

SUPER NINTENDO • MEGA DRIVE • HANDHELDS

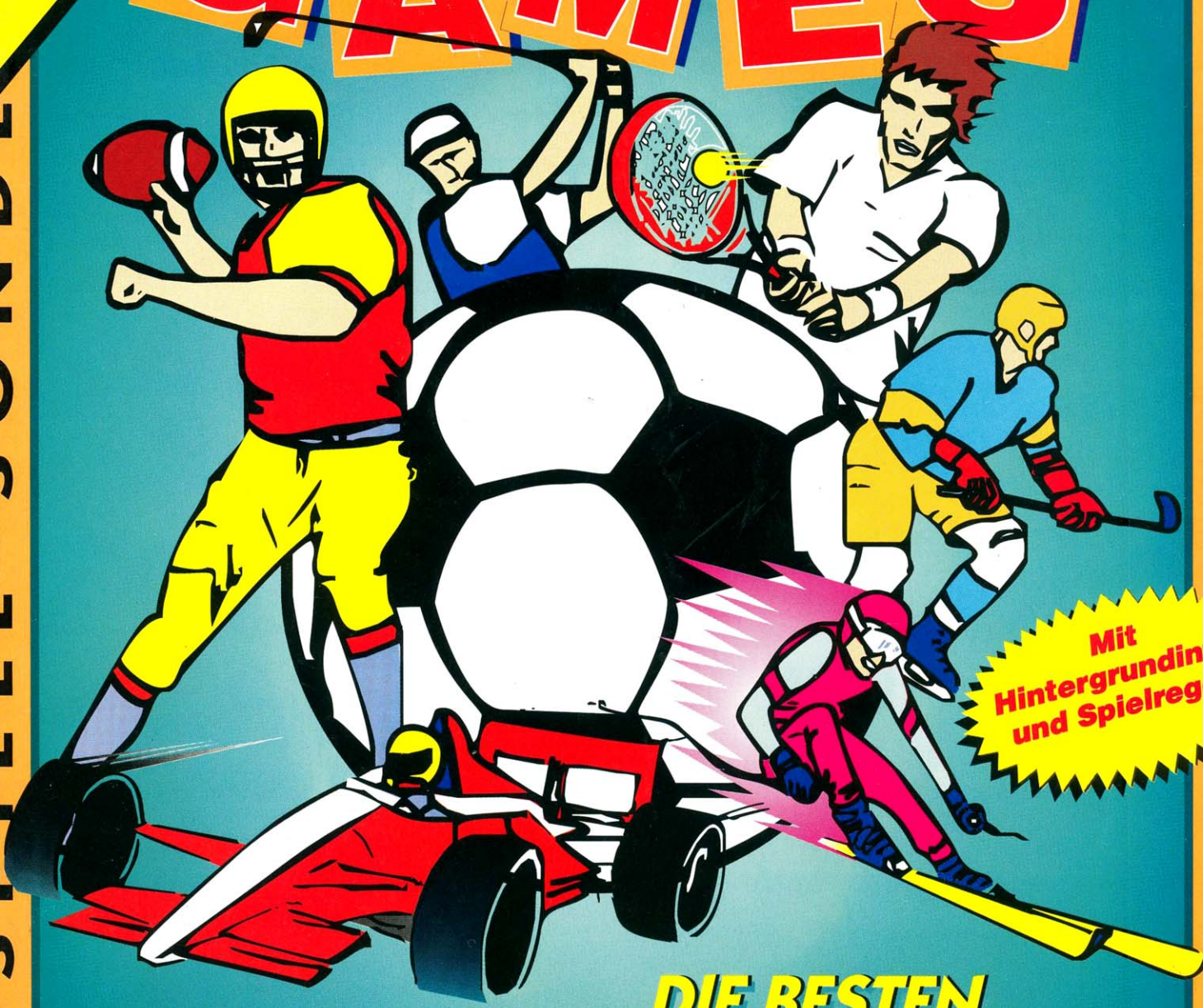
Sonderheft 4

DM 9,80
6S 79,- / sfr 9,80

MAGNA
MEDIA

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

VIDEO GAMES



Mit
Hintergrundinfos
und Spielregeln

DIE BESTEN SPORTSPIELE

Die beliebtesten Sportarten auf einen Blick:
Fußball • Tennis • Motorsport • Golf • American Football
Wintersport • Eishockey • Basketball • Baseball • Boxen
und Exotensportarten

SUPER NINTENDO • MEGA DRIVE • HANDHELDS

VIDEOSPIELE - SONDERHEFT

VIDEOSPIELE - SONDERHEFT

das

MULTI-MEGA

...glänzt mit Klasse
statt Masse
-Limited Edition-
Und im Innern
dieses durchgestylten
High-End Portables
finden Sie

Mega Drive

+

Mega CD

+

tragbarem
Musik CD-Player

Im Package enthalten:

Sonic 2, Ecco the Dolphin CD,
Road Avenger CD,
SoulStar/Battlecorps Demo CD,
6 Button Pad II,
Scartkabel, Batterien, Netzteil.

Beeindruckt?

War uns klar!



SEGA

MEGA DRIVE / MEGA-CD

SEGA

MULTI-MEGA

COMPACT
disc

PUSH
CLOSE

OPEN

RESET

ACCESS 01

198mm (originalgröße)

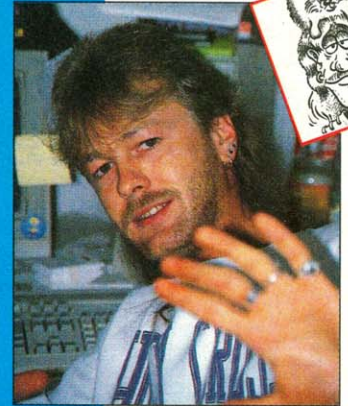
128mm

Welcome To The Next Level

Es lebe der Sport

E

s kommt hin und wieder vor, daß sich ein ahnungsloser Verlagskollege in die düsteren monitorflimmernden Dungeons der VIDEO GAMES wagt. Neulich handelte es sich sogar um ein besonders bemerkenswertes Exemplar eines positive-thinking Milkyface. Vermutlich übermäßiger Frischkorngenuß in Kombination mit biologisch angebauten Tomaten sowie Cindy Crawford's Workout-Video hatten in ihm die Überzeugung wachsen lassen, hier Freiwillige für die Mitarbeiter-Wirbelsäulengymnastik rekrutieren zu können. Unvorsichtigerweise bahnte er sich also einen Weg



Wolfgang



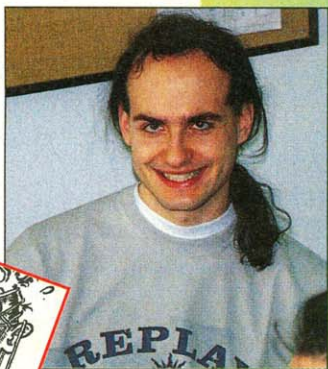
Hartmut



diesem Moment nicht wie zufällig die Regler seines GhettoBlasters hochgezogen, um einen *Therapy-Soundcheck* zu fahren, wäre ihm ja eventuell das Kabelwirrwarr im Halbdunkel aufgefallen. So aber verhedderte er sich planmäßig in einer teuflischen Kombination aus Mega-Drive-Super-Nintendo- und Neo-Geo-Strippen sowie einer schon leicht angegammelten Portion Spaghetti Carbonara, um anschließend mit der Grazie einer kenternden Bohrrinsel Teile der Testhardware mitzureißen und die Stabilität seiner



Jan



Ralph



makellosen Zahnreihe an der Tischkante zu testen. Für diese besonders schwierige Sprungkombination gab's natürlich umgehend Kürnoten von unserer durchtrainierten Jury. Hartmut: "Aaaarrgg", Replay-Ralph: "Nochmal gaanz langsam bitte!", Tetsuhiko: "Dete kiyagare! Shibaku-zo!!!", Robert: "Jaja, so'n Kieferbruch...", Jan: "Guck mal, wie der fliegt!". Fon Wolfgang fehlt die B-Note, weil er damit befäftigt war, fif ein



Robert



哲彦



Gefwader Fneideföhne fom Leib fu halten. Es gibt halt doch nix Schöneres als ein gesundes sportliches Gemeinschaftserlebnis!

Euer Video-Games-Team



Der erste bezahlte Sportler überhaupt war ein amerikanischer Baseballspieler. Mit Basketball und Football ist Baseball der amerikanische Sport schlechthin.



BASEBALL	52 – 58
Einführung (MD)	52
Hardball 3 (MD)	54
Ken Griffey Baseball (SN)	57
MLBPA Baseball (SN)	58
Roger Clement Baseball (MD)	55
Tony LaRussa Baseball (MD)	56

BASKETBALL	74 – 81
Einführung	74
Barkley Shut Up And Jam (MD)	78
Hyperdunk (MD)	81
Jammit (SN)	80
NBA Jam (SN, MD)	76
NBA Showdown (SN, MD)	79

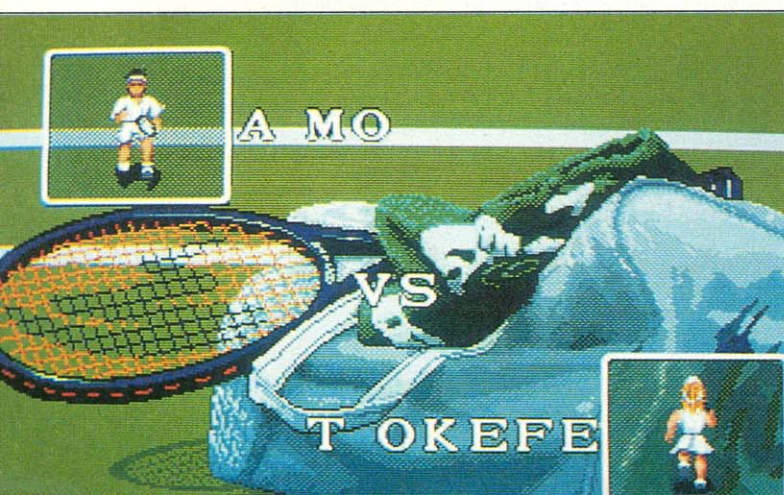
BOXEN	31 – 35
Einführung	31
Boxing Legends of the Ring (MD, SN)	34
Evander Holyfield Boxing (MD)	33
James Douglas Boxing (MD)	35
Muhammed Ali Boxing (MD)	32

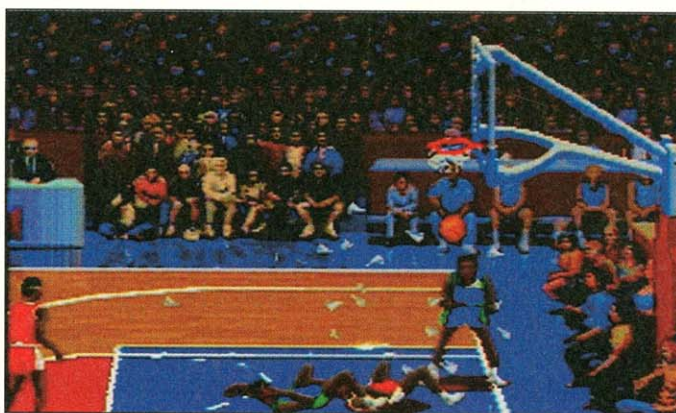
COMPILATIONS	68 – 73
Einführung	68
Olympic Gold (MD)	71
Summer Challenge (MD)	70
Val d'Isère Championships (SN)	69
Winter Challenge (MD)	72
Winter Olympics (SN, MD)	73

EISHOCKEY	44 – 51
Einführung	44
Brett Hull Hockey (SN)	48
Mario Lemieux Hockey (MD)	50
NHL Hockey '94 (SN, MD, MCD)	47
Pro Sport Hockey (SN)	51
Stanley Cup (SN)	49

EXOTEN	89 – 91
Einführung	89
California Games (MD)	91
Pilot Wings (SN)	90

FOOTBALL	22 – 30
Einführung	22
Bill Walsh C. Football (SN, MD, MCD)	26
Madden NFL '94 (SN, MD)	24
NFL Football (SN)	30
NFL Sportstalk Football'93 (MD)	28
Tecmo Super Bowl (SN, MD)	29





74

Da fliegen die Fetzen!
Die Jungs haben
wohl zuviel Reebok-
Werbung geguckt!

6 Wer von Fußball gar
nicht genug kriegen
kann, sollte sich unser
Special reinziehen

RENNSPIELE	59 – 67
Einführung	59
Exhausted Heat 2 (SN).....	61
F1 (SN)	63
F1 (MD)	66
GP 1 (SN).....	60
Nigel Mansell (SN).....	62
Super Monaco Grand Prix 2 (MD)	65
Suzuka 8 Hours (SN).....	67
Virtua Racing (MD).....	64

TENNIS	82 – 88
Einführung	82
Amazing Tennis (SN)	86
Final Set (SN)	85
Jimmy Connors Tennis (SN).....	84
Pete Sampras Tennis (MD).....	87
Wimbledon Tennis (MD).....	88

HANDBELDS	92 – 98
Einführung	92
Blades of Steel (GB).....	98
Evander Holyfield Boxing (GG).....	95
Jimmy Connors Tennis (GB)	94
Konami Golf (GB).....	94
NBA Jam (GG)	95
Nigel Mansell (GB)	93
Olympic Gold (GG).....	96
PGA Tour Golf (GG)	97
Sensible Soccer (GB)	97
Track & Field (GB).....	93
Winter Olympics (GG).....	96

FUSSBALL	6 – 20
Einführung	6
Champion WC Soccer (SN).....	8
Fifa Soccer (SN, MD).....	14
Pelé (MD)	9
Rummenigge Player Manager (SN)	17
Sensible Soccer (SN, MD).....	10
Super Formation Soccer 2 (SN)	13
Super Kick off (MD).....	16
Tony Meola Side Kicks Soccer (SN)	20
Ultimate Soccer (MD).....	18
Virtual Soccer (SN).....	19
World Cup Striker (SN).....	12

GOLF	36 – 43
Einführung	36
Jack Nicklaus (MD)	39
Pebble Beach Golf Links (SN).....	38
PGA Tour Golf (SN, MD)	40
Wicked 18 (SN)	42
World Class Leaderboard (MD).....	43



68

Olympische
Disziplinen findet
Ihr in der
Compilations-
Ecke

Rubriken

Editorial	3
Impressum	21



Fußball

Fußball ist wohl mit Abstand die populärste Mannschaftssportart der Welt. In vielen Ländern, vor allem in Südamerika, Afrika, aber auch in Italien und natürlich in Deutschland ist er Volkssport Nummer eins. Sobald die Kids laufen können, treten sie nach Blechdosen, Gummibällen und Lederkugeln, kicken zwischen aufgestellten Mülltonnen und auf Garagentore, um vielleicht irgendwann einmal das große Geld als Profi zu verdienen.

Was American Football den Amerikanern, ist Fußball den Deutschen. Keine Sportart genießt hierzulande soviel Beachtung, nicht Tennis, nicht Golf und auch nicht die Formel 1. Hunderttausende Fans pilgern an den Wochenenden in die Stadien, um sich die Spiele "der stärksten Liga der Welt" anzusehen.

Woher Fußball eigentlich kommt, und wie er sich entwickelt hat, darüber streiten sich die Experten. Die verbreitetste Auffassung ist die, daß Fußball mit den

Legionen des römischen Kaisers Cäsar nach England kam – allerdings in wesentlich anderer Form, als Fußball heute gespielt wird. Ähnliche Spiele gab es aber

schon in der Antike und in China – das dortige "Tsu Tschü" bereits seit 2700 Jahren. Fußball entwickelte sich im Mittelalter als Spiel der niederen Stände, der Bauern und Handwerker. Sie ahmten eine Spezialart des ritterlichen Turniers nach, den "pas d'armes" (frz. "Kampf um eine Paßenge"). Ziel des Spiels war es, einen mit Heu ausgestopften Lederball gegen eine verteidigende Mannschaft durch den "Paß" (Stadttor, Burgtor, Brücke, Kirchenportal) zu treiben. Die schnelle Mannschaftssportart verbreitete sich vor allem auf der englischen Insel schnell, obwohl König Eduard II. den Fußball "...und ähnlich närrische Spiele" im Jahr 1349 zugunsten des Bogenschießens verbieten ließ. Englische Seeleute, Kaufleute und Studenten brachten es um das Jahr 1880 auf den europäischen Kontinent. Entscheidend für die Entwicklung war die 1863 erfolgte Gründung der English Football Association. Sie legte die Grundlage für das Regelwerk, nach dem heute noch in aller Welt gekickt wird. Ursprünglich wurde Fußball ausschließlich in Schulen gespielt. Erst viel später entstanden die ersten Vereine. In



Oben: Eintracht Frankfurts schwarze Perle Antony Yeboah im Kopfballduell. Rechts: Borussia Dortmund gegen MSV Duisburg.





**Gekonnter Fallrückzieher von Yeboah im letzten 94er
Saisonspiel Eintracht Frankfurt
gegen Werden Bremen**

lockt und eine ganze Industrie geschaffen hat. Der Deutsche Fußballbund DFB untersteht wie alle Landesverbände der FIFA (Federation Internationale de Football Association). Rekordmeister der Bundesliga ist Bayern München. Die Bayern holten den Teller bis zur Drucklegung dieses Sonderhefts zwölfmal, standen aber kurz davor, ihn mit Kaiser Franz als Coach das verfluchte dreizehnte Mal zu gewinnen... hu

Deutschland kickte man erstmals 1874 in einem Gymnasium in Braunschweig. Der Maler und Bildhauer (!) Georg Leuz gründete dann 1884 mit dem FC Frankfurt den ersten deutschen Verein. Karlsruhe, Bremen und Hamburg folgten. Die erste Weltmeisterschaft wurde 1930 ausgetragen, damals gewann Uruguay. Deutschland holte den Titel insgesamt dreimal, genauso oft wie Italien und Brasilien. Da spielten die deutschen Vereine schon 24 Jahre lang alljährlich den Deut-

schen Meister aus. Lediglich während des Ersten Weltkriegs lagen die Kicker in den Schützengräben. Bombenhagel und Luftschuttsirenen des Zweiten Weltkriegs konnten die Deutschen schon nicht mehr in ihrer Begeisterung für den Rasensport bremsen und seither wird die Meisterschaft Jahr für Jahr ausgetragen. Die Europameisterschaft gibt's seit 1966. Erst seit 1964 existiert die Fußball-Bundesliga, die heute Hunderttausende von Fans in die Stadien



Superstar Lothar Matthäus: Immer eine Fußspitze voraus

Spielregeln

Ziemlich unwahrscheinlich, jemanden zu finden, der nicht weiß, worum es beim Fußball geht: Zweiundzwanzig Kicker, elf auf jeder Seite, versuchen das runde Leder im gegnerischen Tor unterzubringen – und zwar ohne Einsatz der Arme und Hände. Es geht aber auch ein wenig präziser: Beispielsweise darf der Platz nicht länger als 120 Meter und nicht breiter als 90 Meter sein. Er darf aber auch nicht unter 90 Meter lang und 45 Meter breit sein. Üblich sind 110 m x 75 m. Die ungewöhnlichen Maße z. B. von Anstoßkreis (9,15 m Radius), Torbreite (7,32 m) und Torhöhe (2,44 m) etc. ergeben sich aus der Umrechnung der englischen Längenmaße Yard und Inch. Der Lederball hat einen Umfang von 68 bis 71 cm und wiegt zwischen 396 und 453 Gramm (Jugendbälle sind etwas kleiner und leichter). Ein Tor gilt nur dann, wenn der Ball die Torlinie vollständig (!) überquert hat. Hitziges Streitthema sind immer wieder die Abseitsregeln. Ein Spieler befindet sich dann in Abseitsstellung, wenn er der gegnerischen Torlinie näher ist als der Ball - es sei denn, er befindet sich in seiner eigenen Hälfte, oder er steht nicht näher zur gegnerischen Torlinie als mindestens zwei seiner Gegner. Ein Spieler steht auch dann nicht im Abseits, wenn er ohne Einfluß auf das Spielgeschehen rumhängt, oder wenn er den Ball direkt aus einem Abstoß, einem Eckstoß oder einem Einwurf erhält. Abseits beurteilt der Schiedsrichter nicht in dem Augenblick, in dem der fragliche Spieler den Ball annimmt, sondern in dem Augenblick, in dem ihm der Ball von einem Spieler seiner Mannschaft zugespielt wird. Ein Spieler, der im Moment der Ballabgabe nicht im Abseits steht, darf während der Flugphase des Balls ungestraft in die Abseitsposition weiterlaufen. Alles klar? Das komplette aktuelle Regelwerk gibt's übrigens bei jedem Verein oder beim DFB in Frankfurt.



Platzverweis und Bänderriß World Class Soccer



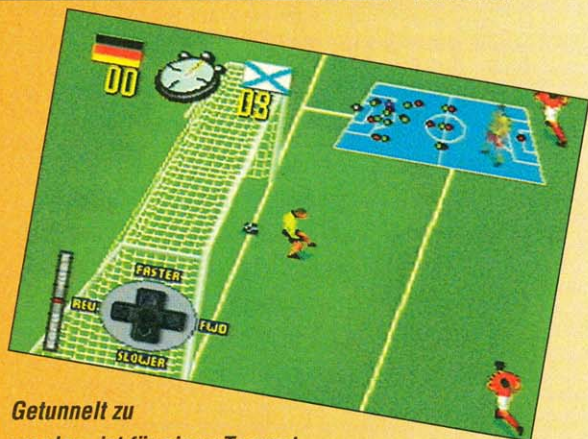
Ein krachender Volley-Schuß aus der Hüfte. Wenn der nicht reingeht...



Deutschland top in allen Kategorien – So muß es sein!



Die Schotten werden geputzt, egal mit welcher Formation



Getunnelt zu werden, ist für einen Torwart die größte Blamage

Wenn schon einmal in vier Jahren eine Fußball-WM ins Haus steht, stehen prompt alle Softwarehäuser mit neuen Modulen zum Thema bei der Stange. So bietet Euch auch Acclaim in *Champions World Class Soccer* 32 Nationalteams von ehemaligen Weltmeistern wie Italien und Argentinien bis hin zu Fußball-Grünschnäbeln wie Kanada und den Vereinigten Arabischen Emiraten zur Wahl. Wie üblich könnt Ihr noch auf die lästige Abseitsregel sowie auf Fouls gänzlich verzichten und die reine Spielzeit von 15 bis hin zu (nicht ganz realistischen) 45 Minuten einstellen. Den rechten oberen Bildschirm besetzt ein Radarschirm, auf dem Ihr die Positionen aller 22 Kicker und des Balls erkennt (oder sagen wir erkennen solltet). Vor Spielbeginn schaltet Ihr noch Euren Keeper auf manuell, semimanuell (hier steuert Ihr nur Abstöße oder Abwürfe) oder vollautomatisch und entscheidet Euch für eine Strategie. Das Geschehen wird von schräg vorne oben gezeigt und Ihr klickt per L/R-Buttons den dem Ball am nächsten stehenden Kicker an und stochert und grätscht, was das Zeug hält. Seid Ihr, meist unter Inkaufnahme von gelben Karten oder Schlimmerem endlich in Ballbesitz gekommen, paßt Ihr zum bestpostierten Mitspieler, laßt einen Verteidiger per X-Button gekonnt aussteigen oder ballert auf's gegnerische Tor. Wenn Ihr das Leder abgibt, solltet Ihr schon den L-Knopf drücken, wenn sich der Ball noch in der Luft befindet. Dann kann der annehmende Ballvirtuose einen aufsehenerregenden Hechkopfball oder Fallrückzieher fabrizieren.



na ja

Jaja, Fußballsimulationen leben und sterben mit der Spielbarkeit (frei nach Hartmut). Damit ist's bei *Champions World Class Soccer* schon schlecht bestellt: Selten fand bei einem Fußballmodul ein solch uninspiriertes und schlichtweg langweiliges Geholze statt wie hier. Auf das Radar-Display müßte man schon mit einer Lupe schauen, um überhaupt etwas zu erkennen, also schaltet es lieber gleich aus. Die Animation der Sprites (klobig) und des Spielfelds erinnert an beste 8-Bit-Zeiten. Der Hammer aber ist: Versenkt die Kugel endlich mal im Netz, so erwartet Euch folgendes: Statt irgendwelcher Jubelszenen steht der Torschütze wie festgenagelt regungslos da und trotzt schließlich gemächlich Richtung Mittelkreis. rk

System: Super Nintendo
Spieltyp: Fußball-Simulation
Hersteller: Acclaim
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü, Zeitlupenfunktion
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

46%

Musik:

39%

Soundeffekt:

32%

Spiel-
spaß

43%



It's Samba Time

Pelé

Wenn ein Kickermodul sich mit dem Fußballidol Nummer eins des dreimaligen Weltmeisters Brasilien (1958, 1962 und 1970) ziert, darf man eigentlich auf fetzige Fußballkost gespannt sein. Bevor es an die Hatz aufs runde Leder geht, entscheidet Ihr Euch für eine der besten Klubmannschaften aus aller Herren Länder. Für Deutschland sind zum Beispiel Werder Bremen und (natürlich!) Bayern München am Start. Die Designer integrierten dabei neben verschiedenen anwählbaren Spieltaktiken und Spielerprofilen, die Euch für Auswechslungen nützlich sein werden, auch einige weniger reizvolle Features. So dürft Ihr Eure Traummannschaft von den Socken über die Hosen bis hin zu den Streifen auf dem Trikot ganz nach Wunsch farblich gestalten. Stellt Ihr noch die Spielzeit (in 5-Minuten-Abständen) ein, kann's praktisch losgehen. Ihr seht Eure Elf von schräg oben, wobei immer nur ein kleiner Abschnitt des Spielfelds einsehbar ist. Nach den er-

sten Schüssen werdet Ihr merken, daß die Abmessungen des Accolade-Spektakels nicht viel mit denen eines realen Fußballfeldes zu tun haben: Kaum lauft Ihr ein paar Schritte aus dem Strafraum heraus, stolpert Ihr schon fast über den Mittelkreis, so kurz präsentiert sich der Rasenplatz. Wie dem auch sei: Auf der Jagd nach der Kugel, die die Welt bedeutet, klickt Ihr per A-Knopf immer den Spieler an, der dem Leder am nächsten ist und attackiert postwendend.



geht so

Zwischen der schwarzen Perle des Fußballsports und dieser Umsetzung klaffen leider Welten. Dank des kleinen Spielfeldausschnitts und der hakeligen Steuerung, sowie der ungünstigen Perspektive driftet das Spiel schnell in ein schlecht kontrollierbares und unübersichtliches Gekicke ab. Führt Ihr Euch deswegen die Anleitung zu Gemüte, seid Ihr wohl gleich perplex. Auf den Buttons liegen derart viele Funktionen, die Ihr auch nach nächtelangem Zocken noch nicht intus haben werdet. Mit den Torschüssen Ist's auch so eine Sache: Oft habt ihr das Gefühl, eine ordentliche Schußposition zu haben und zieht voller Erwartung ab, und was passiert? Ihr könnt von Glück reden, wenn der Ball nicht ins Seitenaus geht! Einzig der relativ ordentliche Zwei-Spieler-Modus rettet das Modul vorm Sturz ins Bodenlose.

rk

System: **Mega Drive**
Spieltyp: **Fußballspiel**

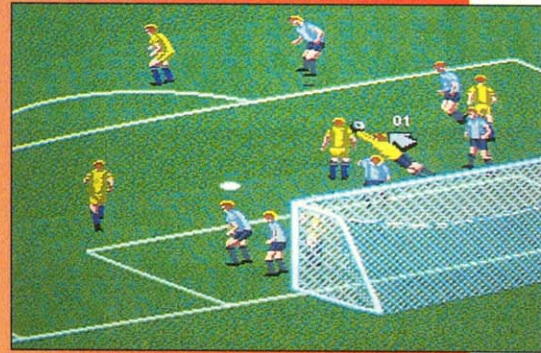
Hersteller: **Accolade**
Testversion von: **Accolade**
Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
Features: **Turnier- und Ligarunden**
Schwierigkeitsgrad: **6 bis 7**
Preis: **ca. 130 Mark**

Grafik:
48%
Musik:
68%
Soundeffekt:
67%

Spiel-
spaß **50%**

Redaktionswertung

Höllisches
Getümmel vorm
Tor: Da blickt
keiner mehr
durch



Der Starspieler
gibt zu jeder Formation seinen
Senf

Na, was meint
Ihr? Der geht 20
Meter vorbei!



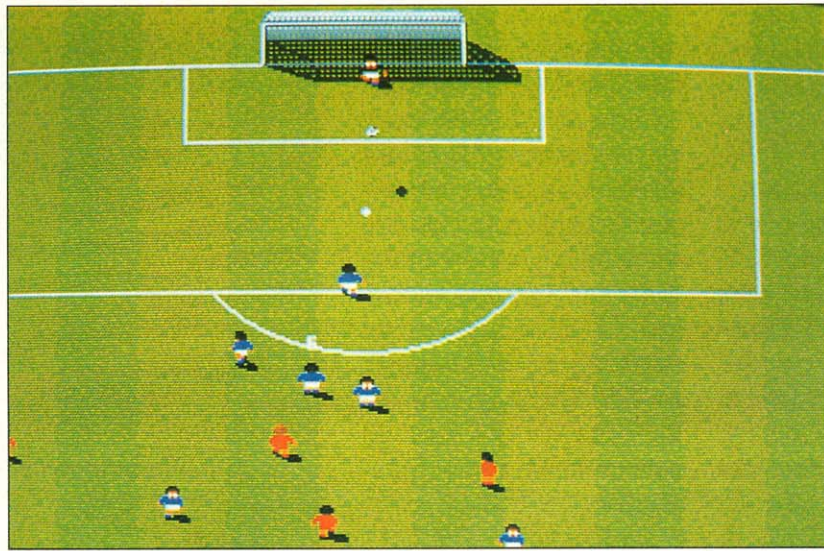
Für den Welt-
meister sind nur die Fischköpfe
und Weißwurstexperten am Start



Veteranentreffen

Sensible Soccer

Eigentlich ist diese Fußballsimulation schon über vier Jahre alt. Damals löste *Sensible Soccer* auf dem Amiga das legendäre *Microprose Soccer* ab. Logisch, daß früher oder später Umsetzungen für Mega Drive und Super Nintendo folgen würden. Da sich beide Versionen weder grafisch noch spielerisch bemerkenswert unterscheiden, dürft Ihr diesen Text auf beide Versionen beziehen. Glücklicherweise hat man sich Lizenzgebühren für Kicker-Promis gespart und dafür bei der Programmierung lieber etwas mehr Mühe ins Detail gelegt. Wegen der Lizenzgeschichte findet Ihr bei Bayern München zwar keinen Labbadia aber einen Lebbadia. Oder wie wär's mit Hilmer statt Helmer, mit Eumann, Thum und Wuhlfahrt? Mit Hilfe des Editors und dank eingebauter Batterie bringt Ihr Eure Starelf fix auf den neuesten Stand und speichert sie dauerhaft. Ihr könnt sogar den Trainer feuern oder gleich der ganzen Mannschaft einen neuen Namen verpassen. Perfektionisten designen gleich neue Trikots für ihre Bolzer und schicken sie zum Friseur und unters Solarium. Insgesamt 34 Nationalmannschaften und noch einmal doppelt so viele europäische Vereine schlum-



Sensible Soccer ist optisch zwar kein Highlight, gleicht dieses Manko aber durch gute Übersicht und Spielbarkeit

mern in den Schaltkreisen. Bevor es dem Ball ans Leder geht, erwartet das Programm noch einige wichtige Entscheidungen: Welche Jahreszeit hätten's denn gern? Darf's der ackerbraun-matschige Winterplatz sein oder doch lieber ein gepflegtes Grün? Wie lang soll die Partie dauern, wie ist das Wetter? Welche Taktik

gedenken Herr Trainer anzuwenden? Rein theoretisch kämpfen bis zu zwanzig Joypadvirtuosen um die Meisterschaft, im Pokal sind's sogar 64. Wo die Wohnung für 20 echte Mitspieler zu eng wird, ersetzt der Computer die fehlenden Mitstreiter.

Auf dem Platz erwartet Euch dann eine kleine Überraschung:

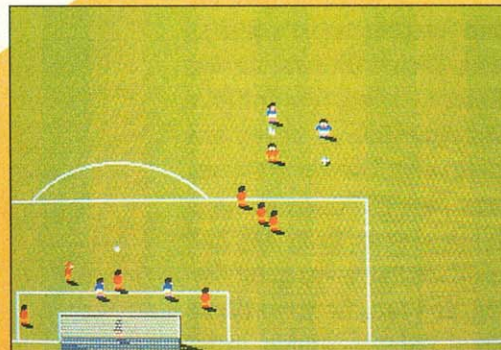
Klein insofern, als daß die eben noch liebevoll geschneigeltten Spielersprites so winzig daherkommen, daß es aussieht, als würde sich eine Horde kleiner Fruchtfliegen in einer Pfütze Kiwisaft tummeln. Dafür stimmen aber die Großenverhältnisse der Vogelperspektive und Ihr seht auch ohne Radar ein relativ großes Feld. Mit dem Steuerkreuz dirigiert ihr immer den Mann, der dem Ball gerade am nächsten steht. Falls der Gegner gerade mit dem Leder zaubert, grätscht Ihr ihm frischfröhlich in die Beine. Verfehlt Ihr dabei den Ball, zückt der Schiedsrichter zwar ab und zu mal eine bunte Karte und pfeift gerne Freistoß oder Elfmeter, doch hartes Tackling ist die effektivste Methode, in Ballbesitz zu gelangen. Einwürfe und Eckbälle komplettieren das Repertoire an Standardsituationen. Einmal auf dem Weg zum Tor, löst ein kurzer Druck auf den Feuertaste einen Paß aus. In Schußposition erlaubt die Steuerung satte Volleys, sanfte Aufsetzer und akrobatische Fallrückzieher. Für zusätzliche Verwirrung im



Eventuell spielentscheidend: Die richtige Taktik je nach Gegner



Viel Spaß beim Trikot- und Frisurdesign!



Zwanglose Freistoßmauer je nach Spieltaktik

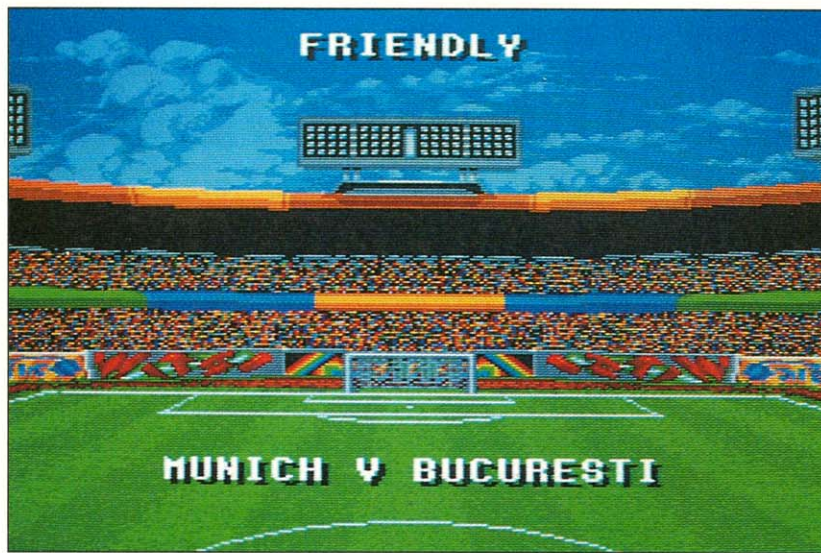


Strafraum sorgen angeschnittene Flanken und Schüsse. Gezielte Kopfbälle sind je nach Position zum Leder ebenfalls drin. Jeder Treffer flimmert noch einmal als Wiederholung über den Bildschirm und findet, falls gewünscht, sogar im Modul Verewigung. Um dem Erfolg ein wenig auf die Sprünge zu helfen, darf in der Halbzeit und bei kurzen Unterbrechungen zweimal ausgetauscht werden. Droht ein Debakel, verhindert der spontane Abbruch der Partie das Schlimmste. Allerdings bestraft das Schiedsgericht im Turniermodus derart unsportliches Verhalten mit einem saftigen 0:5.



super

Nur nicht aufgeben, wenn's nicht gleich zu Beginn so klappt, wie man das gerne hätte: Etwas Eingewöhnungszeit braucht Ihr schon für Sensible Soccer, vor allem, wenn Ihr schnelles Doppelpaßspiel aufbauen wollt. Davon abge-



Wenigstens die Zwischenmenüs bieten sehenswerte Hintergrundgrafiken

sehen, ist auf die Kultprogrammierer von Sensible Software wieder einmal Verlaß, wenn auch die Spielfeldgrafik nicht gerade einen Oscar verdient. Beide Umsetzungen kicken im sportiven Modulolymp unbeeindruckt mit. Einen Radarschirm à la Kick Off braucht Sensible Soccer erst gar nicht: Das übersichtliche Spielfeld gibt meistens genügend Anhaltspunkte für weite Flanken und taktische Seitenwechsel. Flinker Gegner machen langweilige

Alleingänge bis zum Strafraum gänzlich unmöglich, allerdings habt Ihr auch stets eine Chance, Euren Gegner auszuspielen und beißt nicht nach drei Schritten am Ball unter gegnerischer Einwirkung unsanft ins Gras. Nur durchdachter Spielbau und technische Raffinesse führen zum Torerfolg. Dank der ausgeklügelten Tastenbelegung fallen sehenswerte Doppelpässe und butterweiche Flanken nach entsprechender Übungszeit leicht. Auch taktisch bietet Sensible Soccer saubere Leistung: Vor einem gegnerischen Freistoß z. B.

könnt Ihr ohne weiteres die Taktik von Angriff auf defensives Spielverhalten ändern. Trotz der winzigen Sprites kommen spektakuläre Spielzüge voll zur Geltung. Mitreißendes Stadionfeeling verbreiten die Sprechchöre der Fans, auch wenn Spiele wie *FIFA International Soccer* soundtechnisch den beiden Sensible-Umsetzungen klar überlegen sind. Auch in der Fülle der Menüpunkte drumherum ist Langeweile ein echtes Fremdwort. Spielerisch gehört Sensible Soccer sicherlich zu den besten Fußballsimulationen. hu

SENSIBLE CUP				
	TEAMS	EXTRA TIME	PENALTIES	LEGS
FINAL	2	NO	NO	1
SEMI	4	NO	NO	1
QUARTER	8	NO	NO	1
ROUND 3	16	NO	NO	1
ROUND 2	32	NO	NO	1
ROUND 1	64	NO	NO	1
AWAY GOALS	NO	ROUNDS	6	
SEASON START		JAN		
CHOOSE CUP TEAMS				
EXIT				

Echte Freaks legen natürlich großen Wert auf ausführliche Statistik

Wert mal einen Blick auf diese Bayern-Mannschaft!

MUNICH	
1 R. EUMANN	G
4 U. KRUIZER	D
6 U. THUM	D
7 J. WUUTERS	D
5 T. HILMER	M
2 JURGINHO	M
10 L. HEITHAUS	M
8 M. SCHULL	M
3 C. ZOEGE	F
9 B. LEBADIA	F
11 R. WUHLFARTH	F
12 G. HOLLIXMORAU	G
13 E. RIMHARDT	D
14 M. STIRNKOPF	M
15 M. SCHVPP	M
16 HEZIMHO	F

4-4-2	5-4-1	4-5-1	5-3-2
3-5-2	4-3-3	ATTACK	DEFEND

System: Mega Drive
 Spieltyp: Fußball-Simulation
 Hersteller: Sony
 Testversion von: Sony
 Anzahl der Spieler: 1 bis 2
 Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
 Preis: ca. 120 Mark

Grafik:

51%

Musik:

53%

Soundeffekt:

43%

Spiel-spaß

78%

Redaktionswertung

System: Super Nintendo
 Spieltyp: Fußball-Simulation
 Hersteller: Sony
 Testversion von: Sony
 Anzahl der Spieler: 1 bis 2
 Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
 Preis: ca. 120 Mark

Grafik:

51%

Musik:

53%

Soundeffekt:

43%

Spiel-spaß

78%

Redaktionswertung



World Cup Striker



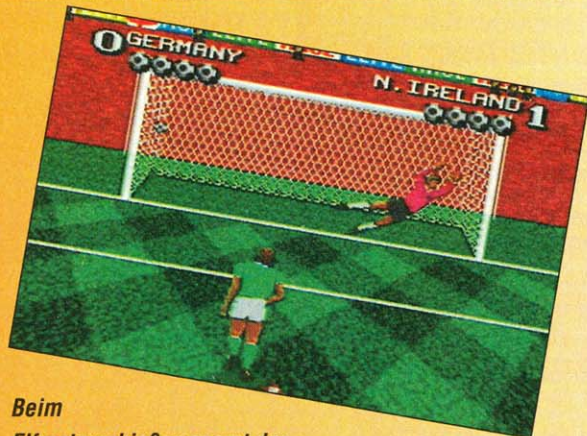
In Zeitlupe betrachtet Ihr nochmal die schönsten Torschüsse und Paraden



Hallenfußball ist um einiges schneller und rasanter als die Freiluft-Kickerei



Ich weiß immer noch nicht, wer denn nun der Herr Sauer mit der Nr. 15 ist



Beim Elfmeterschießen zoomt der Bildschirm mit dem anlaufenden Schützen

Letztes Jahr veröffentlichte Elite mit *Striker* die bis dahin erfolgreichste Fußballsimulation auf dem Super Nintendo überhaupt. Trotzdem erhielt die englische Software-Firma jede Menge Briefe mit den allerlei Verbesserungsvorschlägen, die sich die Entwickler auch zu Herzen nahmen, denn rechtzeitig zur WM in den USA kommt der Nachfolger *World Cup Striker* in die Läden. Das aktuelle Modul muß sich allerdings harter Konkurrenz erwehren, denn neben *FIFA Soccer* findet Ihr im Heft noch weitere Fußballumsetzungen, die alle auf die Euphorie vor und nach der WM bauen.

World Cup Striker speichert Eure Turnierstände ebenso wie Statistiken und von Euch persönlich zusammengestellte Mannschaften per Batterie. Das Programm beinhaltet 32 Nationalteams aus aller Welt mit aktuellen Spielern (Fußballhochburgen wie Österreich und die Faröer-Inseln fehlen leider), wobei einige Aufstellungen etwas veraltet erscheinen, denn Pierre Littbarski verdient seine Yen inzwischen in Japan, und Klaus Augenthaler ist Co-Trainer bei den Bayern. Ihr könnt Spieler- und Teamnamen beliebig verändern, so daß sich z.B. die komplette Bundesliga simulieren läßt. Doch *World Cup Striker* bietet noch eine Latte weiterer Features. Die Klasse des Schiedsrichters läßt sich ebenso einstellen wie die des gegnerischen Torwarts. Bei Freistößen oder Eckbällen stehen Euch verschiedene Aufstellungen Eurer Spieler zur Verfügung. Falls Es Euch im Freien zu kalt wird, spielt Ihr einfach mal ne Runde Hallenfußball oder Ihr übt Euch im Elfmeterschießen.



super

Die Entwickler von Elite haben sich für *World Cup Striker* wirklich Gedanken gemacht. Es wurde alles integriert, was man sich von einer Fußballsimulation erwarten darf. Die Animation der Spieler ist ausgezeichnet, die Goalies halten extrem gut, so daß es im Vergleich zum Vorgänger im einiges schwieriger ist, Tore zu erzielen. An der Grafik hat sich wenig verändert, nur die Spieler-Sprites scheinen etwas gewachsen zu sein. Die einfache und exakte Steuerung trägt viel zum Spielspaß bei. Was für mich jedoch am wichtigsten ist, im Gegensatz zum Hauptkonkurrenten *FIFA Soccer* stimmt bei *World Cup Striker* die Spielbarkeit, und das ist es, was speziell bei einem Sportspiel zählen sollte. Für mich ist *World Cup Striker* der absolute WM-Favorit. rz

System: Super Nintendo
Spieletyp: Fußball-Simulation
Hersteller: Elite
Testversion von: Elite
Anzahl der Spieler: 1 bis 5
Features: Batterie, Schwierigkeitsgrad
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 77%
Musik: 65%
Soundeffekt: 75%

Spiel-spaß 82%



Mittelprächtig Formation Soccer 2

Wie in Fußballsimulationen üblich, klickt Ihr Euch durch diverse Menüs, in denen Ihr alle Entscheidungen trefft, die die Rahmenbedingungen für das folgende Spiel festlegen: Spielvarianten wie Freundschaftsspiel oder WM-Turnier, Spieldauer, automatische bzw. manuelle Torwartkontrolle, taktische Aufstellungsvarianten etc. Außergewöhnlich war und ist die Zoom-Perspektive, bei der das gesamte Spielfeld einschließlich Tribüne und gegnerischem Tor größer und kleiner wird. Das war seinerzeit eine Sensation für ein Fußballspiel, doch heute läßt sich davon kein Nintendo-Freak mehr blenden: Auf die Spielbarkeit kommt es an. Die detailverliebten Kickersprites wirken gedungen und sind überdurchschnittlich groß. Sobald Ihr den Ball kontrolliert, macht sich ein erreichbarer Kollege durch einen orangen Pfeil über der Rübe bemerkbar. Wie könnte es anders sein, auch hier ist richtig Grät-

schen bei Ballverlust die halbe Miete: Holt Ihr Euren Gegner von den Stollen, ohne den Ball zu treffen, sitzen gelbe und rote Karten locker, Freistöße und Elfmeter gefährden den Punktestand. Um erst gar keine Diskussionen über die Abseitsregel zu provozieren, haben die Human-Entwickler sie sicherheitshalber gar nicht vorgesehen. Das macht aber nichts, denn weite Steilpässe sind wegen der Perspektive ohnehin nicht sehr empfehlenswert.



geht so

Nachdem die Videospielelabteilungen zur WM voller mitelmieser Module stehen und die wenigen guten Ausnahmen wegen der optischen Ähnlichkeit zum Schrott kaum auffallen, sind wir mit der

Wertung vorsichtig. Grafik allein macht längst noch kein gutes Fußballspiel und die Lorbeeren des ersten Teils sind durch die Fortschritte bei der Programmierung ganz schön gewelkt. Zwar eignet sich die Kameraperspektive gut, um optimalen Überblick zu gewährleisten, zwar sind die Sprites schön groß und detailreich, doch leidet die Spielbarkeit unter der gutgemeinten Grafik: Die Geschichte wird schnell unübersichtlich, so daß Ihr beim Kombinationsspiel und Flanken öfters mal auf gut Glück ins Gewühl holzen müßt. Empfiehlt sich bei der Hektik des Geschehens normalerweise ein vom Computer kontrollierter Torwart, wird er in diesem Fall zur ärgerlichen Plage, weil der Kerl seiner Mannschaft eine schlechte Stütze ist und jeden zweiten Schuß hinter

sich greifen muß. Wie üblich macht die Bolzerei erst zu zweit richtigen Spaß, weil dann beide mit denselben Schwierigkeiten und Vorteilen des Moduls zu kämpfen haben. Für Solisten ist Super Formation Soccer 2 allerdings nicht ganz so empfehlenswert. hu

System: **Super Nintendo**
Spieletyp: **Fußball-Simulation**
Hersteller: **Human**
Testversion von: **Archiv**
Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
Features: **Paßwort**

Schwierigkeitsgrad: **4 bis 6**
Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik:

72%

Musik:

46%

Soundeffekt:

52%

Spiel-
spaß

69%

Redaktionswertung

Gut gelungen: das Elfmeterschießen mit Richtungsmarkierung (links im Bild)



Den Kicker mit dem orangen Pfeil auf dem Kopf könnt Ihr anspielen



Vor dem Spiel: taktische Überlegungen



Simply the Best?



FIFA International Soccer

Kommt ein neues Sportspiel vom Giganten EA (Spezialist in diesem Genre), die schon für die Megahits *NHL Hockey*, *John Madden Football* und *PGA Tour Golf* verantwortlich zeichneten, stehen die Fans schon mit dem Joypad Spalier. In *FIFA International Soccer* für Super Nintendo und Mega Drive werdet Ihr erstmal mit einer riesigen Fülle von Einstellmöglichkeiten und Funktionen (bis auf minimale Unterschiede und die andere Grafik auf beiden Konsolen identisch) überschüttet, durch die es sich durchzukämpfen gilt. Erwähnenswert ist lediglich der Power-Balken der Super Nintendo-Version, wo Ihr durch Gedrückthalten des Schuß-Buttons über die Schußstärke entscheidet (fehlt in der Sega-Variante). Zuerst entscheidet Ihr Euch zwischen einem Freundschaftsmatch, einem Weltmeisterschaftsturnier, einem Ligamodus oder Ausscheidungsspielen. Solltet Ihr die WM auserkoren haben, wählt Ihr nicht etwa eine bestimmte Mannschaft, nein, Ihr könnt in jedem Spiel die Kontrolle über jede beliebige Mannschaft übernehmen, oder Euch uninteressante Gruppenspiele einfach als passiver Betrachter zu Gemüte führen. Interessant (und höl-



Fulminanter Hechkopfball des argentinischen Stürmers

Ein tückischer Aufsetzer von der Strafraumgrenze läßt den Keeper gleich hechten



lich lustig!) wird das Ganze aber erst unter Verwendung des Super Multitap (SNES) bzw. des EA-4-Way-Play-Adapters (Mega Drive): Dann spielt Ihr entweder (genügend Kumpels vorausgesetzt) maximal zu fünft. Ob dabei alle für dieselbe Mannschaft Partei ergreifen, oder Ihr die Konstellation '4 gegen 1' oder '3 gegen 2' wählt, bleibt Euch überlassen. Stellt jetzt noch Spieldauer, Wetter, Grasbeschaffenheit, Foul-option, Abseitsregel und etliches mehr nach Eurem Belieben ein und es kann endlich losgehen. Nachdem der Kommentator die Teams in allen Mannschaftsbe-

reichen verglichen hat und der Münzwurf erfolgt ist, stehen die Kontrahenten am Anstoßkreis bereit. Ihr verfolgt die Fußballaction im Stadion inmitten der Schlachtgesänge eingeleiteter Fans von schräg links oben. Durch Drücken des relevanten Buttons kontrolliert Ihr den Spieler, dessen Visage sich am nächsten zum Leder befindet. Gelangt Ihr in Ballbesitz, dribbelt und/oder foult Ihr Euch in die Hälfte des Gegners vor. Jetzt tankt Ihr Euch per Hackentrick Richtung Strafraumgrenze durch oder

gebt den Ball mit einer hohen oder tiefen Flanke an einen besser postierten Mitspieler weiter. Euer krachender Schuß landet dann manchmal direkt im Winkel und Ihr staunt über die Jubelpirouetten des Torschützen. Meist aber hechtet der Torwart geschickt und dreht das Leder noch um den Pfosten (tolle Animationen!) oder schubst es über die Latte. Im drauffolgenden Eckball sucht Ihr zunächst per Zielviereck eine passende Anspielstation und flankt dann herein, um von Zeit zu Zeit akrobatische Einlagen der Akteure wie Scherenschläge oder Fallrückzieher zu aktivieren. Mißfällt Euch irgendetwas am Spiel oder wollt Ihr einfach nochmal eine herrliche Szene in Zeitlupe genießen, so drückt die Pausetaste. Da könnt Ihr jederzeit an allem möglichen und unmöglichen wie Aufstellung,



Die USA müssen noch mächtig zulegen



Die Afrikaner waren die Aufsteiger der WM '90

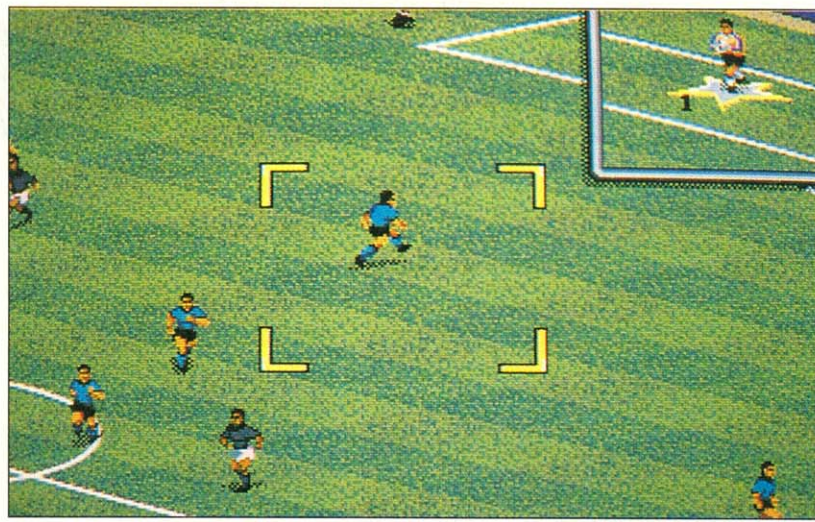


Taktik etc. herumdrehen oder Statistiken über Fouls und Tore (SNES only!) begutachten. Der Clou aber ist: Ihr habt die Möglichkeit, zu jedem beliebigen Zeitpunkt innerhalb des Spiels das Team zu wechseln! Liegt Ihr zum Beispiel 0:4 zurück, schlagt Euch einfach auf die Seite des führenden Teams.



super

Respekt! Die Präsentation des Fußballspektakels ist EA hervorragend gelungen. Die vielen Menüpunkte beinhalten überwiegend keine idiotischen Spielereien (siehe Farbeditor für Socken in *Pelé*), sondern tragen ihren Teil zum Spielspaß bei. Die Idee, daß Ihr kurzerhand das auf der Gewinnerstraße stehende Team übernehmen könnt, ist schlichtweg genial und wird sicher manchem frustgeplagten Konsolenkicker wieder Freude am Spiel bereiten. Auch die vielen Animationsphasen der Spieler entlocken Euch ein anerkennendes Staunen. Euer Torwart beherrscht die tollkühnsten Paraden und fischt selbst die unhaltbarsten Dinger noch aus dem Kreuzeck, was Eure Stürmer sicher manchmal zur Weißglut trei-



Beim Abstoß wählt Ihr die passende Anspielstation aus, der Computer sorgt dafür, daß der Ball ankommt

ben wird. Fallrückzieher und Hechkopfbälle lassen immer ein Raunen durch die Zuschauermenge gehen. Überhaupt hat man aufgrund der Geräuschkulisse permanent das Gefühl, das Stadion sei bis auf den letzten Platz ausverkauft. Auch soundtechnisch wird der angehende Konsolenkickerstar erstklassig bedient (allerdings nur in den Optionsmenüs). Neben der megastarken Ausstattung und vorbildlichen Atmosphäre auf dem Rasen, geriet aber (wie leider allzu oft!!) die spielerische Seite des Ganzen zum Glück nicht ins Hintertreffen. Wenn auch das Dribbeln verdammt kompliziert gestaltet wurde und man ein ums andere Mal am Gegenspieler hängenbleibt, läßt sich doch per Kurzpaßspiel

und Distanzschüssen ein druckvolles Spiel aufziehen. Auch habt Ihr ähnlich zu *NHL Hockey* nie das Gefühl, in Zweikämpfen um das Leder unfair behandelt zu werden. Durch Anklicken des bestehenden Spielers, habt Ihr immer die Chance, einen Ballverlust postwendend wieder zu kompensieren. Ihr müßt Euch auch nicht mit gewissen ekelhaften Computertaktiken, wie zum Beispiel in *Super Sidekicks* (Neo Geo) herumplagen. Sehr schön geworden sind auch die Jubelszenen nach erfolgreichem Torschuß. Die Spieler tanzen auf dem Rasen und wenden sich ihren

Fans zu, während Ihr auf der Anzeigetafel Bälle mit Smilie-Face oder Hula-Hoop-Tänzerinnen seht. Fußballfans können ohne Bedenken zuschlagen, obwohl *FIFA International Soccer* sicher nicht die beste Spielbarkeit, dafür aber das beste 'Drumherum' liefert. rk



Die Brechstangen-Methode ist oft die letzte Rettung



Halleluja! Das Leder bravourös aus dem Winkel gefischt

System: **Super Nintendo**
 Spieltyp: **Fußball-Simulation**
 Hersteller: **EA**
 Testversion von: **Laguna**
 Anzahl der Spieler: **1 bis 5**
 Features: **Optionsmenü, Replayfunktion, Paßwort**
 Schwierigkeitsgrad: **5 bis 6**
 Preis: **ca. 130 Mark**

Grafik: **79%**
 Musik: **82%**
 Soundeffekt: **80%**

Spiel-spaß **82%**

Redaktionswertung

System: **Mega Drive**
 Spieltyp: **Fußball-Simulation**
 Hersteller: **EA**
 Testversion von: **EA**
 Anzahl der Spieler: **1 bis 4**
 Features: **Optionsmenü, Replayfunktion, Paßwort**
 Schwierigkeitsgrad: **5 bis 6**
 Preis: **ca. 130 Mark**

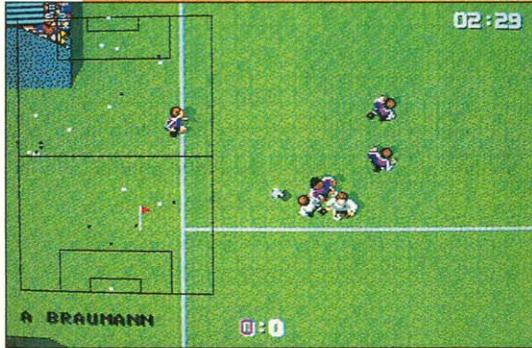
Grafik: **78%**
 Musik: **82%**
 Soundeffekt: **80%**

Spiel-spaß **77%**

Redaktionswertung



Radarmall Super Kick Off



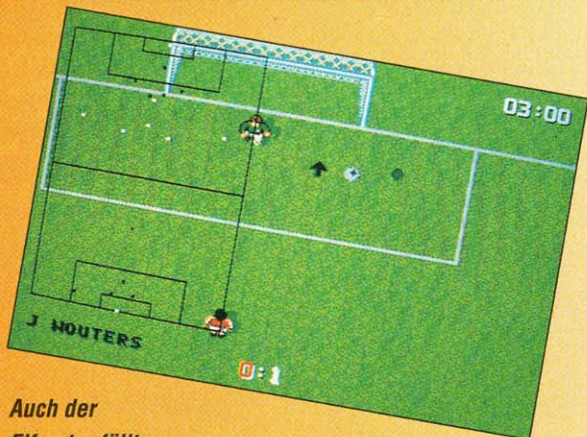
Wegen der steilen Vogelperspektive überblickt Ihr immer nur einen relativ kleinen Bildausschnitt



Jede kleine Entscheidung hat ihr eigenes farbenfrohes Menü



Münzwurf bei Anstoß und Seitenwahl



Auch der Elfmeter fällt aus der Vogelperspektive.

