

PlayStation Classic GAMES

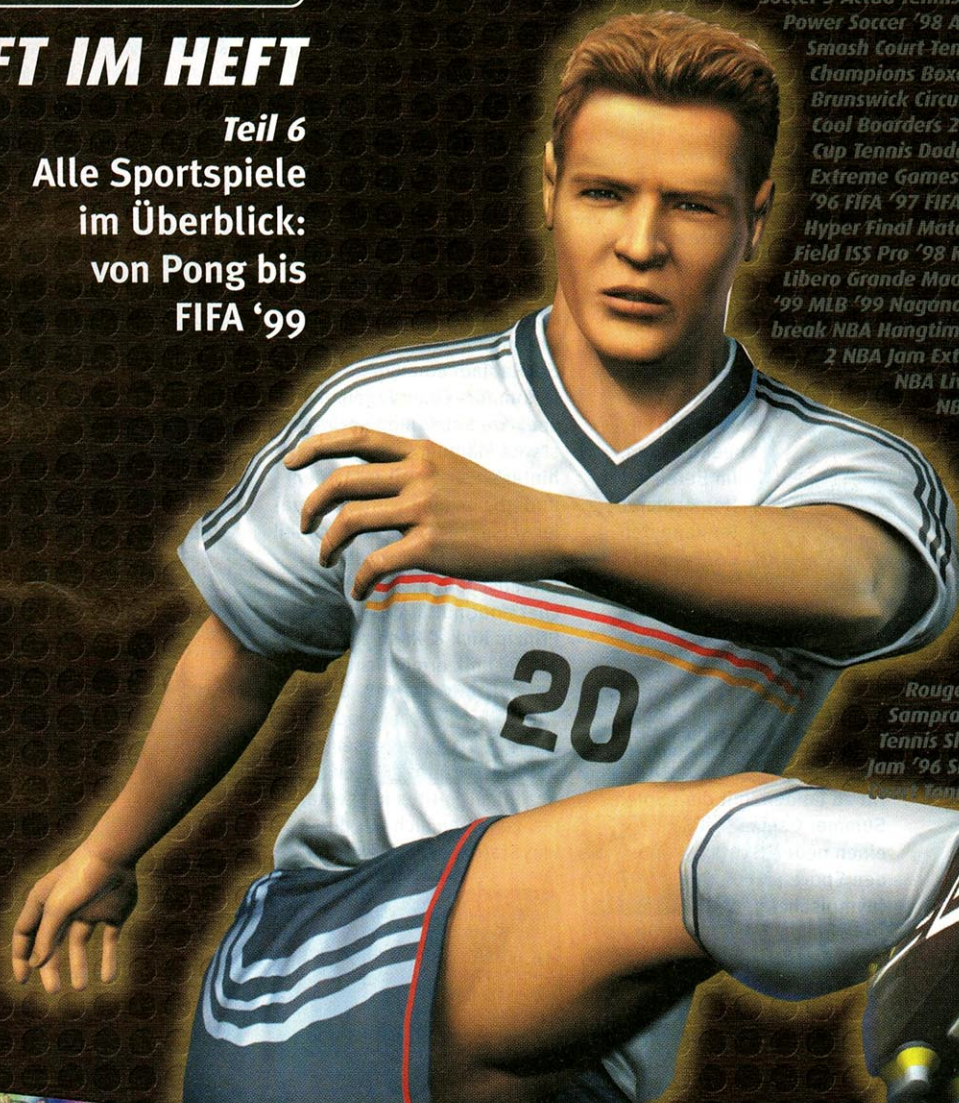
Classic Nr. 6

Beilage zur PSG 8/99



HEFT IM HEFT

Teil 6
Alle Sportspiele
im Überblick:
von Pong bis
FIFA '99



2Xtreme Actua Golf Actua Golf 2 Actua Golf 3 Actua Ice
Hockey Actua Ice Hockey 2 Actua Soccer Actua Soccer Actua
Soccer 3 Actua Tennis adidas Power Soccer adidas
Power Soccer '98 All Star Tennis '99 Anna Kournikova
Smash Court Tennis Ball Blazer Champions Box
Champions Boxer 's Road Brian Lara Cricket
Brunswick Circuit Pro Bowling Chill Cool Boarders
Cool Boarders 2 Cool Boarders 3 Cyball Zone Davis
Cup Tennis Dodgem Arena Everybody's Golf
Extreme Games Extreme Snowbreak FIFA Soccer
'96 FIFA '97 FIFA '98 FIFA '99 Golden Goal '98
Hyper Final Match Tennis International Track &
Field ISS Pro '98 Kick Off World Konami Open Golf
Libero Grande Madden '97 Madden '98 Madden NFL
'99 MLB '99 Nagano Winter Olympics '98 NBA Fast-
break NBA Hangtime NBA in the Zone NBA in the Zone
2 NBA Jam Extreme NBA Jam T.E. NBA Live '96
NBA Live '97 NBA Live '98 NBA Live '99
NBA Pro '98 NFL Blitz NFL Gameday
'98 NFL Xtreme NHL '98 NHL '99
NHL Breakaway NHL Face Off '98
NHL Face Off '99 NHL Powerplay
'98 Olympic Games PGA Tour
Golf '96 PGA Tour Golf '97 PGA
Tour Golf '98 Phat Air - Ex-
treme Snowboarding Pool
Hustler Power Serve Premier
Manager '99 Premier Manager
'98 Pro 18: World Tour Golf Riot
Rouge Trip Rushdown
Sampras Extreme
Tennis Slam 'n
Jam '96 Smash
World Tennis



Snow Racer
'98 Space Jam
Street Sk8ter Super
Match Soccer Ten Pin
Alley Tennis Arena Tiger
Woods 99 Total NBA '96

Total NBA '97 Total NBA '98 Triple Play 2000 UEFA
Championsleague V-Ball Victory Boxing '97 Victory
Boxing 2 Virtual Golf Virtual Pool VIVA Soccer VR Baseball
'97 VR Baseball '98 VR Baseball '99 Wayne Gretzky's 3D
Hockey '98 World Cup Golf World League Basketball World
League Soccer '98 X Games Pro Boarder

