

# Sport

Michael Galuschka



Auch im WM-Monat gab es einige Versuche, Fußball anständig auf den Monitor zu bannen. Schade, daß sie alle das Tor verfehlten. Eine Erwähnung wert ist höchstens **Golden Goal 98**. Statt einem dösigen Kommentator das Feld zu überlassen, läßt Take 2 hier witzigerweise die Spieler selbst sprechen – und zwar miteinander, nach dem Motto: »Gib mir den Ball!«.

In **Castrol Honda Superbike** kommen die hubraumstarken PS-Monster der Superbike-WM zum Zuge, denen demnächst auch noch die **Bleifuss**-Macher eine Simulation widmen wollen. Überhaupt scheinen die Hersteller das luftige Zweiradvergnügen für sich entdeckt zu haben: Mit **Grand Prix 500cc**, **Moto Racer 2** und **Motocross Madness** stehen drei weitere vielversprechende Programme dieser Art in den Startlöchern.



## 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]

## Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 98	Sportspiel	11/97	92%
2	Grand Prix 2	Rennspiel	-	90%
3	F1 Racing Simulation	Rennspiel	1/98	89%
4	FIFA 98	Sportspiel	1/98	88%
5	Frankreich 98	Sportspiel	6/98	88%
6	NBA Live 97	Sportspiel	-	86%
7	Links LS 98 Edition	Sportspiel	10/97	86%
8	World Wide Soccer	Sportspiel	10/97	83%
9	Anstoß 2	Manager	10/97	83%
10	Pro Pinball: Timeshock	Flipper	10/97	82%
11	Formel 1 Manager Pro	Manager	11/97	81%
12	Need for Speed 2 SE	Rennspiel	12/97	81%
13	PGA Tour Pro	Sportspiel	-	81%
14	Formel 1 '97	Rennspiel	4/98	79%
15	Addiction Pinball	Flipper	3/98	79%
16	Bleifuss Rally	Rennspiel	1/98	79%
17	Balls of Steel	Flipper	2/98	78%
18	Virtual Pool 2	Billard	12/97	78%
19	Ultimate Race Pro	Rennspiel	2/98	77%
20	Touring Car Championship	Rennspiel	1/98	77%
21	<b>Honda Castrol Superbike</b>	<b>Rennspiel</b>	<b>NEU</b>	<b>76%</b>
22	Powerboat Racing	Rennspiel	3/98	76%
23	NBA Live 98	Sportspiel	1/98	76%
24	Monster Truck Madness 2	Rennspiel	6/98	76%
25	Moto Racer	Rennspiel	-	76%

Die 25 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper.

## Inhalt

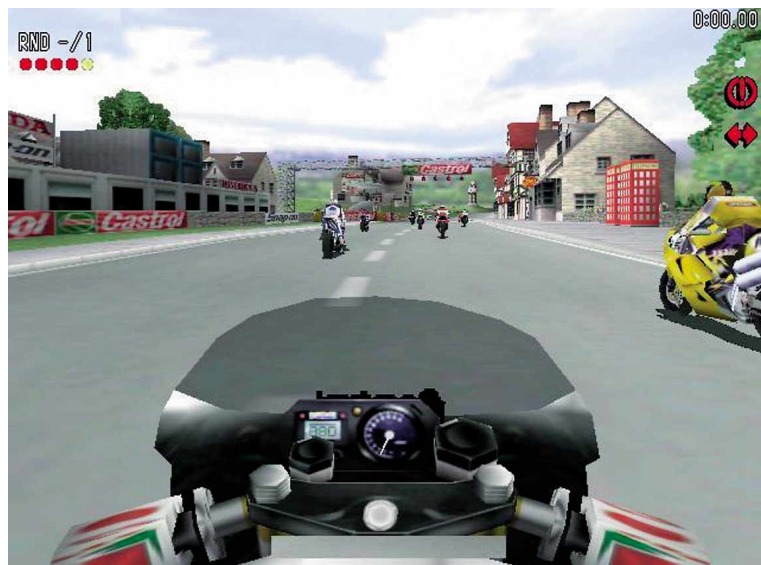
### Tests

Castrol Honda Superbike .....	100
Golden Goal 98 .....	102
Adidas Power Soccer 98 .....	104
DSF Fußballmanager 98 .....	105

Weltreise auf zwei Rädern

# Castrol Honda Superbike

Wer mit der Honda RC45 über die schönsten Straßen des Erdballs brettert, hat keine Zeit für Sightseeing.



In North Allerton geht's mit voll aufgedrehtem Gashebel durch die britische Provinz.

## Andi Neuenkirchen



### Super, diese Bikes

Dank der einfachen Steuerung kann ich auch ohne Motorradführerschein kurz nach der Installation losrasen. Im verschlafenen North Allerton komme ich gleich vom Start gut weg. Die letzten Fahrer vor mir hole ich in einer recht harmlos wirkenden Kurve ein, die meine Gegner scheinbar überängstlich nehmen. Womit ich nicht gerechnet hatte: Gleich hinter der Kurve fällt die Straße steil ab, ich komme ins Schlingern und lege mich mit Karacho hin. Mein Leben verdanke ich dem Heuballen eines fürsorglichen Landwirts.

Weniger erbaulich als Grafik und Steuerung ist der Sound ausgefallen. Die Motorgeräusche überdonnern alles; Ereignisse wie Karambolagen laufen stumm ab. Sei's drum, schon allein die liebevolle Grafik ist eine Spritztour wert.

Die Honda RC45 ist der Stoff, aus dem die Träume jedes echten Bikers sind. Kein Wunder – hat diese Maschine doch die Superbike-Meisterschaft 1997 gewonnen. Bei einem Anschaffungspreis von rund 100.000 Mark dürfte es allerdings für die meisten von uns beim Träumen bleiben. Motorradfans, die sich die Nase lieber am Computerbildschirm als am Schaufenster des Honda-Händlers plattdrücken wollen, finden nun mit **Castrol Honda Superbike** eine digitale Ersatzbefriedigung.

### Teststrecken für Sonntagsfahrer

**Castrol Honda Superbike** ist keine langatmige Simulation des Motorsports, sondern setzt auf schnell zugängliche Zweirad-Action. Sollten Sie sich der Weltmeisterschaft dennoch



In der **Wiederholung** lassen Sie das Rennen noch mal Revue passieren.

nicht auf Anhieb gewachsen fühlen, können Sie zunächst eine von neun internationalen Strecken zur gegnerfreien Trainingsfahrt oder zum Wochenendrennen wählen. Eine Lenkhilfe steht ebenso zur Verfügung wie Ein- und Aus-Schalter für etliche Schadensfälle. Die eigentliche Bedienung bleibt dabei stets simpel: Steuern, Beschleunigen und Bremsen sind schnell gelernt. Dennoch ist es ratsam, ausgiebig zu trainieren, bevor Sie sich ins Rennen stürzen: Die Computergegner wissen, was sie tun. Gegen menschliche Kontrahenten sind die Chancen weniger ungleich verteilt. Bis zu fünf Mitspieler fahren im Netzwerkmodus über frei auszuwählende Strecken.

### Postkartenmotive in schönstem 3D

Die fürs Rennen erforderliche Konzentration wird Ihnen kaum genügend Zeit lassen, die wunderschönen 3D-Landschaften zu genießen. Schade, denn da gibt es wirklich etwas zu sehen. Auf der Insel Sukuh schälen sich Thai-Tempel und Palmen aus dem morgendlichen Nebel, in England brausen Sie an Dorfkirchen, abgestellten Treckern und dekorativen Heuballen vorbei. Rasen lohnt sich trotzdem: Wenn Sie schließlich den Meistertitel erringen, dürfen Sie als Belohnung die geheime Honda-Teststrecke in Montegi befahren. **AN**

## Castrol Honda Superbike

<b>Genre:</b>	Rennspiel	<b>Hersteller:</b>	Interactive Entertainment
<b>Anspruch:</b>	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	<b>System:</b>	Windows 95
<b>Sprache:</b>	Deutsch	<b>Anleitung:</b>	Deutsch
<b>Preis:</b>	ca. 90 Mark	<b>Festplatte:</b>	ca. 70 MByte
<b>Spieler:</b>	Einer bis fünf (Netzwerk)		
<b>3D-Karten:</b>	<input checked="" type="radio"/> Direct 3D <input checked="" type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 166	Pentium 200 MMX
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD
	3D-Karte	3D-Karte

Grafik		Gut
Sound	Ausreichend	
Bedienung		Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend	
Multiplayer		Gut

Grafisch abwechslungsreiches Fahrvergnügen.





