

Sport

Michael Galuschka



Es ist kein Zufall, daß zur Zeit ständig Lenkrad-Tests im Hardwareteil auftauchen. Die Hersteller reagieren damit auf einen Trend, der sich nun schon seit Monaten hinzieht: Rennspiele nehmen einen immer größeren Teil des Genres für sich in Anspruch, klassische Simulationen bekannter Sportarten sind momentan Mangelware. Und zwar egal, ob es sich dabei um die individuelle Leibesertüchtigung (wann kommt endlich mal wieder ein vernünftiges Leichtathletik-Programm à la **Summer**

Challenge für den PC?) oder populären Mannschaftssport handelt.

Um so erfreulicher, daß **Formel 1 '97** endlich die Kurve gekriegt hat. **Anstoss 2** ist der **Verlängerung** für deutlich mehr als 30 Minuten Spielspaß gut, und **Jack Nicklaus 5** verwöhnt mit praller Ausstattung. Nur den **StarTrek**-Flipper sollte man ins All schießen.

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	NEU	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

Formel 1 '97	96
Anstoss 2:	
Verlängerung	98
Jack Nicklaus 5	100
StarTrek Pinball	102

Unkompliziert zum Weltmeister

Formel 1 '97

Nach vorübergehenden Lizenzproblemen kehrt eines der umstrittensten PC-Rennspiele wiedererstarkt auf die Pisten zurück.

Die einen vergöttern es, die anderen rühren es selbst unter Strafandrohung nicht an: Die Rede ist von **Formel 1**, das die PC-Rennspielfans in zwei Lager teilte. Es sah zwar aus wie eine waschechte Simulation, war aber in puncto Fahrzeug-Setup und Steuerung extrem einfach gehalten. Die sehr hübsche Grafik kam selbst mit 3Dfx-Motor nur schwer in Fahrt und rührte sich ohne 3D-Karte erst gar nicht von der Stelle. Der entsprechende Warnsticker auf der

Packung fehlte aber, und so hatten nicht wenige 3D-lose Käufer zu Hause ein Aha-Erlebnis der negativen Art.

Optisch nur dezent überarbeitet, dafür mit der exklusiven 97er-Lizenz geht nun der Nachfolger an den Start. Die Entwickler fokussierten sich voll darauf, mit **Formel 1 '97** ein möglichst perfektes, actionorientiertes F1-Rennspiel abzuliefern.

Arcade-Modus als Appetithäppchen

Die Zweiteilung in Arcade- und Grand-Prix-Modus blieb unverändert, der Inhalt der beiden Module nicht. Der Arcade-Modus erinnert nun

stark an Spielhallen-Automaten und ist mehr für ein paar Minuten unkompliziertes Zwischendurch-Vergnügen gedacht. Sie klappern in fester Reihenfolge alle Strecken ab und müssen dabei aus der letzten Position heraus mindestens Dritter werden. Da die Steuerung extrem vereinfacht wurde und die gegnerischen Piloten den Intelligenzquotienten von Slalomstangen haben, fällt das Aufholen nicht allzu schwer.

Realistisches Umfeld

Kernstück des Programms ist der Grand-Prix-Modus. Der wurde vor allem beim Drumherum auf größtmög-



Den **Blick nach hinten** sollten Sie nur auf langen Geraden riskieren.

