

Rückhandcross und Volleystopp

Game, Net & Match

Tennisarm ade: Jahre nach Great Courts 2 nimmt sich Blue Byte abermals des weißen Sports an.

Veteranen erinnern sich noch: **Game, Net & Match** ist nicht Blue Bytes erster Ausflug in die Welt der Filzbälle und Sandplätze. Bereits Anfang der 90er Jahre zählte ein Frühwerk namens **Great Courts** zu den besseren Sportspielen seiner Zeit, der Nachfolger konnte gar die Nummer 1 der Computer-

Tennisrangliste erklettern. Da möchte auch **Game, Net & Match** hin, das bis vor ein paar Monaten noch **Great Courts 3** hieß.

Polygon-As

Am meisten hat sich im Computertennis sicherlich im Bereich der Grafik getan. In **Game, Net & Match** kommt die bereits von **Extreme Assault** und **Incubation** bekannte 3D-Engine zum Einsatz, die damit erneut ihre erstaunliche Vielseitigkeit unter Beweis stellt. Damit richtige Tennis-Atmosphäre nicht zu kurz kommt, ist von den abwechslungsreichen Arenen mehr als der sonst übliche Platz mit ein paar Zuschauern rundherum zu sehen.

Komplexe Schlag-Steuerung

Das Interface-Konzept basiert erneut darauf, Ihnen größtmögliche Kontrolle über Ihren Schützling zu lassen. Auf insgesamt fünf Buttons wurden die Grundschnitte wie Topspin, Slice oder Lob gelegt. Zusammen mit der Stickbewegung, über die Sie Länge und Richtung des Balles bestimmen, gleicht so kein Schlag dem anderen.

Ohne Steffi & Boris

Blue Bytes Sportspiel verzichtet sowohl auf teure Lizenzen als auch auf echte Tennistars als Werbe-Zugpferde. Die Spieler tragen alle Phantasienamen, die nur gelegentlich an die echten Cracks erinnern. Sie unterscheiden sich untereinander nicht nur optisch und in der Lautstärke des Stöhnens, sondern weisen auch unterschiedliche Fähigkeiten auf: Der eine ist beim Aufschlagen stärker,



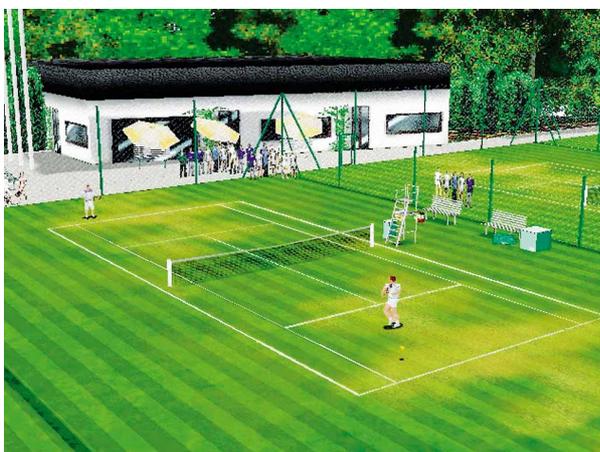
Ein attraktives **Frauendoppel** in der Halle.



Auch die klassische **TV-Perspektive** darf natürlich nicht fehlen.



Vor der Wahl des Spielers sollte man einen Blick auf dessen **Fähigkeiten** werfen.



Die **Tennisclub-Atmosphäre** kommt dank der Incubation-Engine gut rüber. Man beachte die realistische Abnutzung des Rasenteppichs.

dafür hapert es gewaltig bei der Rückhand. Ein anderer ist am Netz fast unbezwingbar, keucht aber schon nach einem Satz asthmatisch. Die Spielmodi lassen keine Wünsche offen; vom Training mit der Ballmaschine über ein einzelnes Turnier bis hin zur kompletten Tenniskarriere ist alles drin. **MC**

Game, Net & Match

Genre: Tennis-Sportspiel **Hersteller:** Blue Byte
Termin: 2. Quartal '98 **Ersteindruck:** Gut

Michael Galuschka: »Schon seit **Great Courts 2** weiß ich Blue Bytes' Tennis-Künste zu schätzen. Falls die paar kleineren Mängel der Beta-Version noch beseitigt werden, ist bald wieder die Becker-Faust fällig.«