Auch *Kick Off* ist mit seiner 16-Bit-Heimcomputer-Vorgeschichte kein ganz unbeschriebenes Blatt mehr. Obwohl Ihr Euch durch einen regelrechten Urwald von Zwischenmenüs klicken könnt, handelt es sich auch hier in erster Linie um ein Fußballspiel mit untergeordneten Managementanteilen. Nicht jede Fußballsimulation unterscheidet aber z. B. pingelig zwischen Rasen und Kunstrasen. Daß Ihr eine oder alle der 16 verfügbaren Mannschaften mit neuen Namen und Trikotdesign nach eigenem Gusto ausstatten könnt, ist nicht mehr allzu exotisch, ebensowenig wie die Möglichkeit, zwischen drei Spielgeschwindigkeiten zu wählen. Eine Batterie sorgt dafür, daß Eure Einstellungen nach dem Abschalten nicht gleich wieder verloren sind. Schon eher eine Besonderheit ist die Tatsache, daß Ihr nicht nur zu zweit gegeneinander, sondern auch mit vereinten Kräften gegen das Mega Drive antreten könnt: Spieler eins übernimmt das Getreide auf dem Rasen, während es sich sein Kamerad zwischen den Torpfosten gemütlich macht. Features wie Mannschaftsaufstellung, Münzwurf, Wetterbedingungen oder Windrichtung erwähnen wir nur am Rande. Uns interessiert jetzt mehr das Spiel. Da die steile Vogelperspektive nur einen sehr kleinen Ausschnitt des Spielfelds zeigt, überdeckt ein schwarz liniertes "Radarschirm" fast die gesamte linke Monitorhälfte. Dort wuseln Eure und die Spieler des Gegners als schwarze und weiße Pünktchen herum. Sobald sich der ballführende Kicker bewegt, scrollt der Bildausschnitt dienstbeflissen hinterher.



geht so

So gut gemeint und sinnvoll die Geschichte mit dem Radar auch sein mag, im Spiel bewährt sie sich nicht besonders. Es dauert eine Weile, bis Ihr gelernt habt, die winzigen Pünktchen zusätzlich im Auge zu behalten. Trotz Radar werdet Ihr Probleme damit haben, vernünftige Spielzüge aufzubauen. Von Taktik kann in den meisten Fällen keine Rede sein. Darüber kann auch das überwältigende Drumherum nicht hinwegtäuschen. Ihr beginnt nach kurzer Zeit frustriert mit Sololäufen und Gewaltschüssen. Die beiden oberen Geschwindigkeitsstufen sind insofern unbrauchbar, als daß Ihr nach wenigen Spielzügen den Überblick und damit den Ball verliert. Wer es kompliziert und hektisch mag, kann ja trotzdem mal einen Blick riskieren. hu

System: **Mega Drive**
Spieletyp: **Fußball-Simulation**
Hersteller: **Anco/U.S. Gold**
Testversion von: **Archiv**
Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
Features: **Batterie**

Schwierigkeitsgrad: **5 bis 7**
Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik:

56%

Musik:

61%

Soundeffekt:

54%

Spiel-
spaß

68%



Rummeniggiges Player Manager

Der Name sagt schon einiges über die Spielidee, *Rummeniggiges Player Manager* konzentriert sich nicht so sehr auf das Spielgeschehen wie die anderen Fußballspiele in diesem Heft, sondern bietet massenhaft Icons, die Euch allerlei Möglichkeiten geben, den Teamchef zu spielen. Auch dieses Spiel gehört zu den Oldies, denn Anco hatte den *Player Manager* neben *Kick Off* bereits vor mehr als drei Jahren auf dem Amiga vorgestellt. Neu hinzugekommen ist lediglich das Konterfei von Karl-Heinz Rummenigge, das in jedem Untermenü philosophisch grinsend mehr als die Hälfte des Bildschirms einnimmt. Ihr schlüpft in die Rolle eines Trainers, der über seine Managerfunktionen hinaus auch als aktiver Spieler im Team kickt. Wahlweise beginnt die Saison in der zweiten oder dritten Liga. Zusätzlich gibt's zwei Pokalwettbewerbe. Beim Misawa-Cup (den hat Lizenznehmer Imagineer wegen

der zahlreichen japanischen Fußballfans eingefügt) kämpfen die Teams im K.o.-Modus, während die Mannschaften während des Premier-Cup zu Hin- und Rückspielen antreten. Um bei Liga- oder Pokalspielen gewinnen zu können, müßt Ihr schon die richtigen Managemententscheidungen treffen. Mit Hilfe unzähliger winziger Icons dürft Ihr Spieler einkaufen oder sie auf die Transferliste setzen, Verträge erneuern (bevor Eure Leistungsträger davonlaufen und am nächsten Spieltag bei der Konkurrenz kicken), Trikots entwerfen, Talentsucher losschicken, Entdeckungen kaufen, Verletzte zum Arzt schicken und die Mannschaftsaufstellung und Taktik festlegen. Jedes Teammitglied verfügt über individuelle Werte für Geschwindigkeit, Ballgefühl oder Widerstandskraft gegenüber Verletzungen. Wer überhaupt keine Lust auf strategische Ent-

scheidungen hat, kann den ganzen Taktikteil komplett aussparen und sich völlig der Action auf dem Rasen widmen.



geht so

Auch wenn die Grafik während der Spielszenen ziemlich mickrig wirkt und die Sprites Ähnlichkeit mit Vorgartenzwergen aufweisen, empfiehlt sich das Spektakel durch die Kombination von Manager- und Actionelementen. Leider ist keines der beiden Elemente bis ins Detail ausgearbeitet: Fans von Fußballmanagersimulationen werden sich nach *Bundesliga Manager* von Software 2000 sehnen (leider nicht auf Konsole), wer dagegen auf rasanten Rasenaction steht, findet

zahlreiche empfehlenswerte Titel. Wieder eine schnell hingerotzte und lieblos zusammengenagelte Lizenzumsetzung eines konzeptionell veralteten Titels. Wäre nicht die erprobte *Kick-Off*-Steuerung, das Modul würde deutlich unter den Durchschnitt abfallen. hu

System: Super Nintendo
Spieletyp: Fußballmanager/
Simulation
Hersteller: Imagineer
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Zwei-Spieler-
Simulationsmodus
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 120 Mark

Grafik:

48%

Musik:

46%

Soundeffekt:

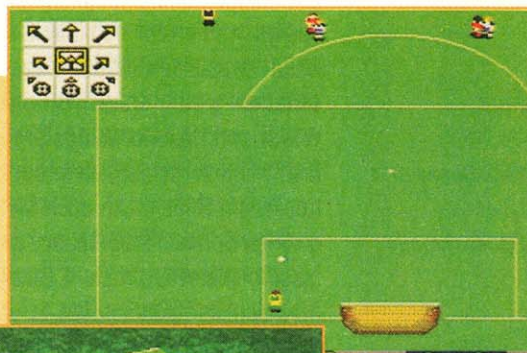
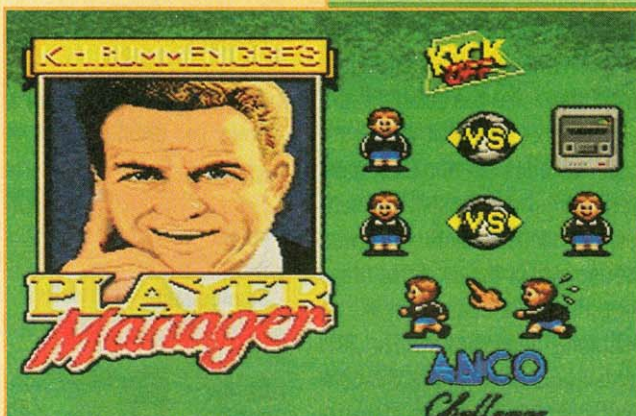
42%

Spiel-
spaß

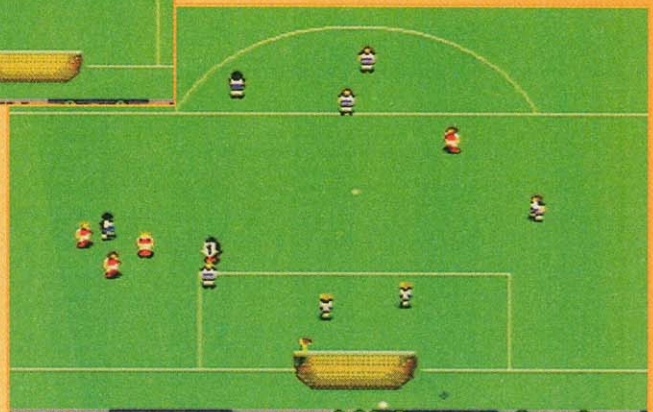
59%

Redaktionswertung

In jedem Menü ein
Rummenigge:
Muß eine teure Lizenz
gewesen sein!



Die Richtung des Abschlags wählt Ihr
über das Neunerfeld links oben.



Genauso, wie's aussieht, spielt sich's auch:
ziemlich enttäuschend

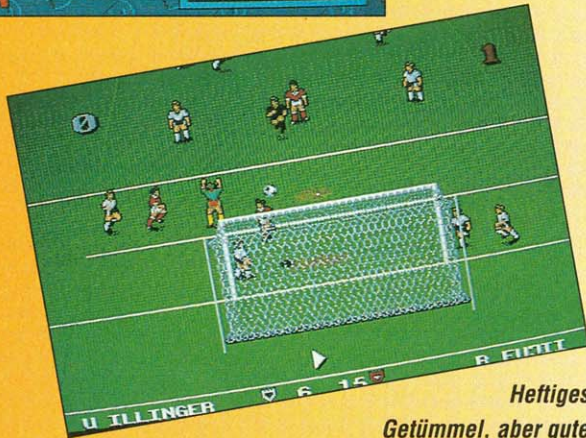


Gruppenkick

Ultimate Soccer



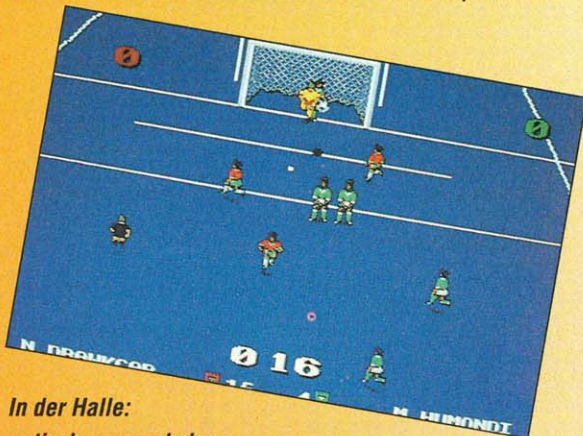
Bei der Auswahl von Nationalteams erhaltet Ihr Informationen über deren Spielstärke



Heftiges Getümmel, aber gute Übersicht im Spiel Elf gegen Elf



Grafisch liebevoll gestaltet: die Optionsmenüs



In der Halle: optisch anspruchslos, aber spielerisch interessant

Mit diesem Spiel bekommt Ihr eine reinrassige Fußballsimulation, die sich vom Solospieler bis zur Achterrunde eignet. Ab drei Spielern benötigt Ihr ein bis zwei Multiplayer-Adapter, die an beiden Joypad-Ports eingesteckt werden sowie entsprechend viele Joypads. Normalerweise geht's mit elf Mannen ins Feld, falls Ihr aber den Hallenmodus gewählt habt, reduziert sich die Stärke eines Teams auf je sechs Balltreter und die Regeln sehen etwas anders aus (kein Seiten- und Toraus). Noch bevor der Mann im schwarzen Trikot das erste Spiel anpfeift, sollten sich beide Teams auf die äußeren Bedingungen der Partie geeinigt haben. Zunächst müßt Ihr Euch entscheiden, ob Ihr ein einzelnes Freundschaftsspiel austragen wollt, ein Turnier nach dem K.o.-Prinzip, eine Pokalrunde oder einfach nur Elfmeterschießen. 64 internationale Teams mit Flaggen und echtem Trikotdesign warten auf den Einsatz. Natürlich spielen nicht alle Mannschaften gleich stark. Ihr legt Windrichtung und Windstärke fest, wählt zwischen tiefem oder trockenem Boden. Um auch ungeübten Spielern eine Chance zu lassen, bietet Ultimate Soccer drei Schwierigkeitsstufen, drei Geschwindigkeitsvarianten sowie verschiedene Einstellungen, wie Eure Kicker das Leder führen: eng am Fuß, eher weit, dribbelnd oder vorauskickend. Gesteuert wird immer der Spieler, der dem Ball am nächsten steht. Mit etwas Übung zirkelt Ihr herrliche Flanken, Freistöße oder Kopfbälle in Richtung gegnerisches Tor. Mit dem Steuerkreuz könnt Ihr dem Ball nach dem Schuß zusätzlichen Effekt verleihen.



super

Ultimate Soccer läßt sich mit Sensible Soccer vergleichen: Schnell, gut spielbar, aber von der grafischen Aufmachung eher bescheiden. Mit der präzisen Steuerung seid Ihr schnell vertraut, es beginnt die Trickphase mit angeschnittenen Bällen, Doppelpässen und Steiflanken. Ultimate Soccer bietet maximale Konfigurationsmöglichkeiten. Für Abwechslung sorgt der Hallenmodus. Schwächen zeigt Ultimate Soccer beim Torwart: Er agiert recht beengt von der Torlinie, Rettungsvorstöße in den Strafraum sind unmöglich. Da das Spiel keine Feldübersicht bietet, gehen Steiflanken öfters ins Leere. Die Spielbarkeit von Ultimate Soccer, gepaart mit der genialen Kulisse von FIFA Soccer, wären für mich fast hundertprozentig... hu

System: **Mega Drive**
Spieletyp: **Fußball-Simulation**
Hersteller: **Sega**
Testversion von: **Sega**
Anzahl der Spieler: **1 bis 8**
Features: **unterstützt Multitap**
Schwierigkeitsgrad: **3 bis 5**
Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik: **69%**
Musik: **47%**
Soundeffekt: **59%**

Spiel-spaß **82%**



Flohzirkus

Virtual Soccer

Wo "Virtual" draufsteht, ist noch lange keine Polygongrafik drin: Mit dem Namenszusatz wollte Hudson wohl listig auf dem Virtuality-Trittbrett mitfahren und das Gebolze spektakulärer betiteln, als es tatsächlich ist. *Virtual Soccer* ist nichts weiter als ein konventionelles Bitmap-Kickspiel, bei dem Ihr grundsätzlich zwischen zwei Perspektiven wählen könnt: horizontaler oder vertikaler Spielrichtung. Vor Beginn der ersten Partie habt Ihr außerdem die Qual der Wahl zwischen Spielzeiten von fünf bis 20 Minuten, normaler oder schneller Grafikgeschwindigkeit, drei Wetterlagen und drei Platzbedingungen, vier Windrichtungen und Windstille sowie Stereo- und Monosound. 24 Nationalteams in Originaltrikots stehen für internationale Wettbewerbe bei Fuß. Bevor es losgeht, wählt Ihr noch schnell die Strategie. Über dem aktiven Kicker erscheint ein Pfeilchen, das die Spielrichtung kennzeichnet, während sich der nächste erreichbare Mitspieler durch



geht so

ein kleines Quadrat bemerkbar macht. Je nach Schiedsrichter könnt Ihr Euch hin und wieder Fouls erlauben oder ins Abseits spielen. Nach Ablauf der Spielzeit unentschiedene Partien beendet üblicherweise ein Elfmeterschießen. Leider gibt's keine Zeitlupe, taktische Eingriffsmöglichkeiten während der Partie beschränken sich aufs Auswechseln.

Was sich spannend anhört, enttäuscht in der Praxis: Winzige Sprites und wieselflinkes Gewusel erinnern an 20er Jahre-Slapstick-Kino. Was Ihr im Training noch halbwegs beherrschen könnt, wird gegen einen starken Gegner nahezu unspielbar: In Sekundenbruchteilen müßt Ihr das Quadrat des erreichbaren Mitspielers lokalisieren bzw. das Quadrat auf den gewünschten Spieler umschalten. Dann müßt Ihr die richtigen Tasten drücken, je nachdem, ob es sich um Angriff oder Verteidigung handelt, ob Ihr schießt oder paßt. Sogar beim Schuß kommt es noch aufs Timing an: Beim Angriff hebt schnelles Berühren der B-Taste den Ball theoretisch an, mit längerem Druck schießt Ihr ihn. In der Praxis führt das Gewimmel meistens zum Chaos-Kick ohne Spielaufbau, ohne Zeitlupe könnt Ihr nicht mal aus Euren Fehlern lernen. Da bietet Elites 4-MBit-Winzing *Striker* schon wesentlich mehr Spielspaß! hu

System: **Super Nintendo**
Spieltyp: **Fußballspiel**

Hersteller: **Hudson**
Testversion von: **Virgin**
Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
Features: **Batterie**

Schwierigkeitsgrad: **6 bis 8**
Preis: **ca. 130 Mark**

Grafik:

56%

Musik:

47%

Soundeffekt:

48%

Spiel-
spaß **54%**

Redaktionswertung

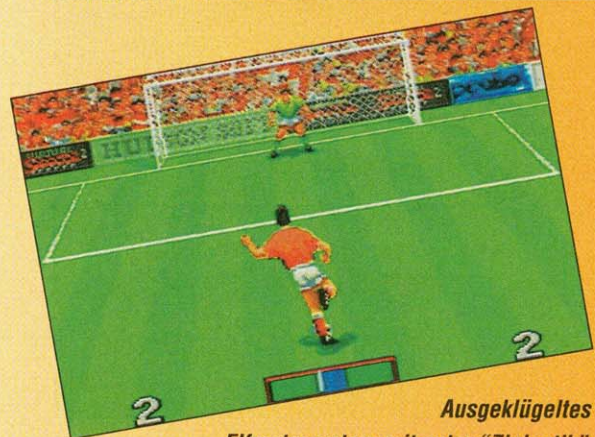
24 National-
teams stehen
für internationale
Wettbewerbe
bei Fuß



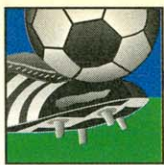
Horizontal-
perspektive: Schlechte Karten
für den Keeper!



Vertikal-
perspektive:
Auch diese
Karten sind
nicht besser!



Ausgeklügeltes
Elfmetersystem mit guter "Zieloptik"



Tony Meola's Sidekicks Soccer



Kicker mit Punkt über dem Kopf könnt Ihr anspielen



Lustige Icons für Stärke, Spielzeit und Geschwindigkeit



Bei Freistößen, Elfm Metern und beim Anstoß blendet sich der Schwarzkittel mit Pfeife ein.

Angeregt von der WM stürzen sich die Amerikaner auf den Rasensport, der dort im Vergleich zu American Football oder Basketball ein Schattendasein führt. Ein Paßwort ermöglicht es Euch, angefangene Turniere zu unterbrechen und später fortzusetzen. Grundsätzlich könnt Ihr Euch zwischen Weltmeisterschaft und einzelnen Städteclubs entscheiden. In jedem Fall gibt's 32 Teams zur Auswahl. Drei Spielgeschwindigkeiten, vier Spielzeiten von sechs bis 90 Minuten sowie fünf Schwierigkeitsgrade dürft Ihr einstellen. Im sog. Coaching Screen trifft Ihr grundsätzliche Entscheidungen über das Verhalten bei Eckbällen und Freistößen sowie die Mannschaftsaufstellung. Vor dem Spiel wählt Ihr die Elf anhand von Leistungsbilanzen aus einem 16er Kader. Ihr überblickt das Feld aus einer leicht erhöhten Spielerperspektive. Der gegnerische Strafraum scrollt Euch flüchtig entgegen, bei Ballverlust und Richtungswechsel dreht sich das gesamte Feld, so daß Eure Perspektive stets gleichbleibt. Das Spiel wird in Deutschland übrigens *World Soccer* heißen.

zuwenig echte Eingriffsmöglichkeiten ins Spieler- und Ballverhalten: Abschlüsse oder Seitenwechsel fliegen in der Regel völlig unpräzise nach vorne. Falls ein Spieler im gegnerischen Strafraum Euer Zuspield annimmt, bolzt er sofort Richtung Tor, selbst wenn es sinnvoller wäre, den Ball anzunehmen und abzugeben. Schwachsinnigerweise sammelt sich die eigene Elf sogar in der Hälfte des Gegners zu einer Freistoßmauer. Beide Tore sind viel zu klein proportioniert. Am schlimmsten ist jedoch, daß Euer Kicker sich nach dem Torschuß sofort umdreht und wegläuft. Keine Spur von Nachsetzen. Leider gibt's wieder mal keine Zeitlupe. Eine bissige Bemerkung verdient auch der Sound: Die gepreßten "Ughhs" und "Arrghs" klingen weniger nach Fußball als nach Schlägen in die Magengrube. Alles in allem ein netter Versuch, aber trotz cooler Grafik keine brauchbare Simulation. hu



geht so

Hätte wirklich kein schlechtes Spiel werden können! Grafik und Raumaufteilung vermitteln ein sehr gutes Bild vom Geschehen. Allerdings wirkt das ständige Richtungsgedrehe vor allem bei wiederholtem Ballwechsel auf engem Raum ziemlich chaotisch. Außerdem habt Ihr viel

System: Super Nintendo
Spieletyp: Fußballspiel

Hersteller: Electro Brain
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Paßworte

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

64%

Musik:

52%

Soundeffekt:

52%

Spiel-
spaß

62%



Redaktionswertung

Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu) (verantwortlich für den red. Inhalt)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Projektleitung: Robert Zengerle (rz)
Redaktion: Jan Barysch (jb), Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Wolfgang Schaedle (ws), Robert Zengerle (rz)

Redaktionsassistent: Angelika Rottner

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
 Tel.: 089/4613-642, Telefax: 089/46 13-50 46
 Hotline: Di. und Do. von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr, Tel.: 089/4613-336

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Gregor Fossdal

Titellayout: Wolfgang Berns

Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)

Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)

Auslandsrepräsentanten:

Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602

USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739

Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950

Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709

Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482

Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572

Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944

Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789

Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.: 0033-1-46373717, Fax: 0033-1-46371946

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
 Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1994

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching

Erscheinungsweise: unregelmäßig/fünffmal jährlich

Einzelheftbestellung:
 VIDEO GAMES Leserservice
 PVS, Heiner Fleischmann-Straße 2, 74172 Neckarsulm
 Tel.: 07132/969185, Fax: 07132/969190

Vertriebsleitung: Benno Gaab

Leitung, Herstellung & Technik: Klaus Buck

Druck: Baumann GmbH & Co. KG, Druckerei & Verlag E. C., Baumann-Str. 5, 95362 Kulmbach

Urheberrecht: Alle in diesem Heft erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in diesem Heft unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 1994 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll

Verlagsleiter: Wolfram Höfler

Produktionschef: Michael Koeppel

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:

MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft
 Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
 Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

Test 'N Take

Verleih Verkauf Versand

Mega-CD MegaDrive SuperNintendo	Jaguar	3DO
World Cup Striker SN dt 139,95	Eternal Champions MD dt 109,95	Virtua Racing MD dt 189,95
Stunt Race FX SN us 149,95	Rebel Assault MCD us 109,95	The Ottifants MD dt 89,95
Lord of the Rings SN us 139,95	Virtual Pinball MD dt 99,95	Chuck Rock II MD dt 99,95
Mystic Quest SN dt 79,95	NHL Hockey '94 MD dt 119,95	Madden NFL '94 MD dt 129,95
NHL Hockey '94 SN dt 129,95	Streetfighter II Turbo SN dt 139,95	Sonic Spinnball MD dt 119,95
Mr. Nutz SN dt 119,95	Megaman Soccer SN us 149,95	
NBA Jam SN dt 149,95		

Ständig die heißesten Spiele röbtrfrsch aus dem Popcornland.

Madden NFL '94 SN dt 129,95	FIFA Soccer MD dt 119,95
FIFA Soccer SN dt 119,95	Mutant League Hockey MD dt 119,95
Rock 'N Roll Racing SN dt 139,95	Mutant League Football MD dt 119,95
Nigel Mansell SN dt 139,95	Rock 'N Roll Racing MD dt 99,95
F1 Pole Position 139,95	Dune II MD dt 119,95
Championship Pool SN dt 149,95	General Chaos MD dt 119,95
Top Gear 2 SN dt 139,95	PGA Euro Tour MD dt 99,95
Lethal Enforcers SN us 169,95	NBA Showdown MD dt 129,95
Champions World Class Soccer SN dt 139,95	NBA Jam MD dt 139,95

SuperNintendo 50/60 Hz Umbau innerhalb 48 h !
 Und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
 Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 15 DM Porto+NN, Express 25 DM Porto+NN.

Geöffnet: Mo. - Sa. von 10⁰⁰ - 22⁰⁰
FON/FAX: 030 - 621 30 18
Mainzer Str 11 - 12053 Berlin Neukölln
Nähe Hermannplatz

AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN

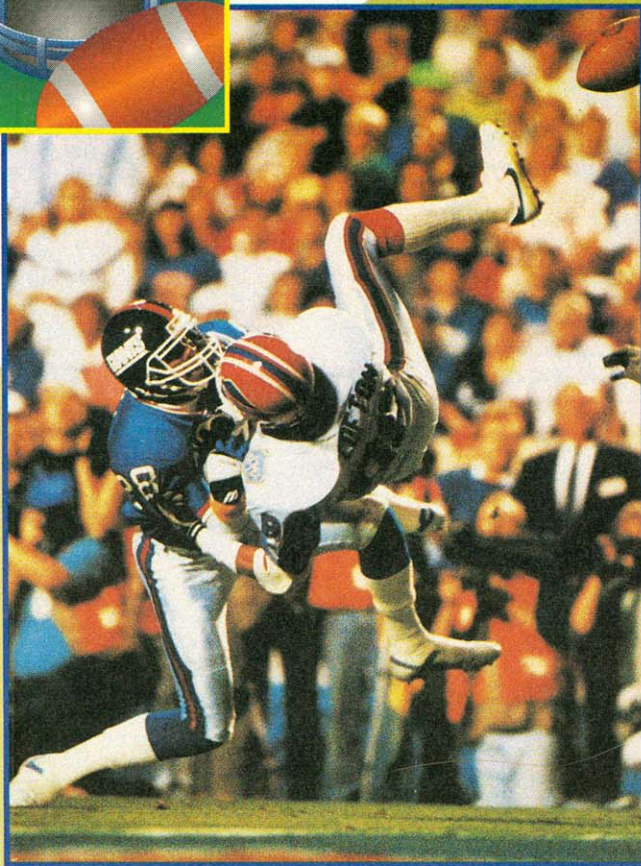
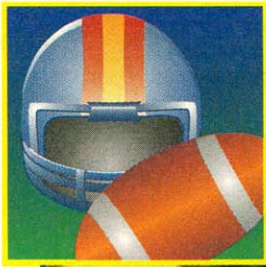
NINTENDO - SEGA - NINTENDO - SEGA

VIDEOSPIELE-PARADIES
MOERSER STR. 61
47198 DUISBURG
020 66 / 541 64

Geschäftsläden: — Steinbrinkstr. 255
 (Verleih+Verkauf) Oberhausen - Sterkrade

— Moerser Str. 61
 Duisburg - Homberg

Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 10.00-20.00 Uhr
 Sa. 10.00-16.00 Uhr



Football

Jedes Jahr an einem Sonntag Ende Januar präsentiert sich in den USA das gleiche Bild: Sämtliche Straßen sind leergefegt, ganz Amerika hockt vor der Flimmerkiste. It's Super-Bowl-Sunday, das amerikanische Sportereignis und Mega-Medienspektakel schlechthin.

noch als Mittel zum Zweck, die möglichen Käufer am Fernsehgerät zu halten. Jede Spielunterbrechung wird für Werbeeinblendungen genutzt und der Schiedsrichter darf das Spiel nicht fortsetzen, bis die Werbung beendet ist. So kann ein Super Bowl in-

klusive Pre-Game-Show gut und gerne seine vier Stunden dauern.

Insgesamt 28 Profi-Teams streiten sich jedes Jahr um einen Platz in den Playoffs. Die Mannschaften sind aufgeteilt in zwei Conferences, die AFC (American Football Conference) und die

Bereits Stunden vor dem Kickoff konzentrieren sich sämtliche TV-Kanäle auf das große Spiel mit Analysen, Prognosen und endlosen Interviews mit jedem, der meint, er könne etwas zum Thema beitragen. Einer der Gründe, warum der Super Bowl diesen hohen Stellenwert besitzt, liegt im Austragungsmodus. Im Gegensatz zu allen anderen wichtigen Profiligen, Baseball, Basketball und Hockey, wird die Football-Meisterschaft in nur einem Endspiel ausgetragen, dem Super Bowl. Jeder Spieler einer siegreichen Mannschaft erhält einen Ring als Trophäe und für einen Football-Profi gibt es keine größere Ehre, als solch einen Ring zu besitzen.

Der Super Bowl ist natürlich inzwischen zu einem unglaublich kommerziellen Ereignis geworden. 30 Sekunden Werbezeit während der Live-Übertragung kosten bis zu eine Million Dollar. Größere Firmen drehen spezielle Werbespots, die nur einmal gezeigt werden. Der Sport dient nur



Das Einzige was zählt, ist der Ball. Da wird alles und jeder überrannt und niedergemacht.

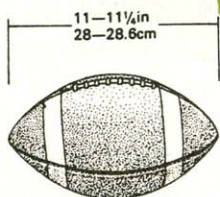


NFC (National Football Conference). Sowohl AFC als auch NFC sind in Eastern, Central und Western Division unterteilt. In der AFC Central Division und der NFC Western Division spielen nur vier, in allen anderen fünf Teams. In jeder Conference qualifizieren sich sechs Mannschaften für die Playoffs. Jede Conference spielt ihren Meister aus und im Super Bowl treffen die beiden Titelträger aufeinander. Der Gewinner des Endspiels darf sich dann World Champion nennen, und im September beginnt die Jagd von vorn. 17

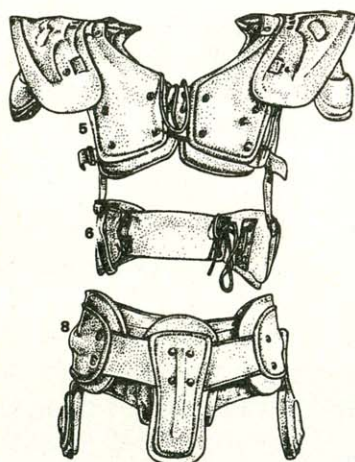
Super-Bowl-Gewinner

1994	Dallas
1993	Dallas
1992	Washington
1991	NY Giants
1990	San Francisco
1989	San Francisco
1988	Washington
1987	NY Giants
1986	Chicago
1985	San Francisco
1984	LA Raiders
1983	Washington
1982	San Francisco
1981	Oakland

Spielregeln



Beim American Football versuchen zwei Teams mit jeweils elf Spielern (und beliebig vielen Auswechselspielern), einen eiförmigen Ball hinter die gegnerische Grundlinie zu bringen, um so Punkte zu erzielen.



Die Ausrüstung der Football-Spieler schützt Kopf, Schultern und wichtige Weichteile in Hüfthöhe

Das Spielfeld ist insgesamt 120 Yards lang (109,75 Meter) und ca. 50 Meter breit. Es ist unterteilt in Abschnitte von jeweils 5 Yards und an beiden Enden befindet sich die sogenannte Endzone mit einer Länge von 10 Yards. Die Tore sind ca. sechs Meter hoch und sieben breit und stehen auf der Torlinie (beim College-Football auf der Endlinie). Die Spieler tragen umfangreiche Polsterung zum Schutz vor Verletzungen.

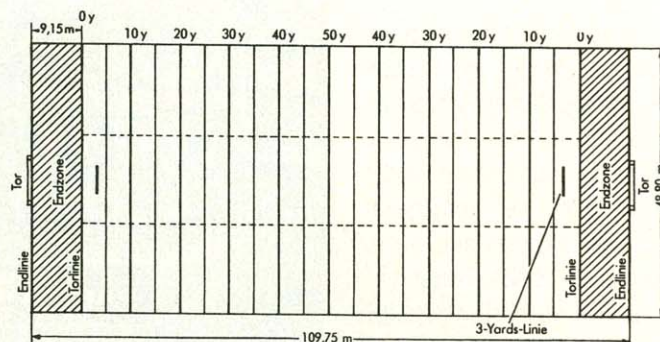
Die angreifende Mannschaft hat vier Versuche (Downs), um mindestens zehn Yards Raumgewinn in Richtung gegnerischer Endzone zu erzielen. Gelingt dies, so beginnt eine neue Serie von vier Versuchen mit einem "First Down". Gelingt es einem Team, den Ball hinter die gegnerische Grundlinie zu bringen, hat es einen "Touchdown" erzielt, der sechs Punkte zählt. Der Ball darf sowohl in der Endzone getragen als auch dort gefangen werden. Es ist nur wichtig, daß der Spieler den Ball eindeutig kontrolliert. Nach einem Touchdown kann eine Mannschaft noch einen Extrapunkt erzielen, wenn der Ball von der Drei-Yard-Linie zwischen die Torstangen

geschossen wird. Gelingt dieses Kunststück aus dem Spiel heraus, spricht man von einem "Field Goal", für das es drei Punkte gibt. Erreicht ein Team nach vier Versuchen keine zehn Yards Raumgewinn, wechselt der Ballbesitz zum Gegner.

Im Gegensatz zum europäischen Fußball wird im American Football ständig ausgewechselt. Jede Mannschaft hat Offensiv- und Defensiv-Teams, die je nach Spielsituation eingesetzt werden. Dazu kommen noch die sogenannten Special-Teams, die nur für Field Goals oder Kickoffs verantwortlich sind.

American Football ist ein sehr körperbetontes Spiel. Der ballführende Spieler darf mit fast allen Mitteln zu Boden geworfen werden (Tackling). Angriffe müssen jedoch von vorn kommen, verboten sind Treten, Festhalten eines Gegners, der sich nicht in Ballbesitz befindet und Berühren des Kopfschutzes. Regelverstöße werden von den Schiedsrichtern durch Werfen eines gelben Tuches (Flag) angezeigt und mit bis zu 15 Yard Raumverlust bestraft.

Die Spieldauer beträgt viermal 15 Minuten mit einer 20-minütigen Pause in der Halbzeit. Bei einem Unentschieden nach regulärer Spielzeit wird solange weitergespielt, bis ein Team einen Punktgewinn erzielt (Sudden Death).



Die Linien werden beginnend mit Null Yards an der Endzone bis 50 Yards an der Mittellinie benannt

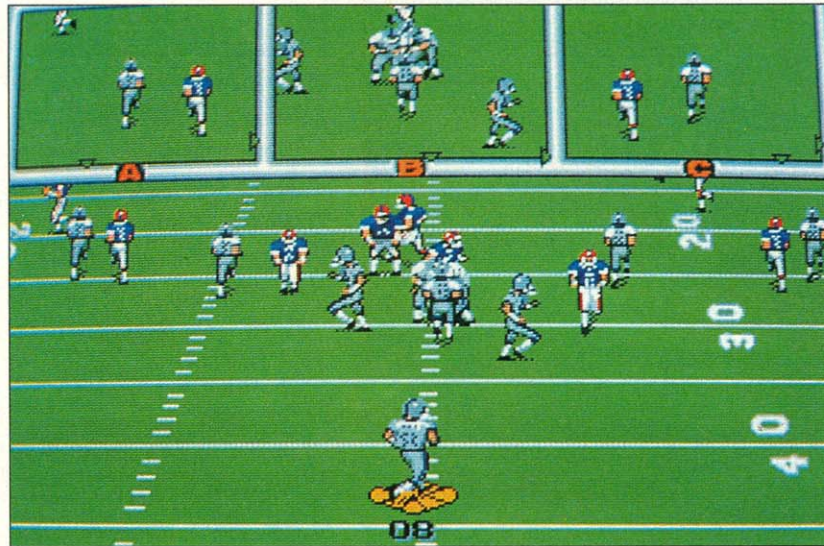


Double Play Madden NFL'94



Die meisten Sport-Fans werfen sich wahrscheinlich fragen, wer denn der Namensgeber dieses Spiels, John Madden, eigentlich ist. John Madden ist ein ehemaliger NFL-Spieler, Trainer und momentan wahrscheinlich der beste und kompetenteste, mit Sicherheit aber der bestbezahlte Football-Kommentator im US-Fernsehen. Auch das Zubrot von EA für die Lizenz ist sicher nicht von Pappe.

Die 94er Version der Madden-Serie bietet als interessantestes Feature den Mehrspielermodus. Mit einem Multitap können auf dem Super Nintendo bis zu fünf, auf dem Megadrive mit dem EA-Vier-Player-Adapter bis zu vier Football-Freaks zusammen oder auf gegnerische Mannschaften verteilt teilnehmen. Im Auswahlmenü bestimmt Ihr den

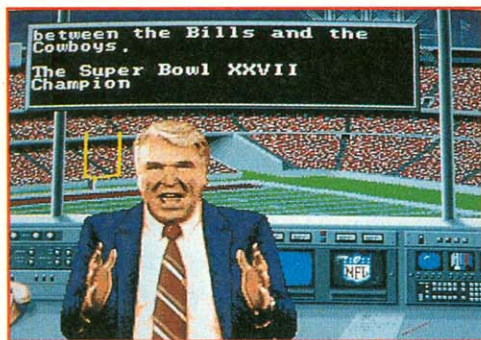


Beim Paßspiel seht Ihr in den drei Fenstern die möglichen Empfänger

Team der Miami Dolphins, die es 1971/72 als einzige Mannschaft in der Geschichte der NFL geschafft haben, eine komplette Saison ungeschlagen zu überstehen). Nach der Team-Wahl vergleicht ein Scouting-Report die beiden Mannschaften. Schließ-

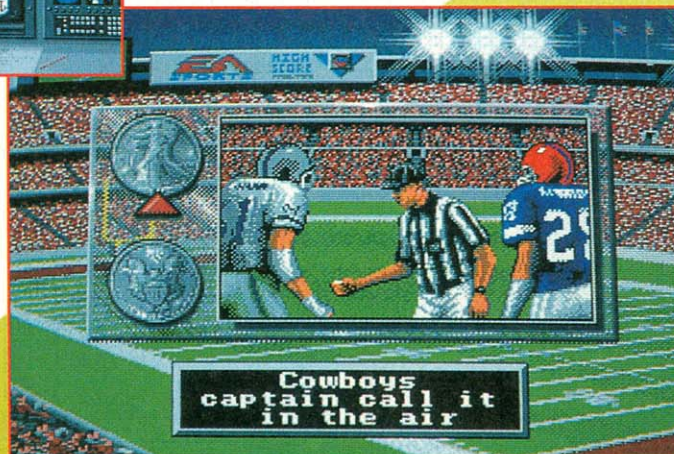
lich verdeutlicht John Madden als Reporter im Stadion persönlich nochmal die Stärken und Schwächen jedes Teams. An der Steuerung und der Tastenbelegung hat sich im Vergleich zum Vorgänger nichts geändert. Vor oder während des Spiels lassen sich drei "Audibles" festlegen (bei einem Audible ändert der Quarterback kurz vor dem Snap nochmal die Aufstellung und damit den geplanten Spielzug). Während eines offensiven Spielzugs kontrolliert Ihr den ballführenden Spieler, das heißt, Ihr übernehmt

zuerst den Quarterback und dann den jeweiligen Ballempfänger (allerdings könnt Ihr das Ganze auch dem Computer überlassen, doch dabei entgeht Euch der meiste Spaß). Bei einem Paßspiel erscheinen nach dem Snap drei Fenster in der oberen Bildschirmhälfte, die Eure Paßempfänger zeigen. Diese werden per Knopfdruck angespielt. Nachdem der Quarterback geworfen hat, übernehmt Ihr sofort die Kontrolle des potentiellen Fängers. Bei Laufspielen steuert Ihr nach dem Snap den Läufer, der sich drehen, springen und sich nach vorne werfen kann. In der Slow-Motion dürft Ihr den letzten Spielzug nochmal aus verschiedenen Winkeln betrachten. Bei der Super-Nintendo-Version läßt sich die das Spielfeld im Zeitlupenmodus mit den L-R-Tasten beliebig drehen, um sich die gewünschte Szene aus jedem Winkel anschauen zu können. Die Mega-Drive-Fassung bietet nur zwei Blickwinkel. Dafür speichert das Sega-Modul Eure Spielstände per Batterie, während das Super NES Euch nur ein Paßwort liefert.



Vor jedem Spiel begrüßt Euch Meister Madden persönlich

Spielmodus, Eure Mannschaft, Spieldauer, Wetter und Stadion (Freiluft oder Dome). Zum ersten Mal könnt Ihr eine komplette NFL-Saison durchspielen, oder wie schon bei den Vorgängern erst in die Playoffs einsteigen. Neben allen 28 NFL-Teams stehen auch 38 ehemalige Super-Bowl-Teilnehmer und 12 Allstar-Teams zur Verfügung (darunter auch das legendäre



Der Münzwurf entscheidet, welche Mannschaft sich für Kick oder Receive entscheiden darf



super

Die Programmierer von Electronic Arts zeigen inzwischen auch auf dem Super NES, was möglich ist. *Madden NFL '94* ist ein Muster-Beispiel dafür. Die Aufmachung dieses Spiels ist grandios. In Pausenmodus tanzen Cheerleader vergnügt auf dem Bildschirm. Bei einem plötzlichen Ballverlust dreht sich das Spielfeld um 180 Grad (der Effekt ist phantastisch). Die Zeitlupe zoomt und dreht in exzellenter 3-D-Grafik. Im Gegensatz zum Vorgänger ist kein Ruckeln mehr zu sehen. Das Spielfeld scrollt fließend, und die Animation der Spieler ist erstklassig. Die Steigerung im Vergleich zur 93er Version

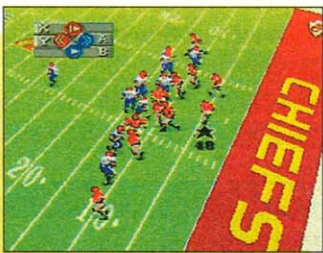


Im Pausenmodus tanzen diese netten Cheerleaders nur für Euch

ist erstaunlich. *Madden NFL '94* auf dem Megadrive hat es da schon schwerer, da der Vorgänger schon unglaublich gut war. Deswegen sind die Verbesserungen auch mehr kosmetischer Art. Der Liga-Modus hätte eigentlich schon ins allererste Madden-Modul gehört, doch bisher hatte EA keine NFL-Lizenz. Der Multi-Player-Modus spielt keine so große Rolle, da selten mehr als zwei Spieler gleichzeitig voll ins Geschehen eingreifen können. Lobend erwähnen möchte ich

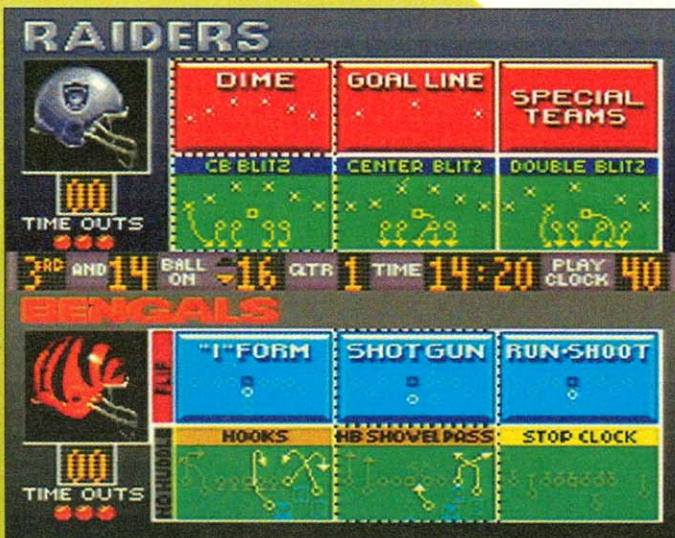
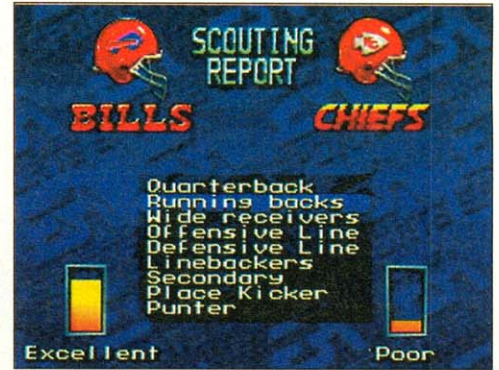
auch die deutsche Anleitung, die sehr ausführlich und klar verständlich die wichtigsten Regeln und Spielzüge erklärt. Wenn EA dem Nintendo-Mo-

dul bei *Madden NFL '95* (ist schon angekündigt) jetzt noch eine Batterie spendiert, könne wir uns auf zwei perfekte Football-Simulationen freuen. 12



Alles dreht und zoomt im Zeitlupe-Modus

Die Buffalo Bills haben ausgezeichnete Running Backs und eine exzellente Defense



Drittes Down und 14 auf der eigenen 16 Yard Linie. Schaut schlecht aus für die Bengals.

System: Super Nintendo
 Spieltyp: Football-Simulation
 Hersteller: Electronic Arts
 Testversion von: Galaxy
 Anzahl der Spieler: 1 bis 5
 Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
 Preis: ca. 130 Mark



Spiel-spaß **90%**

System: Mega Drive
 Spieltyp: Football-Simulation
 Hersteller: Electronic Arts
 Testversion von: Electronic Arts
 Anzahl der Spieler: 1 bis 4
 Features: Batterie
 Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
 Preis: ca. 130 Mark



Spiel-spaß **87%**

Redaktionswertung

Redaktionswertung



College Fieber

Bill Walsh College Football

Hierzulande kennen die meisten Football-Fans nur die regelmäßigen Übertragungen aus der amerikanischen Profi-Liga NFL. Doch auch der College Football ist in den USA sehr beliebt. Die Zuschauer kennen die meisten der Spieler aus den Vorlesungen an der Uni und vielleicht schafft es ja auch der eine oder andere bis in die NFL. Denn im Prinzip muß jeder, der irgendetwas zu den Profis wechseln möchte, zuerst sein Können im College-Football beweisen.

Bill Walsh gehört zu den renommiertesten Trainern in den USA. Deshalb darf er dem geduligen Zuhörer bei der Mega-CD-Version stundenlang über alle Aspekte des College-Football erzählen. In einem kleinen Fenster seht Ihr Meister Walsh persönlich, und nachdem Ihr das gewünschte Thema gewählt habt, beginnt der Monolog, natürlich in Englisch.

Doch bei *Bill Walsh College Football* wird auch gespielt. Zu Beginn entscheidet Ihr Euch für ein Team, bestimmt Spielmodus und -dauer, und spielt Wettergott. Ihr könnt eine komplette Saison durchspielen oder direkt in die Playoffs einsteigen. Freund-

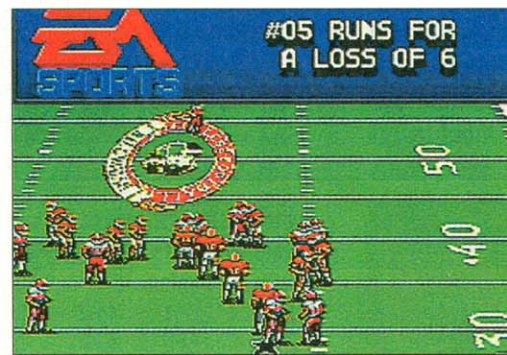


Auf dem Spielfeld herrscht das geordnete Chaos. Euer Spieler wird durch einen Stern gekennzeichnet.

schaftspiele eignen sich besonders gut zum Eingewöhnen für Anfänger. Vor jedem Match werden beide Teams sowie einzelne Mannschaftsteile miteinander verglichen. Der obligatorische Münzwurf darf natürlich auch

nicht fehlen. Vor dem Kickoff (aber auch während des Spiels) könnt Ihr individuelle Audibles einstellen, die Ihr kurz vor dem Snap ausruft (bei einem Audible ändert der Quarterback in letzter Sekunde den nächsten Spielzug).

Beim Kicken, sowie bei Punts und Field Goals erscheint in der linken oberen Bildschirmcke das sogenannte "Kick Meter", mit dem Ihr Richtung und Stärke des Kicks bestimmt. In der Offensive wählt Ihr aus einer Vielzahl Formationen aus. Im Mehr-Spieler-Modus gibt's einen speziellen Bluff-Modus, um zu verhindern, daß Euer Gegner anhand des Auswahl-Menüs erkennt, welchen Spielzug Ihr plant. Nach dem Snap kontrolliert Ihr den Quarterback (Ihr könnt die Ausführung Eures Plays aber auch dem Computer überlassen). Bei einem Paßspiel erscheinen in der oberen Bildschirmhälfte drei Fenster, die die möglichen Paßempfänger zeigen. Per Knopfdruck entscheidet Ihr Euch für einen der Receiver und übernimmt damit auch seine Steuerung. Falls die gewünschten Spieler gedeckt sind, dürft Ihr natürlich auch mit dem Quarterback losstürmen. Bei einem Laufspiel übernehmt Ihr nach der Ballübergabe den nach vorne stürmenden Spieler. Per Knopfdruck dreht



Ein Laufspiel mit sechs Yard Raumverlust. Das war wohl nix.



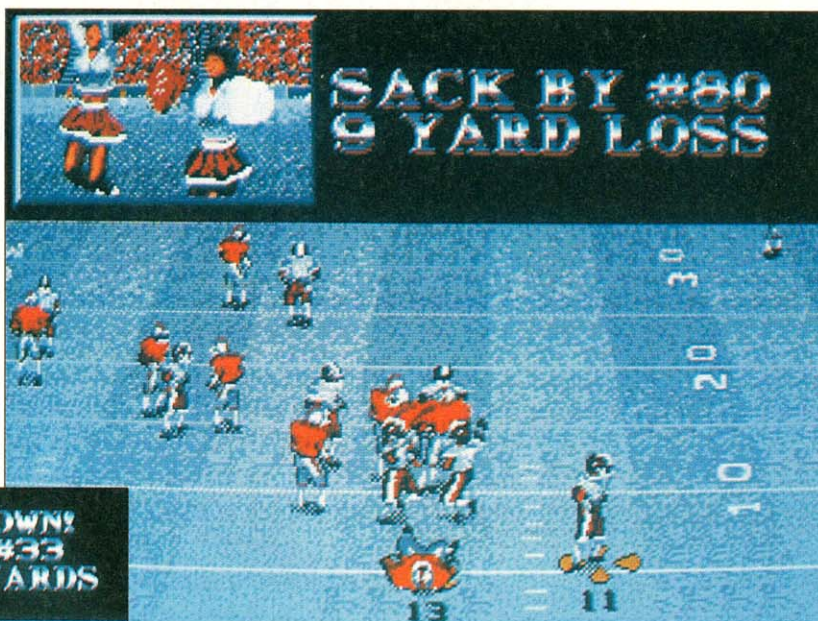
Der Münzwurf gehört zum American Football wie das Euter zur Kuh



Vor jedem Spiel werden beide Mannschaften in zehn Kategorien verglichen.



und windet er sich durch die Abwehr, hürdelt in bester Jackson-Manier oder wirft sich nach vorne. Nach jedem Spielzug informiert Euch der Schiedsrichter über den erzielten Raumgewinn oder -verlust. In Zeitbedrängnis dürft Ihr auch ohne Huddle weiterspielen (No Huddle Offense), oder mit einem "Stop Clock Play" die Uhr anhalten. In der Defensiv wählt Ihr ebenfalls Eure Formation aus, hier bestimmt Ihr je-



Auf Schnee spielt es sich genauso wie auf Rasen. Ein Quarterback-Sack erfreut die Defense besonders.



17 Yards Raumgewinn, so gehört sich das. 10 Yards braucht Ihr für ein First Down.



super bis geht so

Selten habe ich ein Spiel erlebt, bei dem drei Versionen so unterschiedlich sind. Die Nintendo-Umsetzung überzeugt durch grafische Brillanz und schnelle Grafik, sowie intelligentes Spiel des Computergegners. Das Mega-Drive-Modul kann bei Animation und Geschwindigkeit einigermaßen mit dem Super Nintendo mithalten. Der Computer

spielt jedoch im Vergleich zum S-NES deutlich schlechter und dümmer. Auch die Grafik wirkt um einiges schwächer. Der Hammer ist jedoch die Mega-CD-Fassung. Die Spieler kriechen übers Spielfeld, als ob jemand die Handbremse angezogen hätte. Dafür gab's auch einigen Abzug beim Spielspaß. Football-Freaks, die die Madden-Serie in- und auswendig kennen, sollten sich *Bill Walsh College Football* ruhig mal anschauen, laßt aber die Hände von der CD-Version! **12**

doch schon vor dem Snap, welchen Spieler Ihr steuern wollt. Nach dem Snap übernehmt Ihr per Knopfdruck den Recken, der dem Ball am nächsten steht, um möglichst schnell ins Geschehen eingreifen zu können. Im Pausen-Modus stehen Euch eine Anzahl Optionen zur Verfügung. Die interessantesten Szenen schaut Ihr Euch nochmal in Zeitlupe an, wobei die Super-Nintendo-Version die gleiche, drehende Slow-Motion zeigt, die schon bei *Madden NFL '94* begeisterte. Beide Sega-Fassungen bieten jeweils nur zwei Blickwinkel. Daneben gibt's noch weitere Optionen, z.B. die Drive Summary, Spielstatistiken

und das Einstellen der Audibles. Eure Spielstände im Playoff- und Saison-Modus speichern beide Megadrive-Versionen per Batterie bzw. internen Mega-CD-Speicher, während das Super Nintendo Euch ein Paßwort mitteilt. Alle College-Regeln, z.B. Two-Point-Conversions und die 25-Sekunden-Spieluhr werden beachtet.



Bill Walsh unterhält sich vor dem Spiel mit Ron Barr

System: Mega CD
Spieltyp: Football-Simulation
Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Electronic Arts
Anzahl der Spieler: 1 bis 4
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 70%
Musik: 59%
Soundeffekt: 71%

Spiel-spaß **62%**

Redaktionswertung

System: Mega Drive
Spieltyp: Football-Simulation
Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Electronic Arts
Anzahl der Spieler: 1 bis 4
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 65%
Musik: 50%
Soundeffekt: 66%

Spiel-spaß **73%**

Redaktionswertung

System: Super Nintendo
Spieltyp: Football-Simulation
Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 5
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 74%
Musik: 59%
Soundeffekt: 80%

Spiel-spaß **78%**

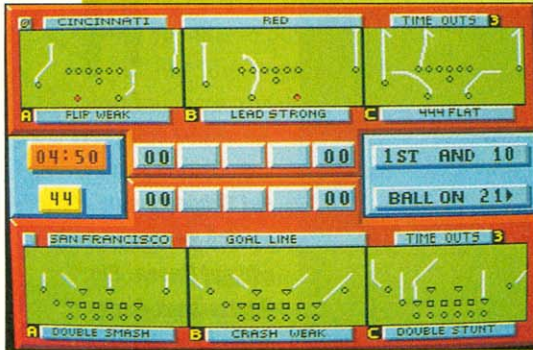
Redaktionswertung



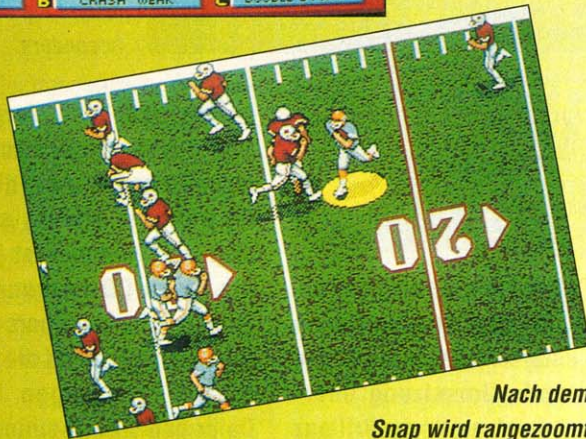


Reden ist Silber

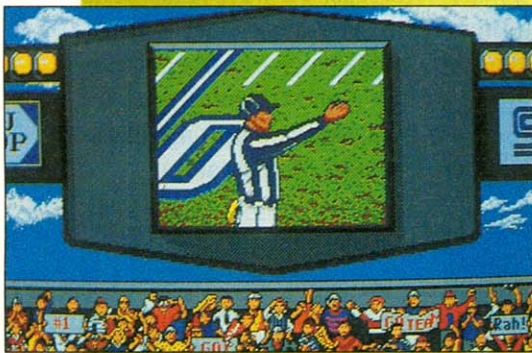
NFL Sportstalk Football '93



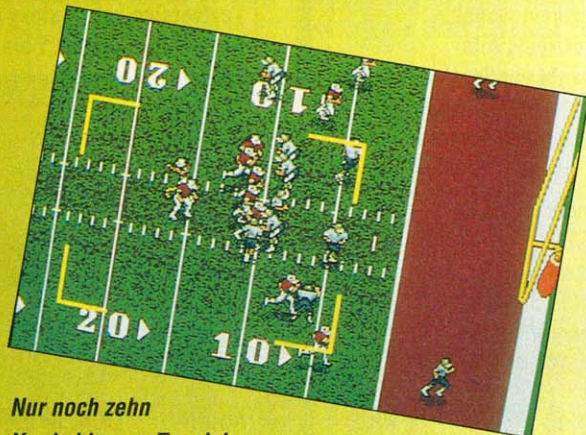
Tja, was spiel ich nur als nächstes?



Nach dem Snap wird rangezoomt



Der Schiri mischt sich öfters ein



Nur noch zehn Yards bis zum Touchdown

Der volle Namen dieses Spiels lautet *NFL Sportstalk Football starring Joe Montana*. Das hat natürlich seinen Grund. Während des Spiels begleitet ein englischer Kommentator sämtliche Aktionen auf dem Rasen mit munterem Gepplapper. Er erklärt Spielzüge, informiert über Spielstand und -zeit und liefert eine Menge weiterer nützlicher Informationen. Da sich Sega auch noch den Namen des vielleicht besten Quarterbacks aller Zeiten, Joe Montana, gesichert hat, entstand so der ellenlange Titel.

