

Sport

Michael Galuschka



Na wer sagt´s denn: Kaum strebt die Bundesliga wieder neuen Rekorden und Skandalen entgegen, dürfen die Zurück-, pardon, Daheimgebliebenen ohne Stadionkarte ihren Rasenidolen mit hochwertiger Software nacheifern. Daß wir Deutschen es mit der »wichtigsten Nebensache der Welt« sehr ernst nehmen, beweisen wir Woche für Woche. Schließlich gingen wegen König Fußball schon ganze Porzellanservices einschließlich zugehöriger Ehen zu Bruch, Stammtischfreundschaften entzwei und picklige Jünglinge ins südliche Ausland.

Anstoss 2 und **Worldwide Soccer** stürmten nicht zuletzt deswegen gemeinsam unsere Referenztafel, weil sie gekonnt die (wenigen?) spaßigen Seiten an diesem Sport vermitteln: Rasante Strafraumszenen und viele, viele Tore. Aber keine Angst, auch Freunde weniger bewegungsaufwendiger Freizeitaktivitäten kommen auf ihre Kosten. Industriemagnaten dürfen sich bei der 98er Edition von **Links LS** mit einer etwas anderen Art von Eisen und Holz beschäftigen. Fluppentragende Kneipengänger, die höchstens mal den Mittelfinger krumm machen, sind dagegen mit **Pro Pinball: Timeshock** am Ziel ihrer Wünsche.



Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	GrandPrix 2	Rennspiel	-	90%
2	NHL 97	Sportspiel	-	89%
3	NBA Live 97	Sportspiel	-	86%
4	Links LS 98 Edition	Sportspiel	NEU	86%
5	FIFA 97	Sportspiel	-	85%
6	World Wide Soccer	Sportspiel	NEU	83%
7	Anstoß 2	Manager	NEU	83%
8	Pro Pinball:Timeshock	Flipper	NEU	82%
9	NASCAR Racing 2	Rennspiel	-	82%
10	PGA Tour Pro	Sportspiel	-	81%
11	Formel 1	Rennspiel	-	79%
12	Need for Speed 2	Rennspiel	-	79%
13	Bleifuß 2	Rennspiel	-	78%
14	Moto Racer	Rennspiel	-	76%
15	Sega Rally	Rennspiel	-	75%
16	Bundesliga Manager 97	Manager	-	75%
17	Formel 1 Manager 96	Manager	-	74%
18	Madden NFL 97	Sportspiel	-	74%
19	Virtual Pool	Billard	-	74%
20	Creep Night	Flipper	-	73%
Die 20 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.				

Inhalt

Tests

Anstoß 2	108
WW Soccer	110
Pete Sampras Tennis	114
Tennis Elbow	115
Hardcore 4x4	116
French Open Tennis	117
Timeshock	119
Links LS 98	120

Die Meisterschale im Visier

Anstoss 2



2. Spieltag im Managerduell: Ascaron will mit seinem neuen Fußballmanager ganz ohne Bugs und Skandale die Tabellenspitze erreichen.

Für einige deutsche Spielehersteller sind ihre Fußballmanager das Aushängeschild der Produktpalette und gleichzeitig finanzieller Segen. Software 2000 wäre ohne die **Bundesliga-Manager-**

Reihe nur halb so bekannt, ebenso Greenwood ohne seine **ran Trainer**. Kaum anders verhält es sich bei Ascaron. Die Gütersloher haben zwar noch andere, gut laufende Software im Programm, ab-

soluter Topseller war bislang jedoch eindeutig **Anstoss** samt der **World Cup-Zusatz-CD**. Dementsprechend viele Fans warten seit fast vier Jahren auf den Nachfolger und deckten die Entwickler mit abertausenden Verbesserungsvorschlägen ein, die auch so weit wie möglich in Konzeption und Ausführung von **Anstoss 2** mit eingeflossen sind. War bislang der Posten als Bundes-Berti das Höchste der Gefühle, so darf diesmal jeder nach seiner eigenen Fassung glücklich werden. Ob man seinem Lieblingsklub jahrzehntelang die Treue hält oder möglichst schnell ins südliche Ausland wechselt, bleibt einem selbst überlassen. Stressig ist der Job in jedem Fall, da Sie die Posten von Trainer und Manager in Personalunion ausfüllen. Neben dem Wohlergehen des Vereins spielt das eigene eine wichtige Rolle, wodurch im weiteren Spiel-

verlauf ein paar delikate Klippen umschiffen werden müssen. Daß sich beides nämlich oft gegenseitig ausschließt, zeigt die echte Bundesliga immer wieder, und beim digitalen Manager verhält es sich nicht anders.

2000 Torszenen

Vom edel präsentierten, aber spielerisch etwas blutleeren Vorgänger trennen die Neuaufgabe Welten. Inzwischen sieht es eher andersherum aus: **Anstoss 2** sieht immer noch gut aus, ist der Konkurrenz grafisch aber nur noch

ebenbürtig und nicht mehr wie anno 1994 meilenweit voraus. Zu einer Art Markenzeichen avancierte damals ein mit Armen und Beinen ausgestatteter Fußball, dem der Spieler inzwischen in fast jedem Screen begegnet. Drollig animiert, stellt der putzige Geselle nun Trainingsmethoden und Menüpunkte anschaulicher dar als je ein Fußballmanager zuvor. Einen bewundernden Blick wert sind auch die über 2.000 konsequent in 3D gehaltenen Torszenen. Ascaron entschied sich für

vorgefertigte, um den Ablauf möglichst realistisch und abwechslungsreich zu gestalten. Vom Flugkopfball über Fallrückzieher bis hin zu lächerlichen Verstopfern ist alles dabei, um den Manager auch



Der Aufstellungsbildschirm läßt die Verwandtschaft zum Vorgänger erkennen.

Michael Galuschka



Anstoß, Schuß, Tor!

Mein Team ist in der Regionalliga fast unbezwingbar, der Aufstieg so gut wie geschafft.

Da erreichte mich eine Nachricht vom 1. FC Köln: Ich soll die Domstädter vor dem Niedergang in die Zweitklassigkeit bewahren. Lieber dem Lockruf des Geldes folgen, oder weiter in der Provinz schlechtbezahlte Triumphe feiern? Schön, daß **Anstoss 2** mir in der Wahl des Karriereziels größtmögliche Freiheit läßt!

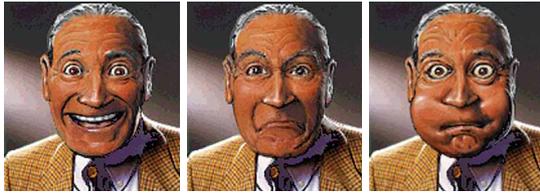
Viel dran, viel drin

Auf Optionsvielfalt und Statistikflut muß man keinesfalls verzichten. Ascarons Paradepony zieht in diesen Punkten mit seinem Erzrivalen gleich, der hierin bislang als das Nonplusultra galt. Außerdem kann es die schöneren Torszenen in die Waagschale werfen, die allerdings die Auswirkungen meiner Entscheidungen nicht direkt widerspiegeln. Drückt man bei der ansonsten durchwachsenen Präsentation ein Auge zu, gibt es aber kaum etwas zu meckern. **Anstoss 2** ist ein sehr gutes, ausgereiftes Programm, das bei aller Spieltiefe nicht in Arbeit ausartet, sondern klar den Spaß am Fußball in den Vordergrund stellt.



Bestechungsversuche mit einem Blindenhund treffen beim Schiri auf wenig Gegenliebe...

Die Mimik des Verhandlungspartners verrät den Stand der Gespräche.



noch haben. Anfangs noch ein grinsender Breitmaulfrosch, verwandelt sich das

während der Testphase aber selbst bei kniffligen Details diese Hilfe nur selten in Anspruch nehmen.

Da Software 2000 die Exklusivrechte an den Originalnamen aller Akteure hält, fin-

am zwanzigsten Spieltag noch bei der Stange zu halten. Sogar ein 3Dfx-Patch ist in der Mache, der etwa Mitte September verfügbar sein sollte. Premiere-Reporter Günter-Peter Ploog kommentiert das Geschehen auf dem Rasen zumeist passend, unterstützt von einem gewis-

und das von den Kickern heißgeliebte Training fallen ebenso detailliert wie umfangreich aus, wurden aber in ähnlicher Form bereits hier und da gesichtet. Wenig geändert hat sich am Taktik- und Aufstellungsbildschirm. Beide waren schließlich schon beim Urvater fast per-

Antlitz in 60 Morphstufen in einen Finsterling mit dicken Backen, der schließlich laut schreiend die Verhandlung abbricht. Mit diesem eindringlichen Gemütsstandsanzeiger ist auch Ihr Präsident ausgestattet, dem Sie öfter mal einen Besuch abstatten sollten, um es sich nicht wie Manni Schwabl mit Maestro Wildmoser zu verscherzen.



Alle **persönlichen Angelegenheiten** finden Sie in diesem Menü zusammengefaßt.

Editier mich!

Um die Optionsfülle in den Griff zu bekommen, entwarf das Programmiererteam mit Gerald Köhler und Rolf Langenberg ein Konzept, mit dem selbst nebensächliche Funktionen nach spätestens zwei Mausklicks erreicht sind. Dies ist mit ein Verdienst der Buttonleiste am unteren Bildrand, die permanent sichtbar und in logische Gruppen aufgeteilt ist. Mit einem simplen Tastendruck rufen Sie das umfangreiche Online-Handbuch auf, das zu jedem Problem eine passende Lösung bereithält. Dank der intuitiven Benutzerführung mußten wir



Funktion vor Optik: Der **umfangreiche Editor** glänzt nicht gerade mit Schönheit.

den sich die knapp 12.000 Sportler leicht abgeändert im Programm wieder. Ein funktionsgewaltiger Editor im Standard-Windows-Look ermöglicht aber so ziemlich jedes Fitzelchen bis hin zu den Fangesängen abzuändern. **mg**



Eine der spannenden und meist **nett animierten Torszenen**. Die Tabelle links unten wird während des Spieltags ständig aktualisiert.

sen »Herrn Kaiser«, der bayerisch-grantelnd seinen Senf dazu gibt.

Spieltiefe satt

Genau 17 DIN-A4-Ordner mit neuen Ideen hat Ascaron gewälzt, um aus dem fußballerischen Leichtgewicht von einst einen richtig dicken Brummer zu entwickeln. Bewährte und allgemein für gut befundene Teile wurden vom Vorgänger übernommen, einige Features von den zahlreichen Mitstreitern abguckt und mit völlig neuen Eingebungen zu einer eigenständigen Melange verquickt. Finanzmanagement, Fanartikelverkauf, Transfermarkt, Stadionausbau (mit frei zoom- und drehbarer 3D-Ansicht), statistische Abteilung

fekt und erfuhren deshalb nur eine dezente Überarbeitung. So stellt zum Beispiel ein sündteurer Co-Trainer automatisch die beste Mannschaft auf. Und nach einem Rechtsklick auf einen Spieler kommt jede Menge – leider unübersichtlich aufbereitetes – Datenmaterial zum Vorschein. Eines der Highlights in **Anstoss 2** sind die nervenaufreibenden Vertragsverhandlungen. Egal ob es um Neuverpflichtungen oder den eigenen Kontrakt geht, der Ablauf ist recht ähnlich. Ihren Vorstellungen von Grundgehalt, Prämien und sonstigen Zuckerln stehen diejenigen des Gegenübers samt dessen Konterfei entgegen. An diesem erkennen Sie, wieviel Spielraum Sie

Anstoss 2

Genre: Manager
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer bis vier (nacheinander)

Hersteller: Ascaron
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 150 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 120	Pentium 166
16 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD
1-MByte-Grafikkarte	2-MByte-Grafikkarte	2-MByte-Grafikkarte

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

Wozu noch ins Stadion, wenn es Anstoss 2 gibt?

83% SPIELSPASS

Action-Fußball in Weltmeisterform

World Wide Soccer

Sega belebt die Konkurrenz in Sachen Soccer. Schnell und aktionsreich spielt sich der weltweite Kick in der PC-Tabelle nach vorne.

Heinrich Lenhardt



Die Quadratur des Anstoßkreises

Ein Action-Fußballspiel mit Anspruch hinzubekommen, ist fast so schwer wie die Quadratur des Anstoßkreises. Sega hat die begehrte Spielgefühl-Kombi verflücht gut realisiert – es ist Tempo mit vielen Torszenen angesagt. Dazu kommt eine ausgefeilte Steuerung, die kein bißchen von der Dynamik wegnimmt. Mut zum Schönspielen wird belohnt: Zwar fallen auch hier dubiose Kuller-Weitschußtore, aber Trickser haben insgesamt mehr vom Leben. Blitzschnelle Paßstafetten verwirren den Computer-Torwart, weite Bälle in den freien Raum können dank kluger Laufarbeit der Teamkameraden zu brenzligen Szenen führen. Bei Spielmodi und Präsentation wirkt *World Wide Soccer* hölzern – es gibt nur Nationalteams und Phantasienamen. Ganz anders *FIFA*, bei dem die Kommentare zudem weniger peinlich sind.

Passen in Massen

Bei der ordentlichen Grafik fehlt mir nur eine intelligente Kamera. Im Spielaufbau ist die »weit weg«-Perspektive klasse, doch im 16-Meter-Raum wäre ein automatisches Ranzoomen angenehm. *World Wide Soccer* strebt eindeutig Richtung Action und kann mit seinem hemdsärmeligen Drive manchen Simulations-Feingeist verschrecken. Damit wäre aber auch schon alles Meckernswerte ausgesprochen. Auf den entscheidenden Positionen ist *World Wide Soccer* sehr gut besetzt. Der geradlinige Spielablauf in Verbindung mit der ausgefeilten Steuerung macht jeden Kick zum Vergnügen. Mit einem kräftigen Pentium unterm Schreibtisch und einem Sidewinder-Pad in der Pranke spielt sich Segas bestes Fußballstück wie geschmiert.

Mit viel Euphorie und noch mehr Sponsorenknete lockte Japans »J-League« manchen Fußball-Altstar wie Guido Buchwald. Erfreuliche Nebenwirkung: Das Fußball-Erwachen in Fernost belebte dort den Ausstoß an Spielen rund ums runde Leder. Nachdem asiatische Programmierkunst bereits in Videospiele-Kreisen für manches fußballerische Highlight sorgte, wird nun die PC-Klientel eingedeckt. Nach einer vielgerühmten Saturn-Version läßt Sega sein *World Wide Soccer* auch für irdische Pentium-Systeme auflaufen. Der muntere Kick kombiniert einen Action-lastigen Spielablauf mit ausgefeilter Steuerung und überschaubaren Trainer-Optionen.

Nur nett mit gutem Pad

Sofern Ihr Lieblings-Eingabegerät nur über zwei Feuerknöpfe verfügt, läßt sich *World Wide Soccer* nicht vernünftig steuern: Je ein Knopf geht schon für Schuß, Kurz-



Elfmeter sind auch bei *World Wide Soccer* weitgehend Glückssache.



Der kamerunische Keeper kann diesen strammen Schuß nur mit Mühe meistern.

paß und weite Flanke drauf. Aus diesen Grundzutaten lassen sich Finessen wie Hackentricks und Direktabnahmen zaubern. Elementar wichtig ist auch die Sprintfunktion zwecks Tempo-Gegenstoß, womit ein 4-Button-Pad bereits zur Mindestausstattung gehört. Weitere Kontrollnuancen lasten selbst Microsofts knopfübersätes Sidewinder-Pad aus. Sie wechseln den gerade kontrollierten Spieler, übernehmen selbst den Torwart, ordnen eine spontane Abseitsfalle an oder rufen die totale Offensive aus. In der Verteidigung fruchten sanfte Ballabnahme-Versuche kaum. Riskant und ener-

gisch wird gegrätscht. Erfolgt der Angriff von vorne, hat der Schiedsrichter selten etwas dagegen einzuwenden. Gesäbel von hinten provoziert hin-



Zweimal Anstoß bei verschiedenen Zoom-Stufen. Oben die übersichtliche »weit weg«-Ansicht, darunter geht's mit der mittleren Stufe näher ran ans Geschehen.



Mit **niedriger Grafikauf**lösung sieht World Wide Soccer nicht mehr so imposant aus, spielt sich aber unverändert gut.



Welches **Aufstellungssystem** ist Ihnen genehm? Mit dem **Editor** lassen sich zudem alle Namen ändern.



Nachdem der **Torwart** an der Freistoß-Herein-gabe vorbeisegelte, muß der deutsche Stürmer den Ball nur noch über die Linie drücken.

gegen Pfiff und bunten Karton. Das Foul wird lustvoll wiederholt, bevor die Partie mit einem Freistoß ihren Fortgang nimmt.

graden macht die Wahl des eigenen Teams das Gekicke leichter oder anspruchsvoller. Mit der Nation Ihres Vertrauens bestreiten Sie wahlweise

angerechnet werden, sind Sie öfters zum Umbau der Anfangsformation gezwungen. Auch die brisante Frage »Libero oder Abwehrkette?« können Sie nach Belieben entscheiden. Die Spieler der 48 Nationalmannschaften haben absonderliche Phantasienamen, doch mit einem Editor sind die Personalien schnell geändert.

Krümelig aussehend, aber durchaus spielbar präsentiert sich **World Wide Soccer** in der niedrigen Auflösung. Ab einem gut konfigurierten P/133 können Sie mit der weitaus hübscheren SVGA-Kulisse von 640 mal 480 Pixeln liebäugeln. Für den Prestige-bewußten MMX-Power-User gibt's diese Auflösung optional mit höherer Farbtiefe, was aber nur marginale ästhetische Fortschritte bewirkt.

Michael Galuschka



Action-Fußball mit Niveau

Wie muß eine Fußball-Simulation aussehen? Wenn damit, wie im Fall

von **Champions League**, eine einschläfernde Fehlpaßorgie gemeint ist, kann ich getrost darauf verzichten. Da wirkt Segas Saturn-Umsetzung ähnlich erfrischend wie ein Elbersches Kabinettstückchen. Das flotte Gekicke artet dabei aber zu keiner Zeit in wüstes Gebolze aus, sondern erfordert einen geschickten Joypad-Dompteur, der nur mit gutem Auge für den freien Mann zum Torerfolg kommt. Eine Ermahnung gibt's von mir nur für die 1:1-Übernahme der häßlichen und umständlich zu bedienenden Konsolenmenü, ein gelb-reifes Foul leistete sich Sega aber nicht. Um den Bogen zur eingangs gestellten Frage zu schließen: **World Wide Soccer** kommt meiner Vorstellung ziemlich nahe.



Glückseligkeit bei Seitenansicht: Romario Langer hat seine Samba-Truppe in **Führung** gebracht.

Die 3D-Grafik läßt sich aus drei Blickwinkeln betrachten, die wiederum mit drei Zoom-Stufen beliebig kombinierbar sind. Die schöne Nahansicht erweist sich als Gift für den Spielaufbau; nur wer viel vom Spielfeld sieht, kann ebenso kluge wie weite Pässe in die Tiefen des Raums schütteln. Optional läßt sich eine Art Radarkarte des gesamten Felds einblenden, auf die man dann im Eifer des Gefechts doch nicht guckt. Tore werden enthusiastisch aus verschiedenen Blickwinkeln im Replay gezeigt und dürfen gespeichert werden. Neben vier Schwierigkeits-

Liga, Pokal oder eine WM. Bei der Liga wählen Sie 16 Teilnehmer aus allen 48 Nationalmannschaften. Im Laufe der Spieltage errechnet das Programm brav eine aktuelle Tabelle, die besten Torschützen, informiert über Verletzungen und nennt die schußfreudigsten Spieler.

Mit Tempo und Trickkiste

Als gut bestückt erweist sich das Trainermenü. Formation und Taktik lassen sich ebenso ändern wie die Besetzung; jeder Kicker hat seine ureigenen Talente. Da Verletzungen drohen und gelbe Karten

World Wide Soccer

Genre: Fußball-Simulation	Hersteller: Sega
Anspruch: Einsteiger und Fortgeschrittene	System: Windows 95
Sprache: Deutsch	Anleitung: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark	Festplatte: 15 bis 130 MByte
Spieler: Einer bis zwei (an einem PC), bis vier (Netzwerk)	

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM	16 MByte RAM	16 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	4fach CD
	4-Tasten-Gamepad	Sidewinder Gamepad

Grafik		Gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Gut



Gelungenes Action-Soccer mit Schmackes.

Action-Tennis mit dem Weltranglisten-Ersten

Pete Sampras 97

Auf dem heiligen Gras von Wimbledon raspelt Pete Sampras die Gegner weg wie ein Rasenmäher Pustebumen. Gelingt Ihnen am PC die »Rache für Boris«?

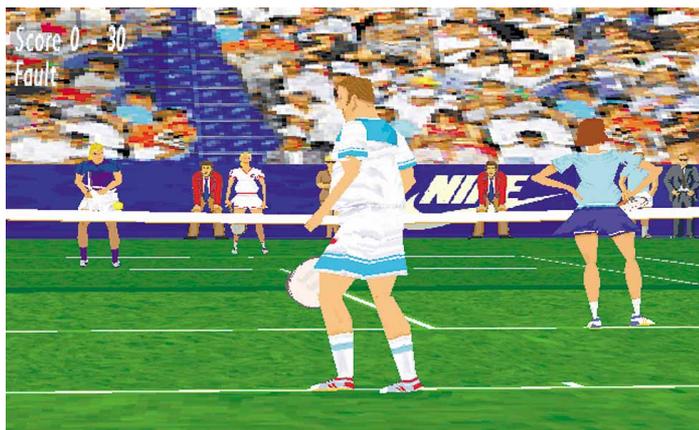
Die Launen des Publikums sind grausam. Im gleichen Maße, wie die Zuneigung für Formel-1-Rennen und Boxkämpfe wächst, schwindet die Lust an der Betrachtung von Tennis-Tur-

nieren. Aber wundert das jemanden angesichts der müden Helden? Früher hat Boris Becker reihenweise die Gegner abserviert; heute werden nur noch Nutella-Brötchen fachmännisch geschmiert. Die Wachablösung hat längst stattgefunden, der mit Abstand beste Tennisspieler dieser Tage heißt Pete Sampras. Dem Amerikaner sagt man zwar das Charisma eines Schirmständers nach, aber er trifft den Ball halt besser als die Konkurrenz.

Der Lizenz-Liaison zwischen Meister Pete und den britischen Codemasters verdanken wir einige der seltenen Tennisgaben für PC-Bildschirme.

Button-Overkill

Pete Sampras Tennis 97 ist wieder so ein Sportspiel, das sich ohne Vier-Feuerknöpfe-aufwärts-Gamepad kaum vernünftig steuern lässt: Harten Standard-Schlag, hohen Lob, sanften Slice und tückischen



Doppelmoppel: Hier formiert sich das Spieler-Quartett bei höchster Grafik-Detailstufe und zweckmäßiger Kamera-Perspektive.

Stopball lösen Sie mit je einem Button aus. In Netznähe wird automatisch geschmettert. Der Ball lässt sich in bestimmte Ecken zielen und kurz oder lang in die andere Hälfte semmeln. Je früher Ihr Spieler retourniert, desto saftiger kann er den Ball diagonal übers Feld (allerdings auch ins Aus) donnern. Etwas gewöhnungsbedürftig ist das »Aftertouch«-Phänomen. Durch schnelles Richtungs-

drücken beschert man hiermit der Flugbahn eine unerwartete Zusatzkurve.

Minimal müde gerieten die Spielvariationen. Statt ausführlicher Weltranglisten-Arithmetik und Wettkampfstimmung erwarten Sie unter »Turnier« lediglich acht aneinandergereihte Endspiele. Wer gewinnt, kommt ins Finale des nächsten Schauplatzes und füllt die leeren Flächen im Pokalregal. Eine einzige Niederlage bedeutet das Karriere-Aus (zwischen den Matches darf immerhin gespeichert werden). Zu Beginn der Laufbahn können Sie die Talent-Prioritäten Ihrer Spielfigur in vier Kategorien wie »Geschwindigkeit« oder »Schlagstärke« ändern.

Die 3D-Engine erlaubt zehn verschiedene Blickwinkel, darunter die ebenso originale wie gewöhnungsbedürftige Ego-Perspektive aus der Sicht Ihrer Spielfigur. Am besten schmettert und



Die 3D-Engine des Tennispiels erlaubt solche kühnen Nahbetrachtungen, doch der Übersicht bekommt es nicht.

Heinrich Lenhardt



Sprödes Schmetterwerk

Seit sich Charisma-Bolzen wie Becker und Agassi rar machen, lei-

den Tennis-Übertragungen am Quoten-Schwund. Kein Wunder; bevor ich ukrainische Nobodys beim Grundlinien-Duell begähne, gehe ich lieber mit dem Hund Gassi oder putze meine Festplatte.

Ein ähnlicher »Who cares?«-Dämpfeffekt lastet auch auf den Grundlinien von Codemasters' neuer Tennis-Simulation. Denn außer Pete Sampras, der später mal gnädigerweise als Obergegner auftaucht, hat man rein gar nichts lizenziert; abstrakte Phantasiepersonen bevölkern den Center Court. In Verbindung mit den dürren Wettkampf-Modi will sich keine rechte Bumm-Bumm-Stimmung einstellen.

Flaschen vs. Alleskönner

Das Leistungsniveau der Computergegner kommt mir arg zerrissen vor. Zwischen Universal-Flaschen und Alleskönnern gibt es wenig gesundes Mittelmaß. Der Spiel Spaß ist hier stark von der Verfügbarkeit eines menschlichen Mitstreiters abhängig. Immerhin stimmen die Basics: Die Grafik ist übersichtlich und die Steuerung angenehm altbacken-solid; mit einem Game Pad ist saubere Spielbarkeit garantiert. Ein kaufbares Produkt, aber in Sachen Technik und Turniermodi verbesserungswürdig. Geduldige Tennis-Fans warten lieber auf Blue Bytes [Great Courts 3](#).

Weißer Sport auf blauem Grund

Tennis Elbow

Das alte Great Courts 2 stand Pate.



Auf blauem Hallenbelag heißt es in diesem Fall **zwei gegen einen**.

Goto Softwares **Tennis Elbow** erinnert in Sachen Charakterpunkte-Verteilung und Steuerung extrem an Blue Bytes **Great Courts 2**. Wie üblich entscheiden Sie sich für einen von fünf Platzbelägen, den Wettkampfmodus und die Spielvariante (Einzel, Doppel oder 2-gegen-1). Mit zwei Feuerknöpfen und den Richtungstasten sind eine Reihe von Schlägen möglich. Allerdings hilft auch die Anzeige des erwarteten Aufschlagspunkts nichts, wenn die Steuerung so behäbig reagiert: Bevor der Recke losläuft, ist der Ball meist schon in der hinteren Bande eingeschlagen. **la**

Jörg Langer

Gebt mir Great Courts

So sehr mir der weiße Sport im echten Leben gefällt (wenn ich mal zum Spielen komme) – dieser Tennisarm ist nicht der Weisheit letzter Schluß. Grafisch macht das Filzkugelgeklopfe gar keinen schlechten Eindruck, und für die Mittagspause ist es zu gebrauchen. Im Doppel brauche ich aber fast nichts zu tun, da mein Partner aufopferungsvoll von einer Seite zur anderen stürmt. Neben der Steuerungsproblematik geben mir Netzduelle zu denken, bei denen der Ball acht-, neunmal im Zehntelsekundentakt hin- und hergedroschen wird – haben die Programmierer jemals einen Court betreten?



Spielfiguren mit Stärken und Schwächen, aber wenig Ausstrahlung. Die **Präsentation** schwimmt deutlich unter EA-Sports-Niveau.

slicet es sich mit weniger spektakulären Kameras, die das ganze Spielfeld zeigen. Besonders edle Ballwechsel werden wiederholt. Ebenso dreidimensional hoppeln auch Polygon-Pete und die 23 anderen Spielfiguren über den Platz. Dank Motion-Capturing-Technologie schmeißen sich die Damen und Herren bei Becker-Hechtrollen herrlich geschmeidig auf den Bodenbelag.

Schiedsrichter murmeln in der jeweiligen Landessprache des Turnierstandorts ihre Ansagen. Glasklar und passend erschallen die Verlautbarungen des Publikums: Das Versenken leichter Bälle im Netz wird mit gedämpfter Belustigung quittiert, riskante Lobs rufen respektvolles Raunen hervor und dramatische Schmetterball-Abschlüsse ernten geradezu ekstatische Jubelausbrüche. **hl**



Asche zu Asche: Der **Bodenbelag** wirkt sich aufs Spielgeschehen aus.

Aufschläge ins Feld zu bringen ist nicht schwer; **Asse** hinzukriegen dagegen sehr.



Pete Sampras Tennis 97

Genre: Tennis-Simulation
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark
Spieler: Einer bis vier

Hersteller: Codemasters
System: DOS, Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 40 MByte

Minimum	Standard	Optimum
486/66	Pentium 120	Pentium 166
8 MByte RAM	16 MByte RAM	16 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut



Ordentliche Tenniskost für reflexstarke Fans.

Tennis Elbow

Genre: Tennis-Simulation
Anspruch: Einsteiger und Fortgeschrittene
Sprache: Englisch
Preis: ca. 80 Mark
Spieler: Einer bis vier (an einem PC, Modem, Netzwerk)

Hersteller: Goto Software
System: MS-DOS
Anleitung: Englisch
Festplatte: 0 oder 10 MByte

Minimum	Standard	Optimum
486/66	Pentium 60	Pentium 90
8 MByte RAM	8 MByte RAM	16 MByte RAM
2fach CD	2fach CD	2fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend



Tennis für die Mittagspause.

Hoppelnde Schleichfahrt

Hardcore 4x4

Stolze 500 PS verteilt auf vier riesige Reifen: Das ist der Stoff, aus dem Männerträume gemacht sind.

Gremlins **Hardcore 4x4** stellt die allgemeine Vorstellung von einem Rennspiel auf den Kopf: Die Trucks erreichen kaum Geschwindigkeiten jenseits der 100 km/h, kommen oft nur im Schrittempo vorwärts. Das liegt weniger an den bärenstarken Wagen selbst, sondern am Untergrund, der

– vorsichtig gesagt – etwas uneben ist. Dazu schlagen extreme Steigungen und Gefälle auf den Magen, außerdem geht es selten länger als 100 Meter geradeaus. Neben der unwirtlichen Gegend setzen einem dann noch die fünf gegnerischen Boliden zu, die ihren Rammschutz gerne und häufig einsetzen. Einfluß auf den Zustand des eigenen Fahrzeugs haben die Kollisionen jedoch kaum. Obwohl fliegende Karosserieteile und sichtbare Deformationen Alltag sind, verändert sich das (eh bescheidene) Handling nur minimal. Dummerweise verzichtete Gremlin auf eine Schadensanzeige, über den momentanen Demolationsgrad des Gefährts bleibt man also im Unklaren.



Die Strecke heißt nicht umsonst **Devils Kitchen**.



Nebel und Schnee sind für die Trucks kein großes Hindernis.

läßt sich die Empfindlichkeit der Steuerung einstellen, was wenigstens zu einer leichten Stabilisierung der allrädrigen Zappelphilippe beiträgt.

Das Ambiente ist originell, Spielmodi und Optionsfülle sind es weniger. Neben einer Meisterschaft dürfen Sie sich selbstverständlich auch an ein Einzelrennen wagen oder gegen die Uhr antreten. Manchmal ist richtiges Mistwetter, und Dunkelheit ist für die Piloten kein Anlaß für eine Pause. Mehrere

Trucks stehen zur Auswahl, die sich in Federung, Bodenhaftung und Höchstgeschwindigkeit unterscheiden. Ist die Championchip auf allen drei Schwierigkeitsgraden gewonnen, warten zur Belohnung neue Supertrucks und Rennmodi auf Sie. Die Trucks bollern in Auflösungen bis zu 1280 mal 1024 über die Pisten. Dies ist ohne 3D-Karte Makulatur, da schon normales SVGA einem P200 MMX alles abverlangt. **mg**

Michael Galuschka



Wie ein liebestoller Geißbock durchs Gelände

So gut die Idee mit dem wunderschön anzusehenden, welligen Terrain auch ist, mit dem Schwierigkeitsgrad hat's Gremlin dann doch etwas übertrieben. Mein Truck hüpfert wie ein liebestoller Geißbock durchs Gelände, nur um zehn Meter weiter an eine Felswand zu bumpen. Von dort schleudert er wie ein Gummiball quer über die Fahrbahn in die nächste Begrenzung.

Hat man aber endlich mal die Steuerung im Griff, sorgt Neugierde auf die nächste Streckengrafik für gelegentliche Rückkehr an den Bildschirm. Und dann können Sie aus dem halbwegs originellen Konzept durchaus ein paar Stündchen Off-Road-Freuden quetschen.

Servolenkung inkl.

Das Wort »Fahrzeugkontrolle« gewinnt in diesem Programm sowieso eine völlig neue Bedeutung: Ans permanente Abfeilen von Zehntelsekunden wagt man hier gar nicht erst zu denken. Oberstes Gebot ist es, seinen bockigen Untersatz halbwegs sicher durchs Gelände zu manövrieren und allzu häufigen Kontakt mit den Fahrbahnbegrenzungen zu vermeiden. Leichter gesagt als getan, da bei den Dickschiffen anscheinend übermäßig starke Servopumpen für die Lenkung eingebaut wurden. Deswegen entspricht das Fahrgefühl kaum dem eines echten Dreitonners, zumal die Gokart-mäßige Wendigkeit in den engen Passagen eher hinderlich ist. Immerhin

Hardcore 4x4

Genre: Rennspiel	Hersteller: Gremlin
Anspruch: Fortgeschrittene	System: Windows 95
Sprache: Deutsch	Anleitung: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark	Festplatte: 25 bis 130 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Splitscreen, Modem), bis sechs (Netzwerk)	

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 120	Pentium 166 MMX	Pentium 166 MMX
16 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	4fach CD
2-MByte-Grafikkarte	2-MByte-Grafikkarte	3Dfx-/PowerVR-Karte

Grafik	_____	Gut
Sound	_____	Befriedigend
Bedienung	_____	Gut
Spieltiefe	_____	Befriedigend
Multiplayer	_____	Gut

Für 3Dfx-Besitzer einen Blick wert.



Ballwechsel mit der French Connection

French Open Tennis 97

Ich hab' noch Sand im Schuh: Das staubigste Turnier im Grand-Slam-Zirkus führt Tennisprofis nach Paris.

Heinrich Lehnhardt



Vorteil Sampras

Die Spielfiguren schweben

Moonwalk-mäßig über die heiligen Dunstpartikel von Paris. Der Schiedsrichter brüllt in keifendem Unteroffizierston »Fehler!«, und die Grafik ist kein Schnuckelchen, in dessen Anblick man sich verliebt. Der Turniermodus ist lausig und die Spielfiguren sind Phantasie-Ausgeburten.

Als angenehme Überraschung entpuppt sich da die Steuerung. Die Knopfdruck/Loslaß-Masche beschert gute Kontrolle über die Schlagweite; der Ball ist energisch plazierbar. An eine gewisse Schwammigkeit beim Bewegen der eigenen Figur gewöhnt man sich halbwegs. Das dynamischere Pete Sampras 97 würde ich im Zweifelsfall aber eindeutig vorziehen.

Zu allem entschlossene Heroen wagen sich alljährlich auf den roten Sand von Roland Garros. Daß es sich dabei nicht um einen Badeort auf Mallorca, sondern um eine ruhmreiche Tennisanlage handelt, dürfte Sportinteressierten Naturen geläufig sein. Die langweiligste Lizenz der jüngeren Sportspiel-Geschichte beschert uns jedenfalls das enorme Vergnügen, bei **French Open Tennis 1997** auf offiziellem Untergrund zu wandeln. Wer schnellere Beläge bevorzugt, darf allerdings auch Gras- und Kunststoff-Plätze wählen.

Die Steuerung nutzt nur zwei Feuerknöpfe aus (Topspin und Slice). Um Lobs oder harte Schläge hinzukriegen, müssen Sie deshalb zusätzlich das Pad nach oben oder unten drücken. Je länger der Feuerknopf vor dem Loslassen gedrückt wurde, desto weiter fällt der Schlag

aus. Eine Anzeige am unteren Bildrand informiert über die Kraft-Ansammlung; im Anfängermodus ist zudem ein Phantomball sichtbar, der beim Anvisieren bestimmter Ecken hilft.

Der Spielstand läßt sich auch mitten in einer Partie speichern. Erfolgreiche Rolandisten verdienen sich gar



Offizieller Untergrund, aber keine lizenzierten Spieler: **No-Names** quälen sich die Grundlinie entlang.

den Zutritt zum Future Court, wo zwei Extras den Schlagabtausch mit Sonderkräften würzen. **hl**

French Open 1997

Genre: Tennis-Simulation
Anspruch: Einsteiger und Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca.100 Mark
Spieler: Einer bis zwei (an einem PC, per Netzwerk)

Hersteller: VR Sports
System: MS-DOS
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 40 MByte

Minimum	Standard	Optimum
486/100	Pentium 90	Pentium 120
8 MByte RAM	16 MByte RAM	16 MByte RAM
2fach CD	2fach CD	4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend



Nur halb gelungener Aufschlag-Versuch.



Voll der Treffer

Pro Pinball Timeshock

Auf der Suche nach Kristallfragmenten erleben Sie dank edler Grafik wahre Flipperwonnen.

Ende 1995 setzte Empires **Pro Pinball – The Web** dem Rangeln um die Führungsposition im Flippergenre ein jähes Ende. Die immens hohe Produktqualität ließ sogar verschmerzen, daß

es nur eine Spielfläche gab, zumal die Engländer versprochen, in kurzen Abständen weitere Kreationen auf den Markt zu bringen. Pustekuchen! Eineinhalb Jahre dauerte es bis zur Fertigstellung von **Timeshock**, und wiederum fand gerade mal ein einziger Tisch den Weg auf die CD.

Michael Galuschka



Der Star unter den Flippern

Hervorragende Ballphysik, photorealistische Grafik und das exzellente Layout machen **Timeshock** zur unumstrittenen Nummer eins aller Computerflipper.

Kaum zu glauben, wieviel und vor allem wie lange ein einziger Tisch Spaß machen kann. Bis man auf seiner abwechslungsreichen Zeitreise alle Boni entdeckt und Aufgaben gemeistert hat, dürfte längst der Nachfolger bei den Händlern stehen. Ankreiden kann ich Empire eigentlich nur den etwas übertriebenen Profianspruch. Während die Kollegen von 21st Century schon Einsteiger mit gewaltigen Punktzahlen überschütten, ist bei **Timeshock** bereits die erste Million ein hartes Stück Arbeit, an dem so mancher scheitern wird. Davon abgesehen ist die Jagd nach den Kristallteilen einer meiner persönlichen Favoriten des bisherigen Spielejahrgangs.

Schöne neue Flipperwelt

Bereits eine handelsübliche Grafikkarte mit 2 MByte Speicher läßt Sie das Geschehen in einer Auflösung von 1024 mal 768 Punkten bei 65.000 Farben bewundern, theoretisch ist auf 8-MByte-Boards sogar Truecolor bei 1600 mal 1200 Pixeln möglich. Gescrollt wird grundsätzlich nicht, die drei vom Vorgänger bestens bekannten Ansichten zeigen stets die gesamte Spielfläche schräg von oben. Hinzugekommen ist lediglich der klassische 2D-Modus, der sich ebenfalls auf einen Screen quetscht und deshalb ohne 21-Zoll-Monitor ziemlich sinnlos ist. Über 30 CD-Tracks der britischen Rockopas »Stiff Little Fingers« runden die durchwegs gelungene Präsentation ab.

Mit Geduld und Spucke

Empire verwendet zur Berechnung sämtlicher Ballbewegungen weit mehr Faktoren als die Konkurrenz. In Verbindung mit den hohen



Um den **grünen Zeitreisekristall** dreht sich die Story von Timeshock.

Auflösungen gleicht kein Balllauf dem anderen. Die damit erreichte Realitätsnähe erfreut den Könner und sorgt beim Neueinsteiger zunächst für leichte Frustration, da für ihn dicke Punkteboni ohne exaktes Timing ein Wunschtraum bleiben. Nach entsprechender Einarbeitungszeit ist für langanhaltende Motivation aber bestens gesorgt: Wie beim Automaten in der nächsten Kneipe hat man selbst nach zig Stunden noch einige Mühe, die Silberkugel halbwegs sicher unter Kontrolle zu halten. Profis erhalten schließlich Zugriff auf ein »Operator's Menu«. Neben allerlei Statistiken stehen

diverse Manipulationsmöglichkeiten zur Verfügung. Nach 8, 16 oder 56 Stunden Spielzeit haben Sie in mehreren Stufen direkten Einfluß auf Ballzahl, Spezialmodi und viele andere Dinge. **mg**



Ein Tischdetail in der Großaufnahme.

Pro Pinball – Timeshock

Genre: Flipper
Anspruch: Fortgeschrittene und Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: Einer bis vier (nacheinander)

Hersteller: Empire
System: DOS/Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 16 bis 170 MByte

Minimum	Standard	Optimum
486/66	Pentium 120	Pentium 200 MMX
8 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD
	2-MByte-Grafikkarte	4-MByte-Grafikkarte

Grafik		Gut	Sehr gut
Sound		Gut	
Bedienung			
Spieltiefe		Gut	
Multiplayer		Ausreichend	



Jackpot für Empire – neue Referenz im Genre.

Heißes Eisen, faules Holz

Links LS 1998 Edition

Rechts vor links: Die neue Version einer großartigen

Golfsimulation beschränkt sich auf konservative Tugendpflege.

Wenn das Gras so realistisch aussieht, daß Heuschneppen-Kandidaten ein leichtes Ziepen in der Nase verspüren, dann kann sich eigentlich nur **Links LS** auf

dem Monitor breitmachen. Die bildschöne Truecolor-Grafik ist nicht der einzige Reiz dieser Referenz-Golfsimulation. Akkurate Ballphysik und solide Steuerung überzeugen auch gestrenge Grünbegeher. Irgendwie wenig verwunderlich; schließlich steckt historisches Know-how in diesem Produkt: Access Software begeisterte schon Mitte der 80er Jahre mit **Leader Board** die Sportspieler auf dem C 64.

Zur Bilanzverbesserung hat man sich anscheinend die Update-Masche von EA Sports abgucken: Nimm' ein bewährtes Spiel, klatsch' ein paar Verbesserungen dazu – fertig ist eine »neue« Jahresfassung. Die **Links LS 1998 Edition** bietet folgerichtig keine epochalen Änderungen bei Steuerung oder Spielablauf. Gegolft wird mit der bewährten Mischung aus Strategie (»Welche Technik bringt mich am besten aus dem Rough raus?«) und Geschick – durch wohlgetimtes Klicken legt man Stärke und Effet des Schlags fest.

Schnellere Schönheit

An Neuerungen bietet die 1998 Edition einen vierten Golfplatz (Kapalua Bay), zwei weitere digitalisierte Figuren (das macht insgesamt sechs; inklusive Promi Arnold Palmer) und zwei frische, Team-orientierte Spielmodi (»Scramble« und »Alternate Shot«). Wem ohne Geldrangliste die rechte Motivation fehlt, der darf sich in eine

Heinrich Lehnhardt



Vorsicht, getarnter Update!

Wer hinter der schönen Schachtel mit dem großen Preisschild die

nächste **Links**-Generation vermutet, wird ein wenig enttäuscht. Alle Verbesserungen der **1998 Edition** sind nett und sinnvoll – gegen schnelleren Grafikaufbau, Internet-Anbindung und Turniermodus hat keiner was einzuwenden.

Des Golfers Kern blieb aber unangetastet. Bei Grafik und Steuerung gibt es keinerlei signifikante Steigerungen. Doch wer die Vorjahresversion nicht hat, darf bedenkenlos zuschlagen. Keine Golf-Simulation zeigt schönere Grafik der Betörungsstufe »Frühling auf Hawaii«; die Steuerung ist routiniert und ausgefeilt. Mit insgesamt vier Kursen und zahlreichen Spielvarianten (Online, Computergegner, Turnier, Recorded Player) beschert **Links LS 98** langen Spielspaß.



asserspiegelungen und animierte Fähnchen gehören zu den eher subtilen grafischen Verbesserungen.



Neu bei der 1998er Edition: Sie können die zusätzlichen **Kamera-Windows** auch außerhalb des Hauptbildschirms gruppieren. Außerdem sind die auf den nächsten Schlag wartenden Mitgolfer jetzt sichtbar.

Turnierserie stürzen. Online-Fans freuen sich über die Internet-Anbindung für bis zu acht Spieler. Sehr angenehm: Da der nächste 3D-Abschlagpunkt bereits berechnet wird, während Sie noch den Flug des Bällchens betrachten, sind die Wartepausen spürbar kürzer geworden. **hl**

Leaderboard		
GameStar Open at Kapalua Bay, Round 1 of 1		
Current Standings	Score	Hole
T1 Karen	-1	2
T1 Tim O'Malley	-1	3
T3 Craig Jensen	+1	3
T3 Shawn Benson	+1	4
T3 Bruce Gilbert	+1	5
T3 Mark Miller	+1	8
T7 Richard Mitchell	+2	5
T7 Dale Conrad	+2	6
T7 Anthony Thatcher	+2	6
T7 Sam Cochran	+2	15

Der etwas trocken präsentierte **Turniermodus** läßt Sie in der Geldrangliste nach oben klettern.

Links LS 98

Genre: Sportspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer bis acht (Internet)

Hersteller: Access Software
System: Windows 95
Anleitung: Anleitung
Festplatte: 45 bis 215 MByte.

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 200
16 MByte RAM	24 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD

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

Neuauflage einer Klasse-Simulation.