EISHOCKEY

FUSSBALL

FUN SPORT

BASKETBALL

GOLF

AMERICAN SPORTS

TENNIS

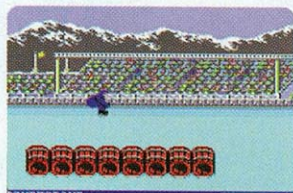
OLYMPIC POWER

SPORTSPIELE-STAMMBAUM

Der **Höchstleistungen, Bestzeiten und Weiten** haben von je her die Menschen begeistert. Daher blickt auch **das Genre der Sportspiele** auf eine lange **Tradition** zurück.



Major League Baseball wurde von 1982 bis 1984 über eine Million Mal für das VCS 2600 verkauft.



World Games war nach Summer Games ein weiterer Erfolg von Epyx auf dem C-64.

Sport ist bekanntlich Mord. Daher liebt es der virtuelle Freizeitsportler, sich mit einer kühlen Limo und einer Tüte Chips vor den Fernseher zu setzen und beispielsweise mit der deutschen Nationalmannschaft auf Torejagd zu gehen, bei deftigen Bodychecks dem Puck hinterherzuhetzen oder aber ruhig und gelassen sich auf einer Golfanlage die Zeit zu vertreiben. Das erste Sportspiel, das es überhaupt

gab, war **Tennis vor Two**, das von David Potter bereits 1958 entwickelt wurde. Das Spiel wurde, so verrückt es sich anhört, auf einem Oszilloskop gezockt: Dabei dienten die Regeln als „Pads“ und die Amplitudenanzeige war der Monitor. Durch weitere Einstellungen kamen Netz, Schläger und ein Ball hinzu, und fertig war der erste virtuelle Sportwettkampf. Der nächste große Schritt wurde von Al Alcorn von Atari 1972 gemacht. Mit dem Spielautomaten **Pong** wurde eine wahre Revolution entfacht, die bereits 1973 zu zahlreichen Klonen führte. Das Game funktionierte grundlegend wie bereits Tennis for Two, nur diesmal auf einem echten Bildschirm, und auch die Punkte wurden gezählt. Innerhalb von zwei Jahren wurden 8500 Maschinen für jeweils \$ 1200 in den USA verkauft. Pong avancierte zu einem wahren Spielermagnet. Daher wurde zum Weihnachtsfest 1975 ein Handheld von Pong auf den Markt gebracht. Mit einem Preis von nur \$ 100 konnte die Kaufhauskette