Auch bei *Sportstalk Football* stand Sega in direkter Konkurrenz zu Electronic Arts mit der erstklassigen *John Madden*-Serie. Im Gegensatz zu EA wählten Segas Entwickler eine Seitenansicht des Stadions mit horizontal scrollendem Spielfeld. Nachdem Ihr Eure Mannschaft gewählt und verschiedene Parameter gesetzt habt, beginnt das Match. Auf einem speziellen Bildschirm wählt Ihr Euren nächsten Spielzug bzw. die nächste Defensivaufstellung. In der Offensive steuert Ihr immer den ballführenden Spieler. Vor dem Snap seht Ihr beide Teams auf dem Rasen. Nach Beginn eines jeden Spielzugs zoomt die Kamera auf den Abschnitt des Feldes, in dem die Action abgeht. Nach jedem Punktgewinn informiert Euch ein Statistik-Screen über Details der letzten Angriffsserie. Fouls gibt's bei *NFL Sportstalk Football* übrigens auch. Neben Freundschaftsspielen könnt Ihr auch eine komplette NFL-Saison inklusive Playoffs und Super Bowl bestreiten. Ihr tretet allein oder zu zweit an. Per Paßwort sichert Ihr Eure Liga-Resultate.



super

Auch diesmal muß sich Sega wieder mit der Silbermedaille begnügen. Obwohl *NFL Sportstalk Football* wirklich gut gelungen ist, kommt es doch nicht an die Klasse der *Madden*-Serie heran. Die Sprachausgabe klingt sehr klar und ist sicher eine gute Idee, sie bleibt im Prinzip jedoch nur ein überflüssiges Gimmick. Die Animation wirkt nicht so flüssig wie beim EA-Konkurrenten und die seitliche Perspektive ist leider etwas unübersichtlich. Außerdem gibt's einfach nicht genügend Spielzüge zur Auswahl. Von der Aufmachung her gebührt Sega Footballgame der erste Preis, spielerisch kann es jedoch nicht ganz mithalten. In den kommenden Monaten soll übrigens in den USA ein Nachfolger veröffentlicht werden. rz

System: **Mega Drive**
Spieletyp: **Footballsimulation**
Hersteller: **Sega**
Testversion von: **Archiv**
Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
Features: **Paßwort, 3 Schwierigkeitsgrade**
Schwierigkeitsgrad: **4 bis 7**
Preis: **ca. 100 Mark**

Grafik: **71%**
Musik: **66%**
Soundeffekt: **77%**

Spiel-spaß **79%**



Mini-Bowl

Tecmo Super Bowl

Die NES-Version von *Tecmo Super Bowl* erreichte in den USA die absolute Spitzenposition unter den 8-Bit-Football-Simulationen. Grund genug für Tecmo, auch auf Super Nintendo und Mega Drive zum Angriff zu blasen.

In *Tecmo Super Bowl* gibt's alle 28 NFL-Clubs mit den aktuellen Spielern zur Auswahl. Im Season-Modus spielt Ihr eine komplette NFL-Spielzeit mit Playoffs und Super Bowl (falls Ihr soweit kommt) durch. Im Team-Data-Menü wählt Ihr Euer Team aus und stellt die Offensiv- und Defensivaufstellungen anhand authentischer Spielerdaten zusammen. Zusätzlich bestimmt Ihr noch vier Lauf- und Paßspiele, mit denen Ihr das erste Match beginnt. Die vorher ausgewählten Spielzüge lassen sich natürlich auch während des Spiels verändern. Für Neulinge empfiehlt sich der Preseason-Modus, indem Ihr Freundschaftsspiele gegen den Computer oder einen Kumpel austragt. Besonders Ungeübte können der

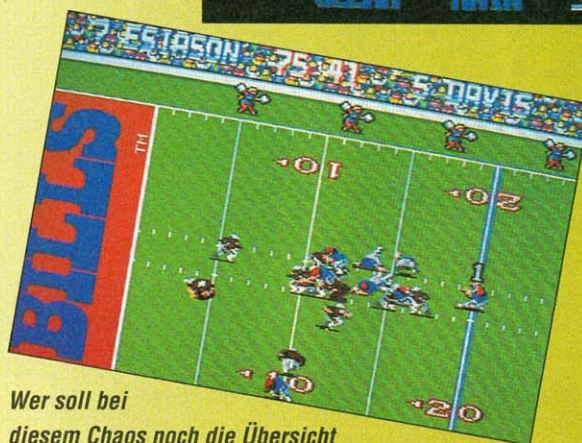
Konsole auch die Auswahl der Plays und die Kontrolle der Spieler übertragen. Das horizontal scrollende Spielfeld sieht Ihr von der Seite, besonders gelungene Aktionen zeigt man Euch in Großaufnahme.



geht so

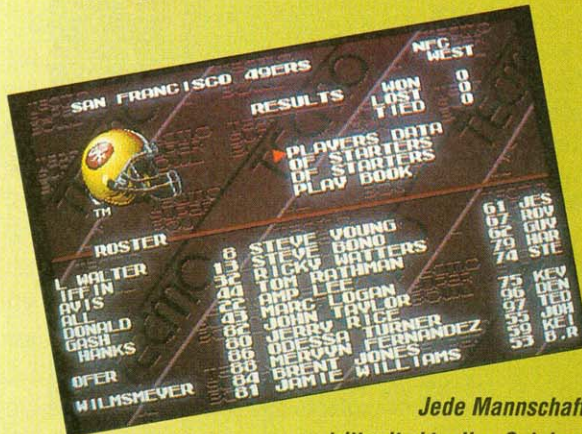
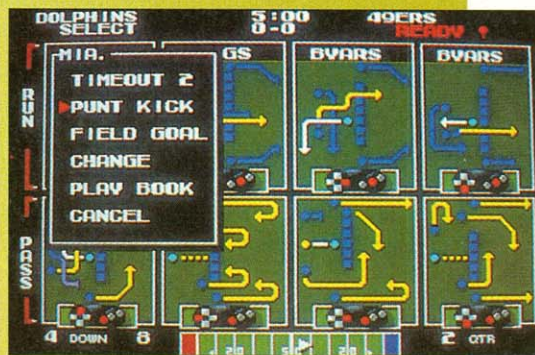
Die Entwickler von *Tecmo Super Bowl* haben sich die Sache etwas zu einfach gemacht. Anstatt den NES-Bestseller (in den USA) grafisch auf 16-Bit-Standard aufzumöbeln, haben sie im Prinzip eine Eins-zu-Eins-Umsetzung fabriziert. Mit Ausnahme der animierten Zwischensequenzen wirkt die Grafik geradezu lächerlich. Winzige Sprites prügeln sich um das Ei, von Übersicht keine Spur. Der Ball verschwindet oft unter einem Spielerhaufen, der Rasen erinnert manchmal an einen Ameisenhaufen. rz

Im Preseason-Mode dürft Ihr ausnahmsweise mal Wettergott spielen und Euch Schnee, Regen oder Sonne wünschen



Wer soll bei diesem Chaos noch die Übersicht behalten? Spielzüge werden oft zu Glücksfällen.

Der Auswahl-Bildschirm für Eure Spielzüge ist ebenfalls nicht besonders gelungen



Jede Mannschaft tritt mit aktuellen Spielern (Stand September 1993) an

System: Mega Drive
Spieltyp: Football-Simulation
Hersteller: Tecmo
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 58%
Musik: 50%
Soundeffekt: 45%

Spiel-spaß **56%**

Redaktionswertung

System: Super Nintendo
Spieltyp: Football-Simulation
Hersteller: Tecmo
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 60%
Musik: 50%
Soundeffekt: 52%

Spiel-spaß **56%**

Redaktionswertung

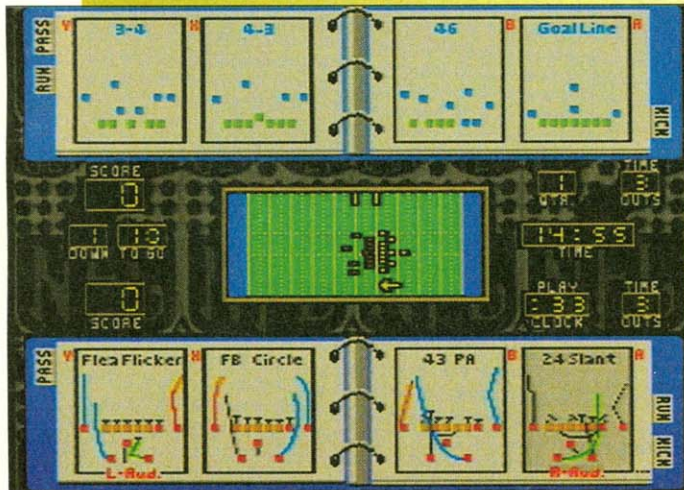


Das Ei des Kolumbus?

NFL Football



Die Seitenansicht gibt's vor dem Snap



Der Auswahl-Bildschirm ist etwas unübersichtlich



In acht Kategorien wird jedes Team mit Noten von A – F vor dem Spiel bewertet

U ngefähr acht Monate nach dem US-Start beglückt Konami jetzt auch deutsche Football-Fans mit *NFL Football*. Der große Erfolg der Madden-Serie von Electronic Arts dürfte zu der Entscheidung, dieses Modul auch bei uns zu veröffentlichen, nicht unerheblich beigetragen haben.

Wie bei Football-Simulationen inzwischen üblich, nehmen auch an *NFL Football* alle 28 Profi-Teams teil. Zu Beginn wählt Ihr Eure Mannschaft aus, regelt Spieldauer und Wetter und entscheidet Euch für einen Spielmodus. Ihr könnt zwar direkt in die Playoffs einsteigen, eine komplette NFL-Saison läßt sich jedoch nicht simulieren. Der Menüpunkt "Playbooks" ist eine Besonderheit von *NFL Football*. Hier bestimmt Ihr die Reihenfolge, in der alle Spielzüge aufgelistet werden. Die Einstellung "Team" nennt zuerst die Plays, die das jeweilige Team bevorzugt, während bei "Standard" alle Spielzüge immer an derselben Stelle auftauchen. Vor jedem Match seht Ihr einen Vergleich beider Mannschaften in acht Kategorien. Die Teams erhalten Noten von A (Exzellent) bis F (Entsetzlich). Nach dem obligatorischen Münzwurf beginnt das Spiel. In der Offensive kontrolliert Ihr den ballführenden Spieler, in der Defensive wählt Ihr den Verteidiger, den Ihr steuern wollt. Vor dem Snap seht Ihr das Feld in einer Seitenansicht, je nach Spielzug dreht sich der Bildschirm jedoch um 90 Grad, so daß die Perspektive an die von *Madden NFL* erinnert. Außerdem zoomt die Kamera ab und zu ins Feld hinein. Per Paßwort speichert Ihr Eure Playoff-Stände ab.



na ja

Ich habe in letzter Zeit jede Menge Football-Simulationen gespielt, aber so was Schlechtes ist mir noch nicht untergekommen. Die Aufmachung mit Playbooks, Wetter, etc. kann mit den meisten Konkurrenten zwar locker mitmachen, doch bei der Grafik und Animation hört der Spaß auf. Mitten im Spielzug dreht sich der Bildschirm plötzlich um 90 Grad, man verliert völlig den Überblick. Es wird immer öfters versucht, die 3-D-Möglichkeiten des Super Nintendos auszunutzen und dabei der Spielspaß außer acht gelassen. Obwohl die Lobeshymnen inzwischen fast schon peinlich sind, wenn ich ein Modul wie *NFL Football* sehe, muß ich dem Konsolen-Gott danken, daß er uns die exzellenten Sportspiele von Electronic Arts geschenkt hat. rz

System: Super Nintendo
Spieletyp: Football-Simulation
Hersteller: Konami
Testversion von: Konami
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

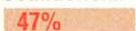
Grafik:



Musik:

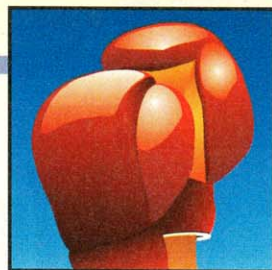


Soundeffekt:



Spiel-spaß

35%



Boxen

Der Boxsport wird in unserer Zeit immer populärer. Früher war ein Boxkampf wegen seiner Härte mehr verpönt als beliebt. Große Namen und Skandale machten viele Leute neugierig und zogen die Massen wieder in die Kampfstadien.



Boxen ist ein harter Sport, in dem nichts verschenkt wird

Der Faustkampf zählt zu den ältesten Sportübungen der Mittelmeervölker. Das Geburtsland des modernen Boxens ist England. Ein gewisser John Figg, der Degen und Keule meisterhaft zu führen verstand, zeichnet als Schöpfer des Boxens verantwortlich. Diese sogenannte Epoche des Preisrings wurde durch die Einführung der festen Regeln des Marquis of Queensbury 1866 abgeschlossen, die grundsätzlich den heutigen entsprechen. Entscheidend war die zwingende Vorschrift, bei allen Boxkämpfen gepolsterte Handschuhe zu gebrauchen. Seit jener Humanisierung der "manly art of self-defence" hat der Boxsport einen weltweiten Kreis begeisterter Anhänger gefunden. Entgegen der weitverbreiteten Ansicht, daß der Typ des Boxers ein primitiver Muskelkoloß sein müsse, ist das Boxen grundsätzlich nicht von bestimmten körperlichen Anlagen abhängig, sondern vielmehr von charakterlichen Eigenschaften, wie Mut, Härte und Einsatzbereitschaft. Die Boxer pflegt man nach der Art der Kampfführung in Kampftypen

zu gruppieren. Der sogenannte "Fighter" geht stets vorwärts und sucht den Schlagwechsel. Seine Konstitution zeigt sich meist als klein und stämmig. Er kann auch als ausgesprochener Nahkämpfer bezeichnet werden. Der Distanzboxer schlägt hauptsächlich die Geraden, zeichnet sich durch die große Beweglichkeit und flotte Beinarbeit aus. Sein Körperbau ist schlank, drahtig. Zu guter Letzt gibt es noch den Zweckmäßigkeitboxer, der sich jeder Situation anpaßt, das heißt, je nachdem als Distanzboxer

oder als Fighter auftritt. Als Boxstellung bietet sich die Körperposition dar, die sich am günstigsten zum Schlagen eignet. Die Erhaltung des Gleichgewichts ist einer der wichtigsten Erwägungen beim Boxen. Auch von der

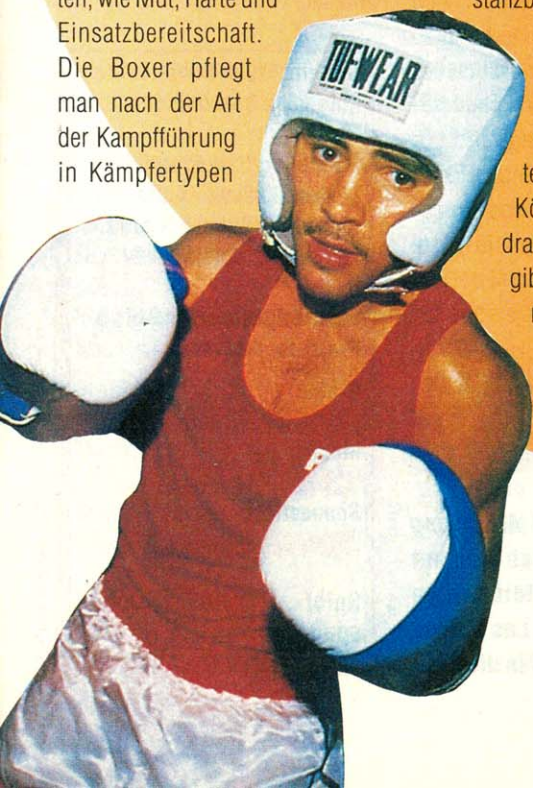
fast tänzerisch wirkenden Beinarbeit hängt eine Menge vom Erfolg oder Mißerfolg in einem Kampf ab. Eine Vielzahl von Schlagvariationen stehen dem Boxer zur Auswahl. Dabei geht man im allgemeinen von einer Linksauslage aus, welche die geborene Stellung des Rechtshänders ist. Die linke Gerade zum Kinn ist einer der wichtigsten Grundschnitte. Die Wucht resultiert aus der Vierteldrehung der linken Schulter nach rechts und dem schnellen Herausstoßen der linken Faust. Der linke Haken zum Kinn ist einer der schwersten Schläge, gilt aber als einer der wirkungsvollsten. Grundsätzlich gilt, daß der linken Faust die Aufgabe der Vorbereitung zukommt, sie hat den Weg für die schwere rechte Gerade zu schaffen. Die Rechte darf weder als Gerade noch als Haken ohne Vorbereitung geschlagen werden, weil die Gefahr, gekontert zu werden, nicht viel größer ist als bei Aktionen mit der rechten Faust.

WS

Spielregeln

Die Berufsboxer kämpfen bis zu 15 Runden zu je 3 Minuten, während die Amateurboxer bis maximal 5 Runden kämpfen. Damit auch alles fair abläuft, gibt es einen Ringrichter, der darauf achtet, daß alle Vorschriften während des Kampfes eingehalten werden. Nicht erlaubt sind zum Beispiel Schläge unter die Gürtellinie (auch Tiefschläge genannt). Die Punktrichter stellen auf Grund der vorschriftsmäßigen Punktwertungen das Resultat in der Pause nach der betreffenden Runde fest und fällen das Urteil. Die Entscheidung kann auf 7 Arten herbeigeführt werden: 1. Sieg durch Niederschlag (K.o.). 2. Sieg durch Aufgabe des Kampfes. 3. Sieg durch Abbruch des Kampfes wegen Kampf- oder Verteidigungsunfähigkeit. 4. Sieg durch Punktwertung. 5. Unentschieden. 6. Sieg durch Disqualifikation des Gegners. 7. Abbruch ohne Entscheidung. Das sind die wichtigsten Grundregeln des Boxens.

Heutzutage benutzen immer mehr Boxer einen Kopfschutz und das nicht ohne Grund





Bloodsport

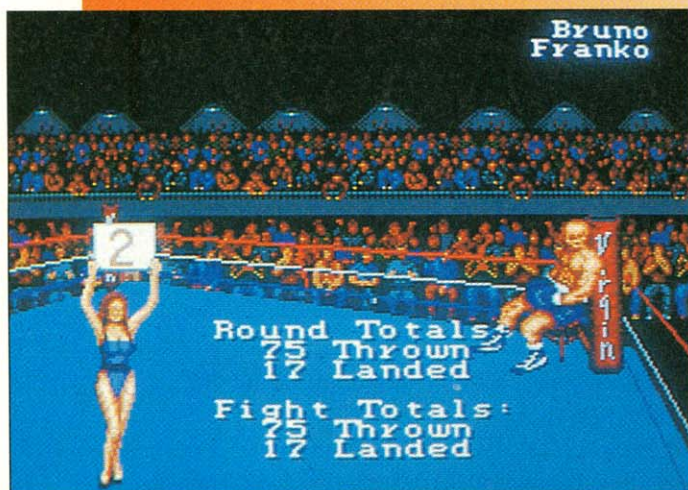
Muhammad Ali Boxing



Hier wird nichts hergeschenkt! Faust um Faust...



Und der Gewinner ist...



Eine kleine Entspannung für das Auge bietet diese Sequenz

Wer kennt ihn wohl nicht? Muhammad Ali ist einer der bekanntesten Boxer unserer Zeit. Als "Cassius Clay" eroberte er alle Titel im Amateurlager und trat dann später zu den Profis über. Nach unzähligen Schau- und Titelkämpfen hat sich die Boxlegende dann von dem harten Sport verabschiedet. Allerdings spielte da auch die Gesundheit eine große Rolle, mit welcher der ehemalige Star heute stark zu kämpfen hat. Ihr kämpft allein gegen zehn Computergegner im Turnier oder gegen einen Freund. Ihr könnt vor Spielbeginn verschiedene Parameter wie Rundenanzahl oder -länge festlegen und im unkomplizierten Arcade- oder im taktischen Simulationsmodus in den Ring steigen. Der Ring wird von der "fliegenden" Kameraperspektive aus gezeigt. Die Kraft und Schnelligkeit des Boxers lest Ihr in zwei Säulen am oberen Bildschirmrand ab. Alle Treffer werden mitgezählt, so daß Ihr immer den Überblick behaltet, wie es um Euren Kämpfer bestellt ist, und wann es Zeit ist, in Deckung zu gehen. Die größte Innovation des Spiels ist der aus Vektoren zusammengesetzte Ring: Je nach der Bewegung der Kämpfer dreht er sich um 360 Grad und ermöglicht dadurch immer die beste Perspektive.



gut

Bei *Muhammad Ali Boxing* wird zuerst einmal viel auf Show gemacht. Mit einem Vektoranflug auf Las Vegas werdet Ihr erst mal in die rich-

tige Showstimmung versetzt. Sogar an die hübschen Girls wurde gedacht, welche vor Beginn jeder Runde ein Nummernschild in die Luft halten. Fragt man sich nun, auf wen die Zuschauer mehr achten. Während des Kampfs stehen den Kontrahenten fast alle möglichen Schlagvariationen zur Verfügung. Lediglich die Steuerung muß gut beherrscht werden, damit alle Aktionen auch im richtigen Timing ausgeführt werden. Bei richtig harten Treffern spritzt sogar manchmal das Pixelblut über den Bildschirm. Nicht zuletzt durch die vielen Soundeffekte (Anfeuerungsrufe des Publikums) kommt tolle Atmosphäre rüber. Leider läßt aber die technische Umsetzung von der Beinarbeit her sehr zu wünschen übrig und hat nicht mehr viel mit Realitätsnähe zu tun. Abschließend bleibt zu sagen, daß *Muhammad Ali Boxing* immer noch eines der besten Spiele dieses Generes für das MD ist.

ws

System: **Mega Drive**
 Spieltyp: **Boxsimulation**

Hersteller: **Park Place**
 Testversion von: **Virgin**
 Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
 Features: **2 Spielermodi**

Schwierigkeitsgrad: **3 bis 5**
 Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik: **70%**
 Musik: **24%**
 Soundeffekt: **75%**

Spiel-spaß **75%**

Redaktionswertung



Beinhart!!

Evander Holyfield's Boxing

Es ist wieder soweit! Das Stadium ist bis zum Rand gefüllt. Die Zuschauer toben schon auf den Plätzen. Die zwei Kontrahenten befinden sich auf dem Weg zum Ring. Die Hallenbeleuchtung wird eingeschaltet und der Schiedsrichter stellt die Boxer dem tosenden Gemenge vor. Als der Ringrichter zum Kampf aufruft, taumelt die Menge vor Begeisterung. Dann endlich, der erste Gongschlag ertönt. In *Evander Holyfield's Boxing* steigt Ihr in die schweißgetränkten Shorts der Ringakteure. Pro Kampf liegen zwölf blutige Runden vor Euch - es sei denn, der Schlagaustausch entscheidet sich schon im Voraus durch einen klassischen Knockout oder einen technischen K.o. (wenn ein Kämpfer dreimal pro Runde zu Boden geht). Ihr habt die Möglichkeit, unter mehreren Spielmodis zu auswählen. Bei einem "Freundschaftsmatch" boxt ihr gegen einen von 29 Fightern. Im Zweispielermodus geht Ihr auf Euren menschlichen Gegenspieler los. Den Weg zur Weltspitze

bahnt Ihr Euch im "Career Mode", hier habt Ihr die Chance, Euren eigenen Vorstellungen entsprechend, einen Boxer zu kreieren. Dank einer im Modul eingebauten Batterie wird das mühsam erstellte sogar gespeichert. Alle Akteure unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Kraft, Geschicklichkeit und Verteidigung. Im Ring wird Eure Spielfigur von der Seitenperspektive aus gezeigt. Bei jedem gelandetem Treffer schrumpft Euer Energiebalken oder der des Gegners. Durch eine "Body-Anzeige" wird außerdem noch die Verfassung des Körpers am unteren Bildschirmrand mit angezeigt.



gut

Auf den ersten Blick verspricht *Evander Holyfield* nicht gerade sehr viel. Weder die Grafik noch der Sound lassen einen zu Begeisterungstürmen ausbrechen. Erst nach einiger Spielzeit bekommt man einen kleinen Einblick auf das was alles an Details in das Modul gequetscht wurde. Umfangreiche Einstellungsoptionen und zahlreiche Auswahlmöglichkeiten lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. An grafischen Gags wurde auch nicht gespart. Der Ring dreht sich zum Beispiel während des Kampfes um die Sportler, damit ein räumliches Gefühl aufkommt und der Spieler immer die optimale Sicht hat. Es wird also einiges mehr geboten, um die Motivation aufrecht zu erhalten. ws

Redaktionswertung

System: **Mega Drive**
Spieltyp: **Boxsimulation**

Hersteller: **Sega**
Testversion von: **Sega**
Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
Features: **Batterie, Paßwort**

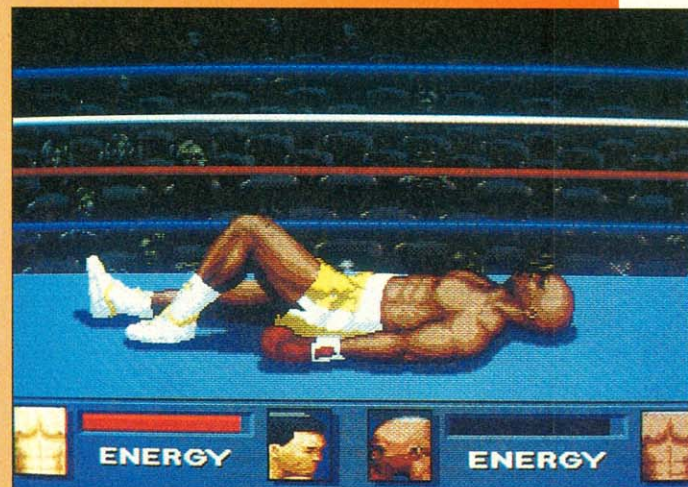
Schwierigkeitsgrad: **3 bis 5**
Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik: **64%**
Musik: **51%**
Soundeffekt: **60%**

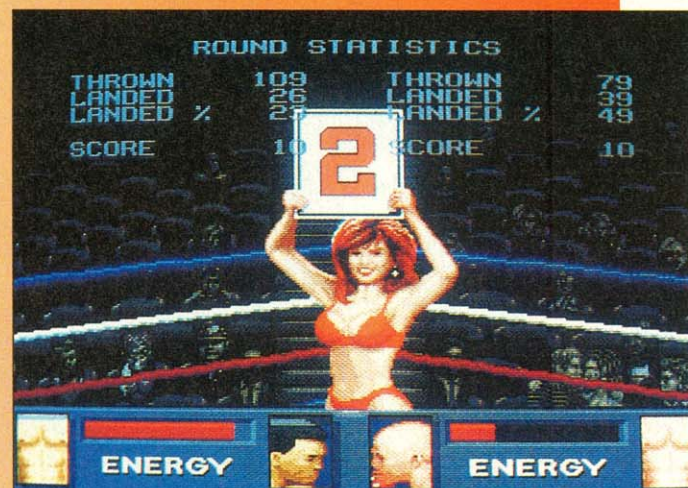
Spiel-
spaß **70%**



Eine rechte Gerade wird gerade noch abgeblockt



Evander hat sich Schlafen gelegt, kann man hierzu sagen



In der Pause zeigt das Nummern-Girl sich von seiner besten Seite

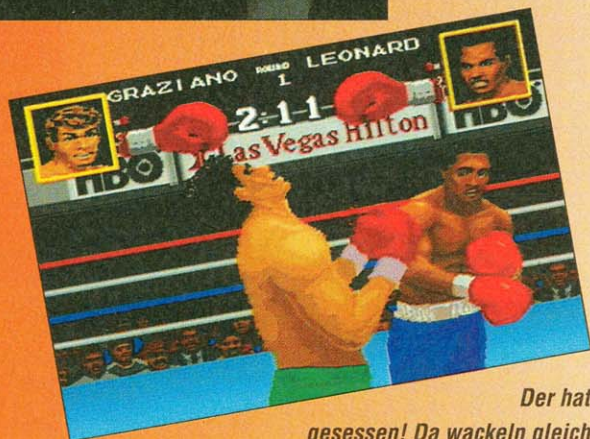


Oldies but Goldies!

Boxing Legends of the Ring



Hier könnt Ihr die Stärke der einzelnen Kämpfer begutachten



Der hat gegessen! Da wackeln gleich die Backenzähne.



Im oberen Bereich wird Euch die körperliche Verfassung der Kämpfer angezeigt



Der Bursche legt sich gleich auf die Bretter, um ein kurzes Nickerchen zu machen

Wolltet Ihr schon immer mal mit berühmten Boxerlegenden im Ring stehen? Dann seid Ihr bei *Boxing Legends* genau an der richtigen Adresse. Euch stehen drei verschiedene Spielmodi zur Auswahl. Entweder Ihr prügelt Euch im Exhibition mit einem Kumpel oder Ihr startet eine eigene Karriere als Newcomer. Wem das nicht ausreicht, boxt im "Battle of the Legends" um Ruhm und Ehre. Spielerisch gleichen sich die Super NES- und MD-Version bis auf die Button-Belegung wie ein Haar dem anderen. Ihr verteilt kurze Geraden, Magenschwinger, Aufwärtshaken und klammert, sofern's Euch von der Kondition her nicht mehr am besten geht. Während des Schlagabtausches lest Ihr die Verfassung Eures Fighters an dessen Portrait über dem Ring ab: Boxhandschuhe dienen in der oberen Bildschirmhälfte als Energieanzeige. Sind diese schon sehr erschöpft, könnt Ihr vorübergehend keine Schläge mehr austeilen und müßt ausweichen und klammern.



gut

Bei Boxsimulationen ist das immer so eine heikle Sache. Meistens ist die Ansicht schlecht gewählt oder die Grafik läßt stark zu wünschen übrig. Bei *Boxing Legends* wurde ich angenehm überrascht. Die Kämpfer-Sprites sind alle schön groß und detailreich gezeichnet. Auch die Ansicht behindert den Spielfluß in keinsten Weise. Die Spielbarkeit haben die Designer beachtlich gut gestaltet: Das Ducken und Zuschlagen geht nach anfänglicher Gewöhnungsphase recht locker von der Hand. Leider sieht es mit der Realitätsnähe nicht so gut aus, denn was die Fighter hier alles an Schlägen einstecken können, geht schon in den übermenschlichen Bereich. Trotz einiger Mankos sind beide Versionen durchaus zu empfehlen. **ws**

System: **Mega Drive**
Spieletyp: **Box-Simulation**
Hersteller: **Electrobrain**
Testversion von: **Game Express**
Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
Features: **Career-Mode, Continue, Paßwort**
Schwierigkeitsgrad: **5**
Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik: **67%**
Musik: **5%**
Soundeffekt: **50%**

Spiel-spaß **66%**



Redaktionswertung

System: **Super Nintendo**
Spieletyp: **Box-Simulation**
Hersteller: **Electrobrain**
Testversion von: **Game Express**
Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
Features: **Career-Mode, Continue, Paßwort**
Schwierigkeitsgrad: **5**
Preis: **ca. 140 Mark**

Grafik: **72%**
Musik: **5%**
Soundeffekt: **62%**

Spiel-spaß **71%**



Redaktionswertung



Ring frei für...

George Foreman KO Boxing

Der Altmeister George Foreman betritt wieder den Ring. Dem einem oder anderen wird der Name nicht so viel sagen. Der wohl immer noch bekannteste Boxer ist und bleibt Muhammad Ali. Aber auch Foreman war ein hervorragender Boxer, der nicht allzu lange im Ring gestanden ist. Nun genug der Vorrede und ab geht's zum Spiel. Am unteren Bildschirmrand fixiert, blickt ihr Georgi-Boy über die Schulter und drescht auf Euren Rivalen ein. An Schlägen stehen Euch Haken und Geraden zur Verfügung. Seid Ihr in der Defensive hebt Foreman auf Tastenkommando seine Arme zur Dekkung oder weicht zur Seite aus. Für flotte Rechts-Links-Kombinationen erhaltet Ihr Superpunches – landet der Extraschlag im Ziel, schrumpft die Energiesäule Eures Gegenübers schneller. Neben der Power-Anzeige erfahrt Ihr Euren Gesundheitszustand über eine Nahaufnahme von Georges Kopf: Platzwunden und geschwollene Gesichtspartien kündigen einen Knockdown an. Ziel

Eurer Boxerkarriere ist der goldverzierte Champion-Gürtel, der nach erfolgreichem Absolvieren aller vier Wettkampfserien Euch als wohlverdienter Preis verliehen wird. Wer einen Partner hat, darf auch zu zweit in den Ring steigen und um Ruhm und Ehre kämpfen.



na ja

Obwohl das Gekloppe durch ein paar Schlagvarianten kultiviert wurde, fehlen frische Ideen, um den Modergeruch des seichten Spielwitzes wegzublase. Was sich in der Beschreibung noch ganz gut liest, ist im Spiel selbst weit weniger berauschend. Leider haben sich da die Sportprofis von Flying Edge nicht sehr viel Mühe bei der Mega-Drive-Umsetzung von *George Foreman's KO Boxing* gegeben. Sound und Grafik lassen sehr zu wünschen übrig gegenüber der etwas besseren Super-Nintendo-Version. Hier wäre sicherlich mehr möglich gewesen, auch auf Segas 16-Bitter. Dafür kloppt sich's auf dem Mega Drive besser; die Spiele-Arena ist den Game-Boy- und NES-Vorgängern knapp überlegen. Trotzdem ist Georges vierter Auftritt mit Vorsicht zu behandeln: Nur hartgesottene Foreman-Fans und Hobbyboxer halten dem Boxspektakel nach den ersten Runden die Treue. Wer schon alle Boxsimulationen auf dem Mega Drive besitzt, kann ja mal einen Blick auf dieses Produkt werfen. **ws**

System: **Mega Drive**
Spieltyp: **Boxsimulation**

Hersteller: **Flying Edge**
Testversion von: **Acclaim**
Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
Features: **Paßwort**

Schwierigkeitsgrad: **3 bis 5**
Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik:

52%

Musik:

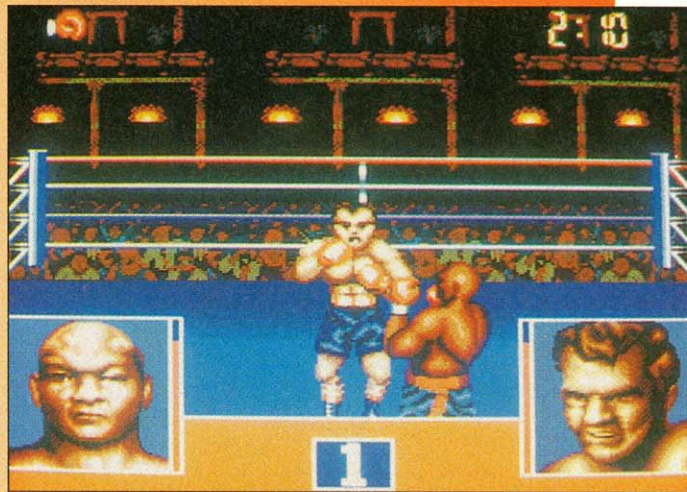
41%

Soundeffekt:

39%

Spiel-
spaß **48%**

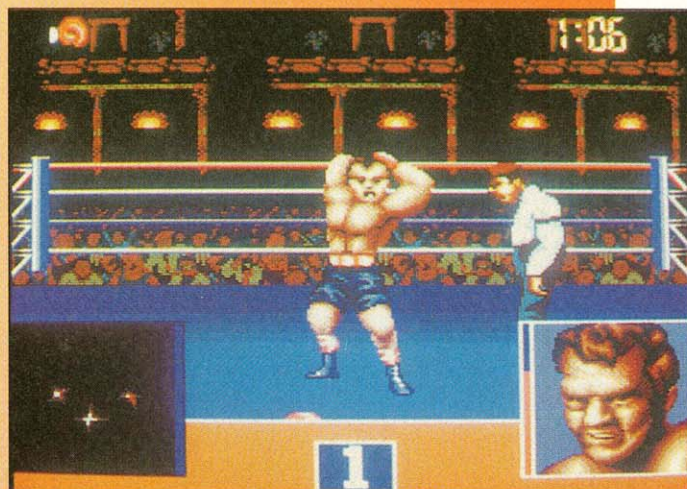
Redaktionswertung



Das ist gerade noch mal gut gegangen hier!



Bei diesem Anblick kann man nur grinsen

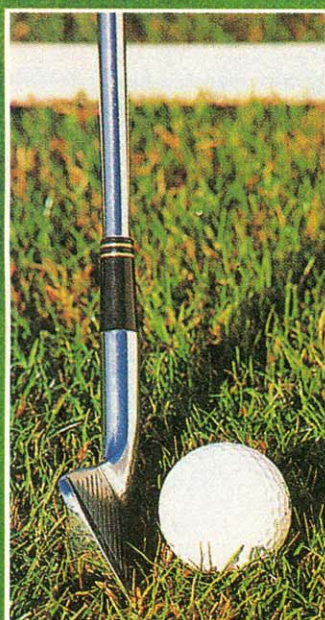


George in der Siegespose (man beachte das unglaubliche Muskelspiel in Schulter- und Hüfthöhe)



Golf

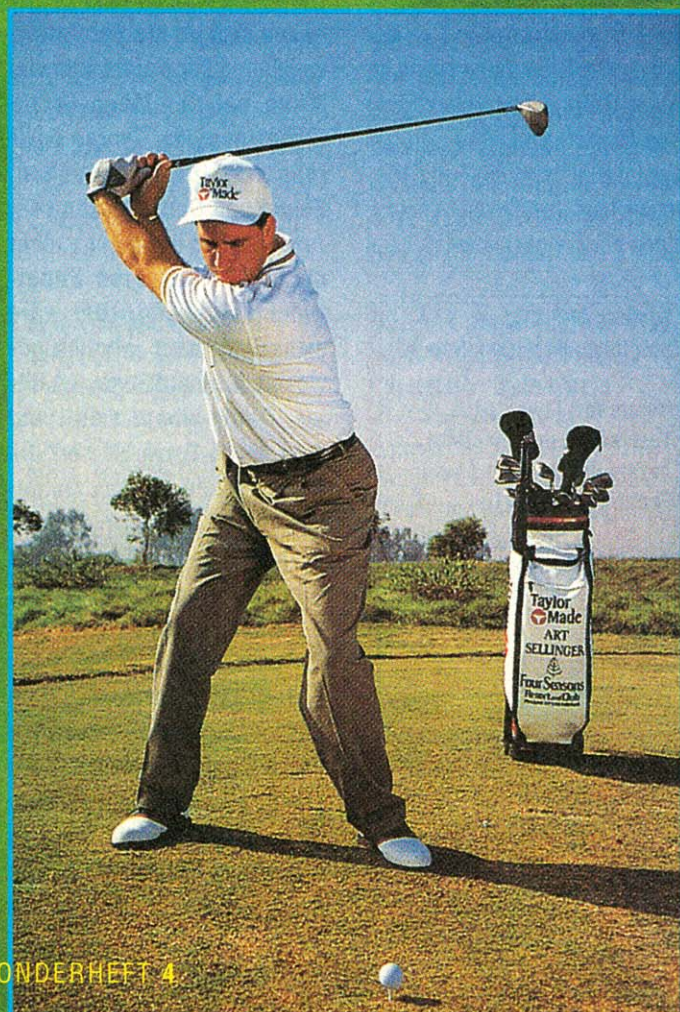
Daß Golf auch heute noch als elitär und abgehoben gilt, liegt mit Sicherheit nicht nur an den immer noch hohen Kosten für Ausrüstung und Clubmitgliedschaft. In der britischsten aller Rasensportarten gelten strenge Etikette...



Mit dem kleinen Eisen schlägt man kurze steile Bälle

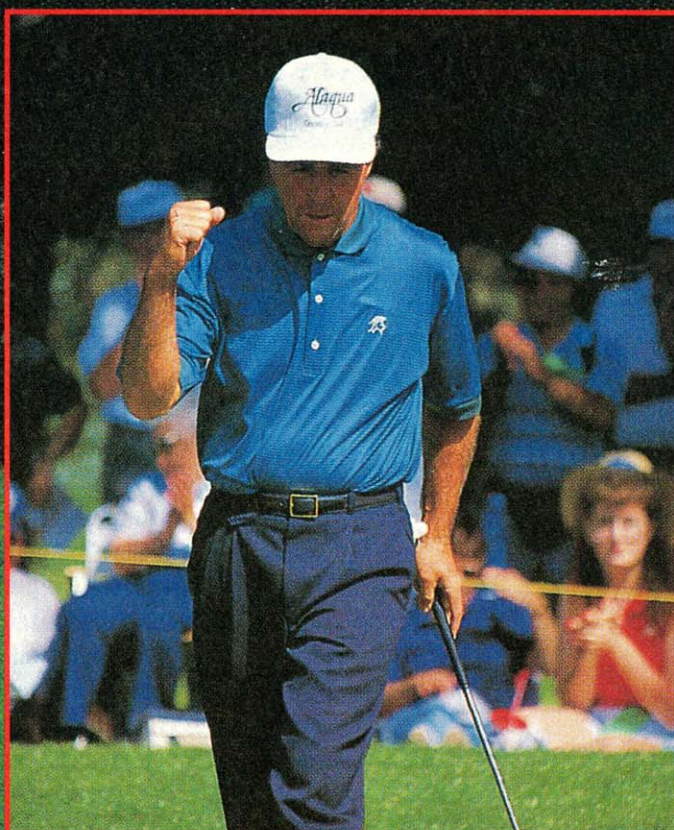
Auch in Zeiten, wo Weltklassemann und Profi Bernhard Langer hierzu-lande viel für seinen Sport getan hat, bleibt Golf eine Ausnahmesportart. Dazu sind allein die Platzregeln viel zu penibel. Die zunehmende Beliebtheit führt vor allem auch dazu, daß immer mehr Möchtegern-Yuppies auf den Golfplätzen herumhampeln, von denen es einige nie richtig lernen werden. Mancher braucht eben lediglich die Golftasche auf dem

Beim Abschlag kommt es auf stabile Fußstellung an ("Grounding"), saubere Schlägerführung und unverkrampfte Haltung. Der Ball liegt auf einem kleinen Podestchen, dem "Tee".



Autorücksitz – als Selbstbewußtseinsverstärker und zum Angeben. Golf ist außerdem keine Sportart für Kids. Auf dem Golfplatz erwartet man äußerste Ruhe und Konzentration, Höflichkeit und erstklassiges Benehmen, dezentes und gepflegtes Auftreten ebenso wie korrekte Ausrüstung. Nicht einmal herumstehen darf man ohne Regeln. Ohne die "Platzreife", einer Art Führerschein für angehende Golfer, darf das Greenhorn den Platz gar nicht erst betreten und muß mit dem Anfängergrün vorliebnehmen. Weiterhin ist die Schlägerei nach wie vor nicht billig, und wer hat schon einen Golfplatz vor der Nase - vor allem in der Stadt! Zwar findet man immer öfter Sportplatz-, Hallen- oder Hochhausdach-Anlagen, in denen Golfer ihre Bälle aus abgegrenzten Zellen in aufgespannte Netze hämmern (diese Spielart ist vor allem in Japan sehr beliebt), doch diese Anlagen haben Grenzen. Haltung und Abschlag lassen sich zwar prima trainieren, doch das allein macht natürlich noch keinen Golfer - und vor allem irgendwann keinen Spaß mehr.

Golf stammt ursprünglich wahrscheinlich aus Schottland. Gespielt wird der Rasensport auf einem bis 50 Hektar großen Gelände, das natürliche und künstliche Hindernisse enthält. Der Golfer versucht, seinen 45 Gramm schweren Hartgummiball mit möglichst wenigen Schlägen in einem Loch von 10 cm Durchmesser unterzubringen. Dem Spieler stehen maximal 14 verschiedene Schläger zur Verfügung, mit denen er je nach Form und Material verschiedene Flugbahnen und Maximalweiten erzielen kann. Die Schläger für große Weiten sehen aus wie knubbelige Hämmer, die für kurze steile Flugbahnen wie kleine Schaufeln und der Putter, mit dem der Ball präzise über wenige Meter geschoben wird, hat große



Gute Golfspieler können sich beherrschen – selbst im Triumph

Ähnlichkeit mit einem Minigolf-schläger. Ein gutes Schlägersortiment ist mit Abstand der teuerste Bestandteil der Ausrüstung.

Eine Golfpartie geht über 9 bzw. 18 Löcher. Es gewinnt, wer nach allen Löchern am Ende am wenigsten Schläge auf dem Konto hat. Diese Spielart nennt man "Zählspiel". Beim "Lochspiel" dagegen zählt jedes gewonnene Loch als einzelner Gewinnpunkt, unabhängig davon, wieviele Schläge nötig waren, es zu gewinnen.

Den Weg zum Loch behindern z. B. natürliche Hindernisse wie Bäume und Büsche, aber auch grober Rasen ("Rough"), Wasser oder künstlich hinzugefügte Sandbunker und natürlich Wind und Wetter. Das kurzgeschchnittene Grün entlang der Ideallinie nennt man "Fairway". Jeder Golfer versucht, mit seinen Schlägen möglichst im Fairway zu bleiben, denn der Ball muß – mit Ausnahme einiger streng reglementierter Sonderfälle – von da weitergespielt werden, wo er liegenbleibt.

So kann's schon mal passieren, daß die Cracks auf einen Baum klettern, um weiterzuspielen oder knöcheltief im Wasser stehen. Landet der Ball dagegen ganz im Wasser oder ist nach Meinung des Spielers sonst unspielbar, gibt's im Zählspiel gleich zwei Schläge aufs Konto. Beim Lochspiel ist das Loch ganz verloren.

Jedes "Green", das ist die Strecke vom Abschlag bis zum Loch, läßt sich mit einer vorgegebenen Schlagzahl absolvieren, dem sog. Par. Wer auf einem "Par 5" mit fünf Schlägen

vom Abschlag bis ins Loch trifft, hat "Par" gespielt. Wer einen Schlag weniger braucht ("eins unter Par"), hat einen "Birdie" geschafft. Wer gar "zwei unter" zustande bringt, darf seine Leistung "Eagle" nennen. "eins über Par" nennt man "Bogie", "zwei über" "Double Bogie".

Das Loch erkennt der Golfer von weitem an einem Stock mit Wimpel. Vor und während einem Schlag in der Nähe des Lochs darf der Spieler den Flaggenstock "bedienen" lassen, also entfernen oder zur Anzeige der Lage des Lochs hochhalten lassen, beispielsweise, wenn das Loch hinter einem Hügel liegt, der den direkten Blick verhindert. Im Wettbewerb begleitet jeden Golfer ein "Caddy", der die Tasche mit den Schlägern bereithält und der auch die Flagge bedienen kann. Der Ball darf aber weder den Flaggenstock noch den bedienenden Helfer treffen. Wer z. B. aus 200 Metern Entfernung erst den Flaggenstock und dann ins Loch trifft, hat nicht etwa einen Birdie gelandet, sondern erhält im Zählspiel zwei Schläge Strafe und verliert im Lochspiel das Loch!

Wer jetzt neugierig geworden ist, sollte sich einmal im Urlaub Ausrüstung leihen und sich ein paar Schnupperstunden bei einem guten Privatlehrer leisten – die beste Möglichkeit herauszufinden, ob sich der ganze Aufwand lohnt und einem die Sache überhaupt liegt. Halbe Sachen gibt es in diesem Sport nämlich nicht: Entweder man haßt Golf oder wird früher oder später süchtig danach... hu



Maximal 14 Schläger sind im Spiel erlaubt. Oben drei Schläger für weite Distanzen ganz unten rechts der Putter.



Von der Stange

Pebble Beach Golf Links

T&E-Soft produziert mit Vorliebe Golfsimulationen: Während man sich mit *Wicked 18* zu weit aufs Glatt-eis der Polygongrafik gewagt hat, präsentiert sich *Pebble Beach Golf Links* dank gemäßigter Kurse weitgehend spielbar. Viele Elemente in beiden Spielen gleichen sich jedoch bis aufs i-Tüpfelchen, beispielsweise der Radarschirm am rechten Bildschirmrand, der Infobalken mit dem Windmesser am unteren Bildschirmrand, Farben und Animationsstufen des Golfspielers, das Profilticker für Geländekonturen oder die Hilfestellung mit grinsendem Promi-Konterfei. Zehn Spieler sieht der Computer in einer Partie vor, wobei sich allerdings vor dem Monitor maximal vier beim Schlagen abwechseln dürfen. Dank Batterie verewigt Ihr Eure Leistungen und könnt nach Spielpausen mit Continue das laufende Turnier fortsetzen. Anfänger versuchen sich lieber erst in einigen Trainingsrunden und

ziehen öfters die Hilfestellung des freundlich grinsenden Trainers zu Rate. Auch in dieser Simulation legt T&E-Soft Wert auf korrekte Schlägerwahl und Fußstellung. Vorsicht mit dem Wind! Wie der Name schon sagt, liegt der Golfparcours nahe am Meer und da pfeift gewöhnlich eine steife Brise, die Ihr mit angeschnittenen Bällen auszugleichen versucht. Um Euch das Geländeprofil nahe dem Loch transparenter zu machen, könnt Ihr ein Koordinatengitter über das Grün legen.



geht so

Auch wenn das Super Nintendo bei weitem nicht genug Rechenpower für vernünftige Vektorgrafik zur Verfügung stellt, fällt das wenigstens solange nicht auf, wie die Kurse

nicht allzu komplex werden. *Pebble Beach Golf Links* macht einen optisch ansprechenden Eindruck, weil Bäume und Hindernisse sowie der Spieler als Bitmaps auf die Polygonzug-Landschaft aufgesetzt wurden. Für meinen Geschmack leistet *PGA Tour Golf* aber dennoch wesentlich mehr, weil Ihr da nach einiger Trainingszeit ein besseres Ballgefühl vor allem beim Putten und bei kurzen Schlägen bekommt und die Grafik einfach schneller und flüssiger ist. Vor allem das Raumgefühl kommt bei *Pebble Beach Golf Links* bei weitem nicht so gut rüber wie bei den Electronic-Arts-Klassikern. Nicht gefallen hat mir außerdem die Tatsache, daß zu wenig Schlägervarianten in der Golf tasche stecken: Da müßt Ihr schon ein-nige Übung mitbringen, um per Augenmaß und Konzentra-

tion die richtige Schlagweite auf dem kreisförmigen Kraftbalken zu erwischen. Auch das Koordinatensystem am Loch gefällt mir nicht hundertprozentig. Es fällt zu weit aus und Ihr haut immer mal wieder daneben, ohne daß es vorhersehbar gewesen wäre. Insgesamt ganz nett... hu

System: **Super Nintendo**
Spieletyp: **Golfsimulation**

Hersteller: **Bullet Proof**
Testversion von: **Archiv**
Anzahl der Spieler: **1 bis 4**
Features: **Batterie**

Schwierigkeitsgrad: **4 bis 5**
Preis: **ca. 120 Mark**

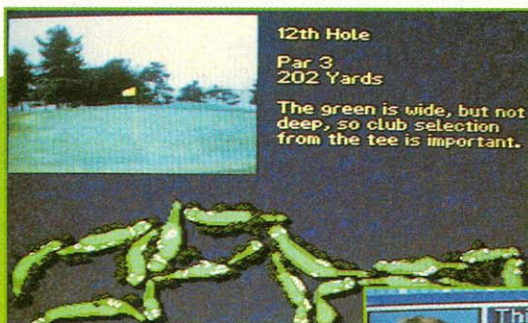
Grafik: **70%**
Musik: **35%**
Soundeffekt: **41%**

Spiel-spaß **69%**



Redaktionswertung

Polygongrafik mit aufgesetzten Bitmaps schafft gutes Raumgefühl bei ansprechender Optik



Vor dem ersten Schlag gibt's taktische Ratschläge



Ein Koordinatengitter hilft Euch mit den Geländekonturen



Jack Nicklaus



Power Challenge Golf

Altmeister Jack Nicklaus lädt bis zu vier Fans des Rasensports gleichzeitig zu einer Runde auf den schönsten Golfplätzen der Welt ein. Zu Beginn präsentiert er fein digitalisierte Bilder der Örtlichkeiten. Da der Junge wertvolle Erfahrungen auf Lager hat, läßt er es sich nicht nehmen, vor jedem Loch Hinweise und Spieltips zu geben. Anschließend erscheint eine Kartentafel, auf der Ihr das Grün aus der Vogelperspektive beobachten und die Tips des Meisters durchdenken könnt. *Power Challenge Golf* besteht genau wie *PGA Tour Golf* aus einer 3-D-Landschaft mit aufgesetzten Bitmap-Bäumen und Büschen. Auch das Schlagssystem ähnelt dem von Electronic Arts: Ein gerader Kraftbalken von 0 bis 100 Prozent Schlagstärke regelt feuerknopfbedient die Wucht des Abschlags, mit dem symbolisierten Wetterföhnchen behaltet Ihr die Windverhältnisse im Auge. Ein Overdrive bietet Reserven für Maximalweiten. Das Programm trifft eine Schläger-Vorauswahl, von der Ihr aber ab-

weichen dürft. Am Loch gibt's wieder das praktische Koordinatengitter, mit dem Ihr die Geländekonturen besser nachvollziehen könnt. Gelungene Aktionen führt Ihr Euch unter dem Beifall eines imaginären Publikums nochmals in aller Ruhe zu Gemüt, Statistikfreaks versuchen, ihre eigenen oder die Rekorde ihrer Mitspieler auf dem batteriegepufferten Leaderboard zu schlagen.



super

Spielerisch läßt sich Jack Nicklaus Golf ohne weiteres mit dem EA-Hit *PGA Tour Golf 2* im selben Atemzug nennen. Die Golftips von Jack, die digitalisierten Plätze und die Hintergrundgrafiken bei Statistiken haben mir sogar noch etwas besser gefallen. Durch den wirklich sehr großen Powerbalken könnt Ihr Schläge recht genau dosieren. Erfahrene Digitalgolfer werden zwar bemängeln, daß dadurch der Konzentrationseffekt gegenüber einem echten Abschlag noch unrealistischer wird, doch so eignet sich diese Simulation besonders für Genre-Einsteiger. Außerdem gibt's ja drei Schwierigkeitsgrade. Punktabzug gibt's am Loch, denn das 3-D-Koordinatengitter läßt sich weder drehen noch bewegen. Schwächen zeigt die ansonsten gute Grafik beim Bildaufbau: Der findet so träge statt, daß Ihr stets in Versuchung seid, statt eines Standpunktwechsels einen geschnittenen Ball zu spielen. hu

System: **Mega Drive**
Spielertyp: **Golf-Simulation**

Hersteller: **Accolade**
Testversion von: **Archiv**
Anzahl der Spieler: **1 bis 4**
Features: **Batterie, 3 Schwierigkeitsgrade**
Schwierigkeitsgrad: **3 bis 5**
Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik:

64%

Musik:

12%

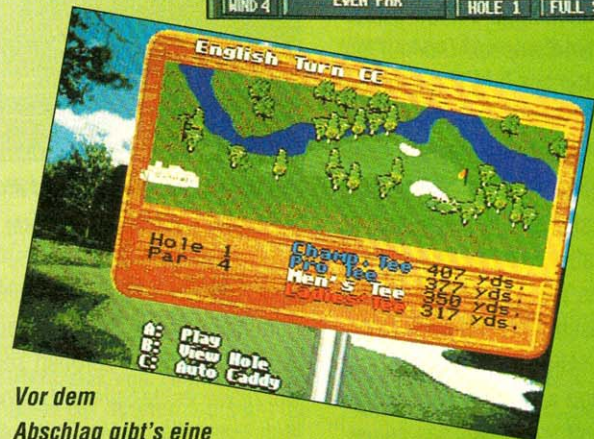
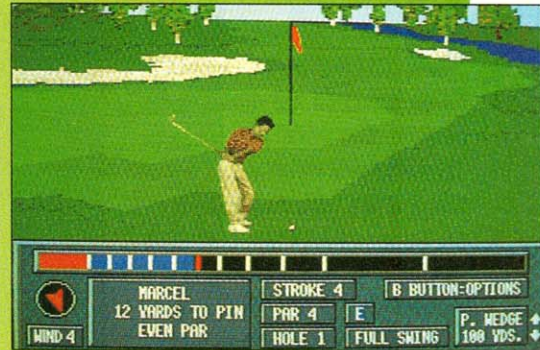
Soundeffekt:

50%

Spiel-spaß **84%**

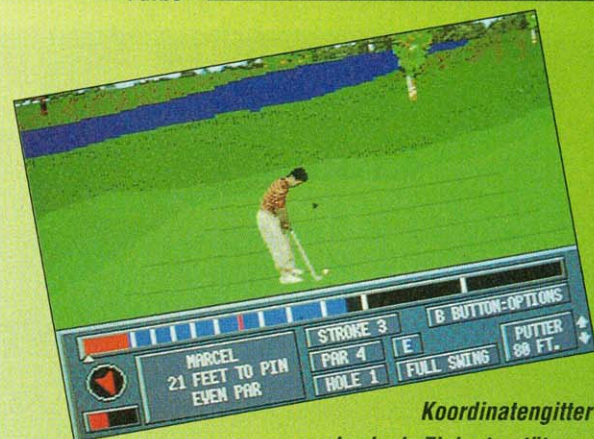
Redaktionswertung

Grafisch hat Jack Nicklaus Golf große Ähnlichkeit mit *PGA Tour Golf 2*



Vor dem Abschlag gibt's eine Einweisung an der Übersichtskarte

Nüchterne Menüs und Statistiken gewinnen durch digitalisierte Hintergründe an Farbe



Koordinatengitter am Loch als Zielunterstützung

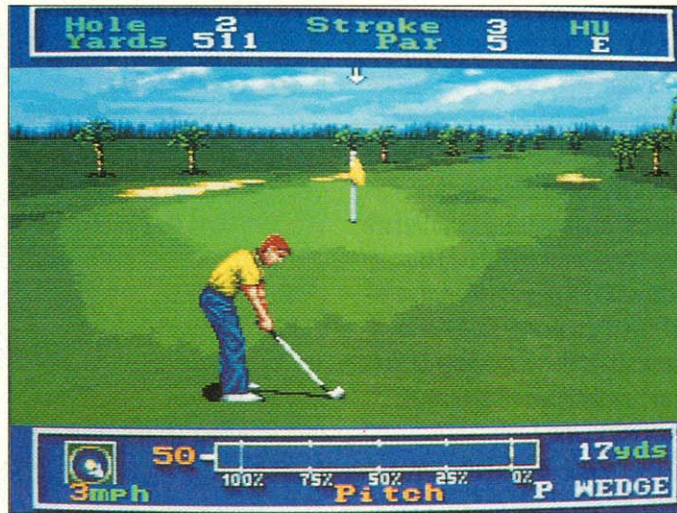


Par 3 PGA Golf



Gleich dreimal PGA Golf von Sportspiele-Spezialist Electronic Arts präsentieren wir Euch auf dieser Doppelseite: Das etwas mehr als ein Jahr alte *PGA Tour Golf 2* für Mega Drive, das Super-Nintendo-Gegenstück *PGA Tour Golf* vom Juni letzten Jahres und die spielerisch zu *PGA Tour Golf 2* identische Mega-Drive-Fortsetzung *PGA European Tour* mit fünf neuen Kursen und Profispielern wie Bernhard Langer auf dem Leaderboard. Spielerisch, taktisch und von der Gestaltung ähneln sich alle drei Versionen so sehr, daß wir es uns leisten können, das Trio in einer gemeinsamen Beschreibung zusammenzufassen. Alle drei Varianten entwickelten sich aus dem ersten PGA-Golf von 1991, das seinerzeit zu den besten Mega-Drive-Titeln zählte.