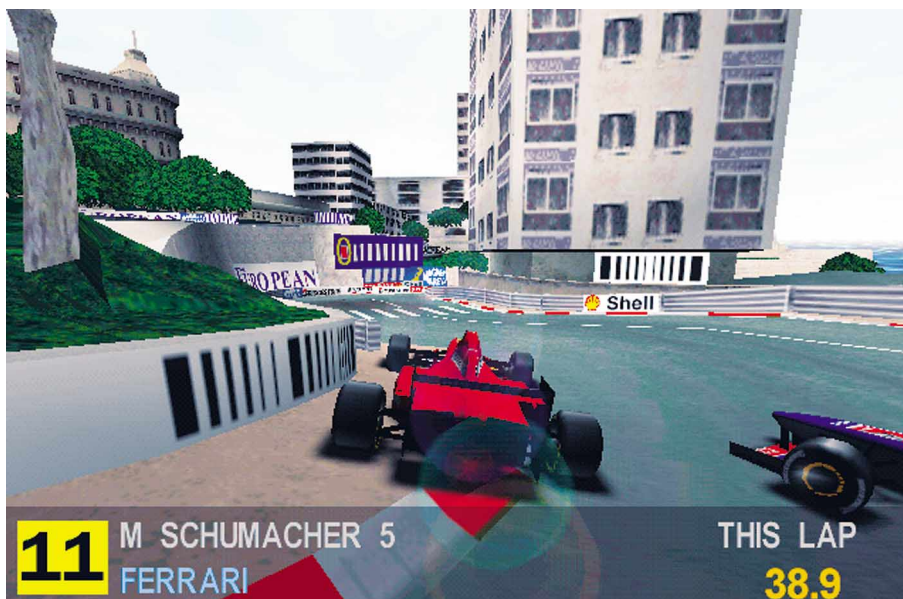
che Realitätsnähe getrimmt. Die Strecken sind bis zum letzten Baum wunderbar detailliert und machen mit ihren exakt nachgebildeten Kurvenradien und Erhebungen einen sorgfältig designten Eindruck. Neu sind einige Details wie das rudimentäre Flaggensystem oder die etwas strengere Orientierung am echten Trainingsmodus. Insgesamt ist das Gefühl, sich im wirklichen Formel-1-Zirkus zu bewegen, ordentlich umgesetzt worden.

Mehr Arbeit in der Boxengasse

Hauptkritikpunkt am Vorgänger war das Fehlen eines vernünftigen Fahrzeug-Setups. Dieses Manko wurde in **Formel 1 '97** gründlich behoben. Das Chassis ist nun halbwegs feinfühlig auf die Strecken-Charakteristik abstimmbare, auch weil sich die Veränderungen spürbar, aber nicht übertrieben auswirken. Echte Tüftler, die nächtelang

Facts

- 1997er Lizenz
- 21 Original-Fahrer
- 17 Strecken
- 11 Teams
- 8 Perspektiven



Mit Michael Schumacher durch **Monaco**. In den engen Gassen muß jeder Zentimeter ausgenutzt werden.

mit jedem Zehntel Radsturz experimentieren, werden allerdings enttäuscht: Das Tuning-Menü beschränkt sich auf die wirklich wichtigen Punkte wie Spoiler und Federn. Als Orientierung dient auf Wunsch die Telemetrie, die alle wichtigen Daten gefährterer Runden erfasst und in anschaulichen Diagrammen darstellt.

Einsteigerfreundliche Steuerung

Das beste Rennspiel taugt nichts, wenn die Steuerung versiebt wurde. Hier lag ein weiteres Defizit des ersten **Formel 1**. Die Boliden waren sehr schwer zu fahren und reagierten überempfindlich auf Lenkbewegungen. Nun wurde das Handling deutlich entschärft. Die Flitzer nehmen selbst recht eigenwillige Interpretationen der Ideallinie nicht krumm und ziehen mit stoischer Gelassenheit ihre Bahn. Auch eine bei echten F1-Boliden unmögliche Vollbremsung bei großem Lenkeinschlag kann Ihnen nichts anhaben – sie bleiben brav in der Spur. Gerät man dennoch



Die **Wetterbedingungen** wechseln jetzt auch während eines Rennens.



Das **Fahrzeug-Setup** beschränkt sich auf die allernötigsten Funktionen.



Die Boliden heben zwar gewaltig ab, **Überschläge** gibt es aber nicht.



Endlich können Sie die Strecke auch aus der **Cockpitsicht** genießen.

abseits gesicherter Pfade, ist ein Drehwurm praktisch sicher. Nur bei gefühlvollem Umgang mit Gaspedal und Volant gelingt dann rasch der Weg zurück auf die Piste. Falls es mal kracht, veranschaulichen aufwendiger gestaltete Deformationen die Schwere des Abflugs. Akustisch wird das Renngeschehen von schwachen Motorsamples, abwechslungsreicher Musik und natürlich den Kommentaren von Jochen Maas untermalt, dem diesmal zusätzlich Vielredner Heiko Waßer zur Seite steht.

Cockpit zu besetzen

Da Formel-1-Fans so nah wie möglich am Geschehen sein wollen, kam neu eine Cockpit-Perspektive hinzu. Die Instrumententafel geriet zwar recht schlicht, doch insge-

samt bietet dieser Blickwinkel die intensivsten Eindrücke vom Kurs. Leider hat auch die 97er-Generation keine Rückspiegel mit auf den Weg bekommen. So ist nur der gefährliche Komplettblick nach hinten möglich.