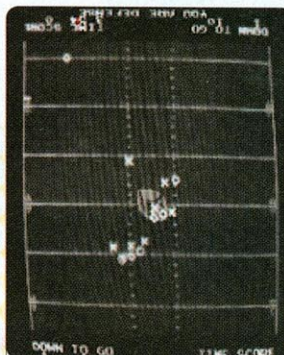
Sears einen ganz großen Reibach machen. Mit den Home Entertainment System **VCS 2600** (1982) von Atari entwickelten sich auch die Sportspiele weiter. Neben einer farbigen Grafik und menschenähnlichen Sprites, die man über den Bildschirm bewegen konnte, entstanden eine ganze Reihe von Fußball-, Basketball-, Football- und Baseball-Simulationen. Nur ein Jahr später beginnt auch



Nintendo mit dem **NES** den amerikanischen Videospielemarkt erheblich zu beeinflussen. Im Bereich der Homecomputer kann der C64 ebenfalls auf hochkarätige Sportspiele zurückblicken. So sorgte die Firma Epyx, die durch finanzielle

Not dazu verdammt war, einen Hit zu landen, mit dem Spiel **Summer Games** (1984) für einen neuen Standard unter den Sportspielen. Im Zuge der Olympischen Sommerspiele 1984 in Los Angeles wurde das acht Disziplinen umfassende Game geschrieben. Weitere Hits folgten schnell: Der Nachfolger zu Summer Games (1984) und ähnliche Produkte, wie **Winter Games** (1985), **World Games** (1985) und **California Games** (1986), entwickelten einen eigenen Kultstatus. Der Grund liegt auf der Hand: Sie gehörten zu den ersten Spielen, bei denen mehr als zwei Personen gegeneinander antreten konn-

ten. Der Vorgänger dieser Mehrspieler-Happenings war **Decathlon**, das 1983 von Activision entwickelt auf dem VCS 2600 das Licht der Welt erblickte. Diejenigen unter euch, die den modernen Zehn-kampf geockt haben, wissen, was nach einem 5000-Meter-Lauf mit eurem Arm und vor allem mit dem Joystick los war: Beide waren vollkommen ausgeleiert. Mitte der 80er-Jahre verlor man so langsam, aber sicher den genauen Überblick bei den Sportspielen. Zwar gibt es eine wahre Flut an Produkten, von denen viele aber nur den ganz normalen Standard an Grafik, Sound und Spielvergnügen boten. Erst mit dem technisch verbesserten **SNES** bzw. dem **Mega Drive** und einem spiele-technisch herrlichen Amiga kam wieder eine wesentliche Entwicklung in die Sportspiele. So war **Kick Off** auf dem Amiga mit seinem rasanten Spielablauf eine kleine Revolution. Aus einer Vogelperspektive hetzten 22 sprintstarke Männlein dem Leder hinterher. Mit weiten Pässen und Abschlüssen wurde normalerweise das Mittelfeld schnell überbrückt. Hier wurde mit Leidenschaft und unermüdlicher Kontinuität das englische Prinzip Kick & Rush zelebriert. Die Technik ermöglichte es, von den „platten“ 2D-Figuren zu dreidimensional modellierten Athleten zu wechseln. Zunächst nur mit einer gewissen Anzahl an Sprites ausgestattet, gesellten sich mit der PlayStation schon Texturen



Atari Football wurde als Zweispieler-Automat 1978 auf den Markt gebracht.

Genre-Unterteilungen:

Fußball

Was finden Menschen daran, 22 Leuten zuzuschauen, die 90 Minuten lang einem Ball hinterherlaufen? Die wohl beliebteste Sportart der Welt kann auf eine lange Geschichte zurückblicken und zeigt wohl die größte Produktpalette in unseren Breitengraden.

Basketball

Alles, was mit Passen, Slamen und Dunken zu tun hat. Neben den reinrassigen Simulationen gibt es auch zahlreiche Fun-Varianten, bei denen es vor allem auf das spektakuläre Spiel ankommt.