Den Abschlagspunkt präsentiert das Programm in ansehnlicher 3D-Grafik, in einiger Entfernung flattert das Fähnchen über dem Loch im Wind. Die Optik imitiert die Kameraführung bei TV-Übertragungen: Nach dem Abschlag folgt der Blick der Flugbahn des Balls und schaltet dann auf eine zweite Perspektive nahe



Auf dem Super Nintendo ist die Grafik trotz des Farbvorteils nur geringfügig feiner als auf dem Mega Drive

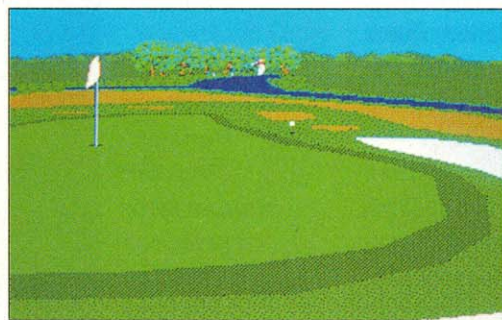
dem Loch um, so daß Ihr die Hartgummikugel aus Zuschauerperspektive auf Euch zurollen seht. Bis zu vier echte Spieler mischen sich unter die besten Golfer der Welt. In *PGA Tour Golf 2* gibt's sieben authentische Kurse mit je

18 Löchern, in der Super-Nintendo-Version sind es ebensoviel, und wer lieber in Europa golft, hat zwar nur fünf Kurse, aber dafür seinen Lieblingsstar im Spiel.

Die PGA-Steuerung hat für Golfsimulationen Maßstäbe ge-

setzt und wurde - mehr oder weniger auffällig - wiederholt von anderen Golfsimulationen kopiert: Zunächst zoomt Ihr in schnellem Vogelflug über das Green und registriert Windstärke und -richtung, Anzahl der vorgegebenen Schläge (das Par) sowie Geländebesonderheiten. Auch während des Spiels könnt Ihr beliebig oft den großen Überblick aufrufen, um Euch möglichst clever ans Loch heranzuarbeiten. Anschließend wählt Ihr je nach erforderlicher Schlagweite ein passendes Eisen, wobei das Programm Hilfestellung leistet und in der Regel auch brauchbare Vorschläge macht. Die Kraftübertragung auf den Ball erfolgt über einen Powerbalken: Mit dem A-Knopf begrenzt Ihr durch einen präzise getimten Doppelklick die Wucht des Abschlags und durch einen dritten Klick den Drall, um Seitenwind oder Geländeunebenheiten auszugleichen. Das ist vor allem bei kürzeren Schlägen alles andere als einfach und erfordert volle Konzentration.

Habt Ihr Euch bis wenige Fuß ans Ziel herangearbeitet, zeigt Euch das Spiel ein 3D-Raster: Ein frei drehbares Gitternetz verdeutlicht die Geländewölbungen und die Position des Balls zum Ziel. So könnt Ihr den nötigen Effekt beim Einlochen einschätzen. Wer im Training grundlegende Kenntnisse erworben hat, wagt sich an die ersten Einzelpartien und sammelt Erfahrung mit dem Gelände, dem Powerbalken und den unterschiedlichen Schlägertypen. Anschließend wird's erst richtig spannend, denn nun kommen die Turniere gegen die besten Golfprofis der Welt. Fernsehkommentatoren und umfangreiche



Deutliches Geländeprofil durch frei drehbares Koordinatengitter



Seltenheit: Ein Schlag im Wasser stehend. Sehr tief kann's allerdings nicht sein...

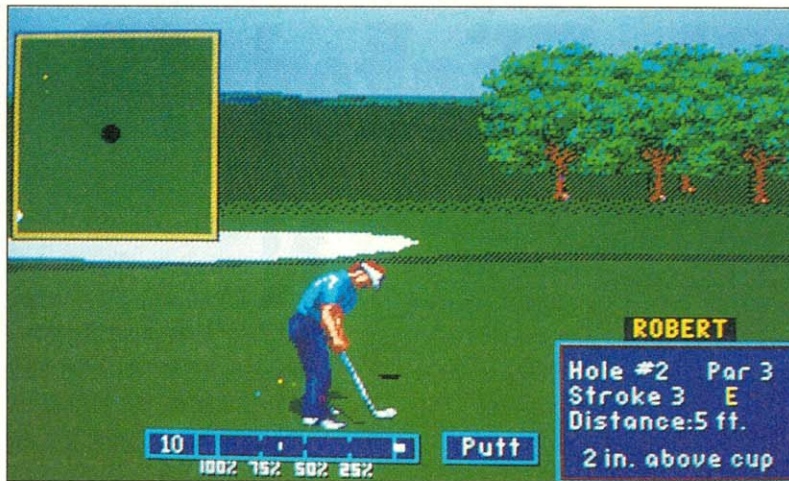


Leaderboards schaffen Atmosphäre. In der *PGA European Tour* besteht ein Turnier aus vier Runden zu 18 Löchern, was dem großen Vorbild entspricht.



super

Golfsimulationen machen – wie jede andere Videospiele-Sportart auch – erst mit mehreren Mitspielern so richtig Spaß. *PGA Tour Golf* sorgt aber sogar bei einsamen Streibern für anhaltende Spielmotivation: Die knallharten Profiturniere mit ihren detaillierten Statistiken sind reizvolle Konkurrenz für den Solo-Joypad-Schwinger. Ihr bekommt einen Einblick, wie unglaublich schwer es sogar in einer stark vereinfachten Konsolensimulation ist, über lange Turniere bei wechselnden Wetterbedingungen so gleichmäßige Leistungen zu zeigen, daß Ihr auch zum Schluß noch unter den besten Fünf spielt. Das Schlagsystem wirkt ausgeklügelt und läßt sich mit etwas Training hervorragend beherrschen. Lediglich bei kurzen Schlägen zwischen 70 und 20 Yards zeigt es kleine Schwächen, da Kraft und Effet durch die drei sehr kurz aufeinanderfolgen-



Optisch unterscheidet sich *PGA Euro Tour* nicht von *PGA 2*

den Klicks extrem schwer präzise zu dosieren sind – für Solisten etwas unfair, da es sich gar nicht verhindern läßt, daß ein Klick hin und wieder einen Sekundenbruchteil zu spät kommt. Dann sind die konso-

lengesteuerten Gegenspieler natürlich gleich einen Schlag vorne. Stilvolle Begleitsounds wie begeistert applaudierende Zuschauer bei guten Schlägen und die solide 3D-Grafik machen alle drei Versionen zu

ungeschlagenen Spitzenreitern ihres Genres. Die *PGA European Tour* unterscheidet sich von *PGA Tour Golf 2* lediglich durch neue Kurse und Teilnehmer – und das ist wie immer Geschmacksache. hu

System: **Mega Drive**
Spieltyp: **Golfsimulation**

Hersteller: **EA**
Testversion von: **Archiv**
Anzahl der Spieler: **1 bis 4**
Features: **Batterie**

Schwierigkeitsgrad: **4 bis 5**
Preis: **ca. 130 Mark**



Spiel-spaß **84%**

Redaktionswertung

System: **Super Nintendo**
Spieltyp: **Golfsimulation**

Hersteller: **EA**
Testversion von: **Archiv**
Anzahl der Spieler: **1 bis 4**
Features: **Batterie**

Schwierigkeitsgrad: **4 bis 5**
Preis: **ca. 130 Mark**



Spiel-spaß **84%**

Redaktionswertung

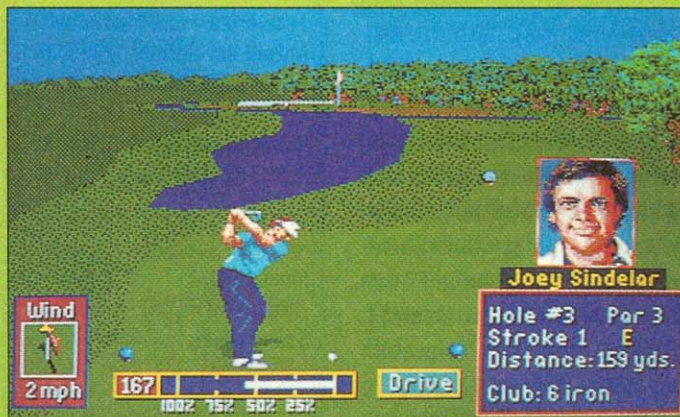
System: **Mega Drive (Euro Tour)**
Spieltyp: **Golfsimulation**
Hersteller: **EA**
Testversion von: **Archiv**
Anzahl der Spieler: **1 bis 4**
Features: **Batterie**

Schwierigkeitsgrad: **4 bis 5**
Preis: **ca. 130 Mark**

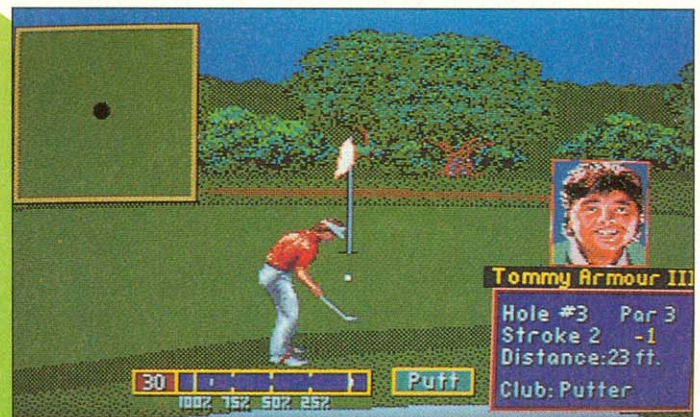


Spiel-spaß **84%**

Redaktionswertung



Deutlich zu sehen: Ansteigende Schlagkraft im Powerbalken



Ein Mini-Radar zeigt das unmittelbare Umfeld des Lochs



Klasmühlen-Golf Wicked 18



Auf einem solchen "Green" wirkt die Hilfestellung reichlich schadenfroh!



Ein beherzter Schlag in die Felsenschlucht und dann viel Spaß bei der Ballsuche...



Den Radarschirm im Augenwinkel, wählt Ihr einen geeigneten Schläger



Sieht eigentlich ganz harmlos aus – aber diese Unebenheiten am Loch!

Nach Pebble Beach Golf Links beehrt T&E-Soft die Szene mit einem ganz ähnlichen, aber völlig abgedrehten Golfspiel. Ihr vergnügt Euch auf 18 Grüns, die von gähnenden Schluchten durchzogen werden, von Wasserflächen, Felsplateaus, Lavaseen usw. Mal liegt die Zielflagge einige hundert Meter steil bergauf, mal liegt sie hinter einem Labyrinth von Steinsäulen, mal fast verborgen am Hang. Bäume, Büsche und schwebende Steinplattformen hängen in der Luft und fast immer pustet ein störender Wind. Vor dem ersten Schlag macht Ihr Euch per Kamera "fahrt" (die Darstellung ist erbärmlich langsam und ruckelt zum Gotterbarmen) aus der Hubschauber-Perspektive ein Bild vom Grün. Der Computer-Caddy empfiehlt Euch anschließend einen passenden Schläger, wobei Ihr seine Empfehlungen verreiben könnt: Sein Tip orientiert sich immer am direkten Weg zur Zielflagge. Den könnt Ihr aber in den seltensten Fällen spielen.

Risiko, weil der Ball nach dem ersten Bodenkontakt hüpfert und hüpfert und einfach nicht zur Ruhe kommen will. Die aufwendige 3-D-Polygongrafik beeindruckt zwar auf den ersten Blick und ist auch sicher gut gemeint, gaukelt Euch aber einen völlig falschen Eindruck von Entfernungen vor. Außerdem bewegt sie sich entsetzlich langsam und ruckartig. Auch bei sorgfältigem Putt zirkelt der Ball schon mal ohne Grund gehässig ums Loch herum. Dreht Ihr Euch, ändert sich nicht einmal die Windrichtung gemäß der Bewegung. Die spinnerten Kurse wären ja noch originell, wären sie nicht so unspielbar und würden sie einen nicht immer wieder in Situationen treiben, bei denen Euch nur noch ein "Quit Game" bleibt. Alles in allem spielt der Zufall meist eine größere Rolle als Augenmaß und Übung – auch bei Golfern, die schon so manche Trainingsrunde hinter sich haben. Schade eigentlich! hu



na ja

Der Versuch, aus der ruhigen Rasensportart ein Joy-padspektakel zu machen, ging leider in die Hose. Lassen sich weite Abschläge noch halbwegs einschätzen und plazieren, treibt's Euch beim Putten die Zornesröte ins Gesicht: Golfball und Loch schweben im Raum, der Ball springt in Zeitlupe durchs Gelände wie ein Grashüpfer im Mondstaub. Lange Schläge werden zum

System: Super Nintendo
Spieletyp: Golfsimulation

Hersteller: T&E Soft/BPS
Testversion von: Flashpoint
Anzahl der Spieler: 1 bis 10
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 60%
Musik: 61%
Soundeffekt: 38%

Spiel-spaß 32%





Fast ein Oldie

World Class Leaderboard

Von allen Golfsimulationen in diesem Heft die älteste, aber bei weitem nicht die schlechteste ist *World Class Leaderboard* von U.S. Gold, das Mega-Drive-Eigner Anfang '93 beglückte. Bereits Mitte der Achtziger war *Leaderboard Golf* aber schon ein Homecomputer-Klassiker – und am bewährten Spielkonzept hat sich bis heute wenig geändert. Die Mega-Drive-Version bietet die offizielle Turnierzahl von vier 18-Loch-Plätzen, einen Mehrspielermodus für max. vier Teilnehmer und variable Schwierigkeitsgrade. Ganz wie es der Hobbygolfer erwartet, bietet *Leaderboard Golf* neben dem klassischen Zählspiel auch Lochspiel und Mannschaftswettbewerbe. Anfänger erspielen sich die Platzreife auf der Driving Range. Wie in den meisten Simulationen üblich, findet Ihr auf dem Bildschirm optische Symbole für Windstärke und Windrichtung, eine Radarübersicht des Greens und ein Symbol des aktiven Schlägers. Was vor neun Jahren eine Sensation war, gehört heute zur übli-

chen Golfspiel-Ausstattung: 3-D-Perspektive und detaillierte Geländeansichten. Allerdings ändert sich diese Perspektive auch nicht beim Putten. Digitalisierte Soundeffekte und hin und wieder Sprachausgabe mit Kommentaren zum Spiel vervollständigen die Atmosphäre.



gut

Obwohl *Leaderboard* zweifellos immer noch zu den besseren Golfsimulationen gehört, merkt man dem Programmkonzept deutlich den Zahn der Zeit an. Wo *PGA Tour Golf* perfekte Kamerafahrten in Fernsehperspektive bietet, zeigt *Leaderboard Golf* den Flug des Balls in einem kleinen Fenster aus der Vogelperspektive. Das ist zwar zweckmäßig, aber nicht sehr spektakulär. Auch an die Batterie zum Abspeichern haben sich Golffreaks schon fast gewöhnt, hier fehlt sie leider. Die digitalisierten Bäume und Büsche wirken bei der reduzierten Farbpalette des Mega Drive reichlich plump und salatkopffartig. Besonders beim Putten hätte ich mir etwas mehr optische Raffinesse gewünscht, z. B. ein drehbares Geländeprofil. Trotzdem spielt sich *Leaderboard Golf* flüssig, die Steuerung ist präzise und garantiert nach kurzer Eingewöhnungsphase ein gutes Ballgefühl. Wer sich selbst in ausweglose Situationen getrieben hat, läßt die Konsole übernehmen und lernt aus den Aktionen des Programms. hu

System: **Mega Drive**
Spieltyp: **Golf-Simulation**

Hersteller: **U.S. Gold**
Testversion von: **Archiv**
Anzahl der Spieler: **1**
Features: **4 Spielmodi**

Schwierigkeitsgrad: **3 bis 4**
Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik:

58%

Musik:

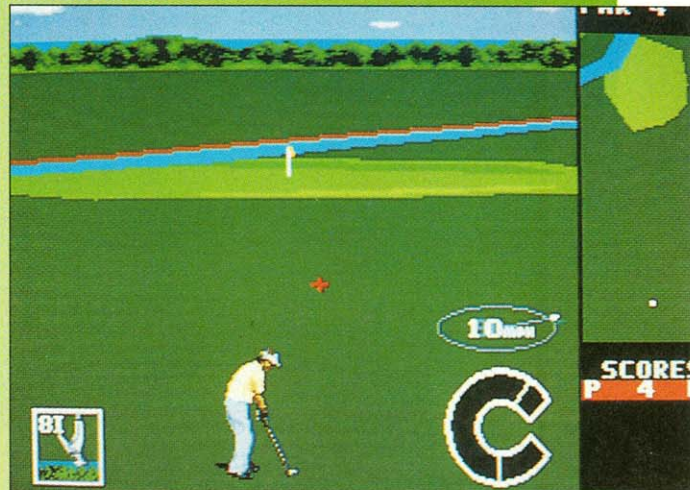
28%

Soundeffekt:

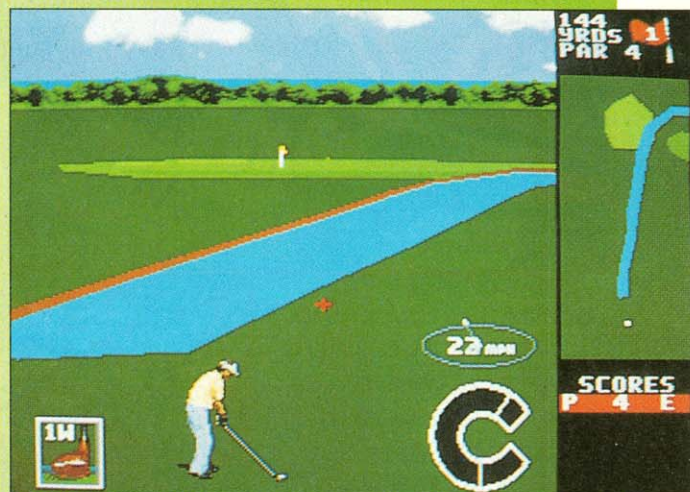
57%

Spiel-
spaß **74%**

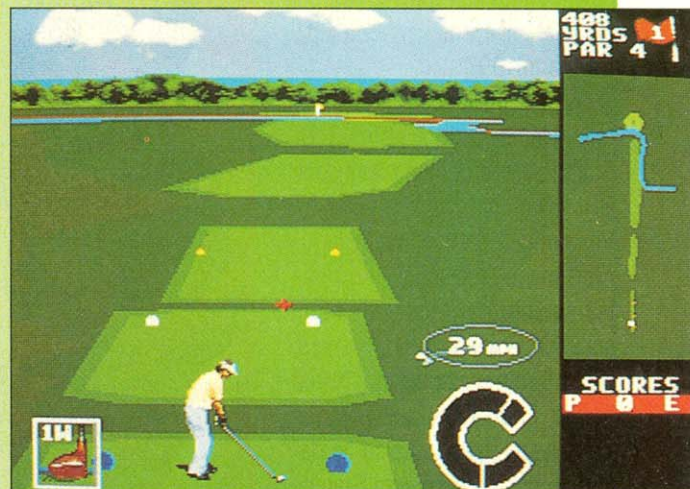
Redaktionswertung



Am rechten Bildrand: Radarübersicht des Greens



Wie wär's mit einem himmelblauen Fluß?



Jaja, fällt auch Trägern von Armbinden mit drei schwarzen Punkten auf, daß die Grafik nicht mehr zeitgemäß ist



Eishockey

Kanada gilt heutzutage allgemein als das Mutterland des Eishockeysports. Schon die Indianer betrieben verschiedene Mannschaftsspiele auf dem Eis. 1860 wurde in Kingston Harbour (Ontario) erstmals mit einem Puck gespielt. 1879 entwickelten W.F. Robertson und R.F. Smith die ersten zum Teil

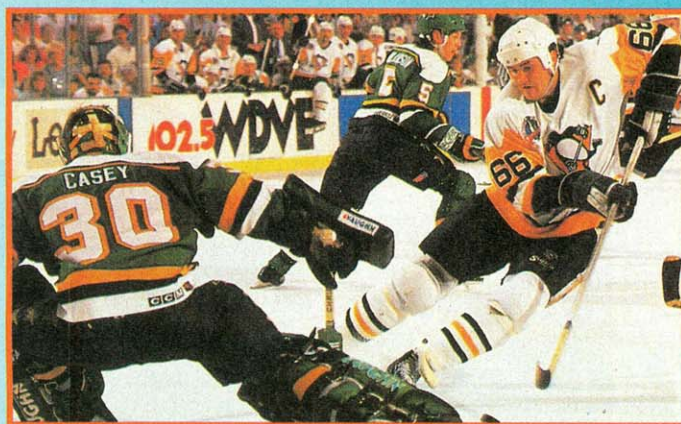
Eishockey gehört zu den schnellsten Sportarten überhaupt. Bei Schlagschüssen erreicht der Puck Geschwindigkeiten bis zu 150 Stundenkilometer.

mit Spielern aus Vereinen an, die in der Meisterschaft schon ausgeschieden sind. Auch Finnland und Schweden haben ähnliche Probleme, denn die meisten Asse

aus diesen beiden Ländern verdienen in der NHL ihr Geld. Inzwischen hat sich das Blatt etwas gewendet. Bei den letzten olympischen in Lillehammer gewann Schweden die Goldmedaille und in den USA und Kanada sind Be-

strebungen im Gange, die Stanley Cup Playoffs in Zukunft für Großereignisse zu unterbrechen und ähnlich dem Basketball mit einem Dreamteam anzutreten.

Die NHL ist in vier Divisions unterteilt: Atlantic, Northeast (jeweils sieben Teams), Central und Pacific (jeweils sechs Teams). Nach 84 Saisonspielen für jeden der 26 Vereine qualifizieren sich 16 Mannschaften für die Playoffs.



noch heute gültigen Regeln. 1880 wurde mit dem McGill University Hockey Club in Montreal der erste Eishockey Klub gegründet. Schon 1893/94 wurde erstmals der Stanley Cup ausgetragen, gestiftet hatte den Preis F.A. Lord Stanley of Preston. Das erste Eishockeyspiel in Deutschland fand 1897 statt.

Nach dem Zerfall der Sowjetunion spielen die meisten Top-Stars heute in der amerikanischen NHL (National Hockey League). Vor einigen Jahren noch dominierten sowjetische Nationalteams internationale Meisterschaften, unter anderem deshalb, weil z.B. die Weltmeisterschaften immer Ende April ausgetragen werden, zu einer Zeit also, in der gerade die Playoffs zum Stanley Cup laufen. Aus diesem Grunde tritt die amerikanische und kanadische Nationalmannschaft nur



Oben: 1991 gewannen die Pittsburgh Penguins mit Mario Lemieux (Nr. 66) ihren ersten Stanley Cup

Diese werden im "Best of Seven"-Modus (maximal sieben Spiele, wer zuerst vier gewinnt, kommt eine Runde weiter) ausgetragen. Auch bei den Finalspielen um den Stanley Cup gilt dieses System. Ende Mai steht dann fest, wer der inoffizielle World Champion ist.

Bei internationalen Meisterschaften (WM, Olympiade) werden zwölf Nationalteams auf zwei Gruppen verteilt. Die ersten vier der Abschlusstabelle jeder Gruppe spielen über Kreuz (d.h. erster Gruppe A gegen vierter Gruppe B, zweiter Gruppe A gegen dritter Gruppe B, usw.) im KO-System gegeneinander. Vom Viertelfinale bis zum Endspiel wird jedes Aufeinandertreffen in nur einem Match entschieden.



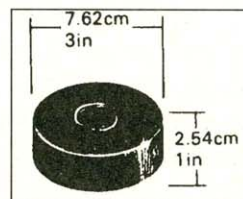
Bei den Olympischen Spielen in Albertville erzielt Michael Rumrich gegen Kanada ein Tor.

Spielregeln



Eishockey wird auf einer Spielfläche von ca. 30 x 60 Metern gespielt (die Spielflächen in der NHL sind geringfügig kleiner). Eine Mannschaft besteht aus fünf Feldspielern und einem Torwart. Das Feld ist in drei Zonen unterteilt, die durch blaue Farblinien die Verteidigungszone, die in der Mitte befindliche neutrale Zone und die Angriffszone kennzeichnen. Die Tore stehen in der Mitte der Torlinien, die ca. 4 Meter von den Stirnbanden entfernt sind.

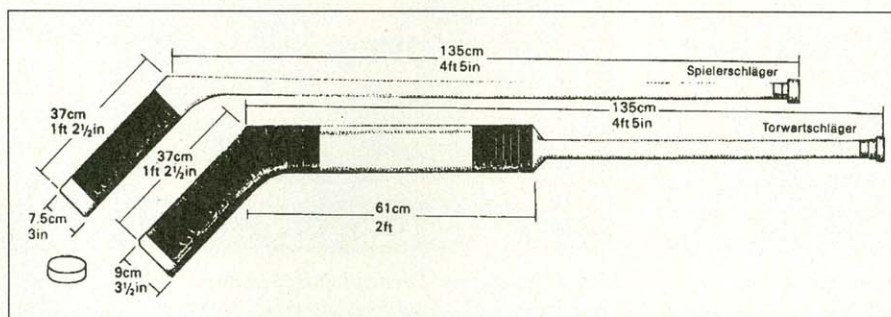
Auf dem Spielfeld befinden sich neun Anspielpunkte, auf denen das Spiel nach Regelverstößen per Einwurf des Pucks durch einen Linienrichter (Bully) fortgesetzt wird. Das Spiel wird durch drei Schiedsrichter geregelt, hinzu kommen noch zwei Torrichter, die durch Signallampen erzielte Tore anzeigen. Gespielt wird mit einem Puck, einer Hartgummi-Scheibe mit einem Durchmesser



von 7,62 cm (drei inches). Die effektive Spielzeit beträgt 60 Minuten, unterteilt in Drittel von jeweils 20 Minuten. Nach jedem Spieldrittel werden die Seiten gewechselt.

Bei internationalen Meisterschaften besteht jede Mannschaft aus 22 Spielern. Normalerweise befinden sich drei Stürmer, zwei Abwehrspieler und ein Torwart auf dem Eis. Anstatt des Goalies darf ein Team jedoch auch einen sechsten Feldspieler aufs Eis schicken.

Regelwidrigkeiten und Unsportlichkeiten werden vom Schiedsrichter mit einer zwei Minuten Zeitstrafe geahndet (bei Fouls mit Verletzungsfolge gibt's sogar fünf Minuten Strafe), die der Übeltäter auf der Strafbank absitzt. Bei besonders üblen Regelverletzungen darf der Schiedsrichter einzelne Spieler auch für den Rest des Spiels ausschließen, die betroffene Mannschaft muß jedoch nicht den Rest des Spiels zu viert bestreiten. Bestraft werden unter anderem Schlagen mit dem Stock, Beinstellen, Crosscheck und absichtliches Verschieben des Tores.



Oben: Der Puck aus vulkanisiertem Gummi wie 150-150 Gramm.
Oben links: Die Schutzkleidung bewahrt die Spieler vor Verletzungen.



Drei Eis mit Stil NHL '94



Die Vorgänger-Versionen von *NHL '94* gehörten schon zu den besten Sportspielen überhaupt. Kann man an einem überragenden Modul überhaupt noch soviel verbessern, daß es ein Update rechtfertigt? Man kann!

Alle drei vorgestellten Versionen, Super Nintendo, Mega Drive und Mega-CD, überraschen mit einer Vielzahl an Neuheiten. Es gibt Bandenchecks und Direktabnahmen, bei denen Euer Spieler einen gepaßten Puck ohne Umschweife in Richtung Tor katalpultiert. Die Torhüter sind deutlich schwerer zu überwinden und der Computergegner ist um einiges stärker geworden. Besonders auf dem Super Nintendo wirken die künstlich gesteuerten Spieler extrem aggressiv. Wenn Ihr den Puck auch nur kurze Zeit mit dem gleichen Spieler führt, werdet Ihr gnadenlos gecheckt. Bei beiden Sega-Umsetzungen dürft Ihr dagegen schon mal bis ans gegnerische Tor kurven, ohne daß Euch ein Verteidiger aus den Schlittschuhen drückt. Auch erscheint mir der Super-Nintendo-Gegner um einiges intelligenter als seine Sega-Kumpels zu sein, denn er weiß wann das Match zu Ende ist und versucht deshalb noch einen



Shamow erzielt das erste Tor für Winnipeg, unterstützt von Verteidiger Numminen

Glücksschuß aus jeder Lage, während die Sega-Spieler seelenruhig auf dem Eis rumfahren. Auf beiden Konsolen ist die Steuerung mit den Vorgängern identisch, so daß alten NHL-Fans der Einstieg sehr leicht fallen sollte. Die Perspektive wurde

ebenfalls übernommen, der Bildschirm folgt der Bewegung des Pucks auf dem Spielfeld. Neu hinzugekommen ist auch das Penalty-Schießen nach bestimmten Fouls, und die absoluten Cracks unter Euch können sogar die Kontrolle des Goalies

übernehmen. Zur Verfügung stehen alle 28 NHL-Clubs mit allen NHL-Spielern (sogar Uwe Krupp ist dabei). Außerdem lassen sich z.B. der Spielmodus (Freundschaftsspiel oder Playoffs), die Abseits- und Foulregelung sowie die Spieldauer einstellen. Die Stärken und Schwächen jedes Spielers werden anhand von Statistiken verdeutlicht. Die Aufstellungen Eurer Abwehr- und Sturmreihen lassen sich beliebig verändern. Außerdem bleibt es Euch überlassen, ob sich nur Eure stärksten Hockey-Cracks auf dem Eis tummeln, oder Ihr auch mal durchwechseln wollt (übernimmt auf Wunsch auch der Computer). Das Mega-CD bietet als besonderes Schmankerl über 200 NHL-Videoaufzeichnungen der verschiedenen Teams in achtbarer Qualität, sowie stark verbesserte Soundeffekte. Die Mega Drive-Version speichert per Batterie für jeden Spieler den Torrekord für ein Match, alle Tor schützen und -schüsse, Assists und Strafzeiten für Euer Team während der Playoffs sowie Bestenlisten für die höchsten und



Teemu Selanne, der finnische Superstürmer, überwindet hart bedrängt den Goalie

PLAYER STATS						
Player	G	A	Pt	Sh	PM	
T. Selanne	2	0	2	4	0	
A. Zhamnov	1	0	1	2	0	
L. Borsato	0	0	0	0	0	
M. Eagles	0	0	0	0	0	
S. Barnes	0	0	0	0	0	
D. Shannon	0	0	0	0	0	
K. Tkachuk	0	0	0	0	0	

Die Spieler-Stats zeigen Euch erzielte Tore, Assists, Punkte, Schüsse aufs Tor und Strafzeiten

EA SPORTS

10 Alexei Zhamnov
Forward

STRENGTHS
ACTIVITY
STICK HANDLING
PASSING

OVERALL RATING
78

Switch cards
Switch teams

Jeder Spieler wird Euch mit individuellen Statistiken vorgestellt



meisten Siege und natürlich Eure Turnier-Zwischenstände. Das Mega-CD sichert einige Daten in den mickrigen internen Speicher. Auf dem Super Nintendo dürft Ihr Euch nach jedem Match ein 16-stelliges Paßwort notieren, eine Batterie für die umfangreichen Statistiken fehlt leider. Der Höhepunkt des Spiels ist jedoch der Mehr-Spieler-Modus. Das Super Nintendo läßt Euch mit einem Multi-Tap zu fünft, das Mega Drive mit dem EA-Adapter zu viert sporteln, und zwar mit- und gegeneinander. Es gibt kein anderes Sportspiel, auf dem diese Gruppengymnastik soviel Spaß macht!



So ein harter Bandencheck ist gut fürs Selbstbewußtsein

Die Spielstatistik könnt Ihr Euch im Pausenmenü jederzeit anschauen

HARTFORD		ALL STARS €.	
GAME STATISTICS			
HARTFORD		ALL STARS €.	
1	Score	0	
8	Shots	8	
12%	Shooting Pct	0%	
0/1	Breakaways	0/1	
0/1	One-Timers	0/0	
0/0	Penalty Shots	0/0	
1	Faceoffs Won	3	
9	Body Checks	19	



super

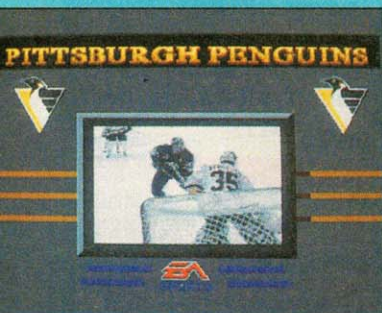
Endlich hat es Electronic Arts geschafft, die Qualität der Super-NES-Sportspiele an die der Mega Drive-Fassungen anzugleichen. NHL '94 fürs Super Nintendo ist in vielen Belangen sogar einen Tick besser als die Sega-Versionen. Die aggressive Spielweise des Computers wird viele überraschen, die den Vorgänger kennen. Tricks, die auf dem Mega Drive ohne Probleme funktionieren, verhindert der Gegner durch ständiges, knallhartes Checken. Dadurch wird man gezwungen, ein gutes Paßspiel zu entwickeln,

während man bei den Sega-Umsetzungen teilweise ohne Probleme bis ans gegnerische Tor fahren kann. Direktabnahmen (One-Timers), die auf dem Mega Drive fast sichere Tore sind, werden von Nintendo-Goalies größtenteils abgewehrt. Die Grafik ist sehr detailliert, jeder Spieler wird mit einem Portrait vorgestellt. Die Soundeffekte und die Musik sind ausgezeichnet, speziell die typische Orgelmusik hört sich jetzt auch tatsächlich wie eine Orgel an, wobei das Mega-CD hier natürlich klar die Nase voran hat. Die Ani-

mation der Nintendo-Spieler ist nicht ganz so flüssig wie auf dem Mega Drive, dafür spielt es sich etwas schneller.

Das größte Manko des Super-NES-Moduls ist das Fehlen einer Batterie. Es nervt wahn-sinnig, wenn man sich nach jedem Spiel ein 16stelliges Paßwort aufschreiben muß. Außerdem werden natürlich auch keinerlei Rekorde gespeichert. Die Mega-Drive-Version sichert Eure höchsten Siege, die meisten Tore eines jeden Spielers und vieles

mehr. Beim Mega-CD fallen die teilweise langen Ladezeiten auf, wenn Ihr einige der Optionen anwählt. Außerdem frage ich mich, ob der bessere Sound und die eigentlich überflüssigen Videospots eine CD-Version rechtfertigen. Aber egal, NHL '94 ist um Klassen besser als die Konkurrenz und für alle Sportfans ein Muß!



Die Videos nutzen nur einen kleinen Bildschirmausschnitt

System: **Super Nintendo**
 Spielertyp: **Eishockey-Simulation**
 Hersteller: **Electronic Arts**
 Testversion von: **Galaxy**
 Anzahl der Spieler: **1 bis 5**
 Features: **Paßwort**

Schwierigkeitsgrad: **3 bis 6**
 Preis: **ca. 130 Mark**



Spiel-spaß **92%**

Redaktionswertung

System: **Mega Drive**
 Spielertyp: **Eishockey-Simulation**
 Hersteller: **Electronic Arts**
 Testversion von: **Electronic Arts**
 Anzahl der Spieler: **1 bis 4**
 Features: **Batterie**
 Schwierigkeitsgrad: **2 bis 7**
 Preis: **ca. 130 Mark**



Spiel-spaß **92%**

Redaktionswertung

System: **Mega CD**
 Spielertyp: **Eishockey-Simulation**
 Hersteller: **Electronic Arts**
 Testversion von: **Electronic Arts**
 Anzahl der Spieler: **1 bis 4**
 Features: **Speicherung**
 Schwierigkeitsgrad: **2 bis 7**
 Preis: **ca. 130 Mark**



Spiel-spaß **91%**

Redaktionswertung



Bretter, die das Eis bedeuten Brett Hull Hockey



geht so

Auch Accolades Brett Hull Hockey kann NHL '94 nicht vom Thron stoßen. Zwar haben sich die Entwickler offensichtlich vom großen Vorbild inspirieren lassen, trotzdem gelang ihnen kein großer Wurf. Das Drumherum mit Liga-Modus, Edit Menu und aktuellen Spielernamen stimmt zwar, doch es fehlt mal wieder am Spiel selbst. Durch die flachere Perspektive verliert Ihr leichter die Übersicht, manchmal verschwindet der Puck völlig. Der Bildschirm scrollt nicht ständig mit, sondern bewegt sich nur ab und zu, was auf die Dauer ziemlich nervt. Schnelle und exakte Spielzüge wie bei NHL '94 gelingen selten. Mit etwas mehr Mühe wären die Fehler zu vermeiden gewesen, so bleibt nur eine mittelmäßige Eishockey-Simulation. 12

System: Super Nintendo
Spieltyp: Eishockey-Simulation
Hersteller: Accolade
Testversion von: Accolade
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

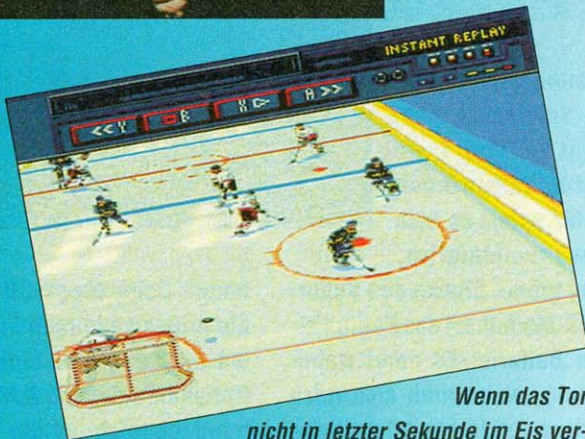
Grafik: 62%
Musik: 48%
Soundeffekt: 59%

Spiel-spaß 55%

Vor dem Spiel werden beide Teams anhand von Statistiken verglichen

New York	Vancouver
SKATING	SKATING
SHOOTING	SHOOTING
STRENGTH	STRENGTH
STICK HANDLING	STICK HANDLING
DEFENSIVE PLAY	DEFENSIVE PLAY
AGGRESSIVENESS	AGGRESSIVENESS

NEW YORK
 Strong forwards, including All-Star MVP Mike Gartner, make New York a force to be reckoned with.



Wenn das Tor nicht in letzter Sekunde im Eis versinkt, ist der Puck wohl drin



Und wieder steht er alleine vorm Goalie, ob er diesmal trifft?

EASTON Game Stats	
New York	Vancouver
0	Goals
4	Shots on Goal
5	Body Checks
0	Penalties
0 / 0	Power Play
62	Passing %
	83

Wie bei fast allen Eishockey-Simulationen gibt's auch bei Brett Hull Drittelstatistiken

Brett Hull gehört zu den absoluten Superstars in der NFL. 1990 und '91 war er jeweils Torschützen-König und 1991 erhielt er sogar die Hart Trophy für den Most Valuable Player (wertvollster Spieler). Kein Wunder also, daß Accolade sich für seinen Namen entschieden hat.

Bei *Brett Hull Hockey* erwarten Euch gleich zu Beginn eine Anzahl zu bestimmender Features. Ihr spielt gegen den Computer oder einen Freund. Auf Wunsch könnt Ihr eine komplette NHL-Saison mit 84 Matches, Playoffs und Endspiel simulieren, direkt in die Ausscheidungsspiele einsteigen oder zu einer freundschaftlichen Auseinandersetzung antreten. Unter "Line Changes" bestimmt Ihr, ob Eure Spieler durchgewechselt werden, oder immer dieselbe Formation auf dem Eis bleibt. Strafen, Abseits und Schlägereien lassen sich ebenfalls an- und ausschalten. Das "Edit Team Menu" erlaubt Euch das Verändern Eurer Angriffs- und Verteidigungslinien. Der Team Roster bewertet die Stärken und Schwächen jedes Spielers in sechs Kategorien mit Zahlen von 1 (sehr schwach) bis 100 (sehr stark). Im Coach-Modus stellt Ihr Euer persönliches Lieblings-Team zusammen. Die sechs Bewertungskriterien dürft Ihr hier nach Belieben verändern.

Die Perspektive erinnert an EAs Hockey-Serie, wobei der Blickwinkel im Vergleich bei *Brett Hull Hockey* etwas flacher erscheint. In der Offensive steuert Ihr den Spieler, der sich in Puckbesitz befindet. Per Knopfdruck übernimmt Ihr in der Defensive den Verteidiger, der dem Puck am nächsten steht.



Ausgerutscht Stanley Cup

Nach den enormen Erfolgen der Electronic Arts Hockey-Serie wollte sich Nintendo nicht lumpen lassen und hat sich ebenfalls an einer Eishockeysimulation versucht.

Wie bei Sportsimulationen mittlerweile üblich, wählt Ihr zu Beginn den Spielmodus und Eure Mannschaft, schaltet Fouls an oder aus und bestimmt die Spieldauer. Zum ersten Mal könnt Ihr bei einer Eishockeysimulation eine komplette Saison, bestehend aus 84 Matches, durchspielen. Ihr dürft aber auch gleich in die Playoffs einsteigen oder ein Freundschaftsspiel bestreiten. Das Spielfeld wird Euch in beeindruckender 3-D-Grafik präsentiert. Die Kamera folgt immer dem puckführenden Spieler, der Bildschirm dreht und zoomt ununterbrochen. In der Offensive kontrolliert Ihr immer den Hockey-Crack, der sich in Puckbesitz befindet. Wenn der Gegner im Angriff ist, übernehmt Ihr mit einem Druck auf die A-Taste den Verteidiger, der der schwarzen Gummischeibe am nächsten

steht. Um den gegnerischen Angreifer lahmzulegen, stehen Euch drei unterschiedliche Checks zur Verfügung. Fouls werden natürlich mit Strafzeiten geahndet. Um Euch den Einstieg in *Stanley Cup* zu erleichtern, gibt's drei Schwierigkeitsgrade zur Auswahl. Im Junior Level benimmt sich der Computergegner sehr anständig und fabriziert jede Menge Fehler. Im NHL-Pro-Level geht's sehr viel härter zur Sache. Die Computer-Spieler reagieren sehr viel schneller und intelligenter. In den Drittelpausen faßt ein Kommentator die Vorkommnisse des Spiels zusammen.



hilfe

Als ich auf der Packung von *Stanley Cup* las, das Spielfeld bestünde aus Mode-7-Grafiken, dachte ich mir, das schaut bestimmt super aus. Aber schon nach wenigen Sekunden wurde mir klar, das Modul ist ein Witz. Der Bildschirm dreht sich ununterbrochen, man verliert völlig den Überblick. Kontrolliertes Spiel ist absolut unmöglich, es fehlt jeglicher Fixpunkt auf der Spielfläche. Das Modul übertrifft *NHL '94* in der Ausstattung zwar bei weitem, doch die Spielbarkeit wurde offensichtlich völlig außer acht gelassen. Liga-Modus, Batterie, verschiedene Checks in der Defensive, jede Menge Statistiken und Mode-7-Grafik nützt nichts, wenn das Modul keinen Spaß macht. Nintendo hat eine gute Chance vertan.

Redaktionswertung

System: Super Nintendo

Spieltyp:

Eishockeysimulation

Hersteller: Nintendo

Testversion von: Galaxy

Anzahl der Spieler: 1 bis 2

Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 7

Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

63%

Musik:

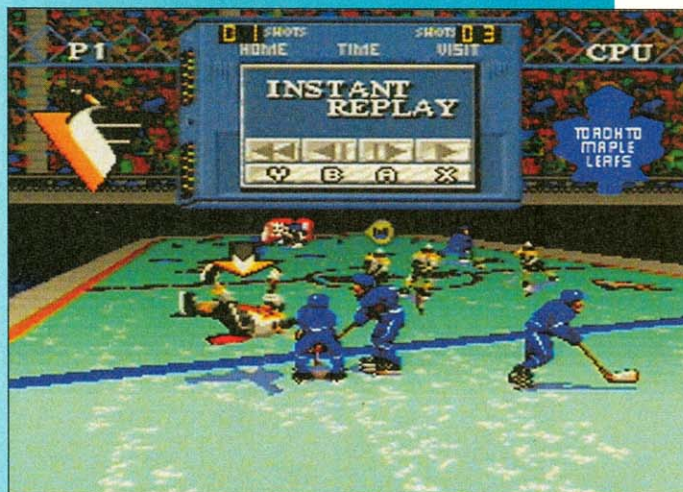
40%

Soundeffekt:

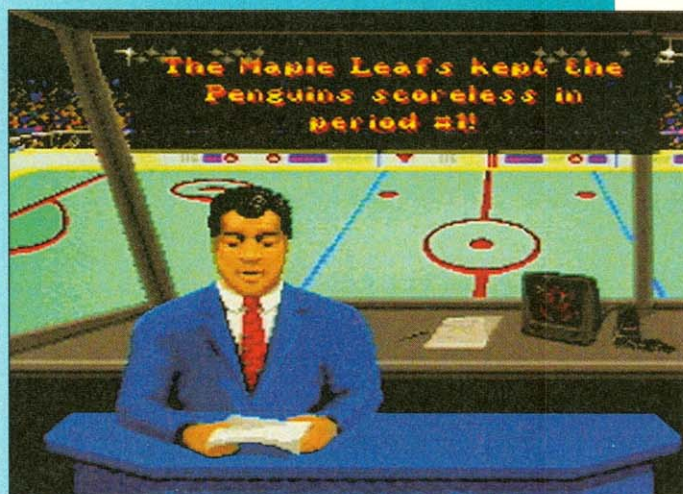
62%

Spiel-
spaß

23%



Per Zeitlupe seht Ihr jedes Foul



Der steife Typ informiert Euch in der Drittelpause

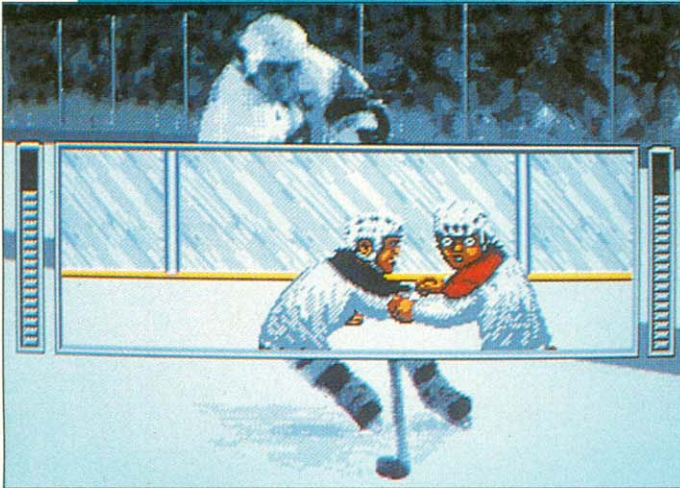


Der Goalie der Pittsburgh Penguins hat wohl einen schlechten Tag erwischt



Gut geprügelt ist halb gewonnen

Mario Lemieux Hockey



Da schaut er, der Mario!



Der Bildschirm scrollt horizontal



Vor dem Spiel sieht Ihr beide Teams im Vergleich, Washington hat z.B. ein ziemliches Schußproblem

Ende 1991 veröffentlichte Sega *Mario Lemieux Hockey* als Antwort auf *EA Hockey* von Electronic Arts. Als besonderes Gimmick legte Sega der Packung einen echten Puck bei. Zusammen mit dem Namen des damals unumstritten besten Eishockeyspielers der Welt, Mario Lemieux, konnte eigentlich nichts schiefgehen. Der erste Unterschied zu EAs Hockeyspielen liegt in der Perspektive. Bei *Mario Lemieux* seht Ihr das horizontal scrollende Oval von der Seite. Neben Freundschaftsspielen und einem 16er Turnier könnt Ihr auch an einem Penalty-Schießen teilnehmen und die obligatorischen Prügeleien üben. Nachdem Ihr diverse Parameter eingestellt habt, wählt Ihr Euer Team aus. Während des Spiels schießt Ihr mit dem A-Knopf (hoch oder niedrig), mit der B-Taste wird gepaßt. In der Defensive wirkt ein dezenter Bodycheck beim Gegenspieler oft Wunder. Doch Vorsicht: All zu harte Gangart wird vom Schiedsrichter mit Strafzeiten belohnt. Ab und zu geraten zwei Spieler aneinander, was in einer Boxeinlage endet. Hier seht Ihr die Kämpfer in Großaufnahme, der Verlierer ruht sich auf der Strafbank aus. Ein Paßwort sichert Eure Turnierstände.



gut

Gegen ein Meisterwerk wie *EA Hockey* ist halt mal kein Kraut gewachsen. Das haben wohl auch die allmächtigen Sega-Bosse eingesehen, denn *Mario Lemieux Hockey* erhielt keinen Nachfolger. Ei-

gentlich haben die Entwickler sich ganz wacker geschlagen und ein gutes Modul abgeliefert, trotzdem fehlt einfach das gewisse Etwas. *EA Hockey* (und zwar alle drei Versionen davon) übertreffen Segas Versuch in jeder Beziehung. Die Steuerung ist viel genauer und schneller, die Grafik übersichtlicher und die Animation der Spieler realistischer. Die Hockey-Cracks bei *Mario Lemieux* wirken teilweise doch arg schwerfällig und plump. In der Verteidigung gibt es zu wenig Alternativen zum Bodycheck, es stehen nur 16 Teams zur Auswahl (bei *NHL'94* könnt Ihr alle *NHL*-Teams übernehmen). Eine Zeitlupe fehlt ebenso wie ein Team-Modus. Ihr könnt zu zweit nur gegeneinander antreten. Gäbe es die *EA-Hockey*-Serie nicht, wäre *Mario Lemieux Hockey* vielleicht einen Versuch wert. So aber wüßte ich keinen Grund, warum sich irgendjemand dieses Modul zulegen sollte rz

System: **Mega Drive**
 Spieltyp: **Eishockeysimulation**
 Hersteller: **Sega**
 Testversion von: **Archiv**
 Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
 Features: **Paßwort**

Schwierigkeitsgrad: **3 bis 7**
 Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik: **62%**
 Musik: **58%**
 Soundeffekt: **52%**

Spiel-spaß **69%**

Redaktionswertung



Kalt erwischt Pro Sport Hockey

Neben Electronic Arts mit *NHL '94*, Nintendo mit *Stanley Cup* und Accolade mit *Brett Hull Hockey* bemüht sich jetzt auch Jaleco um den Eishockey-Thron. Auf den ersten Blick bietet *Pro Sport Hockey* sogar um einiges mehr als Klassenprimus *NHL '94*. Die Aufmachung klingt wirklich vielversprechend. Neben Freundschafts- und Ligaspielen gibt's auch noch ein reines Penaltyschießen, bei dem pro Team fünf Spieler allein auf den Torwart zufahren. Hockey-Freaks werden sich über den Liga-Modus freuen, bei dem Ihr eine komplette NHL-Saison mit 84 Matches, Playoff und Cup-Finale durchspielt (eines der wenigen Features, das bei *NHL '94* noch fehlt). Per Batterie speichert das Modul Eure Statistiken und Turnierstände. Ihr wählt aus 24 NHL-Teams aus (die Florida Panthers und Anaheim Mighty Ducks, die beide neu in der NHL sind, fehlen leider), jede Mannschaft besteht aus aktuellen Eishockey-Profis. Außerdem bestimmt Ihr, ob Fouls bestraft

werden, Eure Spieler ermüden, der Schiedsrichter Abseits ignoriert und eine Menge mehr. Schließlich entscheidet Ihr noch über das offensive und defensive Verhalten Eures Teams. Wie bei Eishockeysimulationen mittlerweile üblich, steuert Ihr immer den Spieler, der den Puck führt. Bei einer gegnerischen Offensive wählt Ihr mit der R-Taste den gewünschten Kollegen an. Drei unterschiedlich kräftige Checks lassen sich ausführen. Die Art des Checks hängt von der Bewegungsrichtung Eures Spielers ab.



na ja

Es hätte so schön sein können. Als ich zum ersten Mal die Anleitung las, dachte ich, *Pro Sport Hockey* könnte all das bieten, was ich bei *NHL '94* noch vermisse. Liga-Modus, Batterie, Torschützenliste, alles ist dabei. Leider fehlt jedoch all das, was *NHL '94* zu einer der besten Sportsimulationen macht. Die Steuerung reagiert viel zu träge, Eure computergesteuerten Mitspieler bewegen sich nicht gerade intelligent. Bis man mit der R-Taste den richtigen Kollegen gefunden hat, dreht der Gegner drei Pirouetten und singt dazu die Nationalhymne. Es fehlt die Eishockey-typische Rasanz und Härte. Mit ein wenig mehr Anstrengung hätte aus *Pro Sport Hockey* eine exzellente Simulation werden können. So bleibt mal wieder nur die Empfehlung, bei *NHL '94* zu bleiben. Schade drum. 12

System: Super Nintendo
Spieltyp: Eishockeysimulation
Hersteller: Jaleco
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 45%
Musik: 30%
Soundeffekt: 42%

Spiel-spaß **37%**



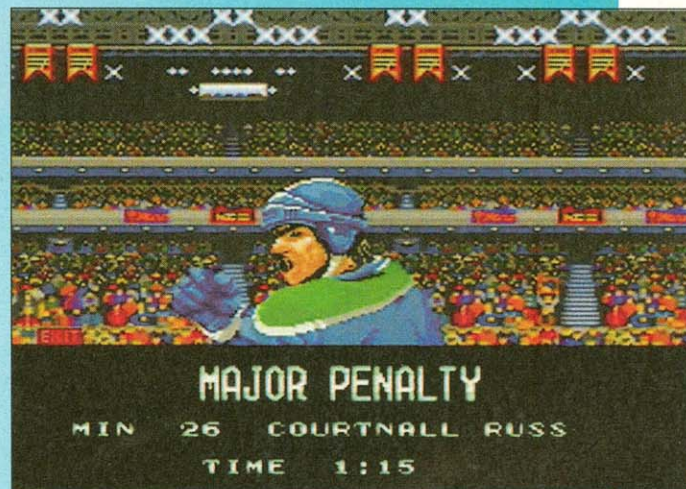
Redaktionswertung



Vor dem Spiel werden die Teams verglichen



Beim Shootout heißt es Mann gegen Mann



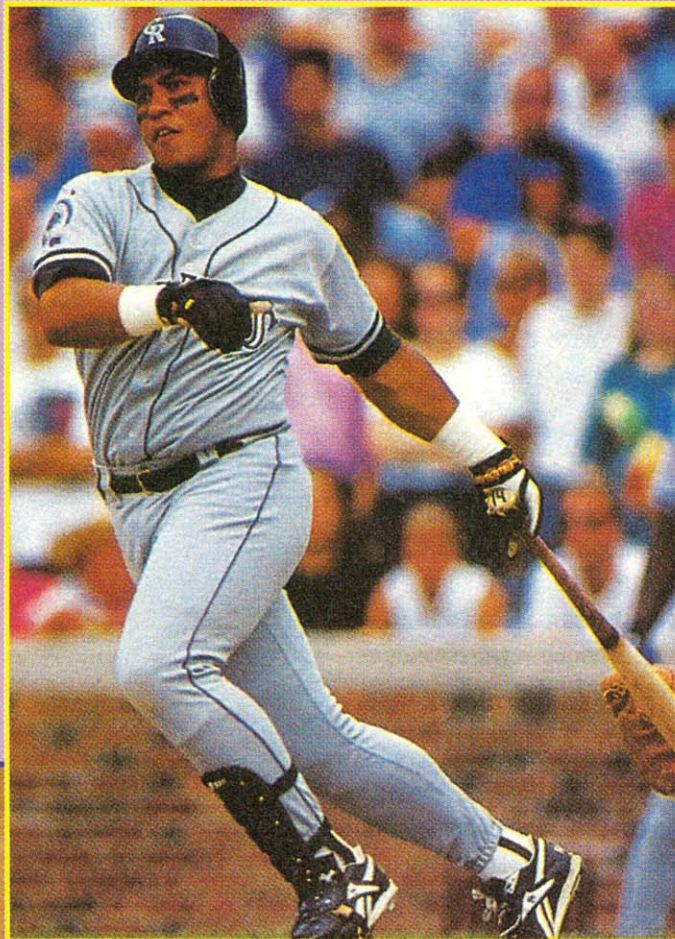
Für Fouls bekommt Ihr einen Sitzplatz auf der Strafbank. Seit wann gibt's denn 1.15 Minuten Strafzeiten?



Baseball

Als der Mensch die Holzkeule erfand, ahnte er keinesfalls, daß dieses Instrument neben dem Zerschlagen von Schädeldecken unliebsamer Zeitgenossen, auch für weniger gefährliche Sportarten wie Baseball geeignet sein würde. Heute sind es nicht mehr die Keulenschwinger selbst, die sich gegenseitig ihre Rüben einschlagen, sondern eher jene, die bei den Spielen zusehen. Jedes Jahr im Herbst, wenn in der World-Series Baseball-Meisterschaft die beiden Playoff-Sieger aus 28 Major League-Mannschaften (verteilt auf die National League und American League, mit je einer East und West Division) aufeinander treffen, spielt ein ganzer Kontinent verrückt. Eintrittskarten werden den Verkäuferinnen aus der Hand gerissen, längst pensionierte Baseball-Veteranen schleppen sich für zigmillionen Bucks vor die TV-Linse, brave Steuerzahler verwetten in unzäh-

Ein einziger Schlag kann über Sieg und Niederlage entscheiden, ein einziger falscher Wurf das Leben eines Pitchers verändern. Wenn eine Sportart den vielzitierten "amerikanischen Traum" verkörpert, dann ist es Baseball.

