



Der weiße Sport

TOP SPIN

57,1 – das ist bislang die Durchschnittswertung für Tennisspiele in unserer Datenbank. Doch jetzt kommt Top Spin!

Michael Chang schleudert nach einem vergebenen Aufschlag seinen Schläger auf den Boden. Martina Hingis klopft ihrer Doppelpartnerin Anna Kournikova auf dem Weg zur Grundlinie spielerisch mit dem Racket auf den Po. Als Sampras kurz ausruht, schreit eine Zuschauerin: »Ich will dich heiraten!« – Sie merken schon, bei **Top Spin** geht es nicht nur um den weißen Sport selbst, sondern auch ein bisschen ums Flair drum herum. Eine Besenammer kommt allerdings nicht vor...

Die Becker-Faust

Der vorige Absatz hat es ja schon gezeigt – **Top Spin** setzt auf Atmosphäre: Zwischen den Ballwechseln werden immer die Reaktionen der Spieler eingeblendet. Die können Sie sogar beeinflussen, indem Sie eine von zwei »Emotions-Tasten« drücken – Ihr Tennis-Crack macht dann entweder eine freundliche (Applaus für den Gegner) oder eine eher angestrenzte Geste (Becker-Faust!). Sogar motziges Anzweifeln von Schiedsrichterentscheidungen ist so möglich. Auch die kurzen Pausen bei Aufschlagwechsel sind einsehbar, damit Sie etwa Herrn Sampras sehen, wie er beim Stand von 0:6, 0:3 leicht genervt den Kopf schüttelt.



Anna Kournikova schlägt in vorbildlicher Haltung einen Longline. Diese hübsche Perspektive ist allerdings unübersichtlich. (1280x960)

Kein Sieg ohne Risiko!

Nun aber zum Spiel selber: Zu Beginn sollten Sie in einem etwas unkomfortablen Menü die Steuerungstasten festlegen. Sie können zwar per Tastatur spielen, wir raten aber unbedingt zu einem Gamepad – auf Keyboard-Steuerung ist **Top Spin** nicht wirklich ausgelegt. Die vier Grundschlagarten sind Drive, Spin, Lob und Slice, dazu kommt der so genannte, äußerst wichtige, »Risikoschlag«, den Sie auf eine gut erreichbare Taste legen sollten. Wenn Sie

den auslösen, erscheint eine Skala mit sich bewegender Linie; Sie müssen den Knopf dann im richtigen Moment wieder loslassen. Das erfordert etwas Übung, weil der Ball bei der Aktion leicht ins Netz geht. Wenn man das Manöver aber einigermaßen beherrscht, ist der Risikoschlag eine gute Waffe, um in ausweglosen Situationen noch retournieren zu können. Oder um einfach mehr Druck auf den Gegner auszuüben – das bereichert das Spiel in Sachen Spannung und Taktik enorm.

men können. Der beginnt dann damit, bei Sponsoren vorzuspielen, um Ausrüstung zu bekommen. Und tritt bei kleineren Turnieren an, damit Geld in die Kasse kommt. Auch Training steht auf dem Programm. Der virtuelle Coach muss mit »Karrieresternen« bezahlt werden, die Sie durch gewonnene Mat-

Die Rangliste hinauf

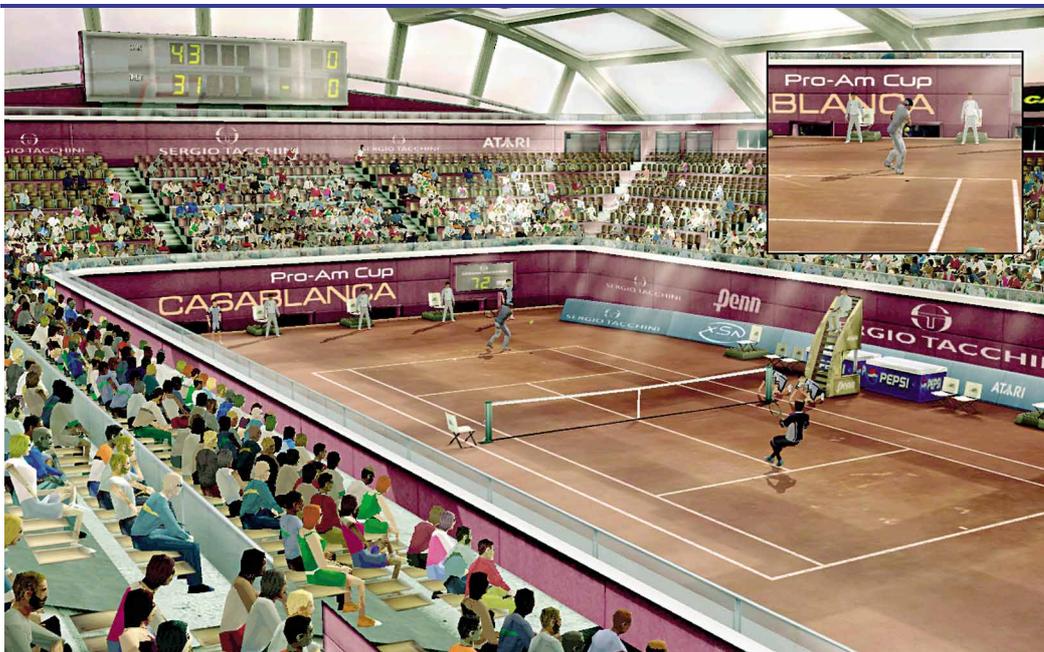
Sie können freie Matches (Doppel und Einzel) gegen Computer oder menschliche Mitspieler austragen. Drei Schwierigkeitsgrade stehen dabei zur Auswahl. Kern von **Top Spin** ist aber der Karrieremodus: Dabei erstellen Sie zunächst einen neuen Spieler, bei dem Sie vom Dress über Kinnform bis zur Augenfarbe nahezu alles bestim-



Die Rasenplätze sind optisch am besten gelungen. Nettes Detail: Oben rechts wird das Tempo des Schlages angezeigt.

INFO

- > 50 Stadien
- > 32 Wettbewerbe
- > 4 Spielmodi
- > 16 Originalspieler
- > 2 Kameraperspektiven
- > LAN- und Online-Modus für 2-4 Spieler



Während der Wiederholungen blendet Top Spin hin und wieder zusätzliche Perspektiven per Extra-Fenster ein: TV-Feeling pur.



Auf erschreckend unspektakulären Karten wie dieser wählen Sie Ihren nächsten Karriereschritt.



Doppel mit Damen: die optimale Perspektive.

ches bekommen. Im Laufe der Zeit entwickeln sich die Werte Ihres Helden, und er tritt gegen immer stärkere Gegner an, wobei der Schwierigkeitsgrad stabil und frustvermeidend ansteigt.

So geschmeidig ist Pete S.

Grafisch hält **Top Spin** einen soliden Standard: Die Optik ist zwar technisch nicht der Überhammer, besticht aber durch gelungene Spieleranimationen und viele hübsche Details. Auch das Publikum, in Sportspielen oft eine wirre Pixelmasse, sieht schön aus und erhebt sich nach einem guten Punkt, um zu klatschen. Die grob gemachten Menüs locken allerdings keinen Balljungen hinter dem Netz hervor – das ist aber ein typisches Problem bei Konsolenumsetzungen: Für eine vernünftige Übertragung auf den PC wäre es besser, Menüs komplett neu zu gestalten.

Ein paar Worte zum Sound: Die Geräuschkulissen entsprechen jeweils der Größe des Stadions, Ballgeräusche und Ansagen klingen realistisch. Die Zuschauer applaudieren um so lauter, je län-

ger der Ballwechsel war. Hin und wieder ruft auch mal jemand einfach etwas den Spielern zu, etwa ein begeistertes »Martina!«, falls Frau Hingis gerade einen Punkt gemacht hat.

Anna lobbt zu gut

Bei Sportspielen stellt sich immer die Frage nach der korrekten Simulation der Sportart. In dieser Kategorie glänzt **Top Spin**: Die Spieler bewegen sich vernünftig, nutzen das gesamte Feld und kämpfen um jeden Punkt. Die Ballphysik wirkt realistisch, die Ballwechsel entwickeln sich so, wie man es von Matches zwischen guten Spielern aus dem Fernsehen gewohnt ist. Und das sogar in Doppeln, bei denen der Computer den eigenen Partner steuert. Einzig der Lob ist nicht ganz perfekt gemacht – der erscheint uns zu schnell und zu hart. Deshalb sind diese Schläge manchmal unmöglich zu kriegen, auch wenn der Spieler eigentlich richtig steht. Nettes Detail: Anders als in manch anderem Tennisspiel ist es möglich, auf

den Mann zu schlagen – der Ball prallt dann korrekt von Brust (oder Unterleib!) ab.

Leider hat Atari **Top Spin** kein vollständiges Lizenzpaket spendiert. Nur 16 von 32 Spielern tragen Originalnamen und sind realen Vorbildern nachgebildet, darunter immerhin bekannte Gesichter wie Pete Sampras oder Anna Kournikova. Auch die Arenen sind nicht alle »echt«.

GUN
HOTLINE: (0190) 771 883 1,24 €/MIN.



Ein von uns selbst gebauter Spieler – auch hässliche Jungs dürfen auf den Centre Court...

GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Wenn man nicht an der miserablen Menüführung merken würde, dass Top Spin eigentlich für die Xbox entwickelt wurde (keine Mausunterstützung!), wäre es fast perfekt. Wenig Sportspiele spornen mich in Duellen gegen meinen Lieblingsgegner Michael Graf so an. Und der nett gemachte Karrieremodus bringt viele Stunden Solo-Spaß. Fans müssen es ebenso haben wie alle, die sich gern zu zweit an einem PC duellieren. Gamepads sind dabei allerdings Pflicht.



»Für Einsteiger und Tennis-Cracks.«

TOP SPIN SPORTSPIEL

PUBLISHER Atari RELEASE (D) 21.10.2004
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 45 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 CDs, 16 Seiten USK ohne Altersbeschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER								PROFI
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

VERGLEICHBAR MIT Virtua Tennis (78, GS 5/02) Spielerisch gelungen, aber sehr schwache Grafik.
 Next Generation Tennis 2003 (63, GS 7/02) Optisch und spielerisch veraltet.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX GF FX 5600/Ultra	800 MHz Intel	1,2 GHz Intel	1,6 GHz Intel
Geforce 2/4 MX Radeon 9500 Pro	800 MHz AMD	1200 GHz AMD	1600+ AMD
Radeon 9000 Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti Radeon 9800 Pro	1,7 GB Festpl.	1,7 GB Festpl.	1,7 GB Festpl.
Geforce 4 Ti GF FX 5800/5900		Gamepad	Gamepad

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Spannende Duelle (an 1 PC, LAN, Internet).
 MODI wie Solospiel

BEWERTUNG

GRAFIK	+ nette Animationen - hässliche Menüs	8 / 10
SOUND	+ johlendes Publikum + annehmbare Musik	8 / 10
BALANCE	+ sinnvoll ansteigender Schwierigkeitsgrad	9 / 10
ATMOSPHERE	+ realistische Stadionkulisse + Spieler-Editor	9 / 10
BEDIENUNG	- miserable Hauptmenüs + mit Pad gut zu steuern	8 / 10
UMFANG	+ Meisterschaft plus Schaukämpfe + Langzeitmotivation	8 / 10
REALISMUS/LIZENZ	+ spielt sich sehr realistisch - wenig Lizenzen	9 / 10
KI	+ glaubhaft spielende Gegner - manchmal zu leicht	8 / 10
MANAGEMENT	+ netter Karrieremodus + Spielerentwicklung	8 / 10
SPIELZÜGE & TRICKS	+ sinnvolle Schlagvarianten + wenig Buttons nötig	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 40 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

FAZIT: DAS BESTE TENNISPIEL FÜR PCS.