Eishockey

Die meist doch sehr harte Jagd nach dem Puck sorgt dafür, dass die körperbetonte Sportart ebenfalls großen Zuspruch im Bereich der Videospiele besitzt.

Tennis

Gerade entzaubert Boris Becker in Wimbledon zum letzten Mal die Tenniswelt. Unser Bobbele ist für den jahrelangen Tennisboom, der auch in die virtuelle Welt reicht, wohl am meisten verantwortlich.

Olympic Power

Olympische Sommer- und Winterspiele sind schon immer ein Zuschauer magnet gewesen. Als Videospiel ist dabei durch die zahlreichen Disziplinen ein exzellenter Mehrspielerspaß garantiert.

Golf

Die früher als elitäres Gebilde abgestempelte Sportart ist in den letzten Jahren zum Freizeitspaß vieler Menschen geworden. Durch einen hohen Grad an Realismus ist auch die heimische Balldrescherei ein beliebtes Hobby.

Fun-Sport

Alles, was trendy ist. Ob Rollerblades, Skate- oder Snowboards, das Freizeitvergnügen, das mit den altbackenen Vorstellungen bricht, bildet vor allem für junge Leute einen wahren Anziehungspunkt.

American Sports

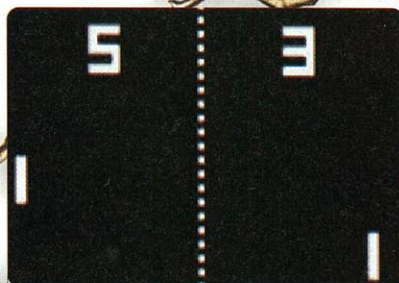
American Football und Baseball fallen unter diese Rubrik. Sie gehören hier zu Lande immer noch zu den Exoten.

Rest vom Fest

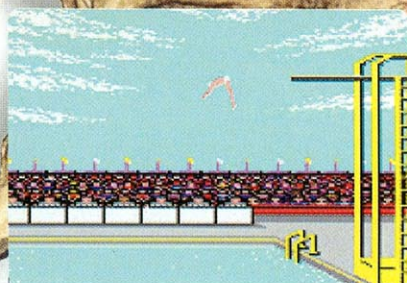
Neben den acht Einzelrubriken werden hier die Sportarten genannt, die zu den Randgruppen gehören und aus Platzgründen keinen eigenen Bereich zugeteilt bekommen haben.



FIFA Soccer auf dem Mega Drive (1995) war grafisch schon recht ansehnlich.



Der erste Videospielautomat Pong sorgte für eine wahre Revolution im Unterhaltungsbereich.



Pünktlich zu den Olympischen Spielen 1984 in Los Angeles erschien Summer Games (Epyx).

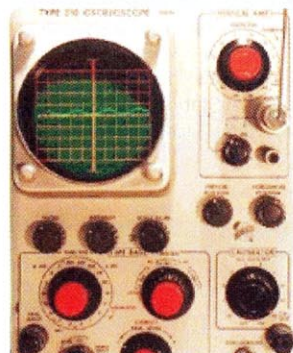
auf die Körper der Figuren. So wurden die virtuellen Kollegen ihrem realen Vorbild immer ähnlicher. Sportprofis, wie Electronic Arts, Konami, Probe, Sega oder auch Sony, beginnen in den Jahren 1996/97 mit der Entwicklung des **Motion-Capture-Verfahrens**. Hierzu werden einem Menschen zahlreiche Sensoren angelegt, die die realen Bewegungsabläufe der Sportler messen und aufzeichnen. So ist es den Programmierern möglich, die authentischen Bewegungsabläufe

eines Andreas Möller (FIFA Soccer) in das Spiel zu integrieren. Ob nun Kopfbälle, Flanken oder Fallrückzieher, alle Bewegungen werden geschmeidig dargestellt, wie es in der Realität der Fall ist.