Ebenfalls in die Kategorie »Features, die man bislang vermißte« gehört der Netzwerkmodus. Bis zu acht Wagemutige dürfen sich damit gleichzeitig in das Blitzlichtgewitter eines Formel-1-Wettkampfs stürzen. **MC**

Formel 1 '97

Genre: Rennspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer bis acht (Netzwerk)
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☒ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Hersteller: Psygnosis
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 70 bis 180 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133	Pentium 200	Pentium II 266
16 MByte RAM / 4fach CD	32 MByte RAM / 4fach CD	32 MByte RAM / 8fach CD
3D-Karte	3Dfx-Karte	3Dfx-Karte

Grafik		Gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		Sehr gut
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer		Gut

Kurzweiliges, actionorientiertes F1-Spiel.



Michael Galuschka



Um mehrere Plätze verbessert

Da kann sich Psygnosis noch so sehr anstrengen, eine ernsthafte

Simulation wird aus Formel 1 wohl nie werden. Das macht im Falle der 97er Edition aber überhaupt nichts, da sich das actionlastige Gerase nun deutlich homogener präsentiert. Der Arcade-Teil ist zwar spielerischer Magerquark, doch im Grand-Prix-Modus blüht das Programm richtig auf.

Attraktive Mischung

Die reizvolle Kombination aus einfacher Steuerung und aufwendigem F1-Hintergrund macht den Flair von Formel 1 aus. Fast alle wichtigen Zutaten wurden in der richtigen Dosis beigemischt: Das Fahrzeug-Tuning ist ausreichend detailliert, und die wunderbar direkte Steuerung läßt schon nach ein paar Runden schnelle Zeiten zu. Eine Stop-and-go-Strafe setzt es dagegen für die Grafiker: An der Optik ging der Fortschritt fast spurlos vorüber; angesichts der starken Konkurrenz ist die Präsentation »nur« noch Oberklasse.

Nachschlag zum Hoeneß-Simulator

Anstoss 2 Verlängerung



Der beste Fußballmanager setzt gekonnt überarbeitet zur kurzweiligen Nachspielzeit an und läßt Sie auch als Bundestrainer ran.

Während der erste **Anstoss**-Teil anno 1994 noch etwas im Schatten der **Bundesliga-Manager**-Konkurrenz stand, setzte sich der Nachfolger vor gut einem halben Jahr eindeutig an die Tabellenspitze aller Fußballmanager. Und dort blieb er dank behutsamer Update-Politik bis heute: Die zahlreichen Patches dienten nur zu

einem Teil der Bugbehebung, vielmehr flossen mit ihnen etliche Verbesserungen und neue Ideen in das Hauptprogramm ein. Mit der Zeit konnte die Truppe aus Gütersloh zudem verstärkt die Wünsche der begeisterten **Anstoss 2**-Spieler berücksichtigen. Das Ergebnis aller Verbesserungsvorschläge ist die mit **Verlängerung** betitelte Zusatz-CD. Sie renoviert und verfeinert einerseits weite Teile des Hauptprogrammes und läßt Sie andererseits zusätzlich auch in den Trenchcoat unseres Bundesbertis schlüpfen.

Auf des Kaisers Spuren

Haben Sie sich als Klubtrainer erst einmal anständige Meriten erarbeitet, steht vielleicht schon bald der DFB auf der Matte und bietet Ihnen an, für Deutschland bei Welt- und Europameisterschaften die Kastanien aus dem Feuer zu holen. Damit wird der Manager-/Trainerberuf erst so richtig stressig, denn im Gegensatz zur realen Welt behalten Sie Ihren Job als Vereinsmeister bei. Sobald Sie in den Diensten der Nationalmannschaft stehen, verändert sich die Buttonleiste am unteren Bildrand und hält

Kondition		Frische		Rahmenbedingungen Trainingslager		Trainingsplanung	
		Essen		Ausgang		Kontrolle	
Regel für das Einzeltraining		Jugendtrainingschwerpunkt		Auswahl Trainingswoche			
keine autom. Auswahl		Technik					
1	gemischte Woche	Kramer.F.	V	51	67		
2	Regeneration	Kramer.F.	V	49	79		
3	gemischte Woche	Kramer.F.	V	44	78		
4	Kondition	Kramer.F.	V	39	41		
5	gemischte Woche	Kramer.F.	V	51	54		
6	Technik	Klaus.G.	V	55	61		
7	gemischte Woche	Tremel.C.	V	50	58		
8	leichtes Konditionstraining	Lehnhardt.J.	V	51	47		
9	Sprintzeit	Lehnhardt.J.	V	52	55		
10	Standardsituationen	Ruscher.S.	V	49	61		
11	Technik	Braungart.S.	V	51	72		
12	Technik	Braungart.S.	V	49	77		
13	gemischte Woche	Skoric.P.	V	42	76		
14	gemischte Woche	Skoric.P.	V	41	77		
15	gemischte Woche	Skoric.P.	V	37	76		
16	leichtes Konditionstraining	Dippold.A.	V	38	69		
17	harte Konditionswoche	Kramer.F.	V	41	61		
18	Technik	Dgün.T.	V	48	76		
19	brutale Konditionswoche	Dgün.T.	V	42	53		
20	brutale Konditionswoche	Dippold.A.	V	48	44		
21	Pressing	Dgün.T.	V	48	44		
22	leichtes Konditionstraining	Dippold.A.	V	1	0		
23	gemischte Woche		V	1	0		
24	Sprintzeit		V	1	0		
25	Standardsituationen		V	0	0		

Einer der drei neuen **Trainingsbildschirme**, hier die langfristige Saisonplanung. Unten im Bild die praktische, umfangreicher gewordene Menüleiste.

nur noch die relevanten Menüpunkte bereit. Insgesamt fällt die Betreuung der Ländereifel zwar weniger komplex aus als die des Vereinsteam, bietet aber dennoch genug Anreiz und Abwechslung, um den Posten des Bundestrainers zum Vergnügen werden zu lassen.

Training muß sein

Auch als Betreuer der heimischen Mannschaft gibt es genug Neues zu bestaunen. Generalüberholt wurde das bei den Spielern so beliebte Training. Statt eines Bildschirms teilen nun gleich deren drei die Schinderei in verschiedene Unterbereiche auf. Im er-

sten wird der grobe Plan für die komplette Saison festgelegt, im zweiten jede einzelne Trainingseinheit bestimmt (mit teilweise neu hinzugekommenen Übungen) und im dritten den Spielern gesagt, auf welche Fähigkeit sie besonders intensiv hinarbeiten sollen. Dies ist deswegen von zunehmender Bedeutung, weil die Balltreter neuerdings nicht mehr nur mit positiven Eigenschaften aufwarten, sondern auf manchen Gebieten wahre Stümper sein können.

Leder-Flicken

Neben diesen beiden Hauptfeatures legte das **Anstoss 2-**

Michael Galuschka



Der alte und neue Meister

Erst in der Verlängerung erwachsen gute Fußballspiele zu echten

Klassikern – da verhält es sich im wirklichen Kickerleben nicht anders als beim PC-Soccer. Nun konnte Anstoss 2 ja schon in der normalen Spielzeit vollauf überzeugen, besonders seit dem letzten Upgrade auf Version 1.50. Doch die geschickte Mischung aus behutsamem Facelifting, Bedienungsfeinschliff und EM/WM-Zusatz gibt dem Ganzen erst den letzten Pfiff.

Wie Mario Basler in seinen besten Tagen ist die Verlängerung nicht ganz ohne Haken und Ösen, verzaubert aber dennoch jeden Fußballfan. Wer seine Anstoss-Sucht in den letzten Monaten sowieso nur mühsam dämmen konnte, hat mit dem Erscheinen dieses mustergültigen Add-ons endgültig keine Chance mehr.



Auch der **WM-Modus** erstrahlt im typischen Anstoss-Look.



Martina Effenberg läßt grüßen:
Ab und zu nehmen auch die
Spielefrauen die Vertrags-
verhandlungen in die Hand.



Team Hand an unzähligen kleineren Dingen an, die teilweise kaum auffallen, teilweise den Umgang mit der Spielerhorde deutlich angenehmer gestalten. Das reicht von zusätzlichen Statistiken über mehr Informationen im Aufstellungsbildschirm und einem verbessertem Editor bis hin zu 200 neuen Spielszenen; ein Großteil der 2.000 alten Szenen wurde überar-

beitet. Einziger Schönheitsfehler des preiswerten Zusatzpacks ist die Inkompatibilität zu alten Spielständen. Wer sich die Verlängerung kauft, muß seine Karriere also noch mal ganz von vorne in den Niederungen einer der Regionalligen beginnen. **MG**

Anstoss 2 – Verlängerung

Genre: Fußball-Manager
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 30 Mark
Hersteller: Ascaron
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 85 MByte
Spieler: Einer bis vier (nacheinander)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 120	Pentium 166
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		Befriedigend
Sound		Befriedigend
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Sehr gut
Multiplayer		Befriedigend



Bringt frischen Schwung in Anstoss 2.

Opulent ausgestattete Golfsimulation

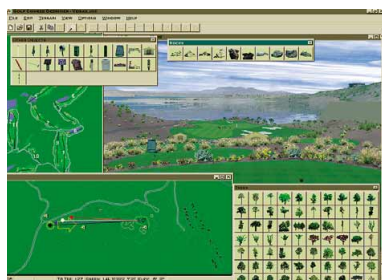
Jack Nicklaus 5

Schnöselige Golfklubs sind Ihnen zu teuer? Macht nichts, Herr Nicklaus sorgt für reichhaltigen digitalen Ersatz.



Weitere Kurse:
<http://www.accolade.com/products/jacks/courses.htm>

Einer der Golf-Opas der Computergeschichte erlebt seinen fünften Frühling. Die Programmierer von **Jack Nicklaus 5** beschränkten sich nicht auf ein unmotiviert zusammengeschustertes Update, sondern packten die virtuelle Schlägertasche mit allem voll, was im Computer-Golf zur Zeit State-of-the-art ist.



Schon nach kurzer Zeit sind mit dem **Kursdesigner** brauchbare Ergebnisse möglich.

Golfplatz Marke Eigenbau

Bekannt ist die Jack-Nicklaus-Reihe seit jeher für ihren leistungsstarken Golfplatzdesigner. Der separat vom Hauptprogramm zugängliche Editor ermöglicht bei erstaunlich komfortabler Bedienung schon nach kurzer Einarbeitungszeit phantasievolle und professionell wirkende Eigenkreationen. Daneben lassen sich auch die stolzen zehn mitgelieferten (teils mit dem Editor des Vorgängers erstellten) Plätze nach eigenem Gusto verändern. Leicht nachteilig wirkt sich dies auf die Grafik aus.

Selbst die real existierenden, digitalisierten Anlagen wirken etwas bauklötchenartig und nicht sonderlich detailliert.

Zu-Schlag

Das gute Dutzend Spielvarianten darf jeder PC-Golfer auf seine gewohnte Art in Angriff nehmen, da alle drei populären Schwungarten eingebaut sind. Doch egal, ob Sie sich für die klassische Mehrfach-Klick-Methode (à la **Links LS**) oder die besonders knifflige MouseMeter-Steuerung (siehe **DSF Golf**) entscheiden: Ein gelungener Schlag erfordert fast schon übermenschliche Reflexe. Der Schlagbalken saust nämlich mit einem Affenzahn herab, außerdem reagiert **Jack Nicklaus 5** sehr empfindlich, wenn Sie die 6-Uhr-Marke nicht perfekt tref-



Die Schön, aber sparsam animierten Golfer sind aus Polygonen zusammengesetzt.

fen. Einsteigerfreundlich ist dagegen die Schlägerwahl, da der unsichtbare Caddy immer das passende Holz oder Eisen zur Hand hat, das noch dazu unrealistischerweise gleich auf die richtige Länge eingestellt ist. Die wenigen verbleibenden Korrekturen geraten dennoch zum Ärgernis: Ob mit Maus oder Tastatur, das Einstellen der Flugbahnrich-

tung vollzieht sich äußerst zäh und umständlich. Accolades Golfbeitrag stellt auch ungebührlich hohe Ansprüche an RAM- und Festplatten-speicher. Um nicht ständig von entnervendem Harddisk-Gerödel geplagt zu werden, sollte man schon über gigantische 64 MByte RAM und 300 MByte freien Festplatten-speicher verfügen. **MC**

Michael Galuschka



Viel Golf fürs Geld

Drei Schlagarten, zehn Golfplätze und ein wahres Monstrum von Kursdesigner: Sollte Jack

Nicklaus 5 etwa dem Golfplatzhirschen Links LS einen Schlag voraus sein? Mitnichten; einige Unstimmigkeiten befördern den guten Jack schnell in die »viele Optionen, nicht allzuviel dahinter«-Schublade.

Auf den meisten Bahnen hat man außer einem bißchen Zielfeintuning nicht viel zu tun – und verflucht dennoch bald die hakelige Bedienung. Da die Schlagsteuerung überempfindlich reagiert, macht man mit den Roughs und Tümpeln öfter Bekanntschaft als mit den Fairways. Zurück im Clubhaus kann ich dem fünften Nicklaus trotzdem überdurchschnittliche Qualitäten mit dem besten Golfplätze-pro-Mark-Faktor bescheinigen.

Jack Nicklaus 5

Genre:	Golf-Simulation	Hersteller:	Accolade
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	145 bis 310 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis vier (an einem PC, Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	<input type="checkbox"/> Direct 3D <input type="checkbox"/> 3Dfx <input type="checkbox"/> Power VR <input type="checkbox"/> Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 120	Pentium 166 MMX	Pentium 233 MMX
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD
DirectX 5.0	DirectX 5.0	4-MByte-Grafikkarte

Grafik		Gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		Ausreichend
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Befriedigend

Ausstattungs-wunder mit tollem Editor.



Gib mir die Kugel, Pille

Star Trek Pinball

Nach Star-Trek-Strategiespielen, -Adventures und -Simulationen hebt die Enterprise auch noch auf einem Flipper ab. Wenn das mal gutgeht...

Durch Dutzende von TV-Folgen, sechs Kinofilme und allerlei Computerspiele mußte sich James T. Kirk schon kämpfen. Doch die Saga geht weiter: Interplay steckte die Lizenz für den Klassiker in drei Flipper-Tische und nennt sie **Star Trek Pinball**.

Imperium gegen Föderation

Kirk persönlich mußte für den Tisch To Boldly Go sein Konterfei zur Verfügung stellen. Umgeben von allerlei Schönheiten erfüllen Sie in Mini-missionen typische Aufgaben eines Starfleet-Captains, manövrieren Raumschiffe, erforschen fremde Welten und liefern sich Gefechte mit Aliens.

Quapla' (Klingonisch für Erfolg) hält nicht ganz, was



Im **Nemesis-Flipper** bekriegen sich zwei Spieler stellvertretend für Föderation und Imperium.

Rüdiger Steidle



Warp ins Wertungs-Wurmloch

Selbst eingefleischte Trekker werden sich trotz der Original-Gra-

fiken und -Soundeffekte enttäuscht abwenden. Die drei Tische bieten spielerisch kaum Neuheiten, weisen dafür aber einige Designfehler auf. Wenn die Kugel immer wieder aus den gleichen Rampen unaufhaltsam ins Aus trudelt oder plötzlich hängenbleibt, sorgt das für Frust. Zusammen mit der optisch veralteten Präsentation versinkt Star Trek Pinball vollends im Wertungs-Mittelmaß. Wer Spielspaß dem Star-Trek-Ambiente vorzieht, sollte lieber zu Balls of Steel oder Timeshock greifen.

der Titel verspricht. Wegen des langweiligen, symmetrischen Aufbaus zieht der zweite Tisch im Vergleich zum Starfleet-Gegenstück klar den kürzeren.

Am innovativsten ist noch der Nemesis-Flipper, auf dem sich zwei Spieler im Dienste von Starfleet oder Klingonenimperium um die Herrschaft im Pinball-Universum streiten. Sieger ist, wer zuerst alle Targets abgeräumt hat. Die wenig spannende Ballhatz artet schnell in Hektik aus, da die Kontrahenten vor demselben Monitor Platz nehmen und sich im Eifer des Gefechts schon mal auf der Tastatur in die Quere kommen. Abhilfe soll ein Netzwerk-Modus schaffen, den aber erst ein Patch demnächst nachliefern wird.

Farbarme Galaxis

Optisch sind die Tische trist, die Rendergrafik begnügt sich mit 256 Farben. Dafür ist **Star Trek Pinball** aber selbst auf einem 486er noch schnell

genug. Erst beim Sound kommt echte Atmosphäre auf: In den Samples fauchen Phaser-Kanonen, fahren Warptriebwerke hoch, und Uhura verkündet das Eintreffen wichtiger Botschaften. **RS**

Star Trek Pinball

Genre:	Flipper	Hersteller:	Interplay
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	MS-DOS
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 1 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC, per Netzwerk), bis vier (nacheinander)		
3D-Karten:	<input type="checkbox"/> Direct 3D <input type="checkbox"/> 3Dfx <input type="checkbox"/> Power VR <input type="checkbox"/> Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
486 DX2/66 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 75 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 90 32 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Ausreichend	Gut
Sound	Ausreichend	Gut
Bedienung	Ausreichend	Gut
Spieltiefe	Mangelhaft	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend	Gut

Viel Sound-Atmosphäre, liebloses Design.