## Fußball-WM zum Selberspielen

# Golden Goal 98

Sind Sie von Ihrer Lieblingsmannschaft immer enttäuscht? Golden Goal wird Ihnen beweisen, daß Toreschießen gar nicht so einfach ist.

Gegen Klien-  
singers Ball-  
künste hat die  
Abwehr von  
Costa Rica kein  
leichtes Spiel.



**A**lte Fußballweisheit: »Das Runde muß ins Eckige.« Klingt ja ganz einfach! Daß doch noch etwas mehr dahintersteckt, können jetzt auch PC-Besitzer erfahren.

### Bolzen verboten

Bei **Golden Goal 98** sollen Sie elf Kicker zum Sieg führen. Wahlweise messen Sie Ihre Kräfte im Freundschaftsspiel mit einer von 53 Mannschaften, oder Sie spielen im Turniermodus gleich noch mal die WM nach. Bis auf die deutsche Elf laufen alle Teams mit Originalnamen aufs Feld. Die Steuerung Ihrer Fußballer ist komplex; mit drei Paß- und Schußvarianten, Fouls, Turbo und Spielerwechsel sind bis zu acht Knöpfe eines Gamepads voll ausgelastet.

Die computergesteuerten Spieler verhalten sich bemerkenswert intelligent. Gegnerische Fußballer arbeiten sich mit schönen Pässen bis in Ihren Strafraum vor und decken bei Ballverlust vehement Ihre Männer. Gegen die dichte Abwehr hilft nur trickreiches Kombinationspiel. Weite Direktschüsse

aufs Tor fangen die automatischen Keeper sowieso mit traumwandlerischer Sicherheit aus der Luft. Statt ständigem Torregen erwartet Sie bei **Golden Goal** viel Mittelfeldarbeit.

### Schreiende Spieler

**Golden Goal** verzichtet während des Spiels auf sprachliche Kommentare eines imaginären Moderators. Statt dessen rufen sich die Fußballer auf dem Feld kurze Anweisungen zu. So donnert Ihnen der Torwart ein ärgerliches »Weg mit dem Ding!« entgegen, wenn der Ball im eigenen Strafraum landet, und freistehende Spieler bieten sich lautstark an. Auch wenn Ihre Männer nur

über einen arg begrenzten Wortschatz verfügen – die kurzen Zurufe sind oft wertvolle Hilfen für das Paßspiel.

Schwachpunkt von **Golden Goal** ist die Spielgrafik. Die ungefilterten Texturen des Stadions sehen nicht sehr zeitgemäß aus. Die Animationen der grobschlächtigen Polygon-



Die Menüs sind **schlicht** und zweckmäßig.

Spieler sind überzeugend, aber ruckelig. Von den fünf Kameraperspektiven bietet die frei über dem Feld schwebende TV-Kamera die beste Übersicht, so daß die Orientierung selten verlorengeht. **CS**

### Christian Schmidt



### Fast zu schwer

Wäre die Grafik nicht gar so trist, dann würde bei **Golden Goal** richtige Fußball-

Atmosphäre aufkommen. Das Grölen der Fans und die hektischen Zurufe der Spieler, auf Wunsch sogar in der jeweiligen Landessprache, sorgen für Stimmung.

Leider haben es die Programmierer etwas zu gut mit der Gegner-KI gemeint. Meine mühsam erarbeiteten Torschüsse scheitern allzu oft am scheinbar unfehlbaren Torwart. Hartnäckige Fußballfans werden **Golden Goal** trotzdem mögen. Denn wer nach geschicktem Paßspiel den Ball endlich im Tor versenkt, verspürt eine umso größere Befriedigung.

## Golden Goal 98

**Genre:** Fußballspiel  
**Anspruch:** Profis  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 100 Mark  
**Spieler:** Einer bis zwei (an einem PC)  
**3D-Karten:** ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

**Hersteller:** Take 2  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** ca. 65 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 133 24 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Ausreichend

Anspruchsvolles Gameplay, mäßige Grafik.



