

# Sport

Michael Galuschka



Sind Spiele wie **DSF Ski Racing** oder **Actua Ice Hockey** wirklich nur programmierter Schrott, den die Spielerwelt nicht braucht? Ich meine nein! Solcher Wirklichkeit gewordene Byte-Unfug läßt einen die wahren Meisterwerke erst wieder richtig schätzen...

Davon sind in der nächsten Zeit nämlich einige zu erwarten: Im Juni steht in Frankreich das Welttreffen strammer Kicker-Wadeln an und beschert uns hoffentlich das eine oder andere Fußball-Highlight. Auch in

Sachen Motorsport dürfte mit **Formel 1 '97** noch nicht das letzte Wörtchen gesprochen sein: Eidos werkelt in der französischen Lankhor-Box schon fleißig an einem actionorientierten F1-Renner, während ich persönlich besonders sehnsüchtig auf Geoff Crammonds nächsten **Grand Prix**-Geniestreich warte.

## 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	01/98	89%
4	NHL 97	Sportspiel	-	89%
5	FIFA 98	Sportspiel	01/98	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	04/98	79%
15	Addiction Pinball	Flipper	03/98	79%
16	Bleifuss Rally	Rennspiel	01/98	79%
17	Balls of Steel	Flipper	02/98	78%
18	Virtual Pool 2	Billard	12/97	78%
19	Ultimate Race Pro	Rennspiel	02/98	77%
20	Touring Car Championship	Rennspiel	01/98	77%
21	Powerboat Racing	Rennspiel	03/98	76%
22	NBA Live 98	Sportspiel	01/98	76%
23	Moto Racer	Rennspiel	-	76%
24	Sega Rally	Rennspiel	-	75%
25	Bundesliga Manager 97	Manager	-	75%
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

Redline Racer .....	100
DSF Ski Racing .....	102
The Golf Pro .....	104
Actua Ice Hockey .....	105

## Puristisches Zweiradspektakel

# Redline Racer

Piloten, die beim Stichwort »Simulation« Hautausschlag bekommen, können sich auf optionsbereinigte Motorradrennen freuen.

Auf vier Rädern hat das Genre der Rennspiele inzwischen auch die letzte Marktnische bedient. Von der Hardcore-Simulation bis hin zu reinem Action-Gerast: Es gibt kaum noch einen Rennsport, der inzwischen nicht ein Software-Pendant gefunden hätte. Bei zwei Reifen weniger sieht die Sache anders aus, die Konkurrenz ist hier noch überschaubar. Im Gegensatz zu Ascaraons Simulationsbrocken **Grand Prix 500cc** ist **Redline Racer** bewußt einfach gehalten. Criterion drehte die Feature- und Optionsspirale so weit wie möglich zurück.

## Rennen für Rennen

Die größte Vereinfachung erfuhren die Spielmodi: Neben dem Zeitfahren existiert nur noch der Arcade-Modus. Dabei haben Sie am Anfang drei Strecken und ebensoviele Motorräder zur freien Auswahl. Das einzige, was unter



Der **Stadtkurs** ist der anspruchsvollste und grafisch mit Abstand aufwendigste im Rennkalender.

den 16 Piloten zählt, ist der Sieg; alle anderen Plazierungen können Sie als hilfreiche Trainingsrunden verbuchen. Neben der Konkurrenz stehen dem Erfolg auch noch die nervigen Checkpoints mit

ihrem knapp gehaltenen Zeitlimit im Weg. Nicht selten ist ein Rennen deswegen vorzeitig beendet, obwohl Sie gerade um die Spitze kämpfen. Erst wenn Sie bei allen drei Rennen den Lorbeer-

kranz um den Hals hängen hatten, öffnen neue Pisten ihre Pforten. Auch ein paar schnellere Motorräder dürfen dann nicht fehlen, und so geht es mit deftigerem Schwierigkeitsgrad weiter.



Ein **Wheelie** ist auf den Alpenkursen besonders tückisch.



Mit der **Bonus-Vespa** haben Sie nur wenig Chancen auf den Sieg.





Keine Fallschirmspringer, sondern zwei äußerst heftig miteinander kollidierende Motorradfahrer. Im Hintergrund erkennt man schön die nicht unerheblichen Grafikfehler bei den Bäumen.

## Keine Qual der Wahl

Das Drumherum wurde auf das Allernötigste reduziert: Aufsatteln und loslegen heißt die Devise. Das sorgt für zügigen Spielfluss, andererseits ist die Ausstattung arg spartanisch. Die Rennmühlen sind zwar unterschiedlich schnell, spurtstark und kurvenfest, verweigern sich aber jedweder Form von Tuning. Auch an den Läufen selbst können Sie bis auf den Schwierigkeitsgrad (der auch nur Auswirkungen auf die Schnelligkeit der Konkurrenten hat) nichts manipulieren. Das immer gleich schöne Wetter ist ebenso wenig veränderbar wie die drei Runden Renndauer und die Anzahl der Biker. Die brauchen wenigstens keine Angst um ihre Feuerstühle haben: Selbst wenn diese andauernd durch die Botanik purzeln, kriegen sie dennoch keinen Kratzer ab.

## Wenig sattelfest

Um Ihr Motorrad möglichst sicher auf der Piste zu halten, empfehlen wir zum Steuern einen guten Joystick. Damit lässt sich die Schräglage schön feinfühlig den entsprechenden Kurvenradien anpassen. Eine Extraportion Spaß bereitet ein Schüttelstick mit Force-Feedback. Mit der Tastatur



In dieser Perspektive haben Sie den meisten Überblick. Das Meer rechts hat übrigens komplett Polygon-animierte Wellen.

klappt's auch noch ordentlich, wenngleich die Maschine ein wenig wacklig um die Biegungen fährt. Per Knopfdruck hupen Sie den Vordermann aus dem Weg oder schalten kurzzeitig den Turbo zu. Der sollte sparsam verwendet werden, da er sonst häufig zu Absitzern führt.



Eines der versteckten Fahrzeuge ist ein U-Boot aus Criterion's Sub Culture.

Überhaupt schwingen sich die Piloten recht gern unsanft aus dem Sattel. Bei unglücklichen Winkeln reicht dafür schon eine leichte Berührung mit der Streckenbegrenzung.

## Weibliche Kurven

Bevor es aber überhaupt auf die Piste geht, stehen noch einige relativ überflüssige Einstellungen an. Die Teamwahl ist einzig dazu da, ein Ihnen farblich passendes Outfit auszusuchen. Im nächsten Screen folgt ein kleines Aha-

Erlebnis: Die Emanzipationsbemühungen haben sich nun bis zu den PC-Rennspielen durchgekämpft. Wer will, kann auch in die Lederkluft einer Frau schlüpfen. Außer anders angeordneten Polygongebilden und deutlich spitzeren Schreien bei einem Sturz ändert sich nichts. **MG**

## Redline Racer

Genre: Rennspiel  
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene  
Sprache: Deutsch  
Preis: ca. 100 Mark  
Hersteller: Criterion  
System: Windows 95  
Anleitung: Deutsch  
Festplatte: ca. 1 oder 110 MByte  
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)  
3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133	Pentium 166	Pentium 200 MMX
16 MByte RAM / 2fach CD	32 MByte RAM / 4fach CD	32 MByte RAM / 8fach CD
3D-Karte	3D-Karte	3Dfx-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Gut

Flotte Motorrad-Action im Automaten-Stil.



## Michael Galuschka



## Zu spielhallenlastig

Warum in aller Welt hat sich Criterion nur dermaßen eng an die Vor-

bilder aus der Spielhalle gehalten? Okay, Redline Racer ist wirklich rasant und leicht zugänglich, doch mit der Schlichtheit trieb man es wirklich zu weit. Ein richtiger Meisterschaftsmodus und ein oder andere Einstellungsoption zusätzlich wären bestimmt nicht zuviel verlangt – noch nicht einmal die Rundenzahl kann ich selbst bestimmen!

## Schwankende Streckengüte

Herausragende Merkmale fehlen Redline Racer völlig. Grafik und Steuerung sind von gehobenem, aber keinesfalls überragendem Niveau. Strecken gibt es genug, doch deren Güte bewegt sich zwischen amüsant und sterbenslangweilig. Auf dem Zielstrich reichen die Qualitäten noch für ein ordentliches Ergebnis, insgesamt hätte ich aber doch etwas mehr erwartet.

# DSF Ski Racing

In den Schnee gesetzte Skisimulation.

**S**ierra versucht mit **DSF Ski Racing** anspruchslöse Pistengänger zu ködern. Die dürfen in allen vier Disziplinen vom Slalom bis zur Ab-

fahrt an den Start gehen, und sogar eine komplette Weltcup-Saison unter die Bretter nehmen. Wobei das »komplett« relativ zu sehen ist: Gerade einmal sechs Austragungsorte verlieren sich auf der CD, nur zwei davon in Europa. Doch selbst Eingeborene werden aufgrund der schwachen 3D-Grafik Schwierigkeiten haben, ihre Heimatpiste wiederzuerkennen. Die Steuerung will da in negativer Weise nicht hinstehen: Trotz eher simpler Kurse und diverser Hilfsfunktionen ist es verdammt schwer, ohne Torfehler ins Ziel zu kommen. Oft rutschen Sie trotz richtig gestellter Skier zig Meter seitwärts in den Fangzaun. **MG**

**Michael Galuschka**

## Spielspaß unter null Grad

Das reicht nicht fürs Stockerl: Der Spaß im Schnee stürzt schon nach den ersten Toren schneller hangabwärts als Hermann Maier im olympischen Abfahrtslauf. Zum nicht vorhandenen spielerischen Gehalt gesellt sich erschwerend noch eine miese 3D-Optik, die jeder modernen Grafikkarte die Schamesröte auf die Chips treibt.



Ähnlich steil wie der Hang geht es mit der Spaßkurve bergab.

## DSF Ski Racing

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

Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD DirectX 5.0	Pentium 166 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD DirectX 5.0	Pentium 166 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte
-----------------------------------------------------	----------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------

Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Ausreichend

Kaufen Sie sich lieber einen Skipass.





## Mäuseschwingen für Könner

# Golf Pro

**Bunker statt Birdie: Empires Golfsimulation verlangt perfekte Mausbeherrschung.**



Bei **Hanglage** geht der Golfer in die Knie.

**W**ie simuliert man in einem Golfspiel am besten den komplexen Ablauf des Schlägerschwungs? Vor über einem Jahr wagte Maxis mit **Sim Golf** einen ersten zaghaften Schritt in Richtung Virtual Reality: Der Mause Schwung war geboren. Die Technik fand immer mehr Nachahmer und wird nun von Empires **Golf Pro** auf die Komplexitätsspitze getrieben.



Die Dame freut sich – **Birdies** sind selten.

## Selbst ist die Maus

Im Gegensatz zum Sim-Urahn schieben Sie nun den Nager horizontal über das idealerweise extrabreite Mousepad. Außer der groben Richtung brauchen Sie zudem nichts mehr voreinzustellen oder gut getimet klicken. Alle sonstigen Parameter wie Schlagstärke, Flugbahn und -höhe errechnet das Programm direkt aus Ihrem Schwung. Durch Loslassen der Taste vor oder nach einer bestimmten Markierung bestimmen Sie die Höhe der Flugkurve und damit auch den eventuellen Backspin. Wenn Sie die Maus im Schlußdrittel verziehen, beschreibt der Ball einen Bogen.

## Das Ende des Kreisbalkens

Schon im Amateurlevel ist die komplexe Steuerung eine echte Herausforderung. Haben Sie ein gewisses Handicap erreicht, geht es im Profi-Modus nochmal verschärft zur Sache. Dann verschwindet mit dem Schlagbalken auch jegliche optische Rückmeldung über die Schwungausführung. Zweistellige Scores pro Loch sind damit an der Tagesordnung. Wer kein Golfantiker ist, wirft seinen Schläger

irgendwann in den nächsten Bach. Zudem wurde auf das von **Links** und Konsorten gewohnte, traditionelle Kreisbalken-Geklicke komplett verzichtet. In einer Golfschule erfahren Sie zwar von Altmeister Gary Player alles Wissenswerte, doch Theorie und hammerharte Praxis liegen bei **Golf Pro** weit auseinander.

## Sprachkurs

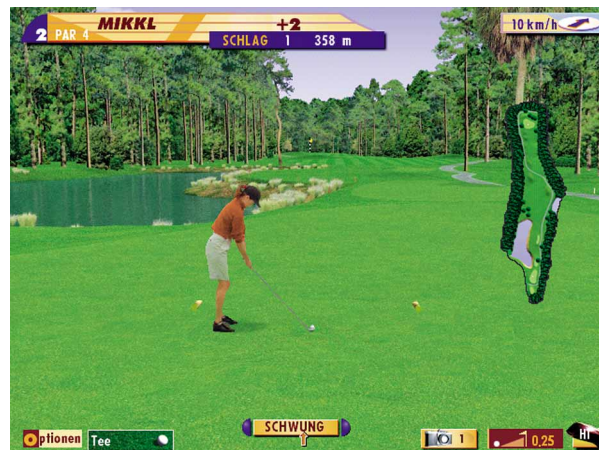
Magere zwei Kurse sind auf immerhin vier CDs verteilt. Das liegt vor allem an der ausufernden Sprachausgabe. Eine Stimme aus dem Off weiß zu jedem noch so langweiligen Par ganze Myriaden an passenden Kommentaren zu geben, kann aber zum Glück abgeschaltet werden. **MG**

## Michael Galuschka



## Nur für geduldige Naturen

Empire zieht die Sache mit dem Mausschwung bislang am konsequentesten durch, bestärkt mich aber dadurch erst recht in meiner Abneigung gegen diese Technik. Profis werden auf Dauer sicher Gefallen an dieser Simulation finden, doch weniger Ausdauernde zertrümmern ihre Maus bald mit einem echten Golfball. Deshalb ist es unverzeihlich, daß Nervenbündel nicht alternativ auf die althergebrachte Klicksteuerung zurückgreifen können. Ansonsten ist **Golf Pro** ein höchst durchschnittliches Golfvergnügen. Stärken bei Grafik und Ballphysik werden von fehlendem Spielkomfort und der mageren Ausstattung wieder ausgeglichen. Bei **Links LS 98** und **Jack Nicklaus 5** finden Sie das deutlich bessere virtuelle Golfequipment.



Die idyllische **Grafik** gehört eindeutig zu den schöneren im Genre.

## Golf Pro

**Genre:** Golf-Simulation  
**Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 100 Mark  
**Hersteller:** Empire  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** ca. 40 bis 310 MByte  
**Spieler:** Einer bis vier (abwechselnd an einem PC)  
**3D-Karten:** ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 60	Pentium 133	Pentium 166 MMX
16 MByte RAM, 2fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD
DirectX 5.0	DirectX 5.0	DirectX 5.0

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

Bis auf den Mausschwung Golf-Dutzendware.



# Actua Ice Hockey

Schwaches Olympia-Eishockey.



Actua Ice Hockey sieht **gut** aus, spielt sich aber sehr **schlecht**.

**M**itten in die bereits verblasste Erinnerung an Nagano platzt **Actua Ice Hockey** mit offizieller Olym-

pia-1998-Lizenz. Auf den ersten Blick sieht es **NHL 98** verblüffend ähnlich, doch 3D-Grafik, Animationen sowie Sound schlittern doch um einiges hinterher. Während sich die Präsentation noch achtbar aus der Affäre zieht, sieht es um Steuerung und Spieltiefe deutlich schlechter aus. Außer passen, schießen und checken ist nichts zu tun, schon Joypads mit vier Knöpfen wirken überdimensioniert. Hinzu kommen dummliche Computerteams mit noch dümmere Goalies (der beliebte Bauerntrick klappt erschreckend oft), was zu extrem wirren Match-Verläufen führt. **MG**

**Michael Galuschka**

## Schade um die schöne Lizenz

Actua Ice Hockey ist überflüssig wie ein Stockstich. Schicke Optik und miese Spielbarkeit stehen im krasen Mißverhältnis zueinander und entlarven dieses Werk als klassischen Blender. Wer auf spielstarke Simulationen steht, hat eh schon NHL 98 im (Eis-)Schrack stehen, Liebhaber actionbetonten Eishockeys kommen mit NHL Powerplay 98 deutlich besser auf ihre Kosten.

## Actua Ice Hockey

**Genre:** Sportspiel  
**Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 80 Mark  
**Spieler:** Einer bis zwei (an einem PC)  
**3D-Karten:** ● Direct 3D ○ 3Dfx ● Power VR ○ Rendition

**Hersteller:** Gremlin  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** ca. 30 bis 100 MByte

Pentium 90  
 16 MByte RAM, 4fach CD  
 DirectX 5.0

Pentium 166 MMX  
 32 MByte RAM, 4fach CD  
 3D-Karte

Pentium 200 MMX  
 32 MByte RAM, 8fach CD  
 Power VR-Karte

Grafik  
 Sound  
 Bedienung  
 Spieltiefe  
 Multiplayer

Ausreichend  
 Ausreichend  
 Mangelhaft  
 Befriedigend

Gut

40%

SPIELSPASS

Nette Blender-Grafik, aber nichts dahinter.