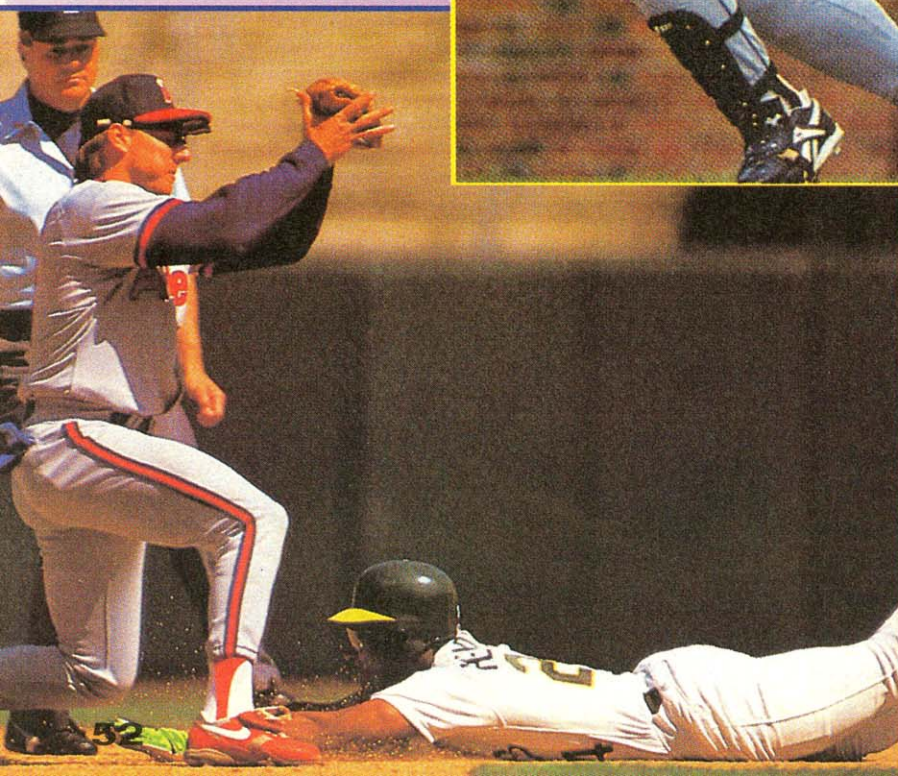


Oben: Andreas Galarraga ballert für die Colorado Rockies aus allen Rohren

Links: Rickey Henderson von den Oakland Athletics legt sich flach für einen Steal



ligen Fan-Kneipen ihren letzten Cent - so lange, bis eine der beiden Teams, vier von maximal sieben Spielen für sich entschieden hat, und den begehrten Pokal mit nach Hause nimmt. Baseball gehört nun mal, ebenso wie Football, zum uramerikanischen Spirit-of-Sports, zumindest in der Form, wie es heute gespielt wird. Die Inkas hatten dabei schon in grauer Vorzeit Spiele entwickelt, bei denen ein Ball nicht mit Händen und Füßen, sondern mit Hilfe eines keulenförmigen Schlägers vorangetrieben wurde. Aber die unmittelbaren Vorläufer des Baseball können nicht einmal von mumienfesten Sportarchäologen, zeitlich oder geographisch, genau fixiert werden. Vermutlich waren es wohl freizeitsüchtige Einwanderer aus Europa, die im 18. Jahrhundert ihre traditionellen Schlag- und Fangspiele wie Cricket oder Kaiserball nach Amerika importierten. Hieraus entwickelte sich zu Beginn des 19. Jahrhunderts das Town Ball, das von sportbegeisterten Studenten entwickelt wurde. Nach zahlreichen Verfeinerungen entstand 1845 schließlich ein Re-



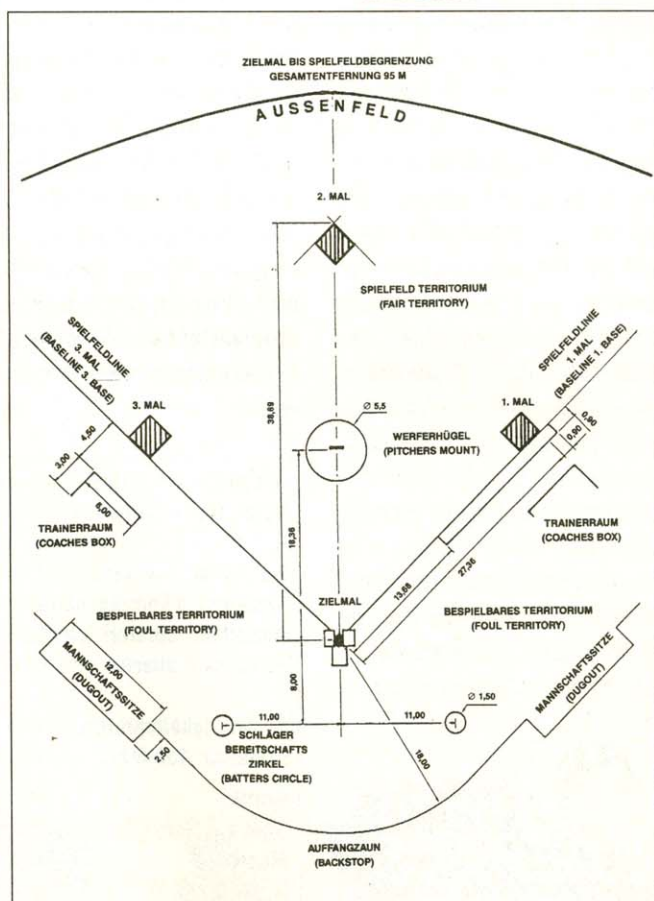


Im überdachten Sky-Dome in Toronto wurden die World-Series der '92er und '93er Saison ausgetragen

gelwerk, das unter dem Namen "New York Game" das moderne Baseballspiel definierte. Im darauffolgenden Jahr war es dann endlich soweit: Die Begegnung zwischen den "Knickerbockers" und der "New York Nine", die in dem kleinen Städtchen New Jersey ausgetragen wurde, ging als erstes offizielles Baseballspiel

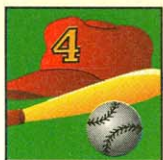
in die Sportgeschichte ein. Fortan breitete sich das Spiel, das bei vielen Amerikanern ein Gefühl von "ländlicher Nostalgie" hervorrief, wie eine Seuche im ganzen Land aus. Verständlich, wenn sogar Kevin Costner in dem Baseball-Film "Field of Dreams", heute noch von dieser Idylle schwärmt, oder? *tet*

Spielregeln



Das Innenfeld ist ein Quadrat mit einer Seitenlänge von jeweils 27,43 m, in dessen Zentrum der Pitcher seine Position bezieht. Die Entfernung vom Home Base bis zur Abgrenzung im Außenfeld sollte mindestens 76 Meter betragen.

Obwohl Baseball von Mannschaften mit je neun Spielern und beliebig vielen Auswechselspielern gespielt wird, bleibt es grundsätzlich ein Duell zwischen dem Pitcher (Werfer) mit seinen acht Feldverteidigern, und einem einzelnen Batter (Schläger). Zunächst versucht der Pitcher seinen Ball innerhalb der Strike-Zone (Raum zwischen Schulterhöhe und Knie beim Batter) zu platzieren, ohne daß der Schläger mit dem runden Leder in Berührung kommt. Gelingt dies, oder wird er ins Foul-Feld (ins "Aus") geschlagen, gibt der Umpire (Schiedsrichter) einen Strike, ansonsten einen "Ball". Bei drei Strikes gibt's einen Out (fehlgeschlagener Angriff), bei vier "Balls" darf der Batter zum ersten Base (Laufmal) gehen. Er wird jedoch meistens vorher schon die Keule schwingen, und zwar so, daß der Ball mindestens einmal innerhalb des fächerförmigen Spielfeldes aufschlägt, oder direkt hinter der Außenfeldbegrenzung landet (Home Run). Während ein Verteidiger dem Ball nacheifert, versucht der Batter, nun als Runner (Läufer), entgegen dem Uhrzeigersinn, so viele Bases wie möglich einzunehmen – bis er irgendwann wieder ins Home Base (Schlagmal) einläuft, und somit einen Punkt erzielt. Währenddessen versuchen die Verteidiger diesen Runner abzufangen, indem sie den Ball einem anderen Verteidiger zuspielen, der direkt auf einem gefährdeten Base Position bezogen hat. Nach drei Outs vertauschen sich die Rollen. Die Verteidiger ziehen ihre Baseball-Handschuhe aus und machen sich bereit für den Angriff. Ein Spieler muß daher im Batting genauso gut sein, wie in der Verteidigung. Ein offizielles Spiel besteht aus genau neun Innings (Durchgänge) mit je einer Angriffs- und Verteidigungsphase für jedes Team. Bei Punktegleichstand kann das Spiel um mehrere Innings verlängert werden. Dabei spielt Zeit überhaupt keine Rolle. Im Profi-Baseball können somit wichtige Begegnungen bis zu sieben Stunden dauern.

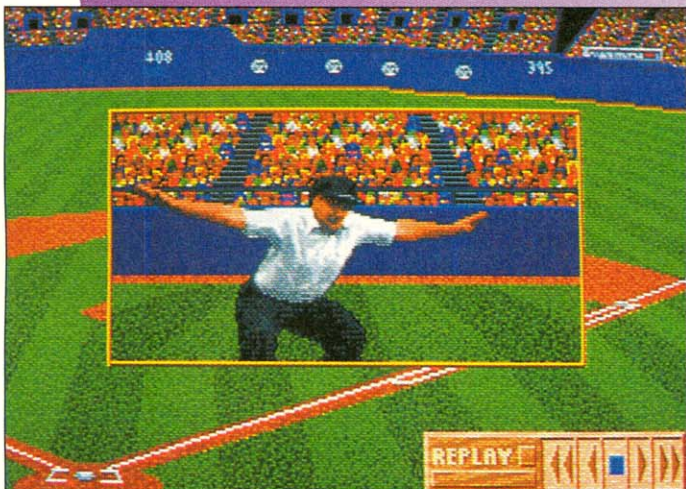


AI Michaels announces

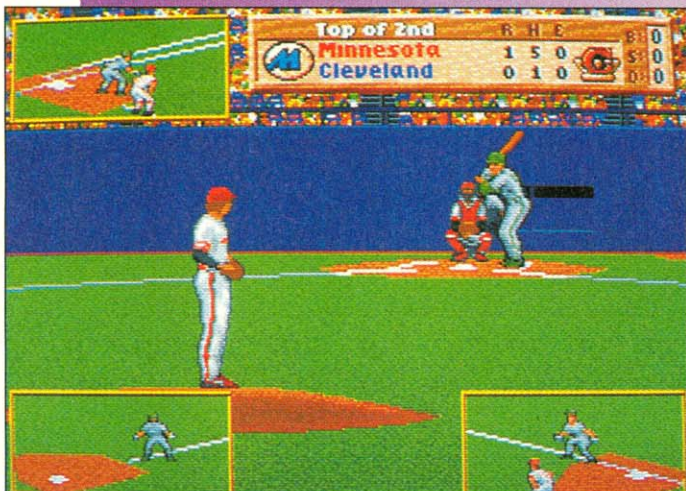
Hardball 3



Jeden Schlag gibt's auf Wunsch in Zeitlupe



Der Schiedsrichter verdirbt die schönsten Spielzüge



Bases loaded, ein Punkt im Rückstand: Zeit für die Gegenoffensive

Einer der Klassiker "Made for PC" dreht bereits seine dritte Runde um das grüne Diamond-Feld, diesmal auf Mega Drive. Teilnahmeberechtigt sind alle 28 Profimannschaften, deren Namen aus Lizenzgründen leicht abgeändert wurden. Dafür hat man Euch eine Fülle von Gestaltungsmöglichkeiten bei der Zusammenstellung Eurer Mannschaft gelassen. In einem Team-Editor können Spielerdaten, von den Statistiken, Namen oder bis hin zur Uniformfarbe, individuell eingestellt werden. Alles, womit Eure Neunertruppe nicht fertig wird, ist einzig und allein Euer Problem. Das bekommt Ihr besonders schmerzlich zu spüren, wenn es heißt, eine komplette Saison durchzuspielen. Das Trainingsmenü sollte für Euch zu einer Selbstverständlichkeit werden. Wie alles im Sportlerleben, müßt Ihr anschließend Euer technisches und taktisches Können unter Beweis stellen. Entweder tretet Ihr allein gegen den Computer an, spielt zur Probe einmal eine Saison mit verkürzten Innings oder sucht Euch einen Mitspieler, mit dem Ihr Euch den Spaß teilt. Der Hammer und die absolute Krönung des Ganzen ist der 1P-Vollsaisonmodus mit 162 Spielen. Und wem das doch zu bunt ist, kann ja auch eine Mini-Saison mit 13 Spielen starten.

so umfassende Baseballsimulation auf Konsole gesehen. Authentische Spielerdaten, modifizierbar bis in die allerfeinsten Einzelheiten, werden auch Allstar-Profispielern keine Wünsche offenlassen. Umgekehrt bedeutet das aber, daß der Rookie-Einsteiger doch leicht den Überblick und somit die Lust am Spielen verlieren könnte. Grafisch kann *AI Michaels announces Hardball 3* nicht so recht überzeugen, aber einen hartgesottenen Slugger sollte sowas nicht stören. Kaum habt Ihr die Nase in die Vollsaisonmodus hineingesteckt, wird Euch die Motivation nicht mehr so leicht entweichen. Im Gegensatz zum Editor-Modus läßt sich nämlich der gesamte Aktioteil recht unkompliziert steuern. Der Blickwinkel, vor allem hinter dem Rücken des Pitchers, wird zum vollen Genuß. Vor allem, wenn der Spielverlauf von *AI Michaels'* Digi-Kommentaren begleitet wird. tet



super

Mal abgesehen von den *Japano-Modulen* (wie *Superfamista* von Namco oder *Po-
werful Pro-Baseball* von Konami), habe ich noch nie eine

System: **Mega Drive**
 Spielertyp: **Baseball-Simulation**
 Hersteller: **Accolade**
 Testversion von: **Accolade**
 Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
 Features: **Batterie**

Schwierigkeitsgrad: **9**
 Preis: **ca. 130 Mark**

Grafik:

58%

Musik:

51%

Soundeffekt:

47%

Spiel-spaß

86%



Redaktionswertung



Roger Clemens' MVP Baseball

Der Star-Pitcher der Boston Red Sox, Roger "The Rocket" Clemens stand Pate für dieses Spiel. Das bedeutet jedoch nicht, daß die Red Sox irgendwo unter den insgesamt 28 verfügbaren Teams anzutreffen wären. Da keine Lizenzverträge geschlossen wurden, hat man die Mannschaften schlicht und einfach umbenannt. Neben dem 2P-Modus, in dem Ihr Exhibition-Spiele mit Freunden veranstalten könnt, gibt es im Soloplay zusätzlich noch den Regular-Season-Modus, wo Ihr zunächst den Spielplan für die nächsten 2 Monate durchchecken könnt. So, nun müßt Ihr Eure Mannschaft zusammentrommeln. Wählt einen Starting-Pitcher, stellt die Stammeute auf, und ab geht die Post! Ihr werdet Euch anschließend auf dem Spielfeld, aus einem Blickwinkel direkt hinter dem Catcher, wiederfinden. Wenn Ihr irgendwann einmal den Ball trifft, schaltet die Perspektive um. Und zwar hinter dem Rücken des Verteidigungsspielers, auf den der Ball zufliegt.



geht so

Optisch unterscheidet sich dieses Spiel nur wenig von *Hardball 3*, inhaltlich kann es den versierten Baseball-Profi nicht zufriedenstellen. Es gibt kaum Möglichkeiten, Spielerdaten oder Taktiken in größerem Maße zu beeinflussen. So beschränkt sich beispielsweise die Arbeit des Mannschaftstrainers lediglich auf das Einwechseln von Spielern oder das Einholen von Tips. Möglich, daß dadurch der Spielfluß rasanter über die Bühne gebracht wird, aber die Motivation schwindet schneller, als Clemens seinen Fast-Ball werfen kann. Ansonsten scheinen die Entwickler in Sachen Schnelligkeit aber auch wirklich nichts am Hut zu haben. Die Spieler ruckeln und hinken über den Rasen wie eine Horde Brake-Dancers. Darunter leidet natürlich die Steuerung. Zusammen mit dem qualitativ miserablen Sound scheint das ganze Spiel irgendwie schief gewickelt zu sein.

System: **Mega Drive**
 Spielertyp: **Baseball-Simulation**
 Hersteller: **Flying Edge**
 Testversion von: **Galaxy**
 Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
 Features: **Paßwort**

Schwierigkeitsgrad: **8**
 Preis: **ca. 130 Mark**

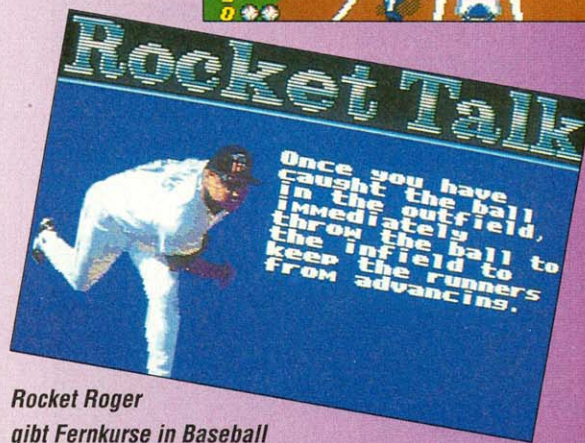
Grafik: **58%**
 Musik: **47%**
 Soundeffekt: **51%**

Spiel-spaß **58%**



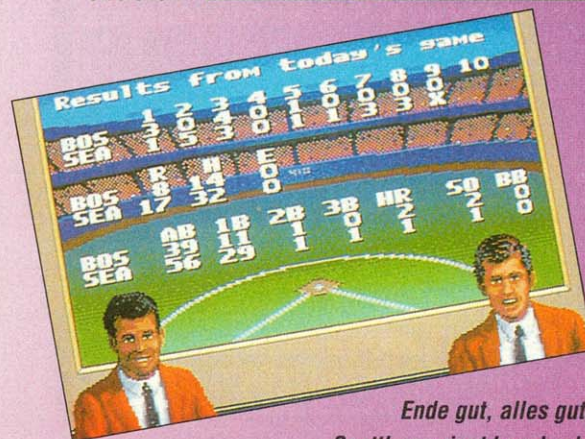
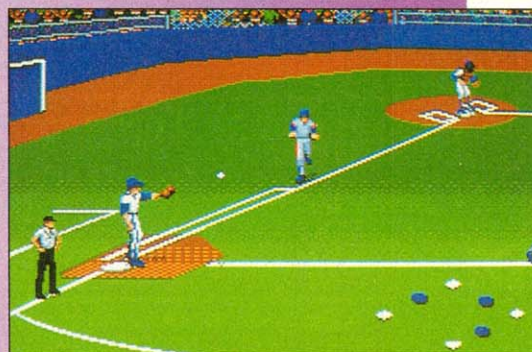
Redaktionswertung

Ein Clean-Hit, in Richtung Visage des Pitchers. Der Runner auf Base 3 macht sich fertig für den Lauf.



Rocket Roger gibt Fernkurse in Baseball

Tja, der Hitter wird das First Base wohl nicht mehr rechtzeitig erreichen



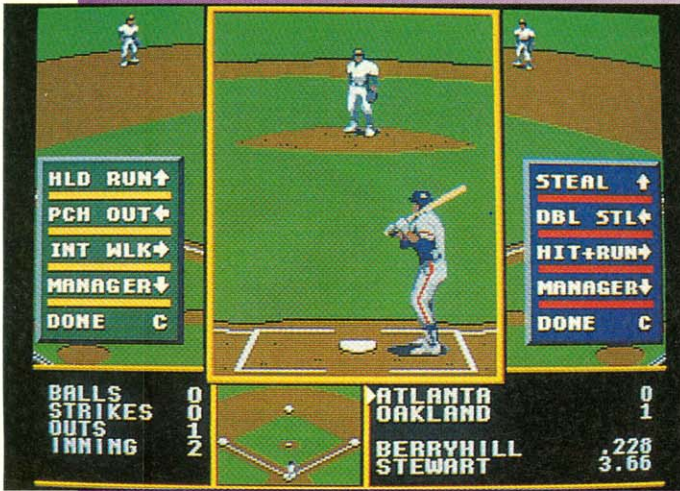
Ende gut, alles gut. Seattle gewinnt haushoch.



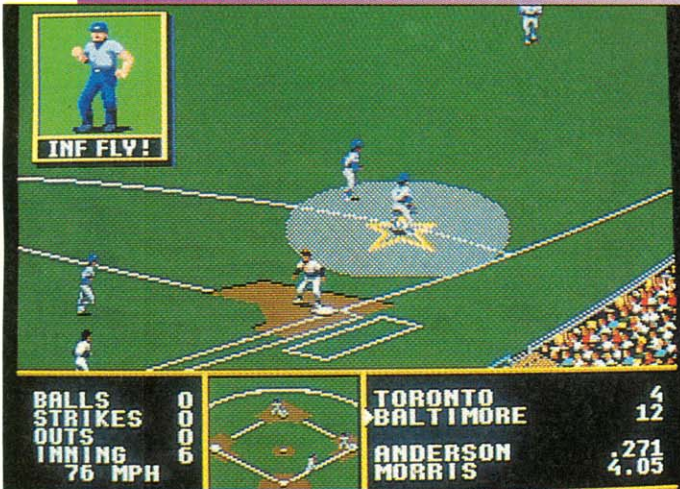
Denk-Baseball



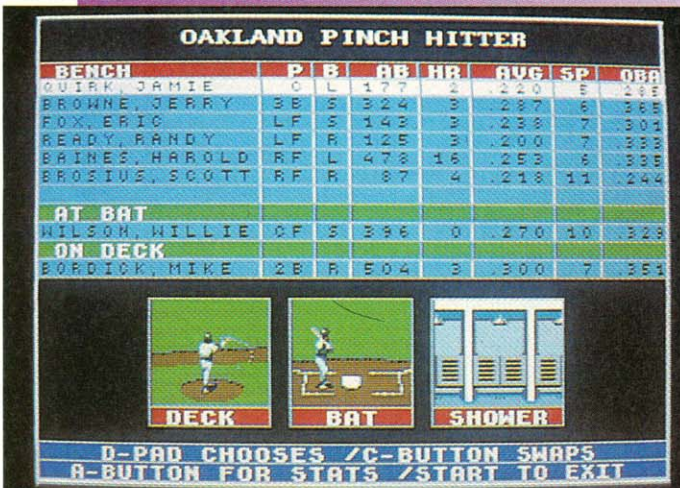
Tony La Russa Baseball



Zug um Zug heckt Ihr Euren Spielplan aus.



Ball- und Spielermarkierung in bester EA-Tradition



Volles Menü. Auch die Auswechselspieler haben jeweils einen unterschiedlichen Status.

Wenn der Cheftrainer der Oakland Athletics, Tony La Russa, seine Hände im Spiel hat, bedeutet dies: Taktik rund um die Uhr. Bevor Ihr überhaupt ein Spiel beginnt, solltet Ihr Euch gut überlegen, welche der zahlreichen Optionen Ihr anwählen wollt. Als Grundeinstellung könnt Ihr z.B. bestimmen, ob die Feldverteidiger vom Computer gesteuert, der Pitcher bei Angriff-Turns generell durch einen Pinch-Hitter ersetzt, oder das gesamte Spiel im Manager-Modus laufen soll. Auf dem Spielfeld bekommt Ihr Menüfelder zu sehen, die jeweils für den Pitcher und den Batter bestimmt sind. So dürft Ihr selbst bestimmen, wie hart der Batter auf den Ball eindrischt. Auch der Coach redet per C-Button (Call Sign) ein Wörtchen mit, indem er beispielsweise Anweisungen für ein Double-Stealing oder Hit-and-Run gibt. Danach werden sich auch Batter und Runner automatisch richten. Auch das Verteidigungsspiel unterscheidet sich von anderen vergleichbaren Baseball-Simulationen: Die Richtungstaste dient nicht zur Festlegung der Ballart, sondern zur Positionierung des Balles. Profi-Strategen können zusätzlich die Standpositionen der Feldverteidiger bestimmen.

strategische Teil des Spieles dadurch zum vollen Genuß wird, auch die optische Präsentation gehört zweifellos zum Feinsten. Die Bewegungen der Spieler wirken sehr real, frei von jeglichen Ruckorgien. Da kommt richtig Freude auf, wenn ein gründlich geplanter Zug die gegnerische Mannschaft zum Schwitzen bringt. Nichts ist dem Zufall überlassen, es sei denn, man wählt im Optionsmenü den Errors-Possible-Modus. Da kann es schon mal passieren, daß der Ball aus dem Handschuh kullert. Aber das ist ja nur menschlich, eben realitätsnah. Anfänger könnten es schwer haben, aber man braucht ja nicht alle Optionen auf einmal anzuklicken. Es genügt am Anfang, den Arcade-Modus einzuschalten, und siehe da: Der Ball läßt sich einfacher schlagen, und das Angriffs-Team wird aggressiver. Sowohl für Neulinge als auch Profis empfehlenswert. *tet*



super

Kaum zu glauben, aber Tony La Russa Baseball bietet jede nur erdenkliche Art an Spielzügen, die auch in der heutigen Profiligena praktiziert werden. Nicht nur, daß der

System: **Mega Drive**
 Spielertyp: **Strategische Baseballsimulation**
 Hersteller: **Electronic Arts**
 Testversion von: **Galaxy**
 Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
 Features: **Batterie**

Schwierigkeitsgrad: **9**
 Preis: **ca. 130 Mark**

Grafik:

75%

Musik:

10%

Soundeffekt:

56%

Spiel-spaß

80%



Redaktionswertung



Ken Griffey presents: Major League Baseball

Da sieht man's mal wieder: Nintendo hat Geld. Zumindest genug, um sich Namenslizenzen für alle 28 Major League-Teams leisten zu können. Jede Mannschaft hat ihr eigenes Heimstadion, die sich alle in der Beschaffenheit unterscheiden. 700 authentische Spieler, die sogar zu einer Super-Duper-Allstar-Mannschaft zusammengewürfelt werden können, warten nur darauf, ihren Dampf abzulassen. Als riesige Batting-Machines, belagern sie beinahe schon einen Viertel des Bildschirms. Und wenn sie zum Schlag ausholen, bleibt kein Pixel von der Wucht verschont. Dementsprechend schnell rast der getroffene Ball durch das Spielfeld, das wahlweise manuell oder vom Computer verteidigt wird. Ab und zu gibt es specialmoveverdächtige Capriolen seitens der Verteidiger zu bewundern, woraufhin der Batter niedergeschmettert seinen Kopf schüttelt. Auch einem eingefleischten Hard-Hitter, dürften diese comicmäßig übertriebenen Bewegungen der Spie-

ler, ein herzhaftes Schmunzeln entlocken. Ein übriges tut die coole Stimme des Schiedsrichters. Diese gehört nämlich einem echten Major League-Umpire. An stimmungsvollen Einlagen hat Nintendo in *Ken Griffey presents: Major League Baseball* keinesfalls gespart.



super

Eines muß man den Leuten von Nintendo lassen. Sie verstehen es blendend, wirklich "spaßige" Spiele zu produzieren. Da kommt ein kaugumikauender Muskelprotz angetanzt und zerschmettert nach einem Strike-Out seinen Schläger; motzt eine Karikatur von Starspieler den Umpire an: "Ohu! C'mmoon!!!" Und dabei ist es nicht einmal ein Ulkspiel. Alles, was ein Baseballspiel erst richtig zum Kochen bringt, ist vorhanden. Sogar einen Bean-Ball (der Pitcher zielt den Ball absichtlich auf den Batter!) haben die Entwickler in den Manager-Modus eingebaut. Von Mangel an Spieloptionen kann hier wahrlich nicht die Rede sein. Und sollte der Ball dennoch in Richtung über-den-Zaun unterwegs sein, krabbelt ein Feldverteidiger den Zaun hinauf und pflückt ihn sich herunter. Genauso wie in der Wirklichkeit! Mit der poppig-flotten Begleitmusik kann man so getrost einmal eine volle Saison durchspielen... am besten zu zweit. Herzlich köstlich: das ist Major League Baseball!

tet

System: **Super Nintendo**
 Spielertyp: **Baseball-Simulation**
 Hersteller: **Nintendo**
 Testversion von: **Galaxy**
 Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
 Features: **Batterie**

Schwierigkeitsgrad: **8**
 Preis: **ca. 130 Mark**

Grafik:

70%

Musik:

71%

Soundeffekt:

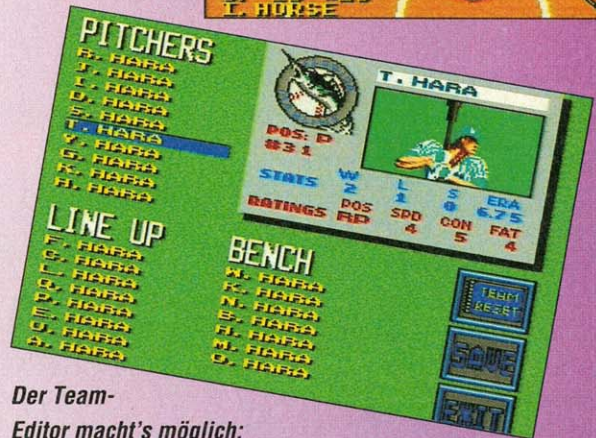
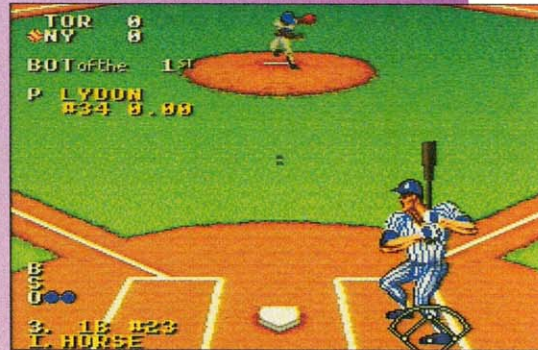
79%

Spiel-spaß **84%**



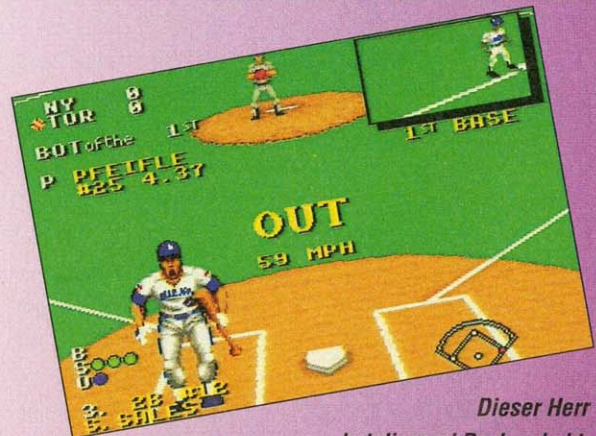
Redaktionswertung

Schwing die Keule, Mann! Sonst ist Big Daddy sauer auf mich.

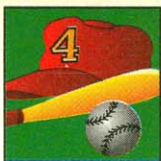


Der Team-Editor macht's möglich: Meine Verwandtschaft in der Major League.

Das war knapp! Der Schiedsrichter war auf meiner Seite.



Dieser Herr hat diesmal Pech gehabt: "Ohu! C'mmoon!!!"

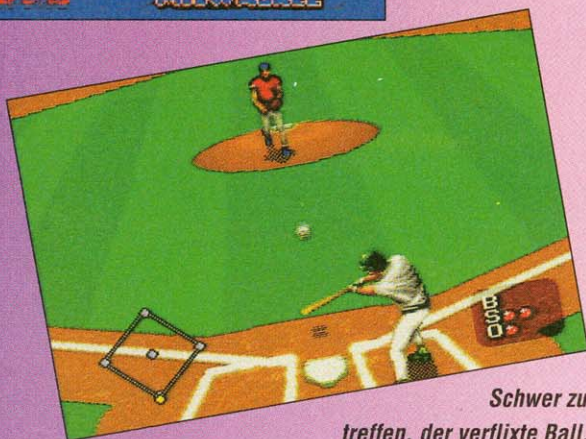


Strike Out

MLBPA Baseball



Im Saisonmodus heckt Ihr Euren persönlichen Spielplan aus



Schwer zu treffen, der verflixte Ball. Übung macht den Slugger.

Henderson	White	Carter
Fernandez	Alomar	
Sprague	Morris	Olerud
Borders		

LF Hender	.289	SS INFIELD	.211
1B White	.203	SS Griffie	.191
2B Alomar	.200	LF Butler	.271
3B Carter	.000	LF Coles	.253
OF Olerud	.000	LF Ward	.192
OF Mollito	.000	CATCHER	
OF Fernan	.000	C Knorr	.248
Sprague	.000	START PITCHER	
Borders	.000	P Guzman	3.96

Mit dieser Besetzung hol ich mir zum dritten Mal den Pokal



Was is nu Schiri?
Bin ich jetzt Out oder Save?
Zum Glück gibt's hier keine Fehlentscheidungen.

Als renommiertes Sportspielehersteller, läßt es sich Electronic Arts nicht nehmen, für die Verbreitung des Volkssports Baseball auch auf dem Super Nintendo zu sorgen. Am Anfang wählt Ihr einen der vier Spielmodi aus, die unterteilt sind in One Game, League Playoff, The Series und Full Saison. Diese können alle zu zweit angetreten werden. Schauen wir uns einmal den Full Saison-Modus an: Hier könnt Ihr alle Spiele überspringen, die Euch uninteressant erscheinen. Der Computer legt anschließend die League-Tabelle nach der jeweiligen Mannschaftsstärke automatisch an. Wenn Ihr Lust habt, nun in die Saison einzusteigen, markiert Ihr die entsprechenden Spielbegegnungen. Danach findet Ihr Euch im Roster (Mannschaftsliste) wieder, und könnt Euch nach authentischen Spielerdaten Eure Starting-Players aussuchen. Nun kann das Spiel beginnen. Angefangen mit dem Pitcher und dem Batter, dürft Ihr theoretisch jeden Spieler manuell steuern. Wenn der Ball in das Spielfeld geschlagen wird, schaltet sich ein Radar ein. Anhand dessen müßt Ihr Euch entscheiden, wer von den Verteidigern dem harten Leder hinterherjagt, welcher Runner zum nächsten Base laufen soll.

ration, sowohl im Angriffs- als auch im Verteidigungs-Turn so in die Binsen gegangen ist. Zum Beispiel: Als Batter ist es unmöglich, den Ball genau zu fixieren, da jeglicher Bezugspunkt (kein Catcher oder Umpire im Bild) fehlt. Der Ball rast in einer viel zu hohen Flugbahn vorbei. Dasselbe in der Verteidigung. Zwar kann man per Radar den ankommenden Ball orten. Aber das Gerät ist viel zu ungenau, um das fliegende Objekt auch wirklich zu fixieren. Es fehlen im Bildschirm einfach zu viele Elemente, die ein übersichtliches Gesamtbild des Spielgeschehens liefern. So kann man nur vermuten, wo sich das runde Leder gerade befindet. Vielleicht hätte man beispielsweise den Verteidigern noch einen zusätzlichen Bildkasten spendieren sollen. Es werden nicht nur Baseball-Einsteiger sein, die das Joypad in die Schotterecke werfen. Besorgt Euch lieber Ken Griffey von Nintendo. *tet*



geht so

Es ist nicht alles Gold, was von Electronic Arts kommt. An Optionen fehlt es in *MLBPA Baseball* eigentlich nicht. Um so ärgerlicher, daß die Steue-

System: Super Nintendo
Spieletyp: Baseball-Simulation
Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 9
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

54%

Musik:

10%

Soundeffekt:

66%

Spiel-spaß

52%



Redaktionswertung



Formel Eins

Was haben Rennspiele in einem Sport-Sonderheft verloren? Nun ja, Rennsport ist ja schließlich auch Sport, wenn auch die Leistung mehr auf dem Kontrollieren einer Maschine, als auf der Beherrschung des eigenen Körpers liegt.

Wie bei den anderen Disziplinen auch, wollen wir uns dabei auf die Rennspiele beschränken, die sich an der Realität orientieren. Ultraserien wie das geniale *Super Mario Kart*, *Super Off Road* oder das action-lastige *Battlecars* zählen freilich nicht dazu. Die Motivation in einem "ernsten" Rennspiel liegt ganz klar auf dem Gewinnen der Meisterschaft. Die Vergabe von Formel-Eins-Punkten hilft Euch dabei, Euch im Rennzirkus zu Hause zu fühlen. In Wirklichkeit ist Rennfahrer schließlich ein harter Job. Man trainiert jahrelang, ärgert sich mit Sponsoren herum und verliert trotzdem durch einen einzigen, mickrigen Fahrfehler jegliche Chance auf einen Saisonsieg. Die meisten Rennspiele sind da weit benutzerfreundlicher. Auf den ersten Kursen sind die Gegner noch langsam, Crashes bedeuten lediglich Zeitverlust und in vielen Werkstätten gibt's Tuning-Teile umsonst. Im krassen Gegensatz zur Realität bieten alle Rennspiele Automatikgetriebe an (die kein echter Rennfahrer je benutzen würde). Nur wahre Konsolen-Cracks lassen sich auf Hand-schaltung ein, zumal ein handgeschalteter Wagen generell schneller ist als ein Bolide mit Automatik. Zu jedem guten Rennspiel gehört außerdem eine dicke Portion Taktik. "Welche Reifen ziehe ich auf?", "Wie stelle ich meinen Spoiler ein?" oder "Reicht mein Sprit noch 'ne Runde?" sind die Fragen, die sich jeder Formel-Eins-Pilot stellt. Zwei Dinge sind's, die noch bei



**So nicht!
Die F1-Grand-Prix-Serie taugt nichts und geht trotzdem schon in die dritte Runde.**

keinem aktuellen Konsolen-Rennspiel gesichtet wurden: Eine analoge Steuereinheit (ein Auto lenkt sich eben nicht digital) und Gegner mit Persönlichkeit. Zu Punkt eins gab's zwar schon Versuche mit digitalen Lenkrädern, brauchbar war allerdings noch keine Lösung. Die einzigen Konkurrenten, die einen Hauch von Persönlichkeit besitzen, sind die aus *Super Mario Kart* (überwindet Ihr einen, beschmeißt er Euch frustriert mit seinen Extrawaffen). Ansonsten darf der Durchschnittsgegner lediglich als rücksichtslos eingestuft werden. Kein Wunder, denn der Leidtragende bei einem Unfall seid immer Ihr. Wir sind schon lange gespannt, wann es endlich einem Entwicklungsteam gelingt, optimales Drumherum mit gelungener Spielbar-

keit zu verbinden. Was braucht eine gute Formel-Eins-Simulation denn eigentlich? Da wäre zunächst ein Paßwortsystem oder eine Batterie. Für ein gutes Geschwindigkeitsgefühl ist flotte

3-D-Grafik unerlässlich und auch ein Zwespielermodus hat noch keinem Modul geschadet. Steigt ein zweiter Joypad-Pilot mit ein, habt Ihr endlich einen Gegner mit Persönlichkeit, der sich richtig ärgert. Was jedem Rennspiel zu einer ausgereiften Spielbarkeit verhilft, ist das richtige Umsetzen der gefahrenen Geschwindigkeit in die Grafik. Meist prözt Euer Tacho mit einer Geschwindigkeit, die Euch jedesmal überrascht. Auch die Blickrichtung wurde bisher noch bei keinem Rennspiel berücksichtigt. Niemand, der in eine Kurve fährt, schaut dabei geradeaus. Vielmehr schwenkt der Blick unweigerlich zum Innenrand der Kurve. Das mag zwar auf Antrieb etwas ungewohnt sein, Entwickler von zukünftigen Rennspielen sollten diesen Punkt jedoch ruhig mal beherzigen. *jb*

Spielregeln

Festgelegte Spielregeln gibt's in der Formel Eins mehr als man sich das so vorstellt: Das Mindestgewicht des Wagens ist 505 Kilogramm. Ein Formel-Eins-Rennen umfaßt die geringste Anzahl Runden, die 305 km überschreitet. In der Boxengasse gilt ein Limit von 50 km/h. Bei Überschreitung winken hohe Geldstrafen. Die Gesamtsiegerpunkte aller 16 Rennen einer Saison werden addiert. Die ersten sechs Fahrer am Ziel erhalten Punkte in der Reihenfolge 10-6-4-3-2-1. Formel-Eins-Fahrzeuge haben aus Gewichtsgründen keinen Anlasser. Ein abgestorbener Motor kann nur durch Anschieben des ganzen Fahrzeugs gestartet werden. Während des Rennens ist dies jedoch nicht erlaubt. Ein defektes (stehendes) Fahrzeug muß so schnell wie möglich von der Strecke entfernt werden. Neben verschiedenen Flaggen für Boxenstopps und Nachrichten an die Fahrer sind farbige Fahnen entscheidend für den Ablauf des Rennens. Eine rote Flagge bricht das Rennen ab und beordert alle Fahrzeuge an den Start zurück. Die gelbe Fahne steht für Gefahr. Die Piloten müssen langsamer fahren, müssen Ihre augenblickliche Position halten und dürfen nicht überholen. Eine weiße Fahne warnt vor einem langsamen Fahrzeug. Die grüne Flagge hebt die vorherigen auf.





Rüpelrennen GP 1



gut

Obwohl sich *GP 1* durch die leichte Steuerung besser für Einsteiger eignet, braucht Ihr starke Nerven. Eure Gegner im Rennen wechseln Fahrtrichtung und Geschwindigkeit derart schnell, daß es kaum möglich ist, in einem Pulk eine Kollision zu vermeiden. Die Lösung: Vor Kurven Abstand zum Vorderfeld halten und schnell durch die Kurve wieseln (außerhalb der Idealinie). Die Computergegner sind nicht so schlau, Euch beim Überholen auszuweichen. Wer *GP 1* zu zweit und ohne Computergegner spielt, hat noch am meisten Spaß. Wer wenig Nerven hat, wochenlang die Strecken zu trainieren, ist mit *GP 1* besser bedient als mit *Suzuka 8 Hours*. Laßt Ihr Euch lieber so richtig fordern, greift besser zu Namcots Rennstall. *jb*

System: Super Nintendo
Spieltyp: Motorradrennspiel

Hersteller: Atlus
Testversion von: Allan
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: -

Schwierigkeitsgrad: 7 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 68%

Musik: 55%

Soundeffekt: 35%

Spiel-spaß **69%**

Redaktionswertung

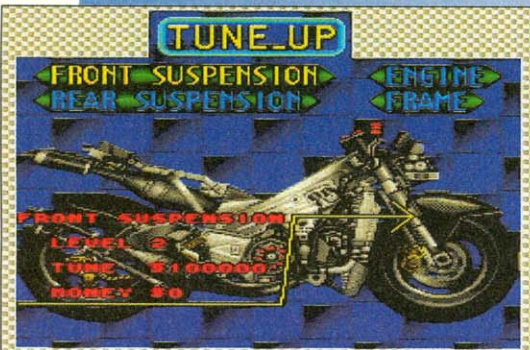
Einem Formel-Eins-Rennen kommt *GP 1* von allen Motorradspielen noch am nächsten. In 3-D breitet Ihr über zwölf authentische Kurse aus dem internationalen Formel-Eins-Zirkus. Vor dem Spiel entscheidet Ihr Euch für eine Maschine und einen Mechaniker. Je nach Wahl werden zwei Tuning-Features Eures Bikes gleich vom Start weg verbessert. Wer seine Schleuder weiter aufbohren möchte, muß schon gute Plätze und das damit verbundene Preisgeld einstreichen. Wie auch in der Formel Eins üblich, absolviert Ihr vor dem eigentlichen Rennen eine Qualifikationsrunde um Eure Startposition zu ermitteln. Allzuviel Bedeutung hat dies jedoch nicht – direkt nach dem Start ziehen alle anderen Fahrer an Euch vorbei (es sei denn, Ihr habt Euer Motorrad schon voll aufgerüstet). Eine Kollisionsabschaltung wie bei *Suzuka 8 Hours* gibt's in *GP 1* leider nicht. Versucht Ihr, im Kurvengedränge die Ideallinie zu erwischen, werdet Ihr mit Sicherheit von einem Gegner über den Haufen gefahren. Eure Chancen liegen allerdings fast nur in den Kurven. Auf der Geraden sind die Gegner genauso schnell wie Ihr. Die Steuerung ist in *GP 1* vergleichsweise benutzerfreundlich ausgefallen. Laßt Ihr das Steuerkreuz los, richtet sich die Maschine automatisch zur Geradeausfahrt auf. Stürze sind nur durch Kollisionen mit Gegner möglich, wer von der Strecke abkommt, wird lediglich langsamer. Schäden an Reifen oder Maschine wurden nicht eingeplant. Eine Batterie oder ein Paßwortsystem zum späteren Fortsetzen einer Meisterschaft hat Atlus leider vergessen.

Wer im Duett den richtigen Kurvenrhythmus draufhat, hat auch am Ziel die Nase vorn



Woher weiß' das Modul, daß ich mich heute noch nicht rasiert habe?

Wer keine Kohle für Tuning gewonnen hat, tut sich im nächsten Kurs schwer



Für jeden mittelmäßigen Rennfahrer sollte eine gute Startposition nach der Qualifikation drin sein



Besser gut geklaut Exhaust Heat 2

Neben *Super Mario Kart* und *F-Zero* kam schon vor längerem ein Rennspiel auf den (japanischen) Markt, daß den 3-D-Chip zur Berechnung der Strecke einsetzt. Um genau zu sein, es wurde stark bei *F-Zero* geklaut und mit den ProgrammROUTINEN ein Formel-Eins-Spiel entwickelt. *Exhaust Heat 2* (so der japanische Name, in den Staaten heißt's *F1 Rock 2*) enthält die authentischen Kurse, wenn auch die Streckenführung geometrischer ist als in Wirklichkeit. Zum Warmwerden übt Ihr in der Gruppe C mit einem Prototyp oder verdient Euch erste Sporen in der Formel 3000. Preisgelder sind in allen Klassen äußerst wichtig. Allerdings könnt Ihr neue Tuning-Teile nicht einfach so kaufen, da sie erst entwickelt werden müssen. Dazu stopft Ihr Euer sauer verdientes Geld einem Laboranten in den Rachen, der durchschnittlich zwei Rennen braucht, bis er ein neues Teil entwickelt hat. In der Formel C tretet Ihr für ein Startgeld an und gewinnt gegebenen-

falls über das Doppelte zurück. In der Formel 3000 geht's zu, wie in der Formel Eins nur die Kurse sind andere. Wie üblich, haben die Organisatoren vor das Rennen die Qualifikation gesetzt. Wer im Rennen an einen Gegner oder die Fahrbahnbegrenzung gerät, verliert nicht nur Tempo, sondern beschädigt sein Fahrzeug. Solche Schäden repariert Ihr zusammen mit abgefahrenen Reifen bei einem Boxenstop.



super

Es gilt das alte Motto "Besser gut geklaut, als schlecht erfunden". Denkt Ihr Euch die Fahrzeuge weg, sehen die Strecken von *Exhaust Heat 2* denen von *F-Zero* zum Verwechseln ähnlich. Was der Spieler davon hat, ist die phänomenale Geschwindigkeit im Rennen. Auch wenn die "Schleuder-Option" per L+R-Tasten nicht übernommen wurde, steuern sich die Renner prima und ermöglichen eine tolle Kurventechnik. Die Idee mit der Erfinderwerkstatt gefällt mir gut. Durch gelegentliche Entwicklungsfehl-schläge kommt Spannung auf ("Sind die neuen Bremsen endlich fertig, oder habe ich 20 000 in den Wind geblasen?"). Mir als Speed-Fetischisten gefällt *Exhaust Heat 2* nach *Super Mario Kart* von allen Super-Nintendo-Rennspielen immer noch am besten. Wer auf flotten, unkomplizierten Rennspaß steht, sollte mit diesem Import-Modul liebäugeln.

jb

System: Super Nintendo
SpieleTyp: Rennspiel

Hersteller: Seta
Testversion von: Seta
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 140 Mark

Grafik: 66%
Musik: 62%
Soundeffekt: 40%

Spiel-spaß 79%



Redaktionswertung



Pfeilschnell, toll spielbar, aber alles nur geklaut...



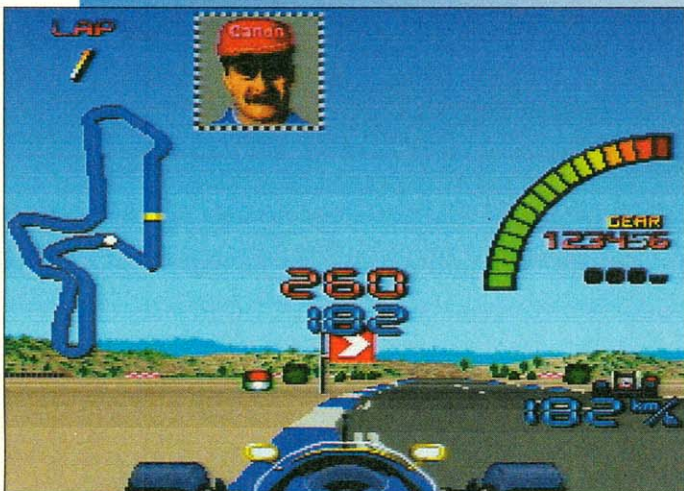
...bis auf die Tuning- und Formel-Eins-Features.



Zum Üben startet Ihr in der Gruppe C, arbeitet Euch durch die Formel 3000 und landet schließlich in der Formel 1.



Fahrschule Nigel Mansell



"Immer dem Fahrlehrer nach" und Ihr werdet besser



Beim Boxenstopp zieht Ihr neue Reifen auf



Wer fleißig trainiert hat, hat im Rennen die besten Chancen. Überholen ist allerdings nicht so einfach.

Erstmals könnt Ihr von der Präsenz eines Formel-Eins-Profis in einem Videospiel richtig profitieren. Neben nützlichen Tips zu den Kurven und zum Tuning erhaltet Ihr von Meister Nigel echte Fahrstunden. Dabei kurvt der Profi vor Euch her und zeigt Euch die Ideallinie sowie die richtige Geschwindigkeit. Habt Ihr die Strecken auf diese Weise kennengelernt, könnt Ihr Euch gestrost auf die Meisterschaft stürzen. Für das Gewinnen der Meisterschaft reichen die Vorgaben des Meisters jedoch nicht aus. Sie helfen Euch lediglich, den Kurs ohne Crash zu bewältigen. Wer siegen will, legt auf die Tips immer noch einige Stundenkilometer drauf. Gefahren wird stets in feinstem 3-D, während Ihr die Strecke aus dem Cockpit heraus im Auge behaltet. Aufrückende Gegner erkennt Ihr frühzeitig in den rechts und links angebrachten Rückspiegeln. Gemessen am Rennspiel-Durchschnitt ist es relativ schwierig, in *Nigel Mansell's World Championship* an einem Gegner vorbeizukommen. Dies wird durch schmale Pisten (jedoch breiter, als in *F1* von Ubi) und eine sehr realistische Kollisionsabfrage verursacht. Zum Ausgleich hat Euer Fahrzeug einen sehr guten Durchzug und der Reifenverschleiß ist niedrig.



Als erstes fallen bei *Nigel Mansell's World Championship* eine flotte, aber übersichtliche Grafik und die ordentliche Steuerung auf. Da-

mit sind die wichtigsten Kriterien für ein gutes Rennspiel ja schon fast erfüllt. Mit den benutzerfreundlichen Menüs und der Fahrschule eignet sich das Renn-Modul auch prima für Rennspiel-Einsteiger. Einzig das Breitenverhältnis von Strecke und Boliden (drei nebeneinander sind das absolute Maximum) machen das Rennen etwas schwerer. Andererseits freut Ihr Euch um so mehr, wenn Ihr's schafft, an einem Gegner vorbeizuziehen. In *Nigel Mansell's World Championship* kann man sich prima hineinverbeißen – mit zunehmender Streckenkenntnis kommen auch die Erfolge. Was dem Modul jedoch definitiv zum Hit fehlt, ist ein Zweispielermodus mit Split-Bildschirm. Die Strecke mit Fahrzeugen ist immer noch flach genug, um zweimal auf dem Bildschirm Platz zu finden. *Nigel Mansells World Championship* birgt gute Spielbarkeit und durchdachte Features. jb

System: Super Nintendo
Spieletyp: Rennspiel

Hersteller: Gremlin
Testversion von: Konami
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:



Musik:



Soundeffekt:



Spiel-spaß **73%**



Boxenstopp F1 Pole Position

Möchte ein Rennspielhersteller die authentischen Namen von Fahrern, Marken und Rennteams verwenden, kostet das schon wieder Geld (und zwar nicht wenig, eine echte Formel-Eins-Lizenz ist teuer). Ubisoft hat jedoch weder Kosten, noch Mühen gescheut und für ein realitätsbetontes Rennspiel tief in die Tasche gegriffen. Jeder kann sein Idol aus dem umfangreichen Fahrerfeld auswählen. Tuning, Einstellungen und Ideen deklassieren die meisten anderen Rennspiele. Die Werkstatt ist Vorbildlich ausgerüstet (Ihr könnt sogar mehrere Konfigurationen per Batterie abspeichern). Im Rennen wurde ebenfalls großes Augenmerk auf Realismus gelegt. Als einziges bietet Euch *F1 Pole Position* die Möglichkeit, Euch im Windschatten des Gegners "heranzusaugen". Die Abnutzung von Reifen und anderen Teilen (Federung, Rad-aufhängung, durch Crashes verbeulte Spoiler, usw.) ist mit den Vorgängern in einem echten Rennen zu vergleichen. Bisher auch

einzigartig: Die "Handicap"-Option. Schaltet Ihr diesen Menüpunkt ein, sind unvorhergesehene Pannen möglich – wie in echt. Freilich haben die verschiedenen Wagen ihren eigenen Sound.



Wäre es möglich gewesen, das Drumherum und die Ideen von *F1 Pole Position* mit einer *F-Zero*-mäßigen Grafik und Steuerung zu verbinden, wäre das Modul das Formel-Eins-Spiel überhaupt. So vermittelt die Grafik allerdings kaum etwas von der gefährlichen Geschwindigkeit – dauernde Fehleinschätzungen von Kurven sind die Folge. Mit den wenigen Zoomphasen werdet Ihr von eingeholten Gegnern förmlich "angesprungen". Wie schnell ein anderes Fahrzeug wirklich auf Euch zukommt, merkt Ihr meist erst unmittelbar vor dem Crash. So gut auch die Idee mit dem "Ransaugen" ist, durch die enge Fahrbahn und die ruckelnden Gegner könnt Ihr dieses Feature nur selten nutzen. Das angebotene Automatik-Getriebe ist außerdem derart träge, daß Ihr um manuelles Herunterschalten nicht herkommt – dafür ist jedoch das Joypad wieder reichlich unglücklich belegt. Alles in allen: *F1 Pole Position* enthält die besten Ideen der Rennspielgeschichte, leidet jedoch unter stark eingeschränkter Spielbarkeit. Nur mit viel Übung fahrt Ihr ein Rennen unfallfrei. *jb*

System: **Super Nintendo**
Spielertyp: **Rennspiel**

Hersteller: **Ubisoft**
Testversion von: **Ubisoft**
Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
Features: **Batterie**

Schwierigkeitsgrad: **5 bis 8**
Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik: **68%**
Musik: **69%**
Soundeffekt: **73%**

Spiel-spaß **70%**

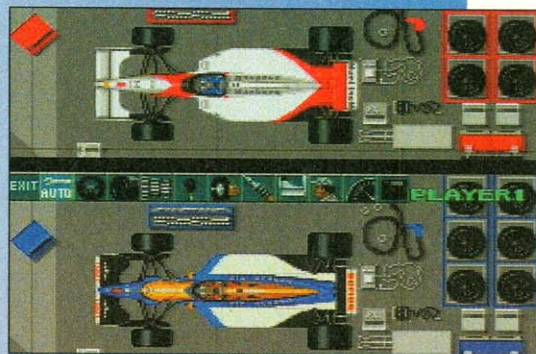
Redaktionswertung

Das beste Pferd im Stall: Wer nicht mit dem Williams fährt, ist entweder saugut oder selber schuld



Unverhofft kommt oft: Mit der Trouble-Option sind unvorhergesehene Pannen drin

Eine derart mustergültige Werkstatt gab's noch bei keinem Rennspiel



Twin-Turbo: Wie üblich macht der Zweispielermodus am meisten Spaß



Sponsor gesucht Virtua Racing



super

Grafisch läßt *Virtua Racing* jedes andere Rennspiel im Regen stehen – zumindest von der Geschwindigkeit her. Der SVP leistet ganze Arbeit (dafür kostet der Spaß ja auch 200 Öcken). Mit der fixen Polygon-Grafik wird ein einzigartiges Geschwindigkeitsgefühl erzeugt. So toll wie auf dem Automaten ist *Virtua Racing* freilich nicht. Farbarmut und immer noch spürbares Ruckeln bremsen den Geschwindigkeitsrausch doch etwas. Die Lenkung lehnt sich stark an die Realität an und verzeiht deshalb kaum Fehler. Ausgiebiges Training empfiehlt sich! Zum Schluß wieder unsere spezielle Empfehlung: Sucht Euch einen rennspielbegeisterten Kumpel und teilt Euch die Kosten für das Modul! Im Zwei-Spieler-Modus macht's sowieso den meisten Spaß. *jb*

System: **Mega Drive**
Spielertyp: **Rennspiel**

Hersteller: **Sega**
Testversion von: **Sega**
Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
Features: **Batterie**

Schwierigkeitsgrad: **4 bis 8**
Preis: **ca. 200 Mark**

Grafik:

78%

Musik:

38%

Soundeffekt:

48%

Spiel-spaß

80%

Redaktionswertung

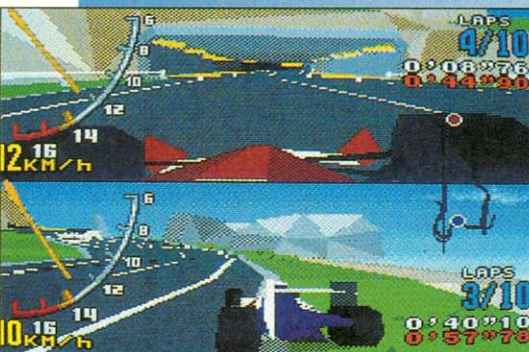
Der Blick aus dem Cockpit ist zwar am realistischsten, damit habt Ihr aber keine optimale Streckenübersicht



So sieht die Raserei schon viel ungefährlicher aus...