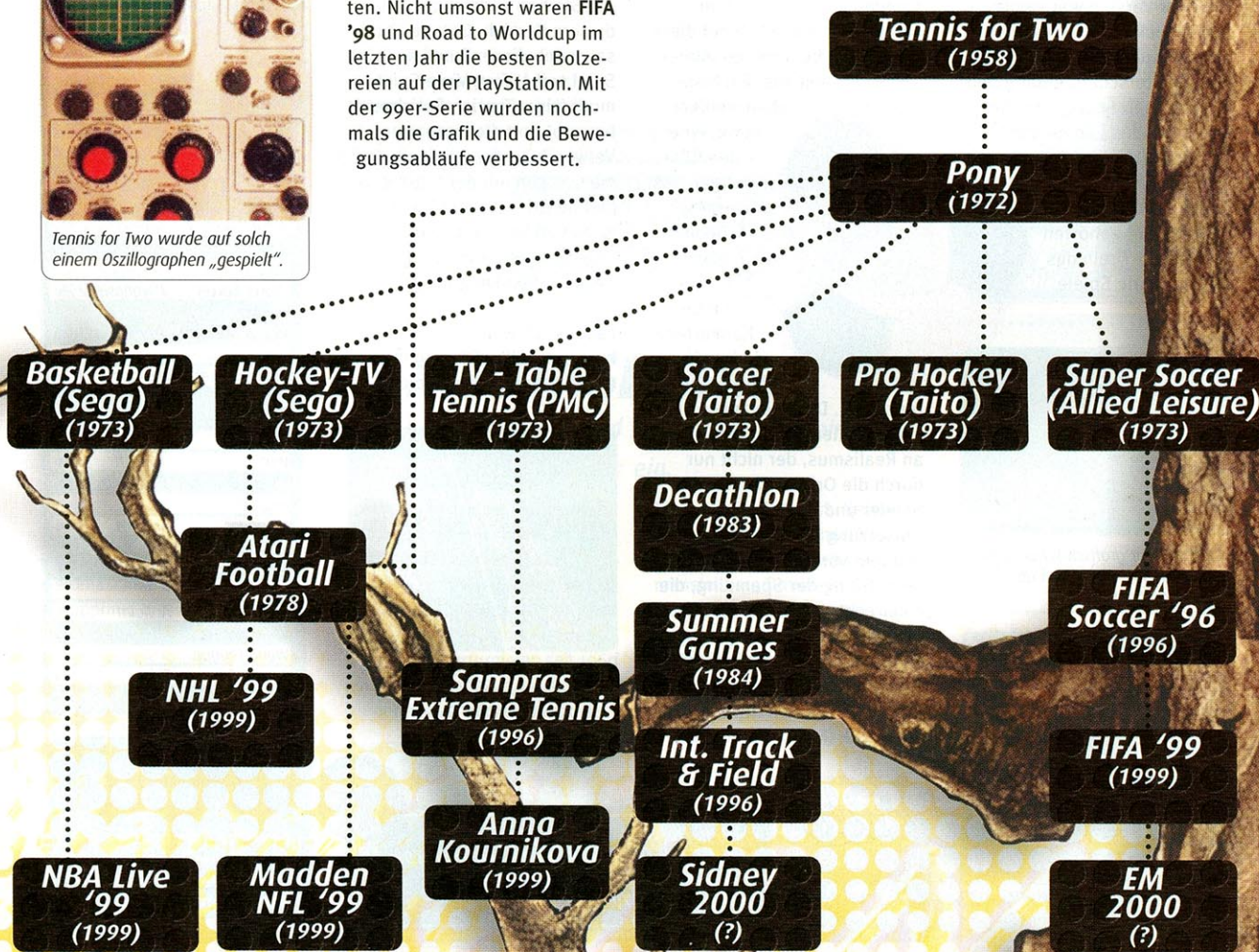
Zwar war diese Technik im Falle von FIFA '97 noch nicht ausgereift, so dass das Game in der Wertung nicht so gut abschnitt. Bereits ein Jahr später jedoch wurde den Fußballfans ein wahrer Leckerbissen an virtueller Dribbelkunst geboten. Nicht umsonst waren FIFA '98 und Road to Worldcup im letzten Jahr die besten Bolzereien auf der PlayStation. Mit der 99er-Serie wurden nochmals die Grafik und die Bewegungsabläufe verbessert.