Großer Name, laues Spiel

# Adidas Power Soccer 98

Gäbe es eine WM für PC-Fußballspiele – Adidas Power Soccer käme über die Vorrunde nicht hinaus.

**P**rominente Namen verkaufen sich gut. Das scheint vor allem bei Sportspielen eine Binsenweisheit zu sein. Nach Fernsehse-

## Viel Drumherum

**Adidas Power Soccer** beeindruckt mit einer Fülle von Optionen. Vom Ligamodus über Freundschaftsspiele bis hin zu neun verschiedenen Turnieren (natürlich inklusive Weltmeisterschaft) können sie aus etlichen Spielmodi wählen. Für ein Match picken Sie sich aus über 400 National- und Ligamannschaften Ihr Team heraus, das Sie in 33 Stadien einlaufen lassen können. Sowohl Stadiongrafik als auch Spieleranimationen sehen nett aus, erreichen jedoch nicht den Standard eines **Fifa 98**.

Zwar stehen nur vier Kameraperspektiven zur Auswahl, davon sind aber auch drei einigermaßen spieltauglich. Die Geräuschkulisse von den Fans fällt höchstens durch ihre Eintönigkeit auf. Auflockerung verspricht der Spielkommentar von Sportprofi Marcel Reif, der allerdings in unserer Testversion noch nicht enthalten war.

## Hektik auf dem Fußballplatz

Erstmal im Spiel, haben Zauderer schnell das Nachsehen. Die Computerspieler kicken das Leder in solcher Windeseile über das Spielfeld, daß Ihnen kaum eine Chance zur Ballübernahme bleibt. Erst im Strafraum kommt es zu Massenaufläufen. Sowohl die eige-



Brachiale **Direktschüsse** auf den Kasten sind oft von Erfolg gekrönt.

nen Spieler als auch die Gegner verhalten sich ansonsten nicht sonderlich intelligent und lassen schon mal einige Sekunden verstreichen, bevor sie sich dem vorbeirollenden Ball zuwenden. Alleingänge ab der Mittellinie sind deshalb weitaus häufiger von Erfolg gekrönt, als das Ausnutzen des ungenauen Paßsystems. Dauerndes Ärgernis ist Ihr eigener Torwart, der viele Torschüsse nur abblockt; die meisten

Gegentreffer kassieren Sie denn auch durch Nachschüsse im darauffolgenden Strafraum-Gerangel. **CS**



Nicht alle **Stadien** sind so detailliert dargestellt.



In der **Weitweg-**Perspektive verliert man schnell den Ball aus den Augen.

dern und zahllosen Profis läßt diesmal Schlappenhersteller Adidas seine drei Streifen auf einer Spielepackung vermarkten. Und beweist so, daß Titel allein noch längst nicht für Qualität bürgen.

## Christian Schmidt



### Am Tor vorbei

Adidas Power Soccer kann in keiner Beziehung richtig überzeugen. Das Spielsystem

ist unausgewogen und viel zu hektisch. So verzichte ich locker auf ausgefeilte Kombinationen, da einfallslose Alleingänge viel leichter zum Torschuß führen. Die schmutzige Grafik verblaßt im Vergleich zu **Fifa 98**.

In Anbetracht dieser Mängel relativiert sich auch der »viele Stadien, viele Ligen«-Bonus sehr schnell. Wenn Sie das WM-Fieber am heimischen Monitor ausleben wollen, empfehlen wir Genreprimus Frankreich 98.

## Adidas Power Soccer 98

<b>Genre:</b>	Fußballspiel	<b>Hersteller:</b>	Psygnosis
<b>Anspruch:</b>	Fortgeschrittene	<b>System:</b>	Windows 95
<b>Sprache:</b>	Deutsch	<b>Anleitung:</b>	Deutsch
<b>Preis:</b>	ca. 90 Mark	<b>Festplatte:</b>	ca. 100 bis 600 MByte
<b>Spieler:</b>	Einer bis vier (an einem PC)		
<b>3D-Karten:</b>	<input checked="" type="radio"/> Direct 3D <input checked="" type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 24 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Mangelhaft
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Ausreichend

Viel (Options-) Lärm um Nichts.





# DSF Fußball Manager 98

Mehr Optionen, weniger Spaß.

Mannschaftsaufstellung

Nr. Spieler

Pos.

TH

MO

PS

TS

GS

KB

KD

SB

OK

FT

PF

Drucken

1

Endries Back

DM R

19

49

81

66

83

62

73

76

89

100

0

2

Mochell Belleck

DM Z

19

75

85

49

86

64

82

73

85

100

0

3

Hölger Belluenz

U

20

83

64

37

72

70

75

65

61

100

0

4

Endries Brähmi

DM

19

68

88

49

68

65

60

76

83

100

0

5

Thümes Frenck

M R

17

58

82

61

82

63

81

74

84

100

0

6

Jennis Hratke

U

2

16

83

58

35

85

74

84

65

100

0

7

Stiren Iril

RS Z

16

35

69

85

85

64

76

70

73

100

0

8

Danni Koke

MS

18

57

61

87

77

71

71

69

84

100

0

9

Morsten Kedlic

MD Z

19

88

61

59

70

81

64

70

65

100

0

10

Pitr Kiischätzky

U R

19

79

57

32

82

71

76

59

65

100

0

11

Pitr Kuabe

T

87

36

38

19

71

34

61

44

36

100

0

12

Henry Kuch

U R

17

82

61

34

80

74

74

65

63

100

0

13

Diet Merschell

MS

19

35

60

93

81

85

67

75

83

100

0

14

Sch Janberg Mochell

MD L

16

88

63

62

83

69

76

67

65

100

0

15

Ujogini Pessel Kerobi

M Z

18

54

77

57

81

61

78

70

79

100

0

16

Rudugais Betanhu

DM

17

52

92

77

89

61

80

80

94

100

0

Ersatzbank

R Mercu Riach

RS Z

16

35

75

87

89

65

84

71

80

100

0

R Thümes Roidl

RS L

19

36

69

84

88

62

84

76

75

100

0

R Jürgen Roschi

MS

18

33

54

82

83

78

85

72

75

100

0

R Earl Haus

U R

18

88

60

36

81

73

73

61

66

100

0

R Olooir Schafir

U L

19

89

60

36

76

80

78

59

64

100

0

R Doroscu Sturze

DM Z

17

52

86

75

85

65

78

84

87

100

0

Wachzel

Spieler sort.

Aufzeichnung

Anmerk.

Verletztenliste

Teamzusprech.

Co-Trainer

Training

Letztes Spiel

Letztes Treffen

Spiel beginnen

Beenden

Ihr Spielerkader präsentiert sich in Form einer Zahlenwüste.

Der englische **Ultimate Soccer Manager** kommt in Deutschland mit DSF-Lo-

go, aber trotzdem ohne DFB-Lizenz heraus. Dementsprechend erwarten Sie übel verunstaltete Namen, denen Sie auf Schritt und Tritt in zahllosen Tabellen und Statistiken begegnen. Als Trainer kümmern Sie sich um Mannschaft, Training sowie Aufstellung und entwerfen am Reißbrett sogar eigene Spielzüge. Zusätzlich können Sie als Manager die finanzielle Seite des Fußballgeschäfts übernehmen und von Werbeverträgen bis zum Bierpreis mit allerlei Zahlen jonglieren.

CS

## Christian Schmidt

### Zäh wie Leder

Die 98er Version des Fußballmanagers hat sich im Vergleich zum Vorgänger kaum weiterentwickelt. Entscheidungen treffen Sie auf trockenen Listen und Diagrammen. Geradezu armselig ist die Spieldarstellung, die mit langweiligen Sprites und sinnlosen Sprachkommentaren weder Fußball-Feeling noch Spannung aufkommen läßt.

## DSF Fußball Manager 98

**Genre:** Fußball-Manager  
**Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 50 Mark  
**Hersteller:** Sierra  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** ca. 60 MByte  
**Spieler:** Einer bis acht (an einem PC)  
**3D-Karten:** ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Pentium 75  
16 MByte RAM, 2fach CD

Pentium 90  
24 MByte RAM, 4fach CD

Pentium 133  
32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	<div></div>	Ausreichend
Sound	<div></div>	Ausreichend
Bedienung	<div></div>	Ausreichend
Spieltiefe	<div></div>	Befriedigend
Multiplayer	<div></div>	Ausreichend



Zahlenlastiger Fußballmanager ohne Kick.