

# Sport

Michael Galuschka



## Der weiße Tod

Nach dem WM-Desaster von Vaal ahne ich Böses: Besonders die Österreicher und Norweger werden sich auf den Skipisten ein hämisches Grinsen nicht verkneifen können, wenn sie einen Deutschen zu Gesicht bekommen. Wie gerne würde ich dann wenigstens auf dem PC meine ganz eigenen Brettli-Rekorde aufstellen, doch von einem ordentlichen Schnee-Spektakel ist (mit Ausnahme von **Pro Boarder**) seit Jahren keine Loipen-Spur zu sehen. Irgendwie seltsam, denn wenn ich mir den allsamstäglichen 20-km-Stau auf der A9 Richtung Süden so ansehe,

müßte eigentlich ein riesiges Käuferpotential für eine Ski-Simulation vorhanden sein.

Statt dessen war dieser Monat mal wieder typisch für die derzeitige Situation im Sportspiel-Genre: die x-te Motorrad-Simulation, das übliche Golf-Update und als Dreingabe dumpfsinnige Wrestling-Action. Teilweise ordentliche bis sehr gute Spiele, aber nicht gerade das, worauf ich seit langem sehnsüchtig gewartet habe.

## Sport-Charts

Platz	Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1		NHL 99		Sportspiel	11/97 <b>91%</b>
2		Fifa 99		Sportspiel	1/99 <b>89%</b>
3		Frankreich '98		Sportspiel	6/98 <b>88%</b>
4		Nice 2		Rennspiel	11/98 <b>88%</b>
5		Colin McRae Rally		Rennspiel	10/98 <b>87%</b>
6		Links LS 99 Edition		Sportspiel	<b>NEU</b> <b>87%</b>
7		Racing Sim 2		Rennspiel	11/98 <b>87%</b>
8		NBA Live 99		Sportspiel	1/99 <b>86%</b>
9		Grand Prix Legends		Rennspiel	11/98 <b>84%</b>
10		Anstoss 2		Gold Manager	12/98 <b>84%</b>
11		Need for Speed 3		Rennspiel	11/98 <b>83%</b>
12		Kurt		Manager	3/99 <b>82%</b>
13		Pro Pinball: Timeshock		Flipper	10/97 <b>82%</b>
14		Tiger Woods 99		Sportspiel	11/98 <b>82%</b>
15		Grand Prix 500ccm		Rennspiel	12/98 <b>82%</b>
16		Pro Pinball: Big Race USA		Flipper	12/98 <b>81%</b>
17		Formel 1 Manager Pro		Manager	11/97 <b>81%</b>
18		Nascar Racing 99		Rennspiel	2/99 <b>79%</b>
19		Formel 197		Rennspiel	4/98 <b>79%</b>
20		Addiction Pinball		Flipper	3/98 <b>79%</b>
21		Bleifuss Rallye		Rennspiel	1/98 <b>79%</b>
22		Superbike World Championship		Rennspiel	<b>NEU</b> <b>78%</b>
23		Balls of Steel		Flipper	2/98 <b>78%</b>
24		TOCA		Rennspiel	1/98 <b>77%</b>
25		Pro Boarder		Sportspiel	2/99 <b>76%</b>

Die 25 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper.

## Sport

» Reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen: Alles, was man auch im Sportfernsehen finden würde.«  
[Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper]

## Inhalt

### Tests

Superbike World Championship .....112  
 WCW Nitro .....113  
 Links LS 99 Edition ...114  
 Pro 18: World  
 Tour Golf .....136

Doppelt gemoppelt

# Superbike World Championship

Die Bleifuss-Macher wollen akkurate Simulation und simples Vollgas-Rennspiel vereinen – prompt setzen sie sich zwischen zwei Sättel.

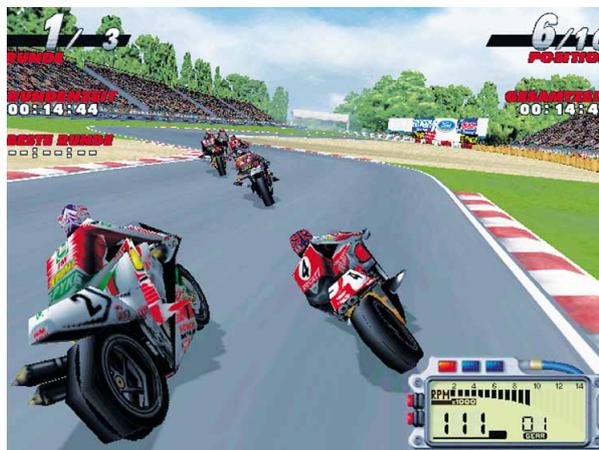


Auch unter Teamkollegen gibt es Rängeleien.

Aus den vielen Spielprojekten, die Virgin Interactive im Zuge der Gesundheitskrüpfung verkaufen mußte, hat sich Electronic Arts das Motorrad-Spektakel **Superbike World Championship** herausgepickt. Für dessen Entwicklung zeichnet das Milestone-Team verantwortlich, bestens bekannt durch die **Bleifuss**-Reihe. Statt auf die vierrädrigen Rennflitzer Porsche & Co. setzen die Spieldesigner diesmal auf die Zweirad-Königsklasse der bis zu 1.000 ccm starken Superbikes.

### Optionswirrwar

Im Hauptmenü stellt Sie **Superbike World Championship** vor die Wahl: Ziehen Sie den einfachen Actionmodus vor, oder erklimmen Sie in der schwierigen Simulationseinstellung den Sattel? Grundsätzlich unterscheiden sich die beiden Modi durch das Fahrverhalten der Maschinen. Während Sie sich als Actionchauffeur Ausflüge ins Kiesbett erlauben können, fliegen Sie in der Profivariante bei kleinen Fahrfehlern aus der Kurve. Beide Spielarten lassen sich weiter abstimmen. So dürfen Sie als Einsteiger die Stärke Ihrer Gegner festlegen und Ihrer Maschine eine Automatikschaltung verpassen. Dafür stehen in der Simulation zusätzlich Fahrhilfen zur Auswahl, und



Im Action-Modus können Sie bei **Schikanen** einfach durchbrausen.

Sie können Ihr Bike von der Federung bis zu den Reifen komplett umrüsten.

### Instant-Action

Als Profifahrer bestreiten Sie in der Liga ein ganzes Saison-Wochenende inklusive zweier Trainingseinheiten, Quali-

fikation und zweier Rennen, während es im Actionmodus gleich auf die Piste geht. Die zwölf Strecken und die Motorräder sind akkurat nachgebildet. Der Sound beschränkt sich auf Rasenmäher-Säuseln sowie einen Mix aus Hardrock und Techno. **RS**

## Rüdiger Steidle



### Halbe Freude

Superbike World Championship versucht es allen recht zu machen, kann dabei aber nicht völlig überzeugen.

Der Actionpart wirkt mir zu aufgesetzt. Die Bikes lassen sich mit einem Gamepad mehr schlecht als recht steuern; die originalgetreuen Strecken taugen für todesverachtende Vollgas-Fahrer nicht.

### Forderndes Fahrverhalten

Für den Simulations-Modus kann ich mich eher begeistern. Das liegt vor allem am glaubwürdigen, herausfordernden Fahrverhalten. So merke ich sofort, wenn mir das Hinterrad wegrutscht und kann rechtzeitig korrigieren. Außerhalb der Rennbahn hätte Milestone aber noch mehr machen müssen. Vor allem Tuning und Telemetrie sind nur wenig ausgefeilt. Dank der Fahrhilfen kann ich den Schwierigkeitsgrad genau an mein Können anpassen. Wenn sich Milestone auf die Simulation konzentriert hätte, würde Grand Prix 500 ccm einen ernsthaften Konkurrenten bekommen.

## Superbike World Championship

<b>Genre:</b> Rennspiel	Hersteller: Milestone
<b>Anspruch:</b> Einsteiger, Fortgeschrittene	System: Windows 95
<b>Sprache:</b> Deutsch	Anleitung: Deutsch
<b>Preis:</b> ca. 80 Mark	Festplatte: ca. 150 bis 400 MByte
<b>Spieler:</b> Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)	
3D-Karten: <input checked="" type="radio"/> Direct 3D <input type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Open GL <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition	

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166	Pentium 200 MMX	Pentium II/233
16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte, Analogstick	32 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte, Lenkrad

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

Gute Simulation, mäßiges Action-Rennspiel.



# WCW Nitro

Ring-Action für echte Wrestling-Fans.



Einer der harmloseren Griffe: Goldberg nimmt Sting auf den Arm.

**S**eit Jahren erfreut sich Wrestling ungebrochener Beliebtheit – für THQ Grund genug, mal wieder eine PC-

Umsetzung auf den Markt zu werfen. Gleich 60 der Muskelpakete schlagen sich in **WCW Nitro** die Köpfe ein; neben Stars wie Hulk Hogan sind auch viele kleine Lichter der US-nationalen Wrestling-Organisation mit dabei. Das Gebotene ist relativ hausbacken: Die üblichen Spielmodi bis hin zum »Battle Royal«, bei dem Sie 30 Fleischberge hintereinander aus dem Ring putzen müssen. Die Angriffe vollführt man durch klassische Gamepad-Verrenkungen; die 3D-Optik zoomt recht nett, doch Grafik und Animationen kommen über schnöde Durchschnittskosten nicht hinaus. **MG**

## Michael Galuschka

### Nicht umwerfend

Acclaims WWF-Adaptionen fand ich echt vergnüglich, doch die WCW-Prügler müssen mit zu vielen Widrigkeiten kämpfen. Da wäre etwa die mäßige Grafik mit den häßlichen Hintergrundbildern, die träge Steuerung oder auch der wenig mitreißende Sound. An der Quantität kann man dagegen nicht meckern: Massig Wrestler mit unzähligen Angriffsvariationen halten zumindest den typischen WCW-Fan einigermaßen lang bei der Stange.

## WCW Nitro

**Genre:** Prügelspiel  
**Anspruch:** Einsteiger, Fortg., Profis  
**Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorb.)  
**Preis:** ca. 80 Mark

**Hersteller:** THQ  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Englisch (Deutsch in Vorb.)  
**Festplatte:** ca. 150 MByte

**Spieler:** Einer bis vier (an einem PC, Netzwerk)

**3D-Karten:**  Direct 3D  3Dfx  Open GL  Power VR  Rendition

Pentium 166  
16 MByte RAM, 4fach CD

Pentium 200 MMX  
32 MByte RAM, 8fach CD,  
3D-Karte, Gamepad

Pentium II/300  
64 MByte RAM, 8fach CD  
3D-Karte, Gamepad

Grafik	<div style="width: 20px; height: 20px; background-color: #4a7ebb;"></div>	Befriedigend
Sound	<div style="width: 20px; height: 20px; background-color: #4a7ebb;"></div>	Ausreichend
Bedienung	<div style="width: 20px; height: 20px; background-color: #4a7ebb;"></div>	Ausreichend
Spieltiefe	<div style="width: 20px; height: 20px; background-color: #4a7ebb;"></div>	Befriedigend
Multiplayer	<div style="width: 20px; height: 20px; background-color: #4a7ebb;"></div>	Gut



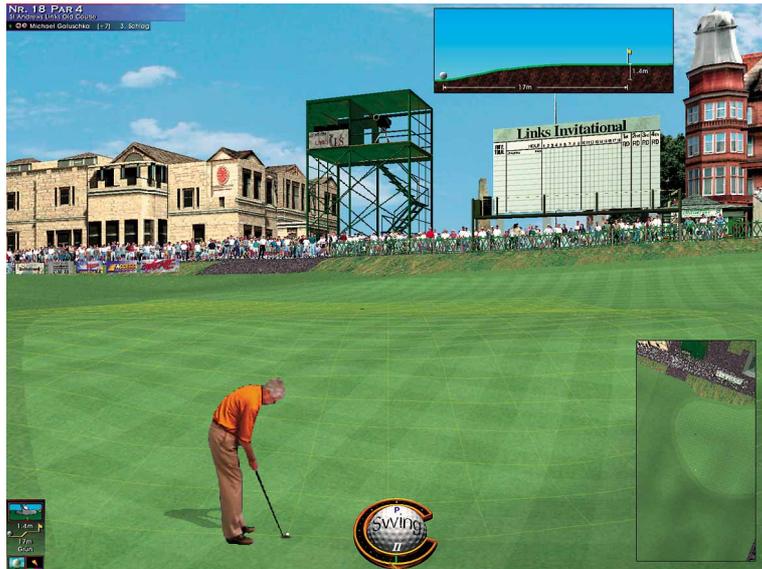
Zu mehreren macht's kurzfristig Laune.

Gelifteter Golf-Champion

# Links LS 99

Mit viel Feintuning und einer opulenten Ausstattung behauptet die Edelsimulation ihren Spitzenplatz auf der Golfspiel-Scorecard.

Auf CD:  
spielbare Demo



In **St. Andrews** dürfen Sie auf dem angeblich ältesten Golfplatz der Welt spielen.

## Michael Galuschka



### Schlag zu!

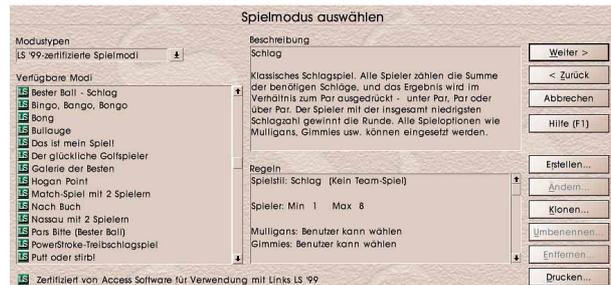
Spätestens mit der 99er Version fällt mir kein wesentlicher Grund mehr ein, dieses Highend-Golf links liegenzulassen. Auf die augenfälligste Neuerung, den Powerstroke, kann ich noch getrost verzichten. Der ist zwar besser gelungen als die meisten Mausschwung-Systeme der Konkurrenz, doch selbst mit viel Übung sind kaum präzise Schläge möglich.

Aber allein für die frischen Kurse, das einfachere Handling, die bessere Online-Anbindung und das Publikum lasse ich gegenüber der 98er Edition einen Extra-Punkt springen. Damit gehört Links LS 99 zu den wenigen Updates, die auch für Besitzer der Vorgänger auf jeden Fall eine Überlegung wert sind. Die weiter verfeinerte Fairway-Optik zeigt außerdem eindrucksvoll, daß eine Grafikkarte nicht nur beim Polygonschaufeln ins Schwitzen kommen kann.

**D**arf's ein bißchen mehr sein? Unter diesem Motto scheint das 99er **Links LS**-Update zu stehen. Grundlegendes hat sich seit dem 98er Vorgänger zwar nicht geändert, doch die Verfeinerungen und Erweiterungen bringen das Highend-Golf der Perfektion wieder einmal ein Stückchen näher.

### Schwungvoll

Auch Access mochte sich dem allgemeinen Trend nicht verschließen, eine Mausschwung-Steuerung ins Spiel zu integrieren. Dabei klicken Sie nicht mehr schnöde auf einem Kreisbalken herum, sondern simulieren mit Ihrem Nager einen Golfschlag. Wer weiterhin lieber die Maustasten drückt, bekommt nun zusätzlich eine Drei-Klick-Variante angeboten, die genauso gut wie die



**Spielmodi** aller Art bietet das neueste Links im Überfluß.

bewährte Zweifach-Methode funktioniert. Renoviert wurde auch die mit der Zeit immer mehr überladene Bedienleiste. Sie präsentiert sich nun in mehrere Einzelmenüs aufgesplittet, was der Übersichtlichkeit sehr zugute kommt.

vor beim Turnier-Modus, der etwas lieblos wirkt. Außerdem gibt es vier frische Plätze und einen Internet-Modus, in dem sich bis zu 1.000 Spieler bei Online-Turnieren messen können. **MC**

### Golfsrudel

Daneben warten mehr Spieler-Animationen, mehr Grafikdetails und vor allem mehr Spielmodi. Bei den 33 Varianten dürfte jeder Golfer nach seiner Fassung glücklich werden. Spielraum für Verbesserungen bleibt nach wie



**Sandbunker** sind nun deutlich schwieriger.

## Links LS 99

**Genre:** Golfsimulation  
**Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 110 Mark  
**Hersteller:** Access  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** ca. 110 bis 480 MByte  
**Spieler:** Einer bis acht (Netzwerk), bis 1.000 (Internet)  
3D-Karten:  Direct 3D  3Dfx  Open GL  Power VR  Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 233 MMX 64 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/300 128 MByte RAM, 16fach CD

Grafik		Sehr gut
Sound	Gut	
Bedienung		Sehr gut
Spieltiefe	Gut	
Multiplayer	Gut	

Weiter verbesserte Spitzensimulation.