Im Zweispielermodus teilt sich der Bildschirm horizontal. Interessant: der Zeitunterschied zum Mitspieler.



Rennen über die Golden Gate Bridge: Diese Perspektive bietet maximale Streckenübersicht



Als spezielles Gimmick für Freaks hat Sega ein Modul konstruiert, das mit seiner Rechenleistung das Mega Drive ganz locker abledert. Ein spezieller Chip ("SVP", Sega Virtual Processor genannt) übernimmt hier die Hauptarbeit und berechnet flott Tausende von Vektoren. Aus diesen sogenannten Polygonzügen setzt sich die komplette Grafik von *Virtua Racing* zusammen. Die Perspektive im Rennen könnt Ihr in vier Stufen jederzeit variieren: Entweder seht Ihr die Strecke aus dem Cockpit, von einem Punkt knapp hinter dem Fahrzeug, oder Ihr wählt eine von zwei Hubschrauberperspektiven. Je nach Höhe des Blickpunkts ist die Strecke mehr oder weniger übersichtlich. Da die Perspektive das Rennen erleichtert oder schwerer macht, wird zu einer erreichten Bestzeit auch die Blickposition abgespeichert. Die Optionen, die Ihr vor einem Rennen anklicken könnt, sind allerdings nicht gerade zahlreich. Es existieren die drei Spielmodi "Virtua", "Training" und "2 Players vs.". Nach der Wahl des Getriebes und der Strecke (drei sind im Angebot) geht's auch schon los. Während Ihr im Training oder im Zwei-Spieler-Modus ohne Computer-Gegner unterwegs seid, werdet Ihr in der Virtua-Spielart häufig bedrängt und ausgebrems. Hier kommt – ähnlich wie in der *Out Run*-Serie – ein Checkpoint-System zu Anwendung: Nur wer schnell genug ist, kommt vor dem "Time Out" ins Ziel. Fahren ist allerdings nicht übermäßig schwierig: Einen Dreher auf der Fahrbahn verzeiht Euer Fahrzeug großzügig, ärgerlich ist lediglich der Zeitverlust.



Drängelei Super Monaco GP 2

Der Brasilianer Ayrton Senna gehört immer noch zu den besten Formel-Eins-Piloten unserer Zeit. Bei der Herstellung von *Ayrton Senna's Super Monaco GP 2* stand der Profi den Entwicklern mit Tips und Ideen zur Seite. Das Resultat ist ein Rennspiel, das in Sachen Fahrtaktik einem echten Formel-Eins-Rennen schon recht nahekommt. Dies zeigt sich schon im Gedränge nach dem Start, wo's auch in Wirklichkeit gar nicht so einfach ist, Plätze gutzumachen. Dazu besitzt *Super Monaco GP 2* den größten Rückspiegel aller Mega-Drive-Rennereien. Gegnerische Fahrzeuge sind damit so gut zu erkennen, so daß Ihr sie sogar blockieren könnt ("Denkste, Du kommst nicht an mir vorbei!"). Zusätzlich zu einer Meisterschaft mit authentischen Kursen und zwei Trainings-Modi (mit und ohne Gegner) enthält das Modul Senna's Grand Prix. Hier stellt der Meister drei seiner Lieblingsstrecken vor, die nicht zum offiziellen Formel-Eins-Zirkus gehören. Selbstredend ist

Ayrton Senna immer der schnellste in Eurem Gegnerfeld. So wißt Ihr immer genau, wen Ihr vor Euch habt, wenn Ihr's bis auf den zweiten Platz schafft. Wer in der Formel-Eins-Meisterschaft eine gute Plazierung herausfährt, sollte diese tunlichst per Batterie abspeichern.



gut

Man merkt deutlich, daß hier jemand zum Probespielen eingeladen wurde, der Ahnung hat. Schade nur, daß es für Strategieanforderungen wie Werkstatt oder Benzin nicht mehr gereicht hat. Im Vergleich zum realistischen Fahrgefühl beim "Drängeln", ist die Lenkung fast etwas zu einfach ausgefallen. Die Ideallinie zu erwischen ist zwar schwierig, wer Kurven innen anfährt (nicht gerade realistisch), kommt jedoch ziemlich gut durch die Schikanen. Ansonsten findet sich der Rennspieler so gut mit dem gebotenen Realismus ab, daß es nicht einmal nervt, wenn Ihr nach einem heftigen Crash ausscheidet. Mit der eingebauten Batterie bleibt die Motivation lange erhalten. Von der allgemeinen Spielbarkeit ist *Ayrton Senna's Super Monaco GP 2* (oh, wie ich solch lange Namen hasse!) prima gelungen, nur wünscht man sich oft einen etwas durchzugsstärkeren Boliden. Wer nicht unbedingt einen Zweispielermodus braucht, wird mit diesem Formel-Eins-Modul zufrieden sein. *jb*

System: **Mega Drive**
Spieleart: **Rennspiel**

Hersteller: **Sega**
Testversion von: **Galaxy**
Anzahl der Spieler: **1**
Features: **Batterie**

Schwierigkeitsgrad: **5**
Preis: **ca. 110 Mark**

Grafik: **63%**
Musik: **58%**
Soundeffekt: **64%**

Spiel-spaß **69%**

Redaktionswertung



Aha, einer von links – der Rückspiegel zeigt das Geschehen



Tja, Meister – abgeledert! Einzelsiege speichert Ihr ab.



Was wäre ein Monaco GP ohne den Monaco-Tunnel? Hier stimmt sogar der Sound.



Laß' laufen!



F1



super

F1 spaltet unsere Redaktion in zwei Lager: die, die *Virtua Racing* bevorzugen und die, denen *F1* besser gefällt. Persönlich zähle ich mich zur zweiten Gruppe. Die Grafik ist zwar nicht so detailreich, dafür aber mindestens so schnell, wie die von *Virtua Racing*. Außerdem ist für mich durch die einfache Steuerung mehr Fahrspaß dabei. Das Streckenangebot und die verschiedenen Renn-Modi halten *F1* schön abwechslungsreich. Das Geschwindigkeitsgefühl ist derart gut abgestimmt, daß Ihr nicht einmal auf den Tacho schielen müßt, um die richtige Geschwindigkeit zu ermitteln. Die Grafik und das Motorengeräusch reichen zum Abschätzen schon aus. All das verpaßt *F1* eine tolle Spielbarkeit. *F1* ist die Alternative zum teuren *Virtua Racing*. *jb*

System: **Mega Drive**
 Spielertyp: **Rennspiel**

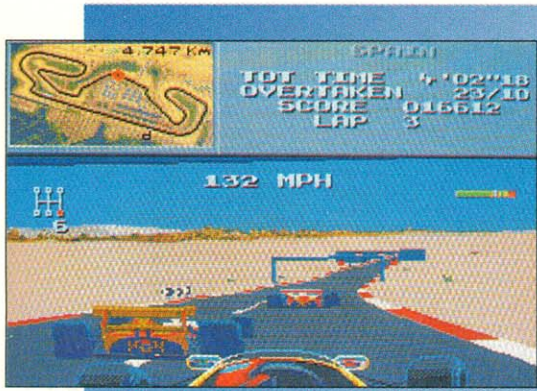
Hersteller: **Domark**
 Testversion von: **Galaxy**
 Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
 Features: **Batterie**

Schwierigkeitsgrad: **6**
 Preis: **ca. 120 Mark**

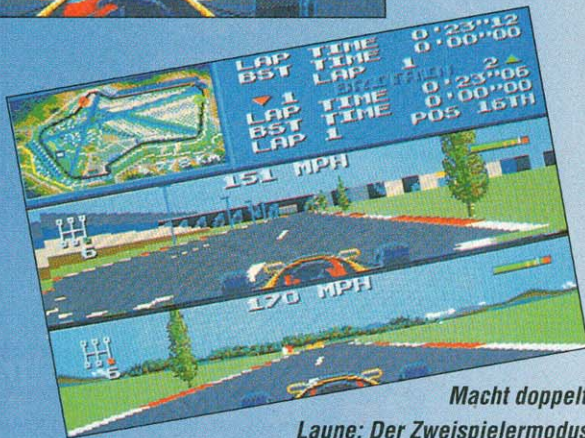
Grafik: **70%**
 Musik: **15%**
 Soundeffekt: **41%**

Spiel-spaß **80%**

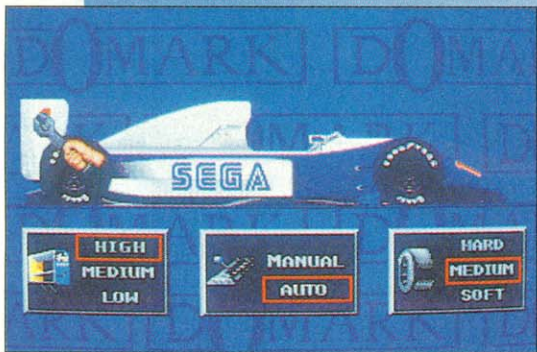
Redaktionswertung



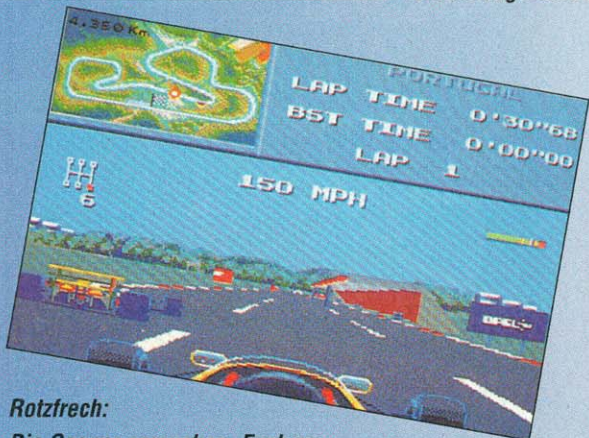
Superschnelle Grafik und eine leichte Steuerung vermitteln einen tollen Geschwindigkeitsrausch



Macht doppelt Laune: Der Zweispielermodus ist prima gelungen.



Auch wenn die Werkstatt schlicht eingerichtet ist, wirken sich die Einstellungen stark auf das Fahrverhalten Eures Wagens aus



Rotzfrech: Die Gegner versuchen, Euch zu behindern. Hier sind geschickte Manöver gefragt.

Als das schnellste Rennspiel für das Mega Drive (bis *Virtua Racing* kam), sorgte *F1* von Domark für Aufsehen. Die Perspektive – wie sollte es anders sein – ist auch hier wieder feinstes 3-D. Die Strecke und das Drumherum seht Ihr aus dem Cockpit Eures Boliden. Hier bestimmen drei Modi die Übersicht: Im normalen Solo-Spiel sind Fahrzeuge und Strecke am größten, wählt Ihr den ultraschnellen Turbo-Modus, wird das Sichtfeld weiter, während Euer Fahrzeug und die Strecke schrumpfen. Im Zweispielermodus sind Größenverhältnisse mit dem Turbo-Mode vergleichbar, nur finden beide Sichtfenster übereinander auf dem Bildschirm Platz. Entscheidet Ihr Euch für das "Arcade"-Spiel, gilt es, innerhalb von sechs Runden eine vorgegebene Anzahl von Gegnern zu überholen. Des weiteren nehmt Ihr auf Wunsch am Training teil oder fahrt ein Zweispielerrennen gegen einen Kumpel oder den Prozessor. In allen Modi zeigen Euch zwei Rückspiegel die aufrückenden Gegner. Die Werkstatt ist mit Spoiler, Getriebe und Reifen verhältnismäßig spartanisch eingerichtet. Beschädigt Ihr durch übermäßiges Bremsen oder mehrere Crashes Eure Reifen, ist ein Boxenstop nötig. Platzt nämlich ein Reifen, ist das Rennen für Euch vorbei. Ein Boxenstop ist in *F1* jedoch nicht so einfach – wer mit Karacho in die Boxen brettern möchte, hat sich geschnitten (Speed-Limit 50 km/h, wißt Ihr noch?). Die Einfahrt ist eine recht scharfe Kurve, vor der Ihr stark abbremsen müßt. Wer gerne auf Rekordjagd ist, darf seine heißgekämpften Bestzeiten per Batterie abspeichern.



Wheely! Suzuka 8 Hours

Motorradrennen haben auf Konsolen noch immer einen Exotenbonus. Gerade drei Stück gibt's für die 16-Bit-Konsolen (wenn man die Prügel-Orgien *Road Rash I + II* nicht mitzählt). Ein authentisches Spielgefühl rüberzubringen ist hier auch weit schwerer als bei einem Autorennen. Zur Bewegung des Steuers kommt beim Bike die Gewichtsverlagerung hinzu – was sich freilich mit einem Joypad schlecht realisieren läßt. In *Suzuka 8 Hours* wird die einzig verwendbare Perspektive benutzt. Die Strecke überblickt Ihr in 3-D von einem Punkt knapp hinter Eurem Motorrad aus. Ähnlich wie bei *Super Mario Kart* und *F-Zero* habt Ihr die Möglichkeit, Euch durch Drücken der L+R - Tasten steiler in die Kurven zu legen. Wem das zu umständlich ist, der belegt vor dem Spiel das Joypad nach seinen eigenen Vorstellungen. In den Rennen gibt's keine festgelegte Rundenzahl. Ihr stellt ein Zeitlimit ein und fahrt nach Ablauf desselben die letzte Runde zuende. Von 15 Mi-

nuten bis acht Stunden reicht hier die Auswahl. Normalerweise ist die Zeit etwas gerafft, nur im "Real Time"-Modus fahrt Ihr die volle Spanne. Bestzeiten werden zusammen mit Eurem Namen per Batterie festgehalten.



gut

Merkwürdigerweise ist es unter anderem das kleinere Streckenangebot, das *Suzuka 8 Hours* motivierender macht als *GP 1*. Mit der sensiblen Steuerung ist nämlich mehr Übung und Streckenkenntnis nötig, um einen guten Platz herauszufahren. Daß die Werkstatt auf ein sinnvolles Mindestmaß reduziert wurde, spart zwar unnötiges Gefummel, wird jedoch Tuning-Fetischisten auf die Dauer langweilen. Dafür wurde mit Reifenverschleiß, Spritverbrauch und Bremsenabnutzung der Realität Tribut gezollt. Um *Suzuka 8 Hours* ein besseres Spielgefühl zu verpassen, hätten die Entwickler entweder die Blickführung ändern oder das Aufrichten der Maschine nach einer Kurve beschleunigen sollen. Wer die Kurven nicht kennt und vorher weiß, wann er sich aufrichten muß, hat Pech gehabt. Seht Ihr nämlich das Ende der Kurve, ist es meist schon zu spät und Ihr kommt gehörig ins "Pendeln". Am meisten Spaß macht's wie eigentlich immer noch im Zweispielermodus, wo beide Kontrahenten gleichermaßen gehandicapt sind.

jb

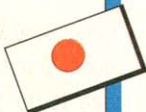
System: Super Nintendo
Spieletyp: Motorradrennspiel

Hersteller: Namcot
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 62%
Musik: 38%
Soundeffekt: 44%

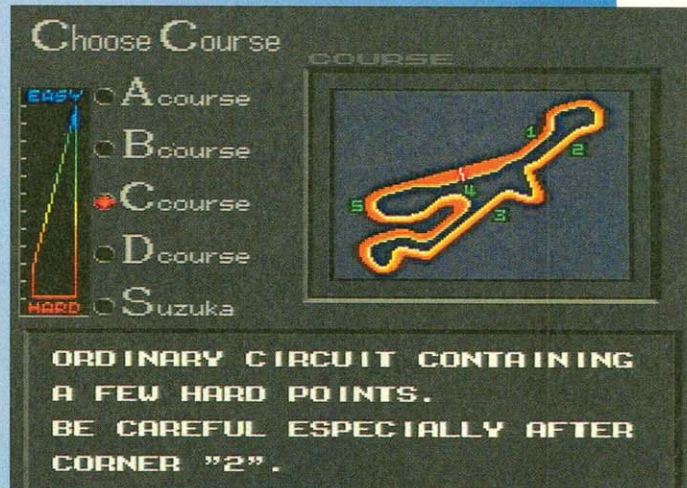
Spiel-spaß 67%



Redaktionswertung



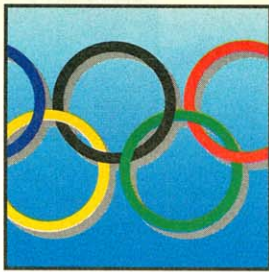
Gute Streckenkenntnis ist absolut unerlässlich



Die Strecken steigern sich im Schwierigkeitsgrad



Für beste Laune: Der Zweispielermodus ist immer noch am fairsten.



Compilations

Voraussetzungen für die heutigen Sportspielesammlungen wurden eigentlich schon im Altertum geschaffen. Schon vor Jahrtausenden trafen sich die alten Griechen zu den olympischen Spielen, um sich in verschiedenen sportlichen Übungen zu messen (der Begriff Olympiade beschreibt übrigens die Zeit zwischen zwei olympischen Spielen!). Die damals erzielten Leistungen waren übrigens schon beachtlich. Im Weitsprung erreichten die Sieger teilweise Leistungen über sieben Meter, und das vor über zweitausend Jahren! Die ersten olympischen Wettkämpfe der Neuzeit fanden 1896 in Athen statt. Die Sportler waren ausnahmslos Amateure, zahlten die Anreise zum größten Teil selbst und brauchten einige Wochen für die Anreise. Seitdem fanden alle vier Jahre (von zwei Weltkriegen unterbrochen) olympische Sommerspiele statt. Im Laufe der Zeit kamen immer mehr Sportarten dazu, so daß inzwischen mehr als 10000 Athleten um die Medaillen kämpfen. Seit 1924 (in Chamonix) kommen auch Wintersportler zu ihrem Recht. Bis 1992 fanden Sommer- und

Bei der WM 1991 in Tokio gewinnt Carl Lewis die Goldmedaille.

Es gibt Sportarten, die für sich alleine betrachtet kein besonders abwechslungsreiches Computerspiel ergeben. Deshalb schnappen sich Entwickler fünf bis zehn dieser Disziplinen, quetschen sie in ein Modul und fertig ist die Compilation.

Winterspiele immer im selben Jahr statt, doch mit Albertville 1994 hat das IOC (International Olympic Committee) den Rhythmus geändert.

Als Hauptereignis der olympischen Sommerspiele gelten noch immer die Leichtathletik-Veranstaltungen. Der Höhepunkt schlechthin ist der 100-Meter-Sprint der Männer sowie der Zehnkampf. Jeder Sportfan erin-

uert sich an die Sprint-Entscheidung 1988 in Seoul, als der Kanadier Ben Johnson mit der Fabelzeit von 9,79 Sekunden Gold gewann, um anschließend des Dopings überführt zu werden. Sein großer Konkurrent Carl Lewis wurde daraufhin zum Sieger erklärt. Mit insgesamt acht gewonnenen Goldmedaillen darf man Carl Lewis wohl ohne Übertreibung zum besten Leichtathle-



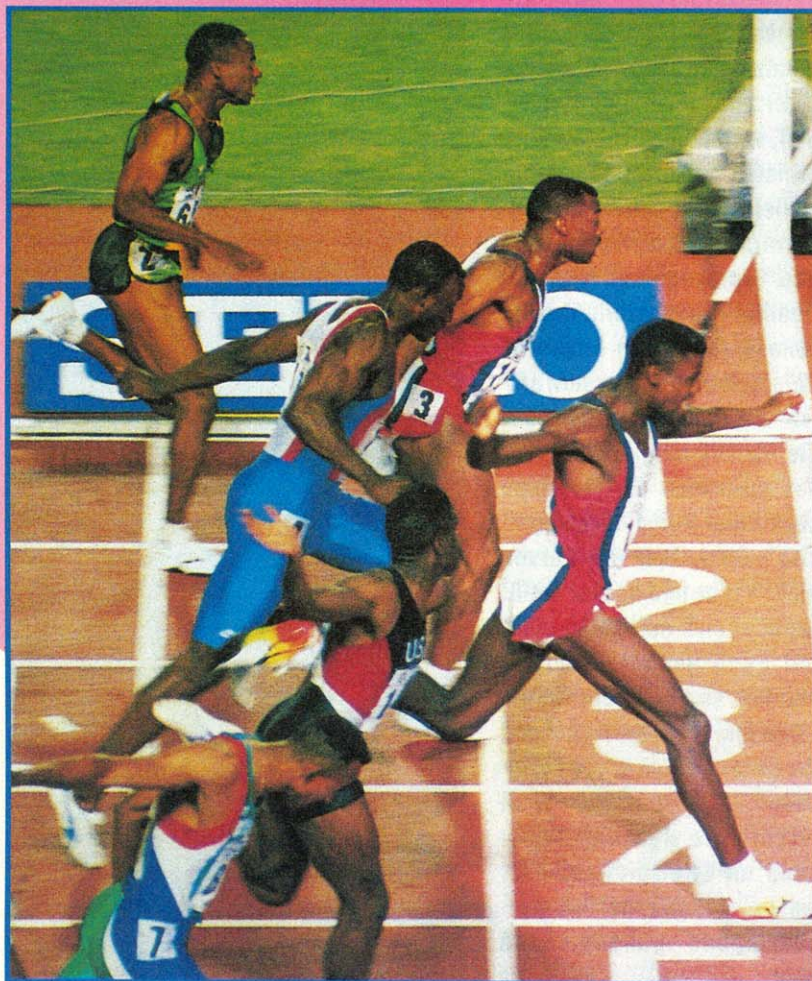
Leichtathletik-Göttin Flo-Jo

ten aller Zeiten küren. Er hält den Weltrekord über 100 Meter sowie in der 4x100-Meter-Staffel.

Der Zehnkampf gilt als die Königsdisziplin, denn er verlangt Ausdauer, Kraft und Schnelligkeit vom Athleten. Innerhalb von zwei Tagen müssen zehn überragende Leistungen in unterschiedlichsten Disziplinen erbracht werden.

Der Zehnkampf war auch das Vorbild für den Ur-Vater aller Compilations. Bereits auf dem Atari VCS 2600 sorgte *Decathlon* für jede Menge Joystick-Schrott, denn nur schnelle Rüttelbewegungen sorgten für die nötige Geschwindigkeit des Sportler-Sprites. Auf dem C 64 eroberte die amerikanische Firma Epyx mit Klassikern wie *Summer Games* und *Winter Games* die Herzen aller Sportbegeisterten. Grafik, Animation und Steuerung der Epyx-Hits setzten damals einen Standard, an den lange Zeit niemand herankam. Mittlerweile erkannten die Software-Firmen die ungeheure Werbewirkung sportlicher Großereignisse und erwarben teure Lizenzen, um ihren Spielen einen offiziellen Anstrich zu geben. Inzwischen gibt es pünktlich zu allen olympischen Spielen die passende Konsolen-Umsetzung.

17





I wui schifoahn



Val d'Isère Championships

Nachdem Wintersportfreunde bislang von den Softwarefirmen nicht gerade verwöhnt wurden, hofft Loriciel deshalb, mit *Val d'Isère Championships* bei dieser Zielgruppe zuzuschlagen. In Frankreich war das Spiel bereits wenige Tage nach Veröffentlichung völlig ausverkauft.

Die Ausrüstung klingt recht mickrig, denn es stehen nur Skier und Snowboards zur Verfügung. Ganz gleich, was Ihr Euch anschnallt, es gibt jeweils drei Spielmodi: freies Fahren, Training und Wettbewerb. Das freie Fahren erinnert vom Spielprinzip her an *Outrun*. Innerhalb eines Zeitlimits müßt Ihr einen Checkpoint passieren. Mit zunehmender Spieldauer werden die Kurse immer schwerer, Anfänger und Snowbikes behindern Euch zusätzlich. Im Trainings- und Wettbewerbsmodus gibt's drei Disziplinen zur Auswahl: Abfahrt, Riesenslalom und Slalom. Die Steuerung bleibt immer dieselbe: Die B-Taste beschleunigt, mit dem Richtungskreuz ändert Ihr

die Fahrtrichtung. Die Links- und Rechts-Buttons sind für besonders enge Kurven gedacht. Die meisten Kurse sind extrem hügelig. Es gibt Eisplatten und Dreckspuren. Felsblöcke und Tannen neben und auf der Strecke erfordern kontrolliertes Fahren. Ab und zu behindert plötzlich auftretender Nebel die Sicht, so daß erstklassige Zeiten fast unmöglich sind.



super

Was die Entwickler von Loriciel da aus dem Grafik-Chip des Super Nintendo rausgekitzelt haben, ist wirklich ungläublich. Noch nie habe ich so schnelle 3-D-Grafik auf dem Super-NES gesehen. Dazu kommt noch das Auf und Ab der Hügel und die extrem detaillierte Hintergrundgrafik. Der Schnee ist nicht einfach nur weiß, es gibt Eisplatten, auf denen Ihr wirklich etwas wegrutscht und Dreckpfützen, die Euch abbremsen. Die Animation der Brettkünstler und Snowboarder ist relativ flüssig und sehr realistisch. Der Nebel-Effekt kommt sehr gut rüber, bei einer schnellen Abfahrt ist ein Sturz allerdings vorprogrammiert. Auch die plötzlich einbrechende Dunkelheit stellt Euch vor größere Probleme. *Val d'Isère Championships* ist das erste Spiel, das die Geschwindigkeit und Schönheit des Skisports auf dem Bildschirm naturgetreu wiedergibt. Eine deutsche Version kommt Ende 1994.

rz

System: **Super Nintendo**
 Spielertyp: **Ski-Snowboard-simulation**
 Hersteller: **Loriciel**
 Testversion von: **Loriciel**
 Anzahl der Spieler: **1**
 Features: **Paßwort**

Schwierigkeitsgrad: **7**
 Preis: **ca. 140 Mark**

Grafik:

75%

Musik:

62%

Soundeffekt:

69%

Spiel-spaß **83%**

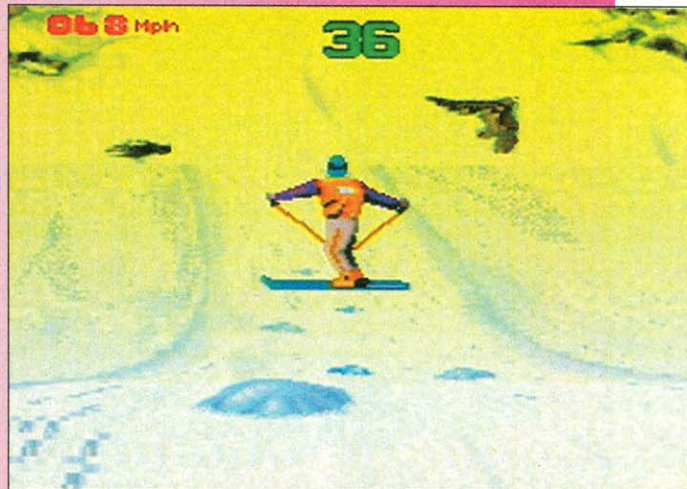
Redaktionswertung



Die Kurvenlage erinnert stark an die Ente von Citroën



Genug Strecken, um sich alle Knochen zu brechen



Mit dem Fahrstil blüht Euch das gleiche wie Ralf: zwei Monate Krankenhaus



Achtkrampf Summer Challenge



Mit der richtigen Anlaufgeschwindigkeit schafft Ihr auch sechs Meter



Eine Bootsfahrt die ist lustig, eine Bootsfahrt die ist schön



Stürzchen am Morgen bringt Kummer und Sorgen. Stürzchen am Abend, erquickend und labend.



Bogenschießen gehört zu den schwierigsten Disziplinen, weil der Cursor einfach nicht ruhig halten will

Normalerweise erscheinen Compilationen meist zu sportlichen Großereignissen wie Olympischen Spielen. Trotzdem veröffentlichte Accolade *Summer Challenge* im Frühjahr 1993, zu einer Zeit also, da keine Olympiade oder WM die Konsolensportler aus ihren Sesseln lockte. Ihr tretet in acht sehr unterschiedlichen Disziplinen an: Bogenschießen, 1000 m Zeitfahren auf dem Rad, Springreiten, Wildwasserkajak, Speerwerfen, Hochsprung, Stabhochsprung und 400 m Hürden. Zum Eingewöhnen empfehlen sich zu Beginn einige Trainingssessions, bei denen Ihr Euch mit Steuerung und Timing vertraut macht. Ohne saubere Technik geht nämlich überhaupt nichts. Wer sich fit genug fühlt, wechselt in den Wettkampfmodus. Bis zu zehn Mitspieler dürfen sich an einem Turnier beteiligen, der Computer ergänzt die restlichen Teilnehmer. Jeder Mitspieler bestimmt Nationalität und Aussehen seines Mehrkämpfers, und schließlich dürft Ihr noch die Stärke der Computergegner festlegen. Nach jeder Übung seht Ihr die Ergebnisse aller Mitspieler in einer Tabelle. Besonders gelungene Leistungen könnt Ihr Euch in Zeitlupe beliebig oft betrachten, was besonders nützlich ist, um die richtige Technik zu finden.

spannt. Auf den ersten Blick sind Ähnlichkeiten nicht zu übersehen. Die Perspektive, bei der Ihr Euren Sportler meist von hinten seht, wurde original übernommen. Auch die Animation der Bewegungsabläufe wirkt wieder sehr realistisch. Doch leider nimmt einem die sehr hölzerne Steuerung und die insgesamt unübersichtliche Vektorgrafik einiges vom Spielspaß. Entfernungen sind nur schwer abzuschätzen, Disziplinen wie Reiten und Stabhochsprung entwickeln sich so zum Glücksspiel. Beim Speerwerfen und Bahnradsfahren kommt es auf möglichst schnelles Tastendrücken an, mit Autofeuer wird das Ganze jedoch zur Farce. Die Entwickler hätten sich mehr auf die Spielbarkeit anstatt auf Animation und Grafik konzentrieren sollen. Ein kurzer Blick auf die Summergames-Klassiker von Epyx auf dem C 64 wirkt da meist Wunder. Empfohlen nur für Sport-Freaks.

17



geht so

Nachdem sich der Vorgänger *Winter Challenge* Ende 1991 als großer Hit erwies, war man natürlich besonders auf *Summer Challenge* ge-

System: **Mega Drive**
Spielertyp: **Sommersport-simulation**
Hersteller: **Accolade**
Testversion von: **Accolade**
Anzahl der Spieler: **1 bis 10**
Features: **Einzelwettbewerbe speicherbar**
Schwierigkeitsgrad: **5 bis 8**
Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik:

58%

Musik:

35%

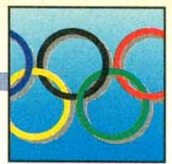
Soundeffekt:

42%

Spiel-spaß

56%

Redaktionswertung



Siebenkampf Olympic Gold

Schon seit Beginn der achtziger Jahre nutzen Softwarefirmen olympische Spiele als Anregung für die verschiedensten Computer-Mehrkämpfe. Den Anfang machte Activision mit *Decathlon* für das gute alte Atari VCS 2600, danach hob sich vor allem die amerikanische Firma Epyx durch die *Summer* bzw. *Winter Games* Serie auf dem C 64 hervor. Sogar Joystickhersteller profitierten vom ausbrechenden Sportfieber, da die notwendigen Rüttelorgien auch die stärksten Steuergeräte ruinierten.

Auch *Olympic Gold* verlangt Eurem Joypad das Letzte ab. Pünktlich zu den Olympischen Spielen 1992 in Barcelona veröffentlichte US Gold diese gelungene Kompilation. Bei dreien der insgesamt sieben Disziplinen, 100-m-Sprint, Schwimmen und 110-m-Hürdenlauf kommt es nur auf möglichst schnelles, abwechselndes Drücken der Feuerknöpfe an. Hammerwerfen und Stabhochsprung verlangen neben flinken Fingern auch geschicktes

Timing. Beim Turmspringen und Bogenschießen entscheidet eine Mischung aus Reaktion und Taktik.

Vor dem großen Siebenkampf legt Ihr am besten ein paar Trainingsrunden ein. Der Computer bietet Euch Gegner in drei Güteklassen an. Vor allem der Stabhochsprung erfordert einige Übung, bevor die ersten Sprünge gelingen. Bei der eigentlichen Olympiade könnt Ihr auf Wunsch auch einige Disziplinen weglassen. Bis zu vier Akteure treten gegeneinander und gegen Computersportler um Medaillen an.



gut

Leichtathletikfreunde werden an *Olympic Gold* besondere Freude haben. Die Steuerung speziell der beiden Sprintdisziplinen ist zwar sehr primitiv, trotzdem machen beide Sportarten viel Spaß. Ich empfehle jedoch dringend einen Joystick mit Microswitches, denn das Sega-Joypad überlebt nur wenige Olympiaden. Die Animation der Sportler ist ansprechend, im Vergleich zur 3-D-Vektorgrafik *Summer Challenge* wirkt *Olympic Gold* etwas simpel. Am meisten Spaß bietet natürlich wieder der Kampf gegen einige Kumpels, besonders da der Computer auf höchster Stufe nur sehr schwer zu schlagen ist. Meine Empfehlung: Bevor Ihr Euch *Winter Olympics* von der gleichen Firma antut, werft erst mal einen Blick auf *Olympic Gold*. rz

Redaktionswertung

System: **Mega Drive**
 Spielertyp: **Compilation mit olympischen Sportarten**
 Hersteller: **US Gold**
 Testversion von: **Archiv**
 Anzahl der Spieler: **1 bis 4**
 Features: **3 Schwierigkeitsgrade, Disziplinwahl**
 Schwierigkeitsgrad: **2 bis 7**
 Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik: **60%**
 Musik: **42%**
 Soundeffekt: **37%**

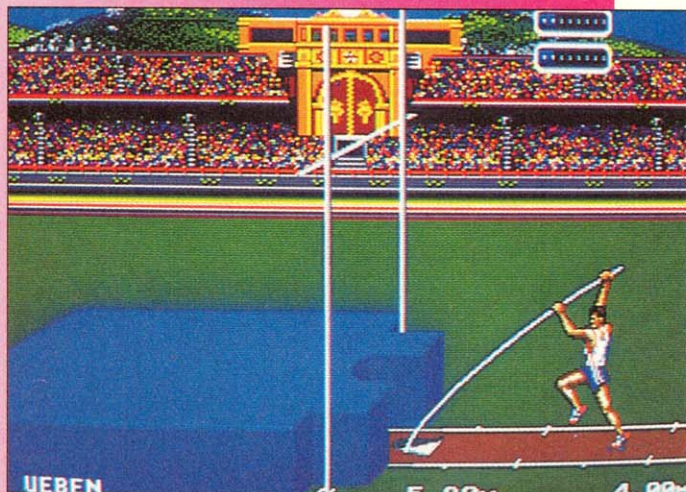
Spiel-spaß **76%**



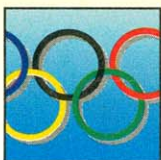
Joypad-Streß beim Hürdenlauf



Die Rekorde stimmen sogar



Der Stabhochsprung ist extrem schwierig, nur mit viel Training schafft Ihr gültige Sprünge



Schneegestöber Winter Challenge



gut

Einige Wochen vor den Olympischen Winterspielen 1992 im französischen Albertville veröffentlichte Accolade mit *Winter Challenge* eine passende Sportspielsammlung.

Ihr tretet in acht Disziplinen an, die alle in gelungener 3-D-Vektor-Grafik präsentiert werden. Ihr seht dabei Eure Sportler grundsätzlich immer von hinten. Weil Gruppengymnastik immer noch am meisten Spaß macht, dürfen gleich bis zu zehn Mitspieler an einem Turnier teilnehmen. Netterweise steht Euch ein Trainingsmodus zur Verfügung, von dem Ihr zu Beginn auch ausgiebig Gebrauch machen solltet, denn die Steuerung ist teilweise recht anspruchsvoll. Wenn Ihr Euch schließlich fit genug fühlt, geht der Ernst des Lebens los. Ihr gebt Namen und Nationalität ein und schon steht Ihr auf der Piste. Ihr tretet in folgenden Disziplinen an: Abfahrtslauf, Riesenslalom, Langlauf, Biathlon, Skispringen, Eisschnellauf, Bobfahren und Rodeln. Bei allen Sportarten seht Ihr links auf dem Bildschirm jeweils eine Übersichtskarte des entsprechenden Geländes oder Kurses. Diese erweist sich als sehr nützlich, um Stürze oder Torfehler zu vermeiden. Um Bestleistungen zu erzielen, erfordert es eine Kombination aus klugem Timing und Geschicklichkeit. Die an sich gute Vektorgrafik erweist sich dabei manchmal als Hindernis, da sich Entfernungen nur schwer abschätzen lassen. Per "Replay-Modus" könnt Ihr Euch gelungene bzw. mißlungene Versuche beliebig oft ansehen. Turniere sichert Ihr durch ein Paßwort ab, die einzelnen Disziplin-Rekorde werden sogar per Batterie gespeichert.

Schon Ende 1991 bewies Ballistic mit *Winter Challenge*, daß flotte 3-D-Vektorgrafik auf dem Megadrive möglich ist. Doch auch spielerisch konnte die Wintersportsimulation voll überzeugen. Bis zu zehn Mitspieler, kluge Benutzerführung, Trainings- und "Replay"-Modus, und Batterie wünscht man sich auch bei anderen Modulen. Die Steuerung erfordert etwas Übung, nach einiger Zeit kommt man damit jedoch gut zurecht. Die Grafik wirkt auf die Dauer zwar recht eintönig, dafür überzeugt die sehr realistische Animation aller Bewegungsabläufe Eurer Sportler. Am meisten Spaß macht *Winter Challenge* natürlich in einer Gruppe gleichgesinnter Sport-Freaks. Ich verbrachte Stunden damit, meine Rekorde zu verbessern.

rz

System: Mega Drive
Spieltyp: Wintersportsimulation
Hersteller: Ballistic
Testversion von: Accolade
Anzahl der Spieler: 1 bis 8
Features: Paßwort, Batterie
Disziplinwahl
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 120 Mark

Grafik:
 75%

Musik:
 46%

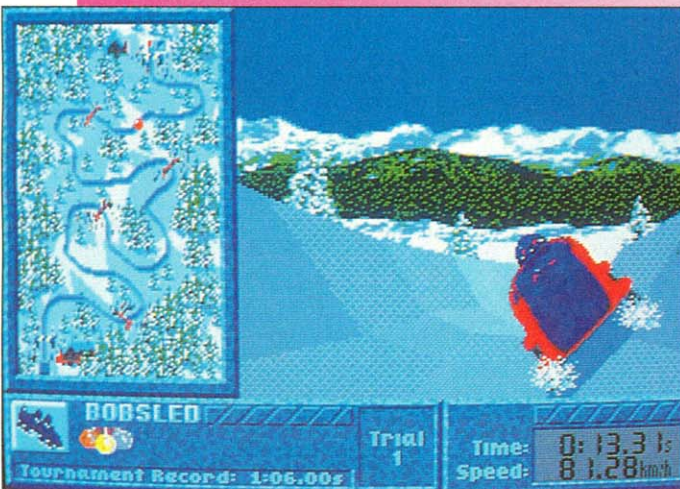
Soundeffekt:
 43%

Spiel-spaß **76%**

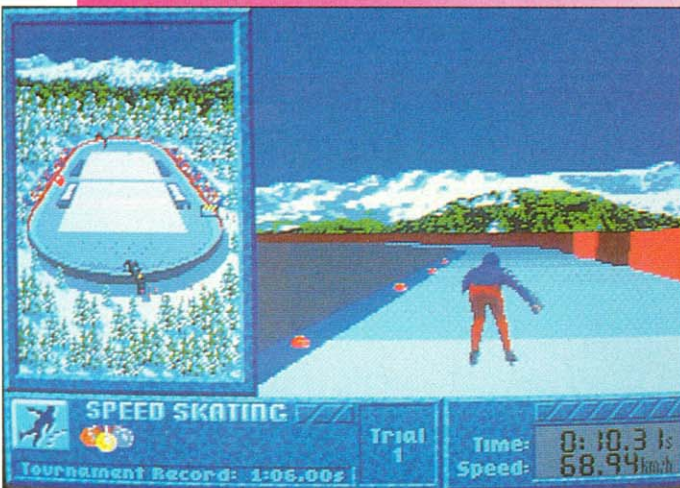
Redaktionswertung



Winterlandschaft inklusive Skilift beim Biathlon



Die Kurvenlage ist beim Bobfahren besonders wichtig



Eisschnellaufen ist mit einem Autofeuer-Joypad extrem langweilig



Kalter Kaffee

Winter Olympics

Bei *Winter Olympics* stehen Euch zehn Disziplinen zur Verfügung: Abfahrt, Super-G, Riesenslalom, Slalom, Buckelpistenfahren, Skispringen, Bobfahren, Rodeln, Biathlon und Kurzbahn-Eisschnellaufen. Bei der "Großen Olympiade" treten Ihr in allen zehn Disziplinen gegen maximal vier Mitstreiter und etliche Computergegner um olympische Medaillen an. Als Belohnung gibt's eine Eröffnungs- und Abschlusfeier. Die "Kleine Olympiade" ermöglicht es Euch, unbeliebte Sportarten auszuklammern. Nachdem Ihr Euren Schwierigkeitsgrad gewählt habt, beginnen die Spiele. Die vier alpinen Disziplinen Abfahrt, Super-G, Riesenslalom und Slalom ähneln sich weitgehend. Vor jedem Lauf bestimmt Ihr die Steuerungsart. Wie beim Weltcup werden die Sieger in einem bzw. zwei Läufen entschieden. Falls Ihr ein Tor ausläßt oder stürzt, seid Ihr disqualifiziert. Beim Skispringen, versucht Ihr Euren Sportler während des Anlaufes in der Mitte der Spur zu halten, um seine

Geschwindigkeit zu erhöhen. Ein guter Absprung und geschickte Fluglage bestimmen dann Eure Weite, die zusammen mit den Sprungwertungen Eure Gesamtpunktzahl ergibt.



geht so

Ich werde das Gefühl nicht los, daß immer mehr Softwarefirmen enorme Summen für Lizenzen ausgeben, um dann das Produkt so billig wie möglich zu produzieren. *Winter Olympics* ist ein Musterbeispiel dafür. Im Vergleich zu *Val D'Isère Championships* von Loriciel wirkt die Grafik und Animation der alpinen Disziplinen bei *Winter Olympics* geradezu lachhaft. Nur Skispringen und Biathlon machen wirklich Spaß, die anderen Sportarten langweilen schnell. Allein die Aufmachung überzeugt. Spart Euch das Geld.

rz

System: Mega Drive
Spielertyp: Wintersport-simulation
Hersteller: US Gold
Testversion von: US Gold
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Trainingsmodus, Spielstärkenauswahl
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:
 63%
Musik:
 55%
Soundeffekt:
 59%

Spiel-spaß **51%**

Redaktionswertung

System: Super NES
Spielertyp: Wintersport-simulation
Hersteller: US Gold
Testversion von: US Gold
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Trainingsmodus, Spielstärkenauswahl
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:
 65%
Musik:
 55%
Soundeffekt:
 60%

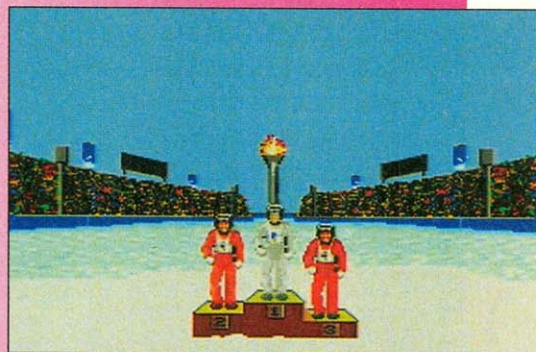
Spiel-spaß **53%**

Redaktionswertung

In rasanter
 Fahrt geht's die
 Rodelbahn
 runter



Buckel-pistenfahren mit gesplittetem Bildschirm



Siegerehrung mit Gruppenbild. Wie niedrig (Würg).



Das Schießen beim Biathlon verlangt viel Geschick



Basketball

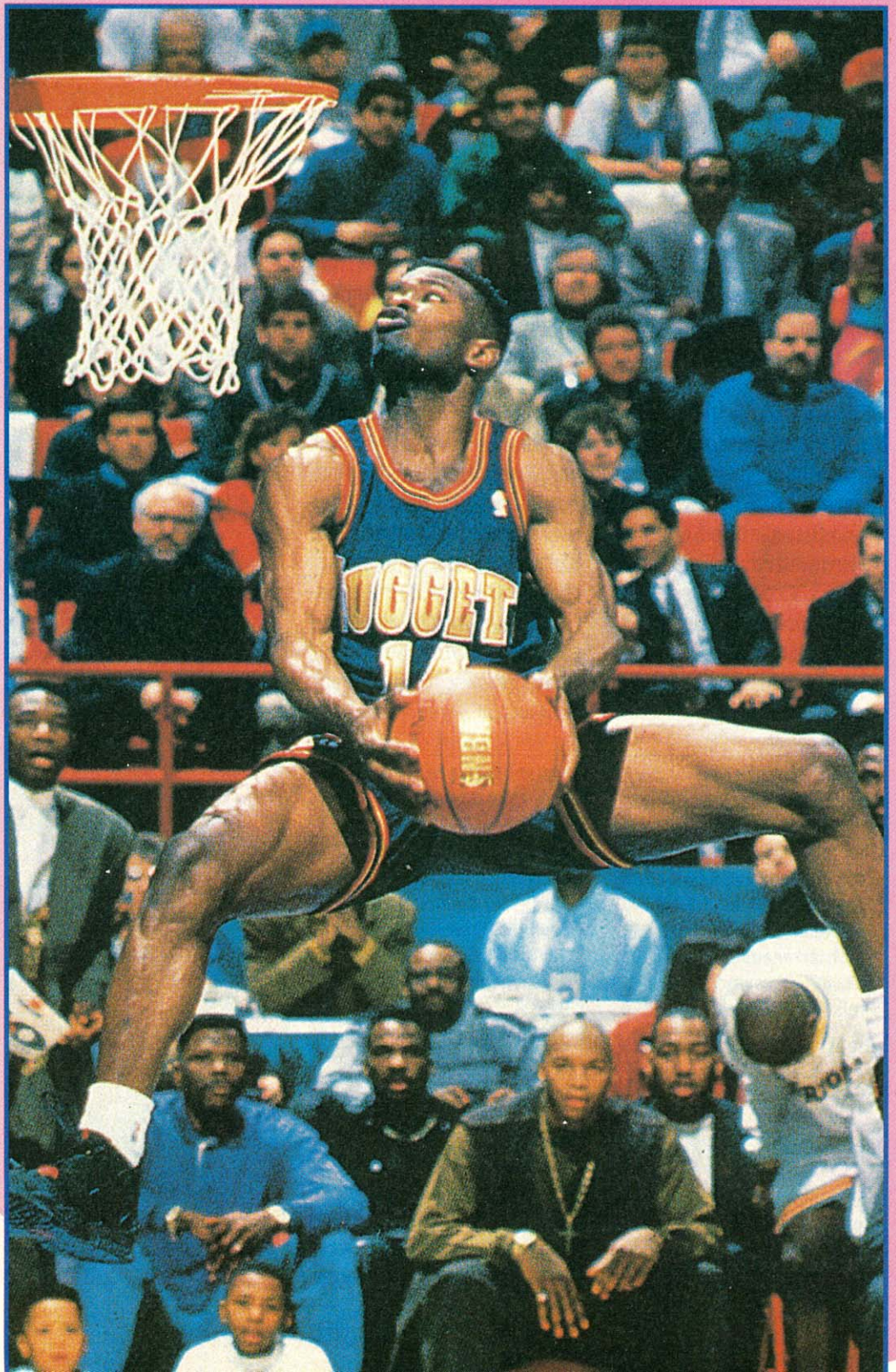
Die Grundidee des Basketballs, einen Ball durch ein Loch oder einen Korb zu werfen, läßt sich bis zu den Inkas, Mayas und Azteken zurückverfolgen. Bei den sogenannten "Steißballspielen" mußte der Ball mit verschiedenen Körperteilen (aber nicht mit den Armen) durch einen Steinring geschlagen werden. Auch die Normannen kannten bereits vor ca. 1000 Jahren ein ähnliches Spiel, ebenso die Perser.

Das moderne Basketball wurde von dem Kanadier J. Naismith 1891 am Springfield College in Massachusetts als Spiel für die Wintersaison in der Halle entwickelt. 1892 gab F. Mahan Basketball seinen Namen (engl. basket = Korb). Die ersten Regeln wurden 1894 veröffentlicht. Anfang des 20. Jahrhunderts verbreitete sich Basketball nach Asien und Europa. 1932 wurde in München die erste deutsche Basketballabteilung gegründet. Seit 1949 gibt es den *Deutschen Basketball-Bund*.

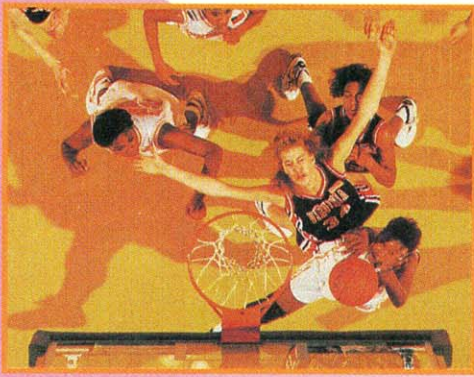
Die weltbesten Spieler kommen heutzutage fast ausnahmslos aus den USA und verdienen ihr Geld in der NBA (National Basketball Association). Vor ca. 10 Jahren stand die US-Profiliga am Rande des Ruins, die Zuschauerzahlen waren erbärmlich, die Amerikaner interessierten sich mehr für Football und Baseball. Doch dann traten Superstars wie Michael "Air" Jordan, Earvin "Magic" Johnson und "Sir" Charles Barkley auf die Bühne. Sie zeigten nicht nur ungewöhnliche

Seit den überragenden Leistungen des US-Dream-Teams bei den Olympischen Spielen in Barcelona, erlebt Basketball auch in Deutschland einen ungeheuren Aufschwung.

Spielklasse, sondern bewiesen auch gehöriges Spieltalent. Als Folge davon, sind heute die meisten NBA-Spiele ausverkauft und NBA-Spieler verdienen im

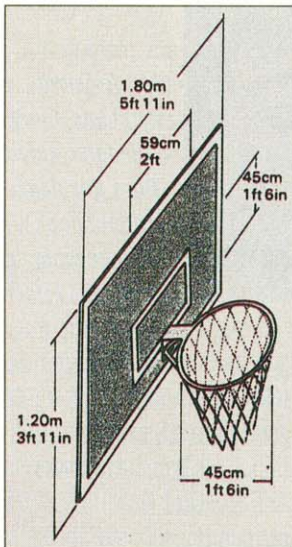


Der wird sich doch den Ball nicht selbst auf die ... hauen?



Auch Frauen-Basketball ist in den USA sehr beliebt. Bei uns fristen die holden Damen immer noch ein Schattendasein.

Spielregeln

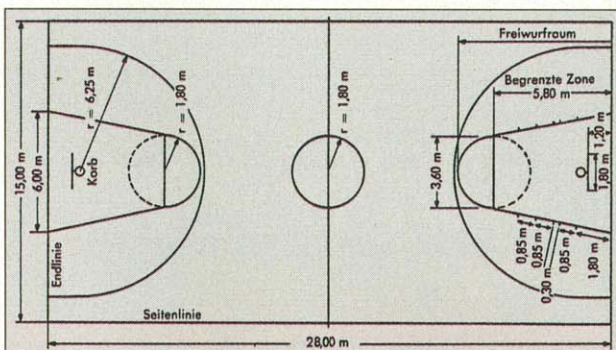


Beim Basketball versuchen zwei Mannschaften, einen Ball von ca. 75 cm Umfang und 600 g Gewicht in den gegnerischen Korb zu werfen. Jedes Team besteht aus fünf Feld- und ebenso vielen Ersatzspielern.

Die Spieldauer beträgt zweimal 20 Minuten reine Spielzeit, unterbrochen von einer 10-15-minütigen Pause. Bei Gleichstand Spielende wird um zweimal fünf Minuten verlängert.

Der Grundgedanke des Basketballs ist das körperlose Spiel. Das bedeutet, dass im Prinzip jede Berührung des Gegners

mit einem Foul geahndet wird. Nach fünf Fouls scheidet ein Spieler aus. Fouls im Korbwurf und absichtliche Fouls werden mit einem Freiwurf bestraft. Nach der Ballannahme darf ein Spieler nur zwei Bodenkontakte machen, danach muß er entweder mit dem Ball dribbeln oder passen. Um Spielverzögerungen zu verhindern, gibt es einige Zeitregeln. So hat eine Mannschaft in Ballbesitz nur 25 Sekunden Zeit, um einen Wurf zu versuchen. Innerhalb von fünf Sekunden muß ein Ein- oder Freiwurf ausgeführt werden. Jeder Korb aus dem Spiel zählt drei Punkte, wenn er von außerhalb der Drei-Punkte-Linie erzielt wurde, und zwei Punkte aus der Nahdistanz. Freiwürfe zählen einen Punkt.



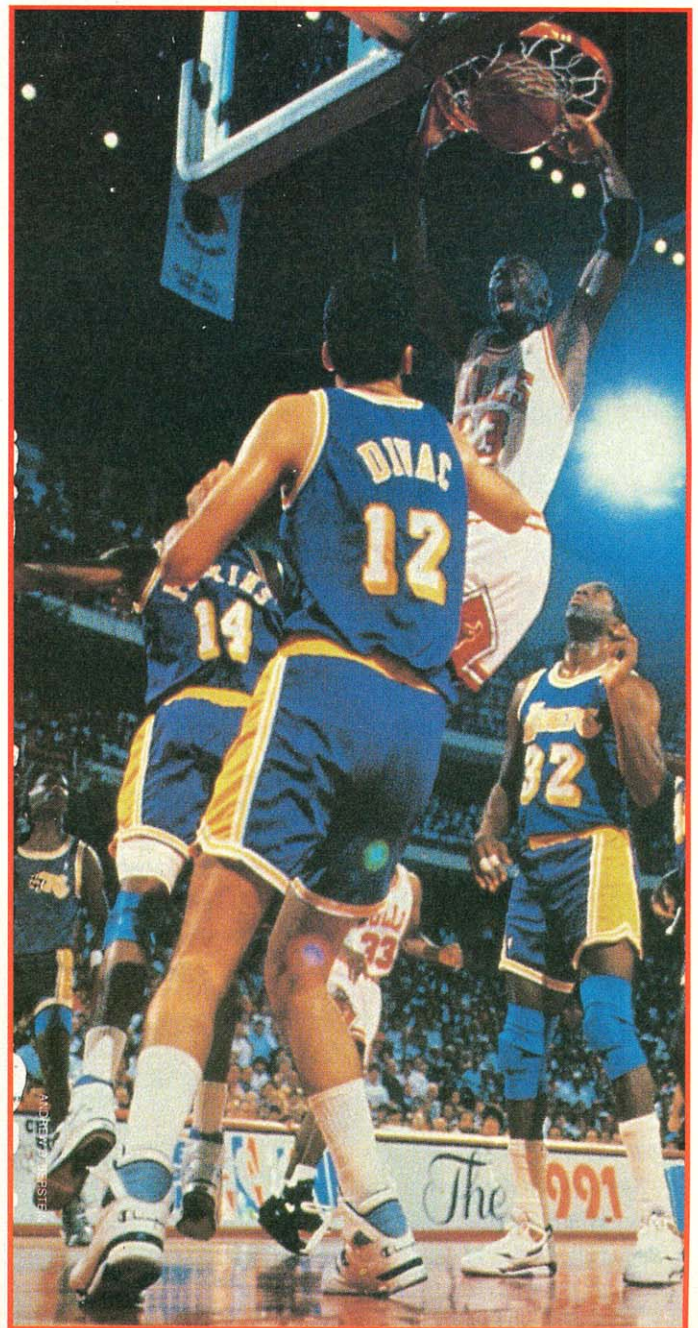
So sieht das Basketballfeld mit allen Markierungen aus

Schnitt deutlich mehr als Ihre Kollegen aus der NFL (Football-Liga), Major League (Baseball-Liga) und NHL (Hockey-Liga).

Die 27 NBA-Teams sind in die Eastern und Western Conference aufgeteilt. Die Eastern Conference besteht aus der Atlantic und Central Division mit jeweils sieben Mannschaften, die Western Conference aus Midwest (sechs Teams) und Pacific Division (sieben Teams). In den vier Divisions werden 16 Playoff-Plätze ausgespielt, wo es dann im K.O.-System weitergeht. Die bei-

den besten Mannschaften treffen sich dann zu den NBA-Finals, in maximal sieben Spielen wird hier der US-Meister gekürt.

Fast alle zukünftigen NBA-Stars beweisen ihr Können zuerst in der NCAA (National Collegiate Athletic Association, dem Dachverband der amerikanischen Universitäten und Colleges). Die NCAA-Championships sind vor allem bei jüngeren Amerikanern ungeheuer beliebt, denn hier haben sie die Möglichkeit, zukünftige Megastars der NBA zu bewundern. 12



Michael Jordan punktet in seiner unwiderstehlichen Art.



Jammit Goddammit

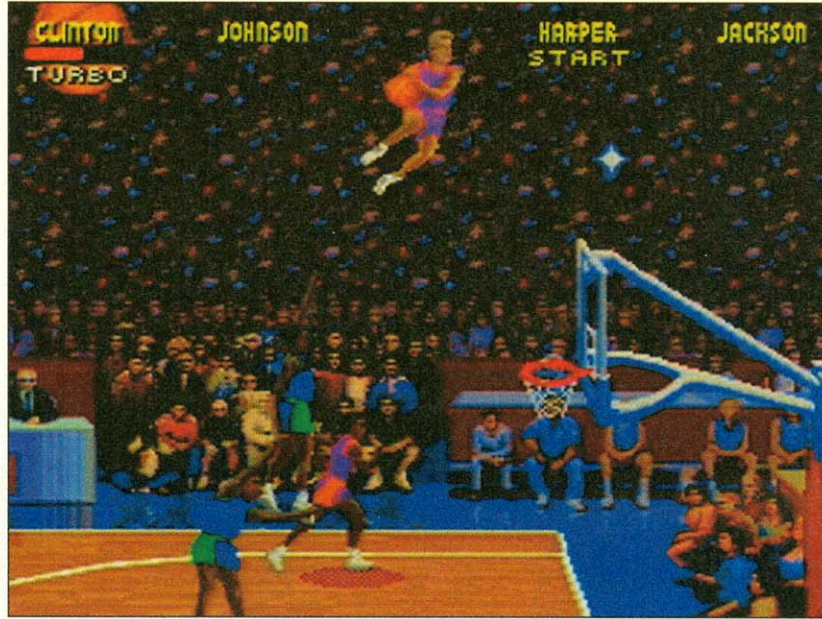
NBA Jam



Das Automaten Vorbild von *NBA JAM* hat sich in den USA inzwischen zum erfolgreichsten Arcadegame aller Zeiten gemausert. Amerikanische Kids haben sage und schreibe fünfmal mehr Quarters in den Basketball-Knüller gesteckt als in Vorgänger *Mortal Kombat*. Speziell die Vier-Player-Option des Arcade-Hits sorgte für lange Schlangen in den Spielhallen.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Basketballsimulationen besteht bei *NBA Jam* jede Mannschaft aus nur zwei Spielern, das sogenannte "Two-on-Two". Diese Spielweise ist bei den US-Kids sehr beliebt, weil sie auf den Straßen besonders häufig gesehen wird und man eben keine fünf Kumpel pro Team braucht. Außerdem fördert das Two-on-Two die individuellen technischen Fähigkeiten jedes einzelnen.

Bei *NBA Jam* stehen alle 27 NBA-Teams mit ihren Stars zur Verfügung. Sogar Detlev Schrempf, der einzige Deutsche in der US-Liga, ist für die Seattle SuperSonics mit am Ball (und



Mr. President zeigt uns einen wunderschönen Dunk aus dem dritten Stock. Man beachte seine tadellose Frisur!

sehr erfolgreich im Augenblick, denn die SuperSonics stehen in den Playoffs). Zu Beginn gebt Ihr Euren Namen ein, denn nur dann erhaltet Ihr nach jedem Spiel ein Paßwort, das Eure Siege und Niederlagen speichert. Mit einem Multi-Tap können übrigens bis zu vier Freunde an einem Match teilnehmen. Als nächstes wählt Ihr Eure Mannschaft aus. Die früheren Superstars Magic Johnson und Air Jordan sind nach

ihren Rücktritten auch in *NBA Jam* nicht mehr vertreten, übriggeblieben ist eigentlich nur Charles Barkley bei den Chicago Bulls. Die Rechte an "Shaq-Attack" Shaquille O'Neill hat sich Electronic Arts besorgt, das daraus resultierende Spiel *Shaq Fu* soll aber ein Action-Game werden. Auf jeden Fall fehlt auch Shaq-Attack in *NBA Jam*. Jeder Spieler wird mit einem kleinen Portrait vorgestellt. Danach

geht's ab ins Stadion. Vom Spielfeld seht Ihr immer nur den Ausschnitt, in dem sich der Ball befindet, die Kamera folgt der Spiel-Action. Das Scrolling ist sehr schnell und flüssig. Im Einspielermodus kontrolliert normalerweise der Computer die Bewegungen Eures Teamkollegen, im Options-Menü läßt sich dieses Feature jedoch so verändern, daß Ihr immer den ballführenden Spieler steuert. Das Besondere

30		1ST HALF STATS:		28	
	FG'S: 12 3 PTS: 0 POINTS: 24 DUNKS: 11 ASSISTS: 6 STEALS: 5 BLOCKS: 1 REBANDS: 0		FG'S: 8 3 PTS: 0 POINTS: 16 DUNKS: 6 ASSISTS: 3 STEALS: 3 BLOCKS: 1 REBANDS: 0		FG'S: 3 3 PTS: 0 POINTS: 6 DUNKS: 2 ASSISTS: 4 STEALS: 0 BLOCKS: 0 REBANDS: 0
CLINTON	ARK	HARPER	CPU	JOHNSON	CPU

Respekt Herr Clinton, mit 24 erzielten Punkten ist Billy-Boy der erfolgreichste Spieler der ersten Spielhälfte

Mourning wuchtet die Kugel in den Korb, während seine Gegenspieler dumm aus der Wäsche gucken.



Alonzo Mourning zeigt uns eine eingesprungene doppelte Pirouette während des Landeanflugs auf den Korb



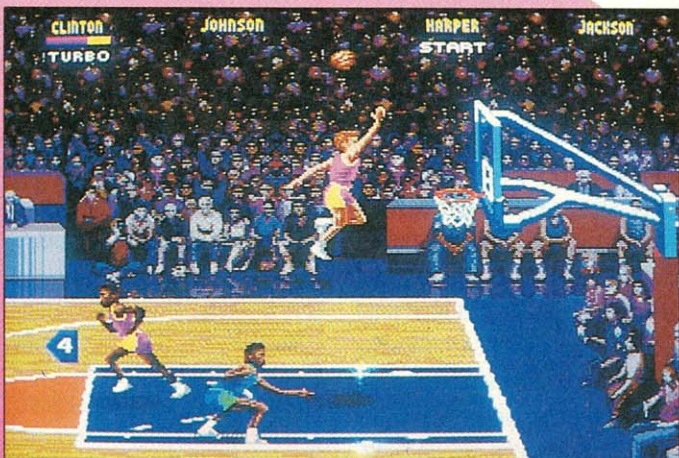
Auch Charles Barkley beherrscht jede Menge scharfer Dunks. Die Sprünge einiger Stars würden jeden Rekord brechen.

des Automaten, die unglaublichen Jams und Dunks, sind auch in der Konsolenversion vorhanden. Jeder Spieler beherrscht individuelle "Special-Moves". Der jeweilige Jam auch von der Richtung ab, aus der Ihr Euch auf den Korb zubewegt und vom richtigen Absprungtiming. Das Spiel hält sich übrigens eng an die wichtigsten Basketball-Vorschriften, mit 24-Sekunden-Regel und Drei-Punkte-Würfen, es gibt jedoch keine Fouls. In der Halbzeit werden Euch ausführliche Statistiken der ersten Spielhälfte geliefert. Es gibt übrigens zwölf geheime Charaktere in *NBA Jam*, darunter auch der amerikanische Präsident Bill Clinton und sein Vize Al Gore. Außerdem haben sich auch einige der Programmierer als Basketball-Cracks verewigt. Die

Codes für alle zwölf stehen in dem blauen Kasten rechts. Ihr gebt zuerst die jeweiligen Initialen ein, wobei Ihr zusammen mit dem dritten Buchstaben die notwendige Tastenkombination drückt.



Ich bin eigentlich kein Basketball-Fan, sogar NBA-Übertragungen langweilen mich tierisch. *NBA Jam* ist jedoch fast schon mehr ein Action-Game. Die Steuerung ist extrem einfach, nach wenigen Minuten schafft Ihr die genialsten Jams. Die Animation der Spieler und Ihre individuellen Bewegungen wirkt extrem



Und zum Schluß beweist Bill Clinton nochmal seine sprunghaftigkeit. Wenn er als Präsident nur genausogut wäre.



Ob der Korb das aushält? Sir Charles wiegt bestimmt über 100 Kilo.

realistisch und im Vergleich zu allen anderen Basketball-Simulationen unglaublich schnell. Der Two-On-Two-Modus erweist sich als großer Vorteil, denn die Matches werden dadurch schneller und weniger statisch. Die als Schmankerl eingebauten Persönlichkeiten (z.B. Bill Clin-

ton) spielen übrigens genauso gut wie die NBA-Cracks und beherrschen sogar individuelle Special-Jams. *NBA Jam* ist auf beiden Systemen mit Abstand die beste Basketballsimulation und als brillantes Action-Spiel nicht nur für Freunde dieses Sports zu empfehlen. 12

Name	Initialen	SNES	Mega Drive
Pfunk	DIS	L, Start, A	Start, C
Warren Moon	UW	R, Start, A	Start, A
Al Gore	NET	L, R, A	Start, B
Bill Clinton	ARK	L, Start, X	Start, A
Jamie Rivett	RJR	R, Start, X	Start, B
Sal Divitta	SAL	L, R, X	Start, C
Mark Turmell	MJT	R, Start, A	Start, A
Eric Samulski	AIR	L, Start, X	Start, A
Scruff	ROD	R, Start, X	Start, B
Kabuki	QB	L, Start, X	Start, A
Chow Chow	CAR	L, R, X	Start, C
Weasel	SAX	L, R, X	Start, C

System: **Super Nintendo**
 Spielertyp: **Basketball-Simulation**
 Hersteller: **Acclaim**
 Testversion von: **Acclaim**
 Anzahl der Spieler: **1 bis 4**
 Features: **Paßwort, Optionsmenü**
 Schwierigkeitsgrad: **5**
 Preis: **ca. 140 Mark**



Spiel-spaß **84%**

Redaktionswertung

System: **Mega Drive**
 Spielertyp: **Basketball-Simulation**
 Hersteller: **Acclaim**
 Testversion von: **Acclaim**
 Anzahl der Spieler: **1 bis 4**
 Features: **Batterie, Optionsmenü**
 Schwierigkeitsgrad: **5**
 Preis: **ca. 130 Mark**



Spiel-spaß **83%**

Redaktionswertung



Halts Maul

Barkley Shut Up And Jam



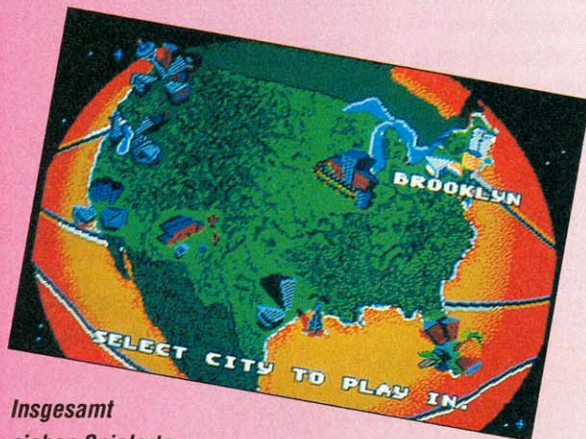
Am Strand von Miami vor dunklen Bikini-schönheiten jammt sich's besonders gut



Zur Halbzeit und nach Spielende gibt's für jeden Spieler individuelle Statistiken



Mit voller Wucht ins Körbchen, und der Gegner schaut dumm aus der Wäsche



Insgesamt sieben Spielorte stehen Euch zur Auswahl

Charles Barkley gilt in der NBA als der große böse Bube. Er legt sich regelmäßig mit Trainern, Schiedsrichtern und gegnerischen Spielern an. Erst kürzlich wurde er vom Verdacht der Körperverletzung an einem Feuerwehrmann freigesprochen.

Dementsprechend geht es auch bei *Barkley Shut Up And Jam* etwas härter zu. Wie bei *NBA Jam* besteht jedes Team aus zwei Basketball-Cracks und wie beim Klassenprimus stört kein Schiri Euren Spieleifer. Fouls sind erwünscht! Im Gegensatz zu *Acclairs Hit* spielt Ihr beim Barkley-Modul jedoch Streetball, d.h. die Matches werden in den Hinterhöfen amerikanischer Städte ausgetragen. Folgerichtig findet Ihr hier mit Ausnahme von Sir Charles auch keine NBA-Stars. Drei Spielmodi gibt's zur Auswahl: New Game, New Series und New Tournament. Die ersten beiden wählt Ihr für Freundschaftsspiele gegen den Computer oder einen Kumpel (mit einem 4-Spieler-Adapter von Sega oder Electronic Arts könnt Ihr auch zu viert gegeneinander antreten). Dabei dürft Ihr Eure beiden Spieler und den Austragungsort bestimmen. Außerdem legt Ihr noch Spieldauer und -art fest. Ihr kämpft bis zu einer bestimmten Punktzahl (21 oder 50 Punkte) oder bis zum bitteren Ende. Beim New-Tournament-Mode geht's richtig zur Sache. Ihr vertretet eine der sieben Städte im Kampf gegen die anderen sechs Teams um einen Platz im Endspiel in Phoenix. Nach jedem Match erhaltet Ihr übrigens ein Paßwort, mit dem Ihr ein Tournament zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen könnt.



gut

Es ist wirklich ein Pech für *Accolade*, daß *NBA Jam* kurz vor *Barkley Shut up and Jam* veröffentlicht wurde. *Accolades Streetball-Game* bietet gute Grafik und Animation, jede Menge imposanter Dunks und viele gute Features. Im Vergleich zu *NBA Jam* fehlt jedoch leider das gewisse Etwas. *Acclairs Supermodul* spielt sich schneller und actionreicher, die Animation der NBA-Stars wirkt etwas flüssiger. Zwar drischt auch Barkley ab und zu den Ball mit Vehemenz in den Korb, die meisten Spielzüge entlocken mir jedoch höchstens ein müdes Lächeln. Wenn es *NBA Jam* nicht gäbe, würde ich *Barkley Shut Up and Jam* jedem Basketball-Fan empfehlen. So bleibt es leider nur ein gutes Spiel im Schatten eines Meisterwerks. 12

System: **Mega Drive**
Spielertyp: **Basketball-Simulation**
Hersteller: **Accolade**
Testversion von: **Accolade**
Anzahl der Spieler: **1 bis 4**
Features: **Paßwort**

Schwierigkeitsgrad: **5 bis 7**
Preis: **ca. 130 Mark**

Grafik: **70%**
Musik: **61%**
Soundeffekt: **62%**

Spiel-spaß **73%**



Gimme five!

NBA Showdown

Seitdem Deutschland letztes Jahr in einem erstklassigen Endspiel gegen Rußland die Europameisterschaft gewann, erlebt Basketball auch in Deutschland einen ungeheuren Aufschwung. In *NBA Showdown* stehen Euch alle 27 NBA-Teams mit ihren Topstars zur Auswahl. Ihr dürft Euch durch eine komplette Saison bis zu den Finalmatches durchkämpfen oder einfach nur zu einem freundschaftlichen Vergleich antreten. Außerdem gibt's zwei verschiedene Spielarten. Im Simulations-Mode ermüden die NBA-Cracks mit der Spieldauer und sollten deshalb regelmäßig ausgewechselt werden. Falls Ihr lieber Euer persönliches Dreamteam zusammenstellen wollt, wählt Ihr ein Pre-Season-Match. Hier dürft Ihr Barkley, Jordan, O'Neal und jeden anderen Star in Eure Mannschaft abkommandieren. Nachdem Ihr Euch für eine Spielart entschieden habt, geht's ab ins Stadion. Im Angriff kontrolliert Ihr grundsätzlich immer den Spieler, der den Ball führt.



gut

Auch *NBA Showdown* muß sich den Vergleich zu *NBA Jam* gefallen lassen. Mit insgesamt zehn Spielern auf dem Feld wirkt das Ganze deutlich unübersichtlicher. Außerdem fehlt es an Geschwindigkeit. Ich hatte immer das Gefühl, irgend jemand stünde permanent auf der Bremse. Das Paßsystem ist ebenfalls zu kompliziert und langsam zu bedienen. Trotzdem ist *NBA Showdown* eine gute Basketballsimulation. Die Topstars sind gut zu erkennen, die Grafik ist wirklich erstklassig. Auch die Soundeffekte mit digitalisierter Sprachausgabe sind hörenswert. Leider nehmen die Computer-Schiris ihren Job zu ernst, weswegen Anfänger unabsichtlich ein Foul nach dem anderen produzieren. Nach *NBA Jam* das beste Basketball-Modul! rz

System: Super Nintendo
Spielertyp: Basketballsimulation
Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 70%
Musik: 66%
Soundeffekt: 67%

Spiel-spaß **77%**

Redaktionswertung

System: Mega Drive
Spielertyp: Basketballsimulation
Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Electronic Arts

Anzahl der Spieler: 1 bis 4
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 67%
Musik: 66%
Soundeffekt: 67%

Spiel-spaß **77%**

Redaktionswertung

Die Bulls haben eine sehr starke Mannschaft

SUBSTITUTION						TOPPS STADIUM CLUB	
TEAM 1: BULLS				RATINGS			
NAME	POS	NO	OFF	DEF	FG	FT	
GRANT	-F	54	8.0	9.0	8.1	8.8	
PIPPEN	-F	33	8.8	9.0	8.2	6.5	
CARTWRIGHT	-C	24	7.3	7.7	7.8	8.8	
ARMSTRONG	-C	10	8.8	7.5	8.8	8.6	
MYERS	-G	20	7.9	8.5	8.2	8.0	
KUKOC	-F	7	8.5	7.8	8.7	8.5	
KING	-F	21	7.5	7.1	7.8	8.0	
BLOUNT	-F	44	6.0	7.0	6.3	5.8	
KERR	-F	25	7.2	7.0	6.8	7.9	
WILLIAMS	-C	45	7.2	8.4	7.8	8.1	
PERDUE	-C	32	6.9	7.5	7.8	6.9	
PAKSON	-G	5	8.4	7.2	8.5	9.2	

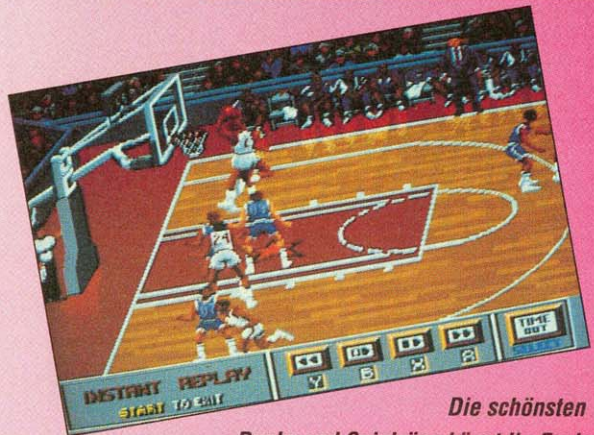
SCORE: 0 TIME: 12:00 TIMEOUTS: 5
A-GAME STATS B-SWITCH TEAM C-SUBSTITUTE PLAYER START TO EXIT



Manchmal wird es doch sehr unübersichtlich

GAME STARTERS				PHOENIX SUNS	
GRANT 54 -F	BARKLEY 34 -F	ARMSTRONG 10 -G	K JOHNSON 7 -G	CARTWRIGHT 24 -C	WEST 41 -C
JORDAN 23 -G	MAJERLE 9 -G	PIPPEN 33 -F	CEBALLOS 23 -F		

Bulls vs. Suns!
Was für ein tolles Spiel!
Barkley auf der einen Seite und Grant auf der anderen.



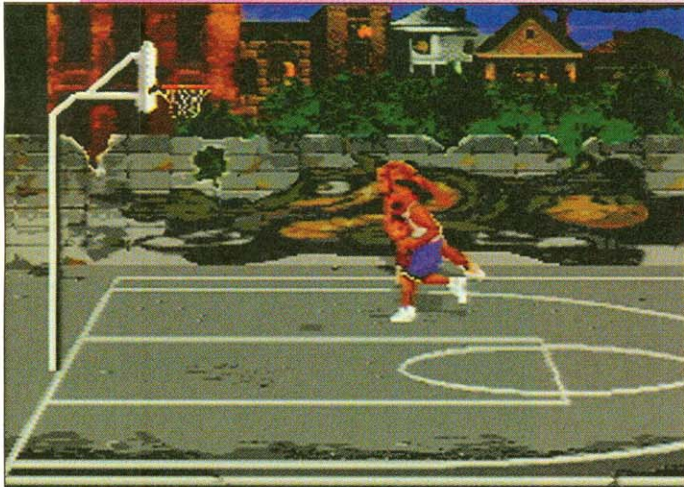
Die schönsten Dunks und Spielzüge könnt Ihr Euch auch in Zeitlupe beliebig oft anschauen



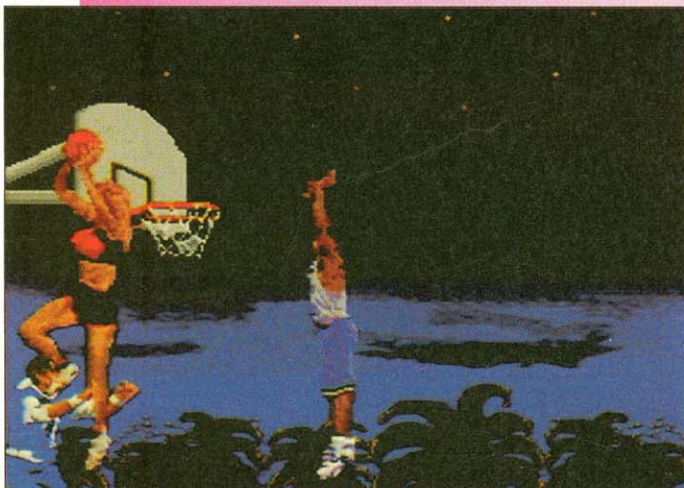
Tough Guys Jammit



Vor dem Spiel wird Kohle gesetzt, bis zu 300 Dollar



Ihr spielt in Amerikas Hinterhöfen



Die Action um den Korb herum seht Ihr teilweise in Nahaufnahme, hier mit drei Spielern im Cuthroat-Modus

Es vergeht kein Monat, ohne daß uns eine neue Basketballsimulation auf den Tisch flattert. Nach Acclaim, Accolade, Konami und Electronic Arts versucht sich auch Virgin mit einer eigenen Variante (in den USA hat Sega inzwischen mit *NBA Action '94* auch noch seinen Senf zum Thema Basketball abgegeben).

Ähnlich wie bei *Barkley Shut Up And Jam* spielt Ihr auch bei *Jammit* Streetball. Im Gegensatz zum direkten Konkurrenten trifft Ihr Euch beim Virgin-Modul zum bei US-Kids sehr beliebten "One-on-One", das heißt, es zählt der direkte Kampf Mann gegen Mann. Diese Variante ist deshalb sehr populär, weil sie die Ballbehandlung fördert und fast überall gespielt werden kann. Bei *Jammit* habt Ihr drei coole Streetkids zur Auswahl: Chill, Slade und die muskulöse Roxy. Anfänger dürfen sich zu Beginn auch ein Demo-Match anschauen, um die Grundbegriffe kennenzulernen. Im Spiel gegen den Computer geht's nicht nur um die Ehre, Ihr spielt um bare Münze. Ihr fangt mit 300 Dollar an, die Ihr durch Siege und kluges Setzen schnell vermehren könnt. Im Zweispielermodus gibt's insgesamt acht verschiedene Spielarten: Bei "2 Hot" z.B. gewinnt, wer zuerst 21 Punkte erreicht, dazu bewegt sich ein gelbes Kreuz über das Feld, der sogenannte "Hot Spot". Wenn Ihr vom Hot Spot aus Körbe erzielt, gibt's doppelte Punkte. Beim "Poison" solltet Ihr möglichst nicht genau 20 Punkte schaffen, denn dann werden Euch mal schnell 10 davon abgezogen. Gespielt wird übrigens auf den dreckigen Hinterhöfen amerikanischer Städte, drei habt Ihr zur

Auswahl. Eure Streetkids beherrschen neben Dunks und Hakenwürfen auch fiese Tricks, die deutlich unter die Gürtellinie gehen.



geht so

Jammit bietet einige interessante Ansätze, so werden Euch Dunks z.B. in Großaufnahme gezeigt, und die verschiedenen Spielarten sorgen für Abwechslung. Die Animation der Spieler wirkt im Vergleich zum Spitzenreiter *NBA Jam* eher hölzern und die Geschwindigkeit erinnert eher an ein Altherren-Match. Ich verstehe außerdem nicht, warum sich die Entwickler nur auf einen Spieler pro Team beschränkt haben. *NBA Jam* und *Barkley Shut Up And Jam* beweisen, wie viel Spaß Basketball zu viert machen kann. Zum x-tenmal: bleibt bei *NBA Jam!* rz

System: Super Nintendo
Spieletyp: Streetball-Simulation
Hersteller: Virgin
Testversion von: Virgin
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort, Soundmenü
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 68%
Musik: 65%
Soundeffekt: 60%

Spiel-spaß 64%

Redaktionswertung



Pump up the Jam

Hyper Dunk

Da Basketball inzwischen Modesport Nummer eins geworden ist, schwappen nun wahre Modulfuten des sogenannten körperlosen Sports über alle Konsolen. Nicht mal Konami als Action- und Jump'n'Run-Spezialist schreckt davor zurück, eine weitere Version unter die Leute zu streuen. In *Hyper Dunk* wählt Ihr wie gehabt aus einer Reihe von NBA-Teams und stürzt Euch auf die Play-Off-Saison oder ein Match gegen einen Kumpel. Wenn Euch die Besetzung des Teams mißfällt, schöpft einfach aus dem reichhaltigen Vorrat der einzelnen Mannschaften und wechselt nach Belieben aus (allerdings nur vor dem Spiel!). Stellt Ihr dann noch die gewünschte Spielzeit pro Viertel ein und die begrenzte Zeit, bis der erste Wurf auf den gegnerischen Korb erfolgen muß, kann's losgehen. Unter den Anfeuerungsrufen des Kommentators paßt und dunkt Ihr Euch Richtung Korb, während die Spieler des Gegners Euch permanent den Weg verbauen. Wagt



geht so

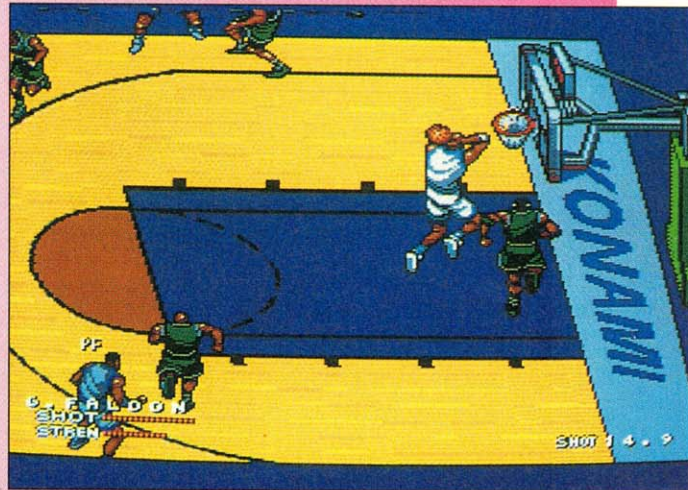
Der große Dunk ist Konami mit ihrer Basketballsimulation nicht gerade gelungen. Dazu finden sich im Modul einfach zu viele Dinge, die sich negativ auf den Spielspaß auswirken. Zum einen ist die direkte Trefferausbeute Eures Teams aus der Halbdistanz hundsmiserabel, egal wie hoch die Wurfstärke des ballführenden Spielers ist. Der Computergegner trifft zwar auch nicht besser, dafür ist der Rebound zu 99,5% drin, da könnt Ihr machen, was ihr wollt. Seid Ihr in Ballbesitz, habt Ihr oft das Gefühl, eine Schnecke zu steuern: Die langen Lackels ohne Ball laufen knapp doppelt so schnell. Von diesen Mankos mal abgesehen, spielt sich *Hyper Dunk* jedoch recht ordentlich. Wollt Ihr Konsolen-Basketball mit Action spielen, haltet Euch lieber an *NBA Jam*. rz/rk

Redaktionswertung

System: Mega Drive
Spieletyp: Basketball-Simulation
Hersteller: Konami
Testversion von: Konami
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 120 Mark

Grafik:
 51%
Musik:
 54%
Soundeffekt:
 60%

Spiel-spaß **50%**



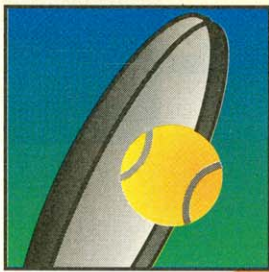
Die Jams schauen ziemlich lahm aus



Vor Spielbeginn dürft Ihr Euer Team verändern



Wie man in der Spielstatistik sieht, gelingen Rebounds gegen den Computer nur sehr selten



Tennis

Als allererstes möchte ich Euch einmal in die Vergangenheit zurückkatalpultieren und die Entstehungsgeschichte des Tennissports ein klein bißchen näher bringen. Das Tennis, das heute gespielt wird, hat sich aus dem "Real" oder "Royal"-Tennis entwickelt, das in der Halle gespielt wurde. Während des 19. Jahrhunderts probierte man verschiedene Arten des "Real"-Tennis aus, die auch im Freien gespielt werden konnten. Einige davon wurden sehr beliebt und waren die Vorläufer des modernen Tennis. Die Zählweise im modernen Tennis basiert auf der des "real" Tennis. Die Zahl 60 wurde durch vier geteilt, man konnte somit ursprünglich während eines Spiels 15, 30, 45 und 60 Punkte holen. Da es im Altfranzösischen ziemlich

Der Tennissport ist in der heutigen Zeit eine der beliebtesten Sportarten laut Statistik. Kein Wunder, daß auch im Videospielebereich viele Softwarefirmen versuchen, die dicke Kohle zu machen. Aber nicht alles was glänzt, ist pures Wimbledon-Gold.



Ein gutes Grundlinienspiel ist die Voraussetzung für einen Erfolg

schwierig war, die Zahl 45 auszusprechen, wurde diese bald durch die Zahl 40 ersetzt. Um ein Spiel zu verkürzen, wurde zusätzlich noch beschlossen, die Zahl 60 wegzulassen. Somit entstand die heute gebräuchliche Punkte-Zählweise bei einem Turniermatch. Der Tie-Break wurde eingeführt, um zu verhindern, daß die Sätze zu lang werden, wenn es um den entscheidenden Punkt in dem letzten Satz geht. Tennis wird heutzutage auf vielen verschiedenen Bodenbelägen gespielt (hauptsächlich auf Gras, Hart- oder Sandplätzen). Der Platz wird mit

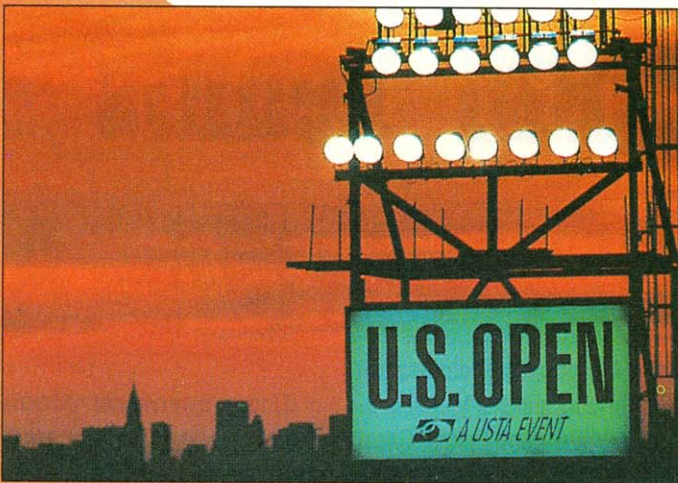
Mitte des Platzes gespannt. Es wird von Netzpfeosten gehalten, die außerhalb der Einzel- bzw. Doppel-Seitenauslinie stehen. An den Pfeosten ist das Netz höher als in der Mitte. Das Netz wird an seiner Oberkante von einem weißen Band, dem Netzband, abgeschlossen, damit es straff bleibt. Jede Hälfte des Platzes ist in drei Zonen unterteilt: Die Grundlinien-Zone, das "Mittelfeld", womit der Bereich zwischen Grundlinien-Zone und Angriff-Zone gemeint ist. Kommen wir nun zu den wichtigsten Schlagtechniken vom Tennis. Am Anfang jedes Spiels in einem Match steht der Aufschlag. Mit einem guten ersten Aufschlag kann man den Gegner zu übereilten Aktionen verleiten. Falls der Ball ins Aus springt, habt Ihr immer noch einen zweiten Aufschlag, auch Service genannt. Zwei falsche Aufschläge nennt man "Doppelfehler"; damit ist der Punkt verloren. Grundlinienschläge sind

einem Netz in zwei Hälften geteilt. Diese haben Markierungen, die zeigen, an welcher Stelle der Aufschlag hinkommen muß und wo sich die Begrenzungslinien für Einzel- und Doppelspiele befinden. Das Netz ist quer über die



Bis zum Rand gefüllte Stadien sind heutzutage keine Seltenheit mehr in der Welt des Tennissports





Die U.S. Open in Flushing Meadow – eines der wichtigsten Turniere in Amerika

lange, druckvolle Schläge, die mit einer schwingenden Bewegung gespielt werden, nachdem der Ball vom Boden abgesprungen ist. Um gutes Tennis zu spielen, sollte man die Vorhand und Rückhand gleich stark einsetzen. Das Volleyspiel: Volleys sind kurze, schnelle Schläge. Der Ball wird geschlagen, bevor er den Boden berührt. Durch das Volleyspiel kann man den Gegner unter Druck setzen, da er wenig Zeit hat, sich auf den nächsten Schlag vorzubereiten. "Lob" und "Schmetterball" sind eine spektakuläre Kombination: Am besten ist mit einem hohen

Lob auf einen Schmetterball zu reagieren. Ein Vorhand-Topspin mit richtigem Schnitt ist ein zuverlässiger Schlag, der den Gegner ins Schwitzen kommen läßt. Die unterschrittene Rückhand wird oft als Angriffsschlag benutzt. Das sind Grundlinienschläge, die mit Schnitt gespielt werden. Dadurch verschafft man sich Zeit, um zuvor ans Netz zu gehen. Der Auf-

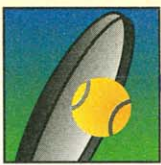


schlag und Rückschlag sind zwei der wichtigsten Schläge im Tennis. Dadurch kommt der Spieler sofort in eine günstige Position – oder der Gegner bekommt Vorteile, wenn diese Schläge schlecht gespielt werden. Alle Spiele werden von Schieds- und Linienrichtern überwacht, um zu gewährleisten, daß fair gespielt

wird. Hiermit sind im großen und ganzen die wichtigsten Punkte des Tennis-Spielens erklärt worden. Ich hoffe, etwas Klarheit in die Welt des immer mehr beliebten "weißen" Sports gebracht zu haben. Dann wünsche ich Euch viel Spaß beim Lesen auf den nachfolgenden Seiten mit den Tests. ws

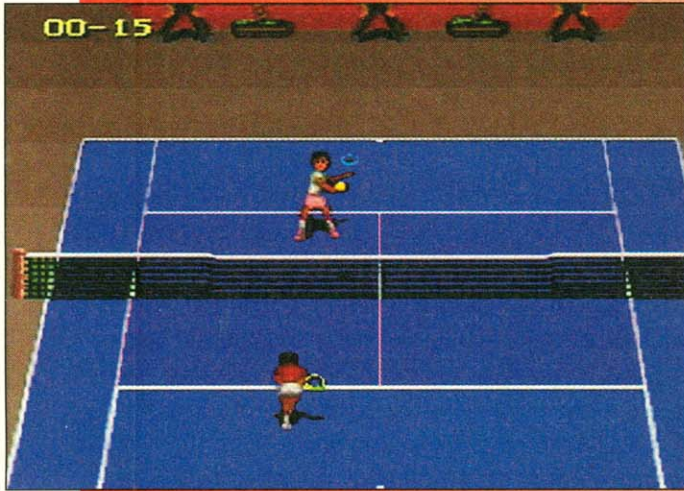
Spielregeln

Tenniswettkämpfe werden als Einzel, Doppel oder gemischte Doppel ausgetragen. Hier zunächst die wichtigsten Regeln für das Einzel: Die Spieler nehmen auf den gegenüberliegenden Seiten des Netzes Aufstellung. Der Spieler, der den Ball zuerst schlägt, heißt Aufschläger, der andere Rückschläger. Unmittelbar vor Beginn des Aufschlages muß der Aufschläger mit beiden Füßen in Ruhestellung auf dem Boden hinter der Grundlinie stehen, und zwar innerhalb der gedachten Verlängerung des Mittelzeichens und der Seitenlinie. Der Aufschlag hat abwechselnd von der rechten und von der linken Hälfte des Platzes zu erfolgen, beginnend mit der rechten Hälfte in jedem Spiel. Der aufgeschlagene Ball muß das Netz überfliegen und den Boden innerhalb des schräg gegenüberliegenden Aufschlagfeldes oder eine der Linien berühren, die dieses Feld begrenzen, bevor der Gegenspieler den Ball zurückgibt. Fehlerhaft ist ein Aufschlag, wenn die genannten Bedingungen nicht erfüllt werden oder wenn der Aufschläger den Ball bei dem Versuch ihn zu schlagen, verfehlt; der Aufschlag ist ungültig und muß wiederholt werden, wenn der aufgeschlagene Ball das Netz, die Netzeinfassung oder den Netzhalter berührt hat. Macht der Aufschläger zwei fehlerhafte Aufschläge hintereinander (Doppelfehler), so gewinnt der Rückschläger einen Punkt. Ein Ball ist im Spiel von dem Augenblick an, wo ein fehlerfreier Aufschlag erfolgt ist und ist solange im Spiel, bis der Punkt entschieden ist. Ein Spieler verliert den Punkt: wenn er den Ball nicht über das Netz zurückschlägt, bevor dieser den Boden zweimal berührt hat. Hier noch ein paar Worte zur Zählweise: Gewinnt ein Spieler den ersten Punkt, so zählt dies 15 zu seinen Gunsten, der zweite Punkt wird auf 30 aufgezählt. Wenn beide Spieler drei Punkte gewonnen haben (also 40 zu 40), wird dies als Instand bezeichnet; gewinnt einer der nächsten Spieler zwei darauffolgende Punkte hat dieser das Spiel gewonnen. Derjenige Spieler, welcher zuerst sechs Spiele gewinnt hat damit den Satz gewonnen, mit einer Ausnahme: beträgt der Spielstand 6:5, so wird so lange weitergespielt, bis einer Spieler zwei Spiele mehr gewonnen hat als der andere; damit hat er den Satz gewonnen. Die Zahl der Sätze darf höchstens fünf, wenn Damen mitspielen, höchstens drei betragen.



It's Oldie-Time

Jimmy Connors Pro Tennis



Connors schenkt nichts her und kämpft um jeden Punkt



Hier gibt es Massenspektakel via Vier-Spieler-Adapter



Hier könnt Ihr auswählen, ob Ihr gleich ein Turnier veranstalten wollt oder lieber vorher ein bißchen trainieren.

Schon fast gut ein Jahr alt ist *Jimmy Connors Pro Tennis Tour* für das SNES. Mit einem Vier-Spieler-Adapter könnt Ihr entweder zu zweit oder in menschlicher Vierfachbesetzung auf dem Center-Court loslegen. Wer aber niemanden in seiner Reichweite hat, stürzt sich alleine gegen den Computer ins Match. Bei einem Doppel agiert ebenfalls ein computergesteuerter Partner neben Eurer Seite. Insgesamt 16 verschiedene Akteure stehen Euch zur Auswahl, wobei der einzige Jimmy Connors ist, welchen Ihr vom Namen kennen dürftet. Akira, der Japaner, trumpft mit seiner flinken Spielweise auf, während Moritz Müller, der Teilnehmer aus Deutschland, mit Vorliebe am Netz verweilt und seine Rivalen mit präzisen Volleys in Bedrängnis bringt. Zuerst absolviert Ihr ein paar Trainingsstunden bei erfahrenen Tennislehrern. Dort bekommt Ihr Tips & Tricks vermittelt, um für das Hauptspiel gewappnet zu sein. Klappt der erste Aufschlag nicht, drückt Ihr die B-Taste für einen sicheren zweiten Service. Doppelfehler gehören somit der Vergangenheit an. Während des Ballwechsels stehen Euch alle möglichen Schlagvarianten der Tenniskunst zur Verfügung. Damit es nicht so langweilig wird, stehen sechs verschiedenen Platzarten zur Auswahl. Neben den Tennis-typischen Untergründen (Sand, Hart und Gras) könnt Ihr auch absolut verrückte Phantasiecourts auswählen, wie zum Beispiel einen Antarktisschauplatz mit eisiger Oberfläche. Letzteres dient mehr zur Belustigung, als damit ernsthafte Matches durchgeführt werden können.



super

Bisher unerreicht ist und bleibt *Jimmy Connors* eines der besten Tennismodule. Es ist einfach phantastisch, wie flüssig sich alle mehr oder weniger komplizierten Ballwechsel ausführen lassen. Lediglich die Tatsache, daß die Schlagbewegung relativ langsam abläuft, fällt dem geschulten Auge als Kritikpunkt auf. Doch von diesem kleinen Manko wird sich kein Tennisfreak beeinflussen lassen. Die Computergegner halten Euch mit drei Schwierigkeitsgraden bei Laune. Selbst die Feuerknöpfe wurden clever belegt und auch die Steuerung ist einfach zu bewältigen ohne jegliche Hakeleien. Für alle, die es gerne "Weiß auf Grün" haben wollen, gibt es eine Statistikooption, in der das ganze Spiel in Zahlen nachverfolgt werden kann. *ws*

System: Super Nintendo
 Spielertyp: Tennissimulation

Hersteller: Ubi-Soft
 Testversion von: Archiv
 Anzahl der Spieler: 1 bis 4
 Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 6
 Preis: ca. 120 Mark

Grafik:

59%

Musik:

41%

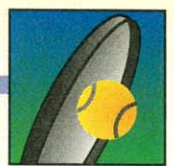
Soundeffekt:

66%

Spiel-spaß

90%

Redaktionswertung



Quiet please! Final Set

Auch die japanische Softwarefirma Forum hat es gewagt, sich auf das "heilige" Gras zu begeben. Als Maßstab wird wie immer *Jimmy Connors Tennis* herangezogen, da es nach wie vor eines der besten Tennis-Spiele auf dem Super-NES ist. Die Entwickler von *Final Set* haben sich einiges zusätzlich einfallen lassen, um ihr Spiel noch realistischer und interessanter zu gestalten als das Konkurrenzprodukt. Ihr könnt Schlägergröße, -gewicht und Bespannung einstellen. Insgesamt stehen acht verschiedene Tennis-cracks zur Auswahl. Jeder Spieler hat seine persönliche Stärken und Schwächen, wie es auch im echten Tennissport der Fall ist. Neben Einzel- und Doppelspielen könnt Ihr eine Trainingsstunde einlegen oder im "World"-Modus gegen die stärksten Profis antreten. Gespielt wird auf drei verschiedenen Belägen: Beton, Gras und Sand. Mit dem Joypad kontrolliert Ihr sowohl Euren Spieler als auch Richtung und Länge Eurer Schläge. Mit den Links-

Rechts-Tasten bestimmt Ihr die Härte Eurer Returns. Damit sollte man aber vorsichtig umgehen, denn Powertennis geht auf die Kondition. Spieler, die schlechte Ausdauerwerte aufweisen, werden bei längerem Ballwechseln oder Matches bald zur lahmen Krücke. Falls Ihr Euch zuviel verausgabt, verhilft nur noch die Seitenwechsel-Pause zu neuen Kräften.



gut

Was mich am Anfang bei *Final Set* fast zur Verzweiflung gebracht hat, war das richtige Schlag-Timing zu finden. Nach einer gewissen Einspielzeit löst sich das Problem sozusagen von selbst. Die vielfältigen Einstellungsmöglichkeiten beeinflussen das Spiel sichtbar und dienen nicht nur Ausschmückung. Bei härterer Bespannung des Schlägers, z.B. werden die Returns schneller, dafür sind sie schwerer zu kontrollieren. Topspins sind ebenso möglich wie Slice-Bälle und Lobs. Die Grafik wirkt zwar zu anfangs etwas mickrig, dafür ist alles gut überschaubar und die Perspektive bringt dem gegenüberliegenden Spielern keine großen Nachteile. Es wurden auch alle Regeln des Tennissports mit berücksichtigt, inklusive Seitenwechsel und Tie-Break. Bleibt abschließend zu sagen: *Final Set* gehört schon zu der Oberklasse seines Genres, auch wenn es nicht ganz die Klasse von *Jimmy Connors* erreicht. ws

System: Super Nintendo
Spieleart: Tennissimulation

Hersteller: Forum
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 4
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

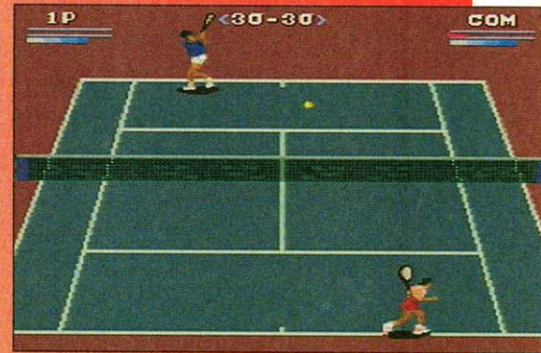
Grafik: 57%
Musik: 32%
Soundeffekt: 58%

Spiel-spaß **78%**

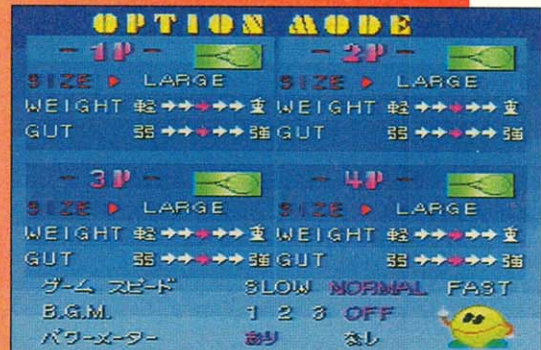


Redaktionswertung

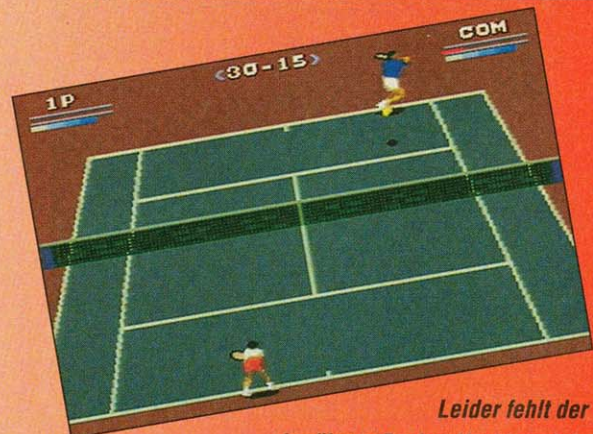
Auf Hartplätzen geht es von der Ballgeschwindigkeit etwas rasanter zu



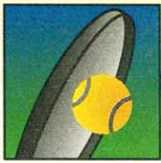
Von der Grundlinie aus kann ein druckvolles Spiel alles entscheiden



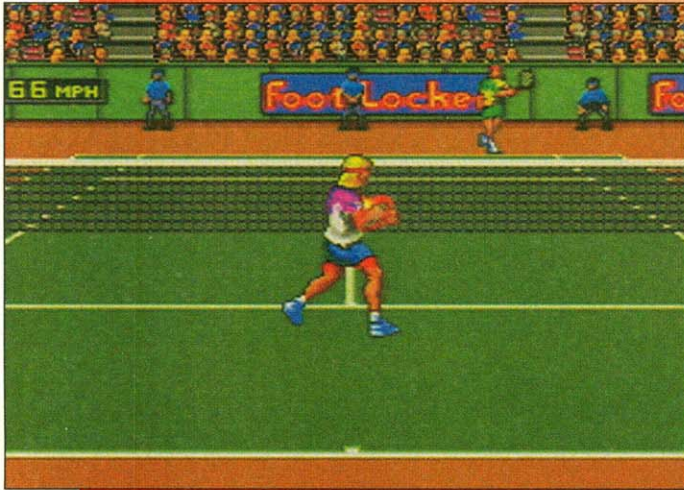
Zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten gibt es auch bei Final-Set-Tennis



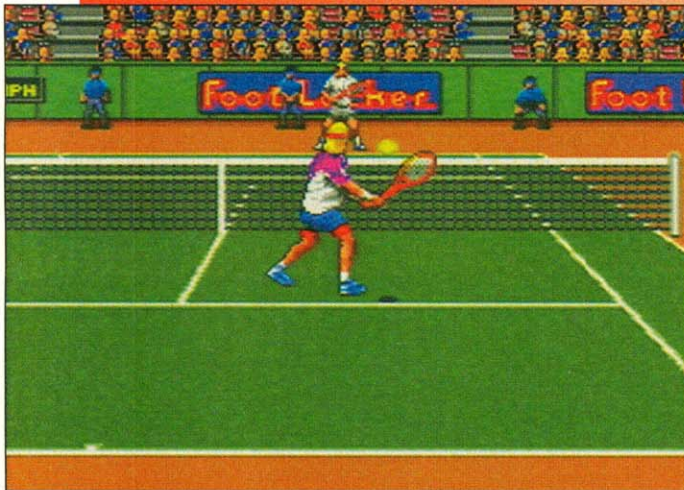
Leider fehlt der berühmte Becker-Hecht auch in dieser Tennissimulation



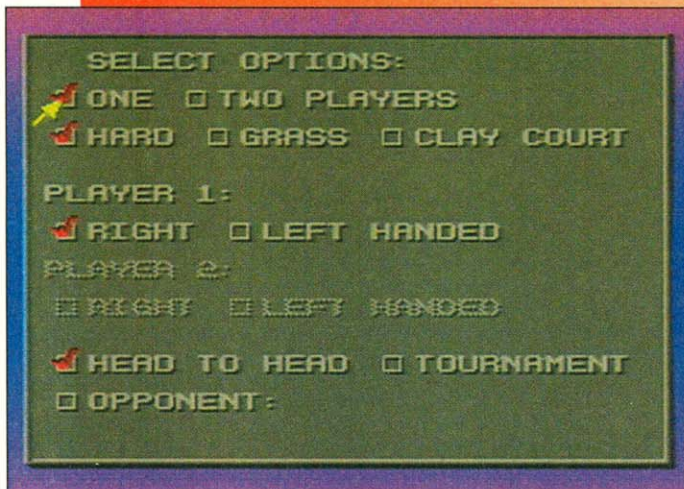
Wiederauferstehung Amazing Tennis



Mit dem richtigen Schwung geht's hier zur Sache



Leider ist der Hintermann hier im Nachteil



Hier seht Ihr das Option-Menü, in dem es zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten gibt

Eingefleischte Videospielefans werden sich vielleicht noch an den Namen David Crane erinnern können. Als damaliger Activision-Mitbegründer war er an der Programmierung des Millionen-Sellers *Pitfall* beteiligt. An *Amazing Tennis* hat David Crane wieder selbst Hand angelegt. Insgesamt zwei Spielarten stehen Euch zur Auswahl. Im Turniermodus tretet Ihr gegen den Computer an und wählt einen aus 15 Akteuren aus. Deren Welt-ranglisten-Plazierungen reichen vom abgeschlagenen 509. Rang bis zum schon gefährlichen Platz 22. Beim Duell auf dem Court serviert Ihr zuerst vom unteren Bildschirmrand und blickt Eurem Sprite über die Schulter. Nach dem Aufschlagwechsel retour-niert Ihr von der anderen Seite des Courts. Auch im Zwei-Spieler-Modus werden abwechselnd die Ausgangspositionen getauscht. Leider gibt es keine Auswahl-op-tion, um eine Doppelaus-tragung zu machen. Im Turnier müßt Ihr Euch durch die verschiedenen Wettkampfstufen schlagen, bevor Ihr den Pokal in den Händen halten dürft. Ein ausgeklügeltes System verhindert, daß die vier Hauptfavoriten schon in den ersten Paarungen aufeinander treffen. Ein Match geht bei *Amazing Tennis* nur über drei Gewinnsätze. Damit es nicht so eintönig wird, stehen Euch drei verschiedene Untergründe (Gras-, Sand- und Hartplatz) zur Auswahl. Auf einem harten Untergrund ist das Timing am einfachsten, während der Grascourt den Ball beschleunigt und flach hält. Die Schiedsrichterentscheidungen werden wie schon fast standardmäßig mit digitalisierter Sprachausgabe ausgegeben.



gut

Mit *Amazing Tennis* hat D. Crane wieder bewiesen, daß er die Kunst des Programmierens nicht verlernt hat. Auf die Realitätsnähe hat man besonders viel Wert gelegt. Somit wurden die Eigenarten der berühmten Spieler mit Liebe zum Detail in das Spiel mit eingebaut. Die Animation der Tenniscracks ist famos, die Ausholbewegungen und Ballflugbahnen äußerst wirklichkeitsgetreu. Leider gibt es auch einige Kritikpunkte. So ist die Perspektive unglücklich gewählt: Der hintere Spieler ist benachteiligt, da er den anfliegenden Ball schlechter sieht als der Vordermann. Auch ein paar weitere Spielmodis hätten nicht geschadet. Dank guter Steuerung kommen nach etlichen Partien sehenswerte Ballwechsel zusammen. **ws**

System: Super Nintendo
Spieltyp: Tennissimulation

Hersteller: Absolute
Testversion von: Absolute
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: 3 Spielvarianten

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

56%

Musik:

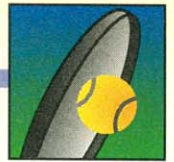
26%

Soundeffekt:

54%

Spiel-spaß

74%



Aufschlag

Pete Sampras Tennis

Die englische Softwarefirma Codemaster ließ sich nicht lumpen und kaufte kurzerhand den Namen der amtierenden Nummer 1 der Welt-rangliste ein. Pete Sampras hat sich in einer Blitzkarriere durch hervorragende Leistungen an die Spitze des Tennissports katapultiert. Als revolutionäre Neuheit verfügt das Modul über zwei eingebaute Joystick-Ports. Dadurch entfällt der Kauf eines zusätzlichen Vier-Player-Adapters, der für ein Doppel notwendig wäre. Auf drei verschiedenen Bodenbelägen könnt Ihr Euch mit dem gelben Filzball austoben. Zur Auswahl stehen insgesamt 30 Spielerpersönlichkeiten, die mit Phantasienamen versehen wurden. Es gibt nur zwei wirklich existierende Spielernamen, die nicht erfunden wurden, das ist natürlich Pete Sampras und keine weniger bekannte Person namens R. Zengerle. Na, dämmert's schon? Falls nicht, lest mal das Impressum und achtet auf das Kürzel "rz". Jetzt aber zurück zum Spiel: Entscheidet Ihr Euch für ein Dop-

pel, dürft Ihr auch zu viert in einem Team loslegen. Im "Challenge"-Modus besteht die Möglichkeit, sich seinen Gegner auszusuchen. Bereits tenniserprobte Spieler dürfen sich gleich an eine "World-Tour" heranwagen. Wer einen großen Freundschaftskreis hat, veranstaltet ein Tennisspektakel, in dem bis zu 2 Teams mit jeweils vier Spielern gegeneinander antreten können. Während eines Matches habt Ihr die Möglichkeit, durch Drücken des Startbutton weitere Menüoptionen aufzurufen. Dort steht Euch auch neben einer Statistikfunktion eine Zeitlupenfunktion zur Auswahl.



gut

Auf den ersten Blick hinterläßt *Pete Sampras Tennis* durch die gute Grafik und umfangreichen Einstellungsmöglichkeiten einen guten Eindruck. Aber nach einigen absolvierten Spielen kommt die ernüchternde Wahrheit zum Vorschein. Mit nur zwei belegten Joystick-Buttons wird der Tennisanfänger einfach abgespeist. Davon profitieren am meisten die Tennisanfänger, denn dank der vereinfachten Handhabung kommen schon nach den ersten Partien ansehnliche Ballwechsel zustande. Ansonsten ist *Pete Sampras Tennis* ein unterhaltsames Spiel, das mit zahlreichen Gags aufwartet. Auch die klare Sprachausgabe und das anfeuernde Publikum ist besonders gut gelungen.

ws

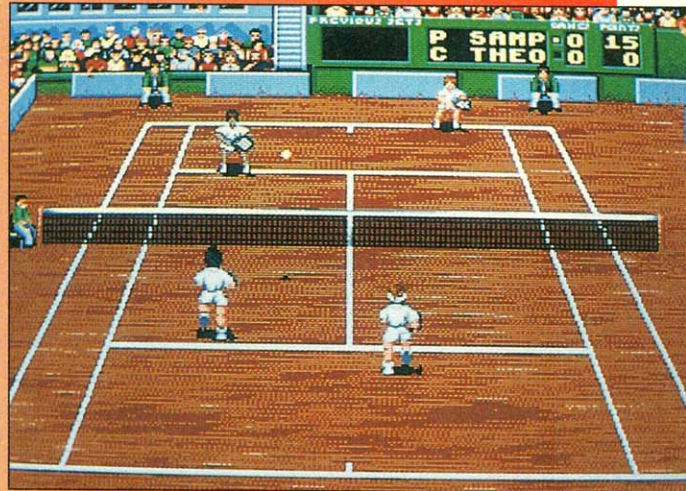
System: **Mega Drive**
Spieletyp: **Tennisimulation**

Hersteller: **Codemaster**
Testversion von: **Codemaster**
Anzahl der Spieler: **1 bis 4**
Features: **Eingebauter 4-Player-Adapter**
Schwierigkeitsgrad: **3 bis 5**
Preis: **ca. 120 Mark**

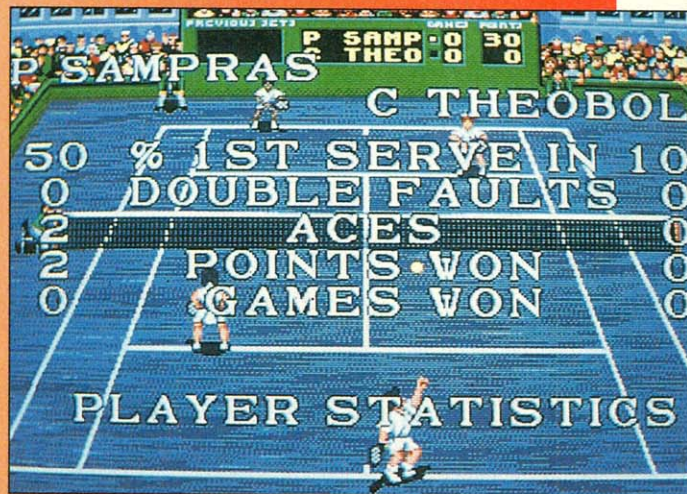
Grafik: **65%**
Musik: **59%**
Soundeffekt: **75%**

Spiel-spaß **65%**

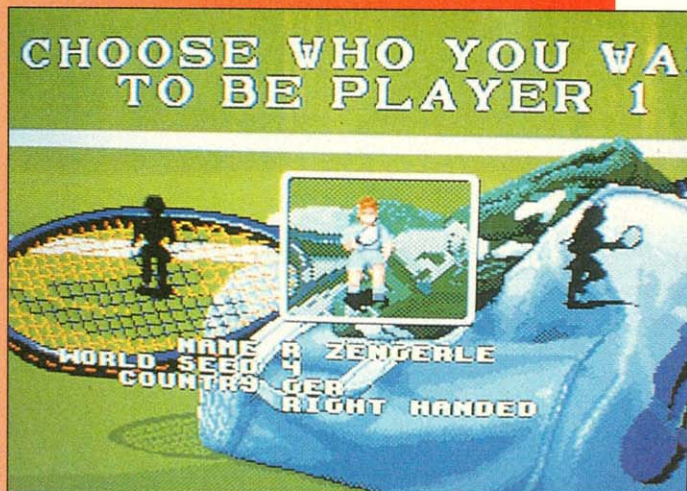
Redaktionswertung



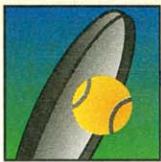
Auch ein Doppel ist bei *Pete Sampras Tennis* möglich



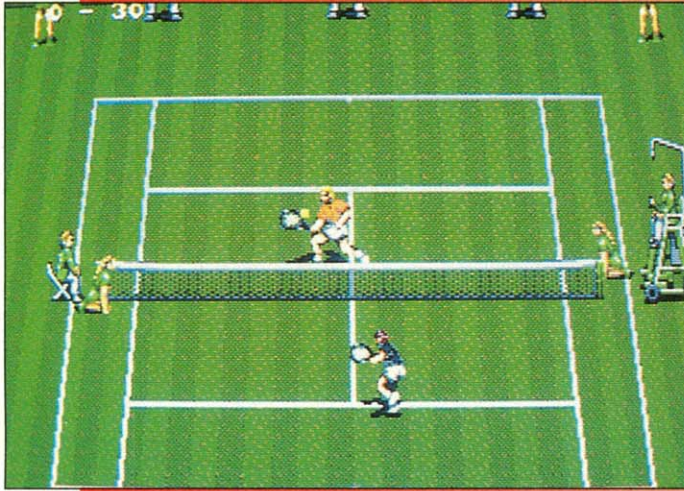
Die Statistik ist jederzeit im Spiel aufrufbar



Kommt Euch der Name dieses Spielers vielleicht bekannt vor?



Tennis-Mekka Wimbledon



Heiße Duelle lassen das Publikum in Ekstase kommen



Zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten bietet Wimbledon



Auch ein Doppel-Match ist mit entsprechendem Adapter möglich

Alljährlich findet das wohl interessanteste Tennis-Turnier in Wimbledon statt. Grund genug ein gleichnamiges Spiel herauszubringen, das sich nach den Regeln des großen Vorbilds orientiert. *Wimbledon* von Sega verfügt über zwei Spielmodi: den Exhibition (Schaukampf) und Tournament (Turnier)-Modus. Wenn Ihr Exhibition auswählt, könnt Ihr allein an Eurer Tennistechnik feilen oder mit bis zu drei Freunden zusammen spielen (in Einzel- oder Doppel-Matches zu je einem, drei oder fünf Sätzen). Im Turniermodus wird ab dem Viertelfinale in drei Spielen zu je drei Sätzen gegen den Computer angetreten. Da sich ein Turnier zeitlich erheblich in die Länge ziehen kann, besteht die Chance, durch eine Paßwort-Abfrage in ein laufendes Turnier wieder einzusteigen. Weiter besteht die Möglichkeit, durch ein Option-Menü verschiedene Spielbedingungen zu ändern. Das "Color-Signal" ändert die Farbe des Balls, bevor der Spieler den Ball schlägt. Hierbei handelt es sich um eine Timing-Hilfe, damit der Ball zur rechten Zeit getroffen wird. Als weitere Hilfsfunktion steht der Punkt "Locus Display" zur Auswahl. Hier wird die voraussichtliche Flugbahn des Balls grafisch dargestellt. Mit der "Timing Chime"-Einstellung gibt es ein akustisches Signal vor jedem Schlag, um die Treffgenauigkeit zu verbessern. Bei mehreren Mitspielern besteht auch die Möglichkeit, eigene Spielernamen einzutragen. Das Spielfeld präsentiert sich aus der Fernsehkamera-Perspektive von schräg oben. Insgesamt stehen 24 Spielfiguren zur Auswahl mit unterschiedlichen Spielstärken.



gut

Alle Tennis-Fans dürfen auf-atmen. Nach langer Durststrecke gibt's nun endlich mal eine Tennissimulation, welche sich spielerisch und grafisch von seiner besten Seite herzeigt. Umfangreiche Optionen und ausführliche Statistikfunktionen sollten allen Tennisfreunden keine Wünsche mehr offenlassen. Wer in der glücklichen Lage ist und über einen Vier-Player-Adapter verfügt, kann sich mit ein paar Freunden ein heißes Wimbledon-Match liefern. Ich persönlich hätte mir noch berühmte Spielernamen aus der Tennisszene im Spiel gewünscht, was aber sicherlich durch hohe Lizenzgebühren nicht ohne weiteres möglich gewesen wäre. Fazit: Jeder der ein gutes Tennisspiel für sein MD sucht, ist mit *Wimbledon* bestens bedient. *ws*

System: **Mega Drive**
 Spieltyp: **Tennissimulation**

Hersteller: **Sega**
 Testversion von: **Sega**
 Anzahl der Spieler: **1 bis 4**
 Features: **Paßwort**

Schwierigkeitsgrad: **3 bis 6**
 Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik:

70%

Musik:

62%

Soundeffekt:

60%

Spiel-spaß **71%**



Exoten

Es gibt eine Menge Sportarten überall auf der Welt, die hierzulande fast unbekannt oder zumindest sehr ungewöhnlich sind. Was bei uns als exotisch gilt, ist in Japan vielleicht Volkssport.



Anstatt irgendwelcher Monster tauchen riesige Meeresbewohner und sogar Boß-Forellen in allen möglichen Tümpeln auf, um vom Spieler herausgefischt zu werden.

Sogar die traditionellste aller japanischen Sportarten, das Sumo-Ringen, wurde schon in Modul-Form umgesetzt. Bei *Sumo Story* von KSS steuert Ihr als Inhaber eines Sumo-Klubs die Geschicke Eurer Muskelprotze.

Es gäbe noch viele Beispiele aus aller Welt, doch ich glaube, inzwischen versteht jeder, wie relativ der Begriff Exoten zu betrachten ist. Wir haben uns in diesem Sonderheft auf zwei Spiele beschränkt, die Ihr Euch ohne besondere Anstrengung besorgen könnt. Was nützt ein großer Bericht über japanische Module, die kein Mensch versteht? Zur Auswahl stand noch *California Games 2*, doch wir haben uns für den deutlich besseren Vorgänger entschieden.

„Sportarten“ wie Schach und Hallenhalma haben wir bewußt weggelassen, denn die körperliche Leistung sollte im Vordergrund stehen. 17

Wer von Euch weiß, was Cricket ist? Eine neue Art Schoko-Cracker? Ein neuartiger Tennisschläger? Falsch geraten. Cricket ist ein in England sehr beliebter Sport, der in manchem dem amerikanischen Baseball ähnelt. Nie gehört? Und das, obwohl England nur eine Flugstunde von uns entfernt liegt. Cricket wird übrigens in vielen ehemaligen Commonwealth-Staaten mit Begeisterung gespielt (z.B. in Pakistan, Südafrika, Australien in einigen karibischen Inseln). Ein „Länderspiel“ (offiziell heißen sie Vergleiche) kann bis zu einigen Tagen dauern, mit Unterbrechungen natürlich. Das englische Fernsehen überträgt Live von früh am Morgen bis spät in die Nacht.

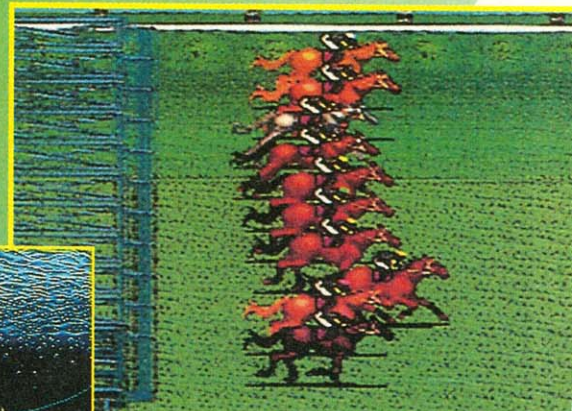
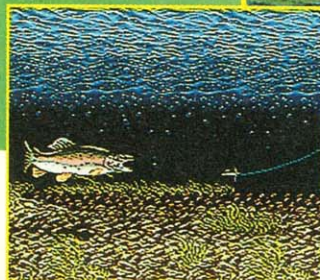
Was das mit dem Thema Exoten zu tun hat fragt Ihr Euch? Es soll verdeutlichen, daß Exoten vielleicht gar nicht so exotisch

sind, sondern gleich um die Ecke lauern. Weitere Beispiele für europäische Exoten wären Rugby, das in Großbritannien und Frankreich sehr beliebt ist, oder Eisschnelllaufen, das sich in Holland zum Volkssport entwickelt hat. Eine Eisschnelllauf-Simulation würde sich bei unseren holländischen Nachbarn mindestens ebenso gut verkaufen, wie bei uns *FIFA Soccer*.

Japanische Konsolen-Sportler haben anscheinend eine besondere Vorliebe für ungewöhnliche Sportarten. Mitte März dieses Jahres war *Derby Stallion* von ASCII die Nummer eins der Super Famicom Verkaufscharts. Bei diesem Spiel übernehmt Ihr die Rolle eines Rennstallbesitzers, Ihr trainiert Eure Pferde, setzt sie geschickt in Rennen ein und versucht, Euren Stall über Wasser zu halten. Man kann sicherlich darüber streiten, ob ein Pferdesport-

Modul eher zu den Wirtschaftssimulationen oder Sportspielen zu zählen wäre, ein Exot ist es in unseren Breiten auf jeden Fall.

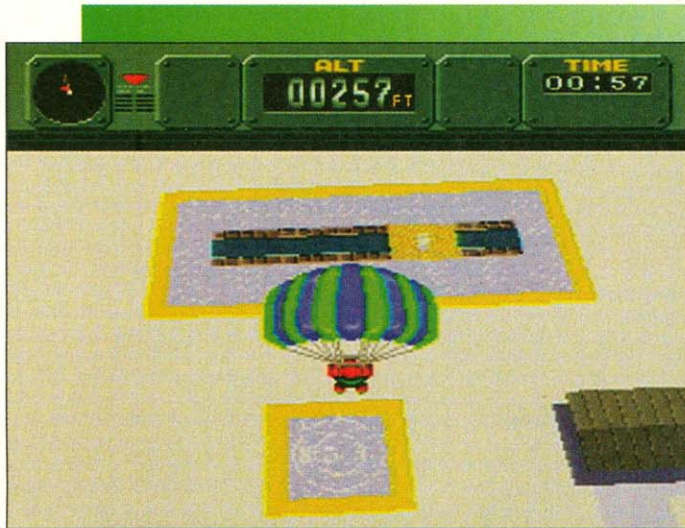
Wie sieht es mit Fischen aus? Viele begeisterte Angler behaupten voller Überzeugung, Fischen sei ganz klar ein Sport. Und ob Ihr es glaubt oder nicht, es gibt tatsächlich in den USA und Japan Angler-Module für Super Nintendo und Mega Drive. *Fishing Kid* von Pack in Video ist sogar ein Rollenspiel mit jeder Menge Fischereinlagen.



Fischen und Pferderennen auf Konsole? Vielen Japanern macht so was Spaß.



Nur fliegen ist schöner Pilot Wings



Fallschirmspringen im Winter. Toll!

Accuracy 0/30 PTS.
 Time 0/20 PTS.
 Angle 0/20 PTS.
 Arch 10/30 PTS.
 Total 10 PTS.

It seemed to be just a little difficult.



Der Trainer klärt Euch auf und verteilt Punkte



Mit dem Drachen geht's in Richtung untergehender Sonne und mit Glück schafft Ihr sogar eine ordentliche Landung

Bevor Bungee-Jumping in Mode kam, gehörten Fallschirmspringen und Drachenfliegen zu den bevorzugten Sportarten der besonders Wagemutigen. In *Pilot Wings* könnt Ihr ohne Gefahr für Leib und Leben Fallschirm springen, per Doppeldecker durch die Lüfte jagen, am Drachen in Richtung Erde schweben und sogar mit einem Raketengürtel abheben. Das Spiel ist wie eine Art Flugschule aufgebaut. Zu Beginn stehen Euch nur Fallschirm und Doppeldecker zur Verfügung. Um den Fluglehrer von Euren Fähigkeiten zu überzeugen, müßt Ihr die gestellten Aufgaben erfüllen. Diese bestehen meist aus Landungen innerhalb eines bestimmten Zielgebiets oder Flügen durch Ringe, die in der Luft schweben. Falls Ihr die verlangte Punktzahl erreicht, wird Euch ein Paßwort gegeben, und Ihr dürft Euch am nächsten Level versuchen. Hier stehen weitere Fluggeräte bereit, und die geforderten Manöver werden zunehmend komplizierter. Am Raketengürtel lassen sich die Düsen verstellen. Um aufzusteigen, werden die Raketen senkrecht nach unten gerichtet. In der Luft müßt Ihr den Anstellwinkel ständig verändern, um voranzukommen und gleichzeitig nicht abzustürzen. Der Fallschirm bietet die geringsten Steuermöglichkeiten. Ihr kontrolliert Euren Fall durch Veränderung der Drehrichtung und versucht möglichst nah am Zielpunkt zu landen. Insgesamt macht das Steuersystem einen sehr realistischen Eindruck. Als Bonus gibt's übrigens nach jeweils vier absolvierten Kursen eine Extra-Level, bei dem Ihr mit einem Helikopter ballern über einen Dschungel fliegt.



super

Pilot Wings erschien in Japan bereits Ende 1990. Um so beeindruckender ist das Ergebnis. Mit Hilfe des DSP-Chips zoomt und dreht die detaillierte Grafik in einer Art und Weise, die man nur von Arcade-Games kannte. Auch heutzutage erzeugen die grafischen Effekte immer noch einiges Staunen unter Super-NES-Neulingen. Doch auch Steuerung und Spielmotivation brauchen sich vor den neuesten Modulen nicht zu verstecken. Nach einigem Training lassen sich alle Fluggeräte exakt steuern und die Aussicht auf immer neue Flugmaschinen sorgt für ständigen Ansporn. Der stetig steigende Schwierigkeitsgrad garantiert außerdem langanhaltenden Spielspaß. Dieses Modul wird keiner von Euch in ein paar Tagen durchspielen. 17

System: Super Nintendo
 Spieltyp: Flugsimulation

Hersteller: Nintendo
 Testversion von: Archiv
 Anzahl der Spieler: 1
 Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
 Preis: ca. 100 Mark



Spiel-spaß **77%**



Sonne im Herzen

California Games

Ende 1991, während der kältesten Jahreszeit, veröffentlichte Sega mit *California Games* ein Modul, bei dem es Euch buchstäblich warm ums Herz wird. Bereits 1986 landete Epyx mit diesem Spiel einen riesigen Hit auf dem C 64, und Sega hoffte natürlich diesen Erfolg auf dem Mega Drive wiederholen zu können.

California Games besteht aus (nur) fünf Sportarten, die angeblich alle vornehmlich im sonnigen Kalifornien beheimatet sind: Surfen, BMX-Fahren, Skateboardfahren in der Halfpipe, Rollerskaten und schließlich Footbag (hier müßt Ihr ein kleines Säckchen mit verschiedenen Körperteilen in der Luft halten). Zu Beginn bestimmt Ihr, welche der Disziplinen Ihr bestreiten wollt. Bis zu neun Freunde können übrigens gegeneinander antreten, allerdings gibt's keine direkten Duelle. Beim "Halfpipe"-fahren habt Ihr 80 Sekunden Zeit, um in einer halbrunden Röhre auf Eurem Skateboard möglichst viele und schwierige Kunststücke zu

vollführen. Mit der Golden-Gate-Brücke im Hintergrund übt Ihr Euch im "Footbag". Für Kopfbälle, doppelte Drehungen und andere Tricks gibt's jede Menge Punkte. Surfen erfordert besondere Geschicklichkeit. Zum einen dürft Ihr Euch von der Welle nicht überrollen lassen, andererseits bringen Drehungen unter der Welle besonders viel Anerkennung. Auf Rollerskates fahrt Ihr entlang den endlosen Stränden Kaliforniens, weicht Bällen und anderen Hindernissen aus, und legt ab und zu mal eine Pirouette ein. Zum Schluß rast Ihr in halsbrecherischem Tempo über eine BMX-Piste, springt über Felsen und zeigt Saltos und 360-Grad-Drehungen. Rekorde werden zwar angezeigt, aber leider nicht gespeichert.



super

Schon Ende 1991 zeigt uns Sega mit *California Games* wie schön Mega-Drive-Grafik sein kann. Die Landschaft Kaliforniens wurde sehr schön wiedergegeben, spätestens bei der Rollerskates-Tour kommen erste Urlaubsgefühle auf. Doch auch den Spielspaß des alten Epyx-Klassikers haben die Entwickler sehr gut wiedergegeben. Das Frisbee-Spiel, das die C-64-Version komplettierte, fehlt zwar, doch das macht nichts, denn es war sowieso die langweiligste Sportart. Am meisten Spaß macht natürlich ein Gruppen-Turnier, da bis zu neun Mitspieler gleichzeitig teilnehmen können. 12

System: **Mega Drive**

Spieltyp:

Sommersportsimulation

Hersteller: **Sega**

Testversion von: **Archive**

Anzahl der Spieler: **1 bis 9**

Features: **Disziplinanwahl,**

2 Spielvarianten

Schwierigkeitsgrad: **4 bis 8**

Preis: **ca. 100 Mark**

Grafik:

72%

Musik:

64%

Soundeffekt:

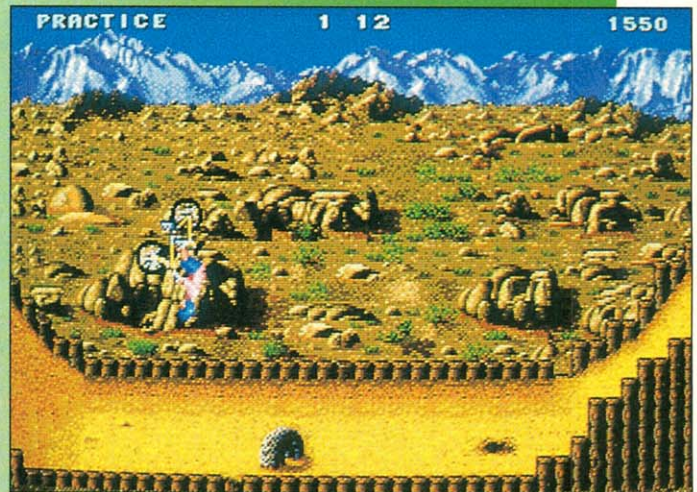
56%

Spiel-
spaß **78%**

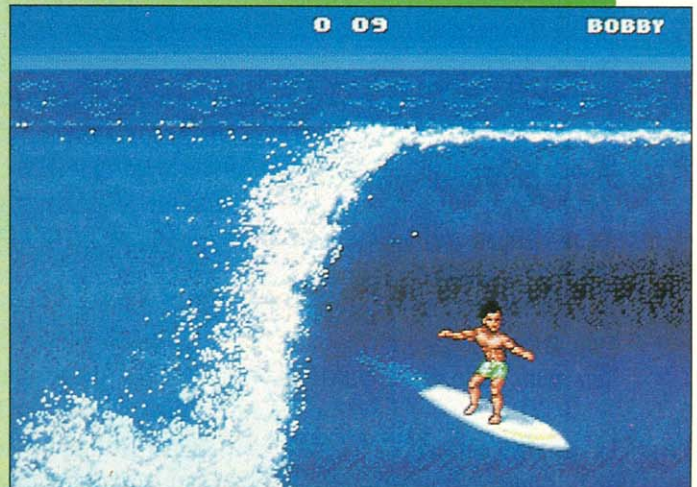
Redaktionswertung



Ein Jester kommt immer gut



Wenn der mal nicht auf den Kopf fällt!



Sonne, Strand und Wellen, ich brauch Urlaub! Solche Wellen gibt's vor Hawaii und Australien



Handhelds

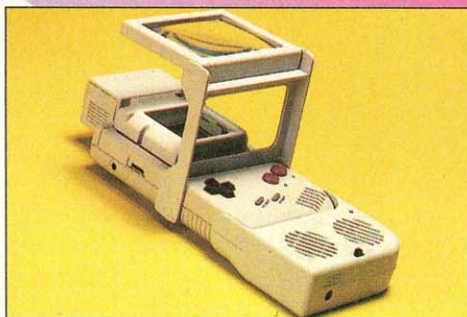
Auch auf den kleinsten tragbaren Videospielekonsolen gibt es schon eine stattliche Anzahl an Sportspielen. Bedingt durch ihre Größe und dem relativ kleinen LCD-Display eignet sich nicht jede Sportsimulation für ein Handheld, obwohl es schon fast für jedes Gerät eine stattliche Anzahl von Spielen aus den zahlreichen Sportgattungen gibt. Diverse Zubehörteile, wie zum Beispiel beleuchtete Lupen, welche den LCD-Bildschirm vergrößern, erleichtern die meist stark eingeschränkten Sichtverhältnisse. Einen Pluspunkt haben die Handhelds dennoch zu ver-



Für's Game Gear gibt's relativ wenig gute Sportspiele

zeichnen, damit meine ich die "Link"-Option, mit der mehrere Geräte untereinander verbunden werden können. Hiermit eröffnet sich ein weites Feld an Möglichkeiten, damit steht einem Massenwettkampf nichts mehr im Wege. Leider gibt es aber noch zu wenig Sportspiele, welche eine Multi-Player-Funktion mit eingebaut haben. Am meisten vertreten sind auch auf den Handhelds die populären Sportarten wie Fußball,

So sieht ein voll auffrisierter Gameboy aus, mit Wide-, Light- und Soundboy



Handheld-Konsolen finden auch bei Sportfreunden immer mehr Beachtung. Kein Wunder, daß auch hier der Bedarf nach passenden Spielen steigt und die Softwarefirmen dem reichlich nachkommen. Wir stellen Euch die interessantesten Module vor.



Mit dem Super-Game-Boy Adapter könnt Ihr alle Game-Boy-Module auf Eurem Super Nintendo spielen

Tennis, Golf und Ice-Hockey. Natürlich gibt es auch Baseball und Football-Spiele, diese Gattungen finden hierzulande nicht soviel Anklang wie zum Beispiel in Amerika. Bei bestimmten Spielarten sollte man aufpassen, daß die Geräte keinen Schaden abbekommen. Als Beispiel möchte ich dafür *Track&Field* für den Game Boy heranziehen. Bei diesem

Spiel gilt es, die Aktionsknöpfe so schnell wie möglich zu "massieren", um den Sportler auf Trab zu bringen. Daß dies kein Game-Boy-Button auf die Dauer verkraften kann, wird sicher jedem klar sein. Allerdings gibt es dafür auch noch eine Alternative. Konami bietet als Zubehör ein Zusatzgerät namens Hyperboy an, welches den Game Boy in einen



kleinen Standspielautomaten verwandeln kann. Vom Prinzip her eine geniale Idee, was bei bestimmten Spielen den einen oder anderen Vor- oder Nachteil mit sich bringt. Bedingt durch den Schwarzweiß-Bildschirm des Game Boy's ist es gerade bei Mannschaftsspielen nicht gerade leicht, seinen Gegner leicht zu erkennen. Hier sind die farbigen Handhelds, das Game Gear und Lynx-Gerät klar im Vorteil. Aber auch bei diesen High-Tech-Maschinen darf man keine Wunder erwarten. Durch die eingesetzte "Passiv-LCD-Matrix-Display"-Technik wirkt das Bild etwas kontrastlos und unscharf gegenüber dem heimischen Fernsehbild. Bei schnell "scrollenden" Sportspielen ziehen die Sprites regelrechte Schlieren hinter sich her. Trotzdem soll das nun nicht heißen, daß die Spiele keinen Spaß auf den kleinen Tragbaren machen. Die Handhelds wurden ja hauptsächlich für unterwegs entwickelt und dafür erfüllen sie auch hervorragend ihren Zweck. WS



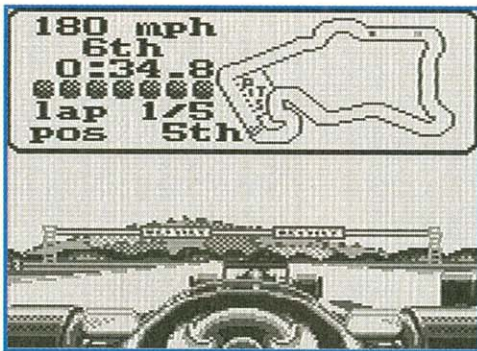
Für Spielspaß zu viert braucht Ihr diesen Vier-Spieler-Adapter für den Game Boy

Wie die Großen

Nigel Mansell

Die Game-Boy-Umsetzung von *Nigel Mansell's World Championship* hält sich nah an das 16-Bit-Vorbild. Das Modul enthält dieselben Kurse, die gleiche Ausstattung mit Features und freilich auch die Fahr- schule. Hier beschränkt sich Euer Trainer jedoch darauf, Euch auf enge Kurven aufmerksam zu machen. Wem das nicht reicht, der wählt "Mansell's Circuit" und beobachtet, wie der Champion

durch die Kurven bügelt. Die 3-D-Grafik im Rennen stellt bisher Dagewesenes vom Detailreichtum her in den Schatten. Diverse Fahrbahnbegrenzungen, Schilder und ei, für Game-Boy-Verhältnisse aufwendiger Hintergrund bringen ein Grafikgefühl 'rüber, das Ihr sonst nur von stationären Konsolen gewohnt seid.



Beim Versuch, die Grafik von den "großen" Konsolen zu übernehmen, wurde die Spielbarkeit durch Ruckeln von der Pole Position verscheucht



Was Gremlin hier an Grafik abfeuert, bringt jeden Handheld-Piloten zum Staunen – und leider auch jedes Handheld ins Schwitzen. Scheinbar verkräftet der Game Boy solch einen Detailreichtum nicht ohne weiteres, denn die ach so wunderschöne Grafik ruckelt erbärmlich. Ein Geschwindigkeitsgefühl kommt deshalb nicht auf. Die Entwickler haben sich jedoch redlich bemüht, diesen Lapsus durch eine faire Kollisionsabfrage und eine leichte Steue-

rung wieder auszugleichen. So bleibt die Spielbarkeit des Rennmoduls akzeptabel. Damit zählt das *Nigel Mansell* zu den besseren Rennspielen. *jb*

System: **Game Boy**
Spieltyp: **Rennspiel**

Hersteller: **Gremlin**
Testversion von: **Konami**
Anzahl der Spieler: **1**
Features: **Paßwort**

Schwierigkeitsgrad: **3-7**
Preis: **ca. 70 Mark**

Grafik: **72%**
Musik: **35%**
Soundeffekt: **28%**

Spiel-
spaß **69%**

Redaktionswertung

Flinker Finger

Track & Field

Die Vorgänger von *Track & Field* standen alle in Spielhallen. Hyper Sports und Hyper Olympics waren absolute Automaten-Klassiker und sorgen auch heute noch für viel Spaß in der Redaktion.

Ihr nehmt an immerhin elf Disziplinen teil: 100-m-Sprint, Hürdenlauf, Schwimmen, Hoch-, Weit- und Dreisprung, Hammer-, Speer- und Diskuswurf sowie Gewichtheben und Bogenschie-

ßen. Vor dem Wettkampf dürft Ihr jede Disziplin beliebig lange trainieren. Auf Wunsch nehmt Ihr nur an Euren bevorzugten Sportarten teil. Für jede erbrachte Leistung gibt es Punkte, die am Schluß addiert werden und so Eure Platzierung ergeben. Bei den meisten Disziplinen kömmt es auf Fingerfertigkeit an. Je schneller Ihr auf

die Feuerknöpfe trommelt, um so schneller läuft Euer Sportler an. Mit dem Richtungskreuz bestimmt Ihr je nach Disziplin den Absprung- oder Wurfwinkel. Weltrekorde und persönliche Bestleistungen seht Ihr am oberen Bildschirmrand.



Oh wie liebe ich dieses Modul. Trotz *Ridge Racer* und *Mortal Kombat II* ist *Hyper Sports* noch immer mein Lieblings-Automat. *Track & Field* bringt das Feeling des Arcade-Klassikers sehr gut rüber. Mit

Dialogkabel und einem zweiten Modul verdoppelt sich der Spielspaß noch mal. Ein absolutes Muß für alle Sportfreaks. *rz*

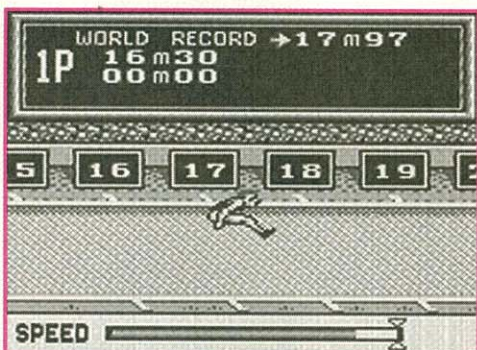
System: **Gameboy**
Spieltyp: **Sportkompetition**

Hersteller: **Konami**
Testversion von: **Archiv**
Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
Features: **Disziplinwahl, 3 Spielvarianten**
Schwierigkeitsgrad: **3 bis 7**
Preis: **ca. 70 Mark**

Grafik: **72%**
Musik: **54%**
Soundeffekt: **55%**

Spiel-
spaß **77%**

Redaktionswertung



Unter 17 m geht beim Dreisprung gar nichts

Tennis-Ballett

Jimmy Connors

Auf dem Super Nintendo hat *Jimmy Connors Tennis* Maßstäbe gesetzt. Denn statt der sensiblen Steuerung mit dem Super-NES-JoyPad bleiben auf dem Game Boy nur zwei Buttons, über die Ihr Volley und Lob kontrolliert. Per Linkkabel könnt Ihr auch gegeneinander antreten. Bevor der erste Volley sitzt, solltet Ihr die eine oder andere Trainingsrunde einlegen. Wegen des nachlaufenden LC-

Displays müßt Ihr Euch nämlich zuerst an eine brauchbare Stellung und Haltung des Schlägers gewöhnen. Die Ballmaschine im Training hilft Euch dabei mit 100 bis 300 Bällen. Bevor Ihr den ersten Aufschlag serviert, wählt Ihr Turnierort, Anzahl der Gewinnsätze und eine von drei Leistungsstufen.



Gelungene Grafik, aber eingeschränkte Spielfreude...



geht so

Klar, daß bei der Umsetzung Features und Spielbarkeit auf der Strecke blieben, z. B. der variable Aufschlag. Obwohl sich die Spieler sauber animiert präsentieren, fällt es anfangs schwer, den Ball sauber zu treffen, weil Ihr Euch an die grobgerasterte Trefferabfrage gewöhnen müßt. Beim Return könnt Ihr dem Kügelchen auf dem Display zwar theoretisch eine Drallrichtung verpassen, doch erstens habt Ihr dafür extrem wenig Zeit und zweitens beeinflusst Ihr

dadurch immer wieder ungewollt Euer Stellungsspiel. So beschränkt Ihr Euch bald auf gerade Bälle, endlose Ballwechsel sind die Folge. hu

System: **Game Boy**
Spieletyp: **Tennissimulation**

Hersteller: **Ubi Soft**
Testversion von: **Ubi Soft**
Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
Features: **Link-Option**

Schwierigkeitsgrad: **5 bis 6**
Preis: **ca. 70 Mark**

Grafik:

63%

Musik:

15%

Soundeffekt:

48%

Spiel-spaß **70%**

Redaktionswertung

Treffer versenkt!

Konami Golf

Für Game Boy gibt's im Schnitt alle zwei Jahre ein Golfspiel. Zuerst solltet Ihr Euch mit der Steuerung vertraut machen. Natürlich geht nichts ohne den richtigen Schläger. Ihr dosiert Euren Abschlag über einen kreisförmigen Schlagbalken, auf dem Ihr mit dem ersten Knopfdruck die Kraft des Abschlags und mit dem zweiten die Genauigkeit bestimmt, mit der der Schläger den Ball trifft. Um die

Besonderheiten des Geländes und Wettereinflüsse zu meistern, kommt es nicht nur auf gefühlvollen Abschlag, sondern auch auf richtige Fußstellung an. Am Loch symbolisieren Pfeile die Geländekonturen. Eine Batterie verewigt Leistungen, so daß Ihr nicht alle 18 Löcher einer Partie ohne Pause durchspielen müßt.



gut

Berücksichtigt man die Möglichkeiten des Winzlings und die Größenverhältnisse auf dem Golfplatz, ist Konamis Simulation wirklich gelungen. Es dauert nicht allzu lange, und Ihr habt den Bogen raus. Durch die beiden Knopfdrücke beim Abschlag fordert das Spiel Euch maximale Konzentration ab, ohne korrekte Fußstellung und Erfahrung mit dem Wind werdet Ihr trotzdem kräftig danebenhauen. Die Methode mit den Richtungspfeilen ist zwar eine ge-

schickte Lösung, doch fordert es von Euch großes Abstraktionsvermögen, Da Ihr das Gelände nicht wirklich vor Augen habt. hu

System: **Game Boy**
Spieletyp: **Golfsimulation**

Hersteller: **Konami**
Testversion von: **Konami**
Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
Features: **Batterie**

Schwierigkeitsgrad: **4 bis 6**
Preis: **ca. 70 Mark**

Grafik:

68%

Musik:

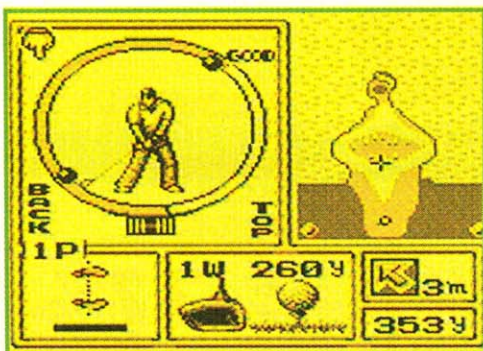
20%

Soundeffekt:

20%

Spiel-spaß **74%**

Redaktionswertung

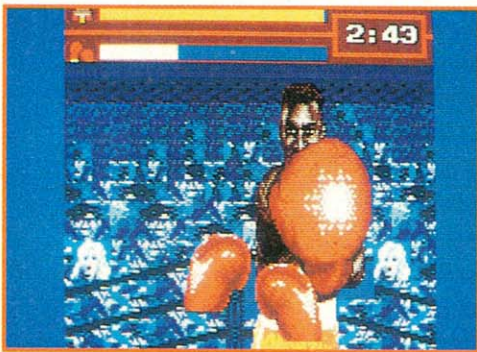


Ausgeklügeltes Menüsystem beim Abschlag

Evander Holyfield's Boxing

Bei *Evander Holyfield's Boxing* steigt Ihr in die schweißgetränkten Shorts der Boxlegende in den Ring. Am Anfang müßt Ihr Euch für einen Wettkampfmodus entscheiden. Insgesamt stehen Euch 15 Kämpfernaturen zur Auswahl. Danach bekommt Ihr den anstehenden Gegner zu Gesicht. Eine Energieanzeige zeigt Euch die verbleibende Stärke der im Ring befindlichen Boxer an. Den Fightern

stehen alle üblichen Standard-schläge. Zwischen den Runden nehmen die Boxer in ihren Ecken Platz. Die Anzahl der Runden ist individuell einstellbar. Wenn es mal passieren sollte, daß Ihr niedergeschlagen werdet, könnt Ihr innerhalb zehn Sekunden versuchen, wieder auf die Beine zu kommen.



So macht's
Spaß: dieser
Haken saß



geht so

Oft landen Umsetzungen, für die berühmte Sportgrößen ihren Namen spendieren, auf den hinteren Rängen der Wertungslisten. *Evander Holyfield's Boxing* ist zumindest in der Lage, sich bis ins Mittelfeld durchzuboxen. Grafisch und technisch haben sich die Programmierer nicht überschlagen, aber doch ausreichend solide gewerkelt. Bei der Perspektive, wäre sicherlich eine andere Lösung möglich gewesen. Die Soundkulisse ist spartanisch und un-

auffällig, nervt aber nicht. Boxfreunde erhalten mit *Evander Holyfield's Boxing* eine solide Simulation für unterwegs und zu Hause **WS**

System: **Game Gear**
Spieletyp: **Boxsimulation**

Hersteller: **Sega**
Testversion von: **Sega**
Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
Features: **Continue**

Schwierigkeitsgrad: **3 bis 5**
Preis: **ca. 80 Mark**

Grafik:

50%

Musik:

47%

Soundeffekt:

40%

Spiel-
spaß **51%**

Redaktionswertung



It's Showtime NBA Jam

Wie setzt man einen Mega-Automaten auf einem Handheld um? Am besten gar nicht, würde ich sagen. Acclaim hat es dennoch versucht und präsentiert die Game-Gear-Version von *NBA Jam*. Eine Gameboy-Umsetzung soll übrigens noch folgen. Der Spielaufbau ist mit den großen 16-Bit-Brüdern identisch. Ihr wählt Euer Team, bestimmt Schwierigkeitsstufe und Compu-

terunterstützung und ändert auf Wunsch die Tastenbelegung. Falls Ihr zu Beginn Eure Initialen eingibt, erhaltet Ihr nach jedem Match ein Paßwort, daß Eure Siege und Niederlagen speichert. Der START-Knopf dient als Turbo-Button, während Ihr mit den zwei normalen Tasten werft bzw. paßt. Fouls gibts natürlich keine.



Die coolen
Dunks sehen
genauso gut aus
wie auf den
16-Bit-Geräten



super

NBA Jam auf einem mickrigen 8-Bit-Handheld? Lächerlich! Dachte ich zumindest, bevor ich das Modul einlegte. Doch irren ist menschlich. Die Grafik ist für 8-Bit Verhältnisse überragend, die Animation der NBA-Stars wirkt rund und flüssig, das Spiel scheint im Vergleich zu den 16-Bitern nur geringfügig langsamer. Die Steuerung verlangt etwas Übung, den der START-Knopf dient als Turbo-Button. Es fehlt natürlich der geniale Vier-Spieler-Modus

der großen Brüder, doch man kann halt nicht alles haben. Dafür könnt Ihr die gleichen geilen Jams wie auf dem Automaten bewundern **rz**

System: **Game Gear**
Spieletyp: **Basketballsimulation**
Hersteller: **Arena**
Testversion von: **Acclaim**
Anzahl der Spieler: **1**
Features: **Paßwort**

Schwierigkeitsgrad: **5 bis 7**
Preis: **ca. 70 Mark**

Grafik:

82%

Musik:

65%

Soundeffekt:

75%

Spiel-
spaß **84%**

Redaktionswertung

Medaillenjagd Olympic Gold

Kurz nach den Olympischen Spielen in Barcelona 1992 schob US Gold die Game-Gear-Version von *Olympic Gold* nach. Die anderen Sega-Umsetzungen dieses Titels erhielten schon vor der Olympiade ausgezeichnete Kritiken.

In sieben Disziplinen treten Ihr an zur Jagd nach Gold: Beim 100-m-Sprint und 110-m-Hürdenlauf hämmert Ihr so schnell wie möglich abwechselnd auf beide

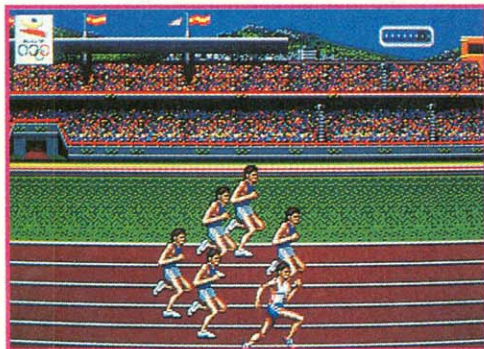
Feuerknöpfe. Über die Hürden springt Ihr mit dem Steuerknopf. Das Freistilschwimmen erfordert neben flinken Fingern auch geschicktes Einteilen der Konditionsreserve. Bei den anderen Disziplinen kommt es mehr auf Geschicklichkeit und richtiges Timing an. Besonders Stabhochspringen und Turmspringen ver-

langen einiges Training, bevor Ihr die ersten Medaillen einheimen könnt.



gut

Die Game-Gear-Version von *Olympic Gold* kann mit dem großen Megadrive-Bruder ohne weiteres mithalten. Der Spielaufbau und die Steuerung sind praktisch identisch, die Grafik entspricht den Möglichkeiten des Sega-Handhelds. Die verschiedenen Sportarten verlangen das richtige Maß an Geschick bzw. Geschwindigkeit, mit etwas Trai-



Beim 100-m-Lauf holt Ihr Euch einen Muskelkater in den Fingern

ning schafft Ihr schnell die ersten Medaillen. Ob die Feuerknöpfe des Game Gears solch eine Tortur lang aushalten, ist eine andere Frage. **17**

System: **Game Gear**
Spieletyp: **Olympiasimulation**

Hersteller: **US Gold**
Testversion von: **Archiv**
Anzahl der Spieler: **1**
Features: **3 Schwierigkeitsgrade**
Schwierigkeitsgrad: **3 bis 8**
Preis: **ca. 70 Mark**

Grafik:

68%

Musik:

65%

Soundeffekt:

58%

Spiel-
spaß

78%

Redaktionswertung

Olympia ade Winter Olympics

Zehn Disziplinen stehen Euch in *Winter Olympics* zur Verfügung. Zur Auswahl gibt's drei Spielmodi: Training, kleine und große Olympiade. Zu den vier alpinen Disziplinen gesellen sich Skispringen, Bobfahren, Rodeln, Buckelpistenfahren, Biathlon und Kurzbahn-Eisschnellauf. Die Lenkung ist identisch zur Megadrive-Version. Immerhin gelangt man nicht nach jedem Training automatisch

zurück ins Hauptmenü. Bis zu vier Spieler treten gegeneinander an, jedoch nicht gleichzeitig in einer Disziplin. Für die einzelnen Sportarten registriert das Programm zwar Rekorde, abgespeichert wird leider nichts. Nach jeder Disziplin gibt's eine nette Siegerehrung, falls Ihr den Sprung aufs Treppchen geschafft habt.



geht so

Die Game-Gear-Fassung von *Winter Olympics* ist die einzige Version, die mich einigermaßen zufriedenstellt. Biathlon und Skispringen überzeugen durch gute Animation und Steuerung, Bobfahren und Rodeln wirken sehr eintönig und werden schnell langweilig. Wenigstens die Anleitung ist im Gegensatz zum Megadrive diesmal vollständig. Insgesamt gesehen sind zwei gute Disziplinen und vier mittelmäßige einfach zu wenig. Mit Sehnsucht erinne-

re ich mich an die Klassiker von Epyx auf dem C64. *Winter Games* steckt auch heute noch die meisten Konsolen-Kompilationen in die Tasche. **17**



Der Abfahrer in der Hocke sieht aus wie der Hund beim Sch...!

System: **Game Gear**
Spieletyp: **Wintersport-simulation**
Hersteller: **US Gold**
Testversion von: **US Gold**
Anzahl der Spieler: **1**
Features: **Trainingsmodus, Spielstärkenauswahl**
Schwierigkeitsgrad: **6**
Preis: **ca. 70 Mark**

Grafik:

70%

Musik:

55%

Soundeffekt:

62%

Spiel-
spaß

65%

Redaktionswertung

Golf im Schafspelz

PGA Tour Golf

Als letztes Sega-System wird nun auch das Game Gear mit dem Klassiker *PGA Tour Golf* beglückt. Nach der üblichen Auswahl von Spielmodus und Schlägersatz geht's in Richtung Driving Range oder Grün zum Trainieren oder auf einen von vier berühmten amerikanischen PGA-Kursen. Dem Vorbild entsprechend werden Turniere in vier Runden ausgespielt. Auf dem Platz zeigt Euch

ein Pfeil die Windrichtung. Ihr verändert dementsprechend Eure Schlagrichtung und wählt Euren Driver oder Eisen je nach Entfernung zum Loch. Beim Putten seht Ihr das Grün in einem 3-D-Raster, das Euch die Berechnung der Laufbahn Eures Balles erleichtert. Per Batterie läßt sich der Spielstand jederzeit abspeichern.



super

Tengen hat es tatsächlich geschafft, alle wichtigen Features des 16-Bit-Vorbildes in das Game-Gear-Cartridge zu integrieren. Die einfache Steuerung wurde gut übernommen, der Bildschirmaufbau nach jedem Schlag erfolgt sehr schnell. Das 3-D-Raster beim Putten ist leider etwas unübersichtlich, was das Einlochen doch etwas erschwert. Dafür haben die Entwickler sich entschlossen, eine Batterie zu spendieren, was speziell auf dem Game Gear leider

immer noch eine Seltenheit ist. So speichert das Modul nicht nur Spielstände, sondern auch individuelle Statistiken ab. **12**



Schon der vierte Schlag und noch nicht mal auf dem Grün! Peinlich, peinlich.

System: **Game Gear**
Spieltyp: **Golfsimulation**

Hersteller: **Tengen**
Testversion von: **Tengen**
Anzahl der Spieler: **1 bis 4**
Features: **Batterie**

Schwierigkeitsgrad: **6**
Preis: **ca. 80 Mark**

Grafik:

63%

Musik:

25%

Soundeffekt:

30%

Spiel-
spaß

83%

Redaktionswertung

I said Captain

Sensible Soccer

Auf grün flimmerndem Rasen treten 20 europäische Clubs und 20 Nationalteams an. Bevor Ihr Pässe tretet und Schüsse plaziert, stellt Ihr im Eingangsmenü noch schnell Platzverhältnisse, Spieldauer und Art des Wettbewerbs ein. Sogar mehrere wetterabhängige Platzverhältnisse sieht die Umsetzung vor. Der Game Boy schlägt Euch eine Taktik vor, die Ihr jedoch nach Belieben ändert.

Anschließend übernimmt er selbst die Rolle des Gegners, denn eine Zweispieleroption sieht die 8-Bit-Version nicht vor. Eine Partie dauert zwischen 3 und 7 Minuten. Aktive Spieler zielt ein großer schwarzer Pfeil über dem Kopf. Den richtigen Effekt verpaßt Ihr dem Ball durch gefühlvolles Anschneiden per Steuerkreuz.



gut

Eigentlich eignet sich die Grafik der 16-Bit-Vorlagen ja optimal für den Game Boy. Doch vor allem bei Kunstlicht bekommt Ihr Probleme, dem verwischten Gewusel der ameisen großen Sprites zu folgen. Trotz dieser Einschränkung bleibt aber auch auf dem Game Boy viel von der Spielbarkeit des Klassikers erhalten: schnelles Doppelpaßspiel, weite Flanken, Kopfbälle im Torraum. Daß der Game Boy dabei einen Sound liefert, wie eine Datensette mit Keuch-

husten, beeinträchtigt den Spielspaß kein bißchen. Schade die Tatsache, daß die Version weder Batterie noch Zweispielersmodus bietet. **hu**

System: **Game Boy**
Spieltyp: **Fußballsimulation**
Hersteller: **Sony EPL**
Testversion von: **Sony**
Anzahl der Spieler: **1**
Features: **keine**

Schwierigkeitsgrad: **4 bis 5**
Preis: **ca. 50 Mark**

Grafik:

35%

Musik:

42%

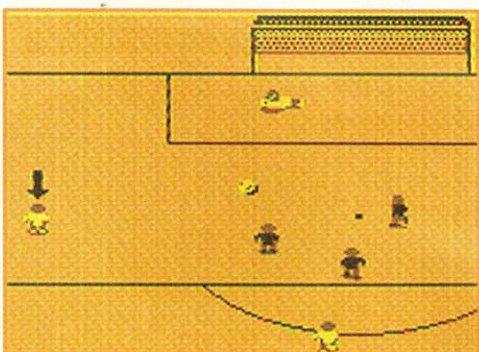
Soundeffekte:

49%

Spiel-
spaß

71%

Redaktionswertung



Sensible Soccer: Minimalgrafik, aber großer Spielspaß

Eiskalt!!

Blades of Steel

Alle Hockeyfans aufgepaßt! Palcom präsentiert mit *Blades of Steel* ein weiteres Eishockey für den Game Boy. Diesmal wird das Eisoval konsequent von der Seite gezeigt und scrollt fleißig horizontal. Auf dem Spielfeld tummeln sich fünf Cracks pro Mannschaft. Wenn Eure Mannschaft nicht in Puckbesitz ist, wird mit einem Druck auf den A-Knopf der Spieler gewechselt, mit den anderen greift

Ihr den gegnerischen Crack an. Im Match müßt Ihr Euch auf zwei Unterbrechungen gefaßt machen. Landet der Puck im Tor, seht Ihr dieses Erfolgserlebnis, in Großaufnahme. Außerdem solltet Ihr Euch auf Boxkämpfe einstellen. Vor Spielbeginn dürft Ihr sowohl Boxeinlagen als auch Penaltys trainieren. Außerdem muß man

sich zwischen Freundschafts-match und Turnier entscheiden. Bei beiden Optionen stehen drei Ligen zur Auswahl, aus denen Ihr eines von acht Teams wählt.



geht so

Endlich ein Mannschafts-spiel, das sich anständig steuern läßt. Palcoms Kompromiß – eine reduzierte Mannschaft, Ihr navigiert nur einen Spieler übers Eis – gefällt mir gut. Die Teampartner denken selbständig, Ihr bestimmt lediglich wann und wohin er schießen bzw. attackieren soll. Al-

lerdings kann es leicht passieren, daß in der Hitze des Gefechts Euer Spieler aus dem Bild verschwindet. Insgesamt gutes Mittelmaß! **WS**



Jede Mannschaft hat fünf Spieler im Eisoval

System: **Game Boy**
Spieletyp: **Eishockey**

Hersteller: **Palcom**
Testversion von: **Archiv**
Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
Features: **2 Spielvarianten**

Schwierigkeitsgrad: **3 bis 6**
Preis: **ca. 70 Mark**

Grafik:

50%

Musik:

47%

Soundeffekt:

40%

Spiel-spaß **51%**

Redaktionswertung

030-692 6662

Telefax 030-691 7736

Oliver Peuker · Hasenheide 56 · 10967 Berlin

JOYPAD

VIDEOGAMES

CHAMPIONS
WORLD CLASS SOCCER

empfohlen von

World Class Soccer (SN) dt 119,00
(MD) dt 109,00

NBA JAM

NBA Jam (SN) dt 129,00
(MD) dt 119,00

Für 5 Spieler

MADDEN
NFB '94

J. Madden Footb. '94 (SN) dt 109,00
(MD) dt 109,00

Für 5 Spieler

NHL
HOCKEY '94

NHL Hockey '94 (SN) dt 119,00
(MD) dt 104,00
(CD) dt 104,00

SNES

Aladdin	dt	109,00
Art of Fighting	dt	129,00
Baby T-Rex	dt	119,00
Bugs Bunny	dt	129,00
Equinox	dt	129,00
Flashback	dt	129,00
Humans	dt	99,00
Inspector Gadget	us	119,00
Jurassic Park	dt	129,00
Kick Off 3	dt	109,00
King Arthur World	dt	129,00
League Hockey	dt	109,00
Legend o. t. Rings	us	129,00
Lufia	us	139,00
Major Title Golf	dt	109,00
Mechwarrior	dt	129,00

Mega Man X	dt	109,00
Metal Marines	dt	129,00
Mr. Nutz	dt	109,00
Mystical Ninja	dt	119,00
Ogre Battle	dt	119,00
Pinball Dreams	dt	99,00
Pink Panther	us	129,00
Pirates o. t. D. Water	dt	129,00
Rocky Rodent	dt	119,00
Rock'n Roll Racing	dt	119,00
Shadowrun	dt	129,00
Snow White	dt	119,00
Spectre	dt	99,00
Star Wars 2	dt	129,00
Super Bomberman	dt	99,00
Super Putty	dt	129,00
Super Conflict	dt	129,00

Time Slip	dt	119,00
Utopia	dt	119,00
World Cup Striker	dt	129,00
Zombies	dt	119,00
Zool	dt	119,00

Mega Drive

Castelania	dt	99,00
Dragons Lair	dt	89,00
Eternal Champions	dt	129,00
FIFA Soccer	dt	98,00
Hyperdunk	dt	109,00
Landstalker	dt	109,00
Markos Magic Footba.	dt	119,00
PGA Euro Tour	dt	98,00
Toejam & Earl 2	dt	109,00
Virtua Racing	dt	179,00

4 Spieler Adapter
für SNES 59,00

4 Spieler Adapter EAO
für Mega Drive 69,00

Multi Mega nur DM 969,00



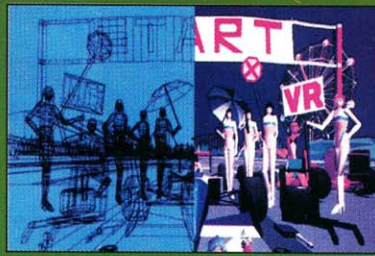
Versandkosten per Post DM 8,00 zzgl. Nachnahme. Ab DM 250,00 Versandkosten frei. Ausland nur Vorkasse zzgl. DM 18,00. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele. Vorbestellservice für Neuheiten. Diese Liste ist nur ein Auszug aus unserem Lieferprogramm. Preisliste gegen DM 2,00 in Briefmarken. Copyrightinfo: Alle Warenzeichen sind das Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

MEGA DRIVE

Baseball 2020 dt	109.90
Bill Walsh Football dt	119.90
Bill Walsh Football CD dt	99.90
Champ. World Class dt	119.90
Davis Cup Tennis dt	109.90
F1-Racing dt	119.90
FIFA-Soccer dt	119.90
Hyperdunk dt	119.90
Jaguar XJ220 CD dt	89.90
Jaguar XJ220 CD us	79.90
John Madden '94 dt	129.90
Micro Machines dt	89.90
NBA-Jam dt	129.90
NHL-Hockey '94 dt	119.90
NHL-Hockey '94 CD dt	99.90
Nigel Mansell	129.90
Pelé-Soccer us	99.90
PGA-European-Golf	99.90
Racing Aces CD us	99.90
Sensible Soccer dt	119.90
Tecmo NBA Basketball us	139.90
Ultimate Soccer dt	109.90
Virtua Racing dt	188.00
Wimbledon Tennis dt	109.90
Winter Olympics dt	119.90
WWF-Rage i.t.Cage CD dt	119.90
WWF-Royal Rumble dt	129.90
Mega Drive II dt	199.00
CD-ROM II inkl.Road Av.	519.00
Multi Mega dt	987.00
6-Button-Joypad	39.90
EA-4-Player-Adapter	59.90
Sega-4-Player-Adapter	59.90

SUPER NES

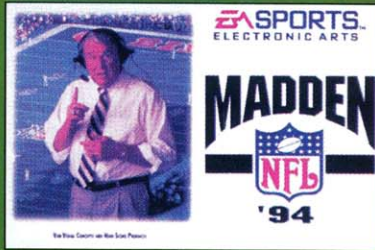
Battlecars us	129.90
Boxing Legends us	99.90
Bred Hull Hockey dt	129.90
Champ. World Class dt	129.90
F1-Pole Position dt	134.90
FIFA-Soccer dt	129.90
Football Fury us	99.90
GP-1 dt	124.90
Jimmy Connors dt	99.90
John Madden '94 dt	119.90
Mario Kart dt	89.90
Mecarobot Golf us	99.90
Mega Man Soccer us	139.90
NBA-Showdown us	139.90
NFL-Football	129.90
NHL-Hockey '94 dt	109.90
Nigel Mansell dt	129.90
Player Manager dt	129.90
Rock 'N' Roll-Racing dt	129.90
Sensible Soccer dt	139.90
Super Baseball 2020 us	129.90
Tecmo Basketball us	139.90
Tecmo Super Bowl us	139.90
Top Gear II dt	119.90
Virtual Soccer dt	119.90
Winter Olympics dt	129.90
World Cup Striker dt	139.90
World League Basketball dt	89.90
WWF-Royal Rumble dt	139.90
SNES-Power Station inkl.	
50/60Hz Schaltung	299.00
Fire-50/60Hz-Adapter	39.90
Fire-6-Player-Adapter	59.90



Virtua Racing - MEGA DRIVE



SNES - MEGA DRIVE - 3DO



SNES - MEGA DRIVE - 3DO

0221 - 12 10 67 /68 /69

aRJay

NEO GEO

3 Count Bout	229.00
League Bowling	149.00
Super Sidekicks	239.00
Super Sidekicks II	369.00
Windjammers	369.00

JAGUAR

Checked Flag II us	139.90
Club Drive us	139.90

3 D O

FIFA-Soccer us (ab Juni)	129.90
John Madden Football us	129.90
Pebble Beach Golf us	124.90

ZEITUNGEN

Electronic Gaming Monthly	17.50
Game Fan	15.00
Wir bieten Ihnen auch einen Abo-Service für beide Magazine.	

aRJay-Games

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Telefax: 0221 - 12 56 76

Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,- Versandkosten. Bestellungen bis 16:30 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet.
Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

POWER-PREIS:
349,- DM
unverbindl. Preisempf.

POWER

3 SET

**SUPER
MARIO WORLD**

+

**SUPER
SOCCER**

+

F-ZERO

BRANDNEU:

POWER 3 SET

3X POWER IN EINEM SET!

Weißt Du, wie Du aus 16-Bit dreimal mehr rausholen

kannst? Ganz einfach! Mit dem Power 3 Set. Du

kaufst eine



Super Nintendo™

Konsole und hast gleich drei Super Spiele mit dabei:



Super Mario World™ (94*) (den 16-Bit-

Mario®-Knaller), Super



Soccer* - Fußball live für zu Hause (88*) und

F-Zero™ - ein



Wahnsinns-

Rennen (85*)! Hast Du die Power für diese echte

Power-Kombination?



* Spiel-Spaß-Punkte lt.
VIDEO GAMES = SUPER

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™