Kein Wunder, dass das Game Höchstnoten bekommen hat. Das Motion-Capture-Verfahren ist mittlerweile in jeder Sportart Standard und die Games unterscheiden sich nur noch darin, inwieweit das technische Verfahren in die Software integriert worden ist, so dass nicht nur eine realistische Präsentation – durch ein entsprechendes 3D-Modelling – geboten wird, sondern auch ein exzellentes Spielvergnügen. (Udo L.)



Tennis for Two wurde auf solch einem Oszillographen „gespielt“.



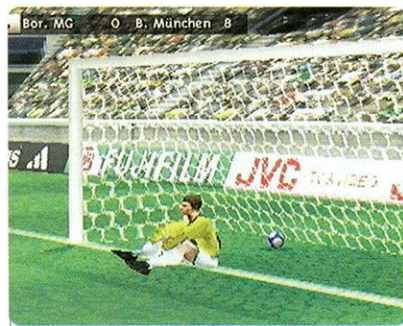
FUSSBALL



Im Laufe der Jahre wurde der Torhüter immer mehr verbessert: Mittlerweile spielt der Keeper intelligent mit. Vorbei die Zeiten der Anfängerfehler.



Ein erstklassiges Fußballspiel wird durch eine gute Präsentation noch besser. EA Sports hat den Bogen einfach raus!



Nette Zwischensequenzen, wie hier ein beträufelter Torwart oder meckernde Spieler, unterstützen die realistische Atmosphäre.

FIFA-SERIE

Seitdem **FIFA** 1996 auch auf der PlayStation debütierte, ging es mit der Qualität des **Fußballklassikers** aus der kanadischen Softwareschmiede ständig bergauf.

1996 war der Beginn einer Ära auf Sonys 32-Bitter: In diesem Jahr erschien der erste Teil von EAs Fußballklassiker auch für die Next-Generation-Konsole. Was mit einem vielversprechenden Auftakt begann, ging schon im nächsten Jahr einigermaßen in die Hose: Die 97er-Version war wenig beeindruckend. Doch schon ein Jahr später, im Jahr der Weltmeisterschaft, gelang den kanadischen Sportgurus ein überragendes Comeback: FIFA 98 – Die WM-Qualifikation und Frankreich 98 – Die Fußball-WM gehörten zu den Top-Titeln des Jahres. Beide Spiele

unterschieden sich nur marginal, beide konnten 90% einfahren. Schon damals gelang es den Programmierern, die Atmosphäre und die Rasanzen eines Fußballmatches höchst realistisch einzufangen und auf den Bildschirm zu übertragen. Eine Verbesserung im kommenden Jahr schien kaum möglich. Und wirklich fiel die Steigerung bei FIFA '99 minimal aus: Ein bisschen weniger eckig, eine Idee flüssiger, das war's. Dennoch reichte es trotz illustrier Konkurrenz wieder einmal für den Referenzthron. Dafür verantwortlich war vor allem der hohe Grad an Realismus, der nicht nur durch die Originalnamen der Spieler und die tolle grafische Umsetzung erreicht wurde, sondern vor allem durch die Vermittlung der Spannung, die einer echten Kickei innewohnt. Bei EA Sports gehört zu einem guten Sportspiel auch eine gelungene Präsentation. Somit stimmt vom Intro über die Musik (Fat Boy Slim!) bis



zur Konkurrenz wieder einmal für den Referenzthron. Dafür verantwortlich war vor allem der hohe Grad an Realismus, der nicht nur durch die Originalnamen der Spieler und die tolle grafische Umsetzung erreicht wurde, sondern vor allem durch die Vermittlung der Spannung, die einer echten Kickei innewohnt. Bei EA Sports gehört zu einem guten Sportspiel auch eine gelungene Präsentation. Somit stimmt vom Intro über die Musik (Fat Boy Slim!) bis



Viele unterschiedliche Kameraperspektiven bieten mal mehr, mal weniger Details bzw. Übersicht auf dem Platz.

zu den kurzen Videoportraits der Stadien wirklich alles in diesem Bereich. Gott sei Dank setzt sich dieser Trend auch im Spiel selbst fort. Viele Spielmodi (Liga, Turnier, Pokalwettbewerb) und die Lizenz zur Verwendung der Originalnamen sorgen mit der Supergrafik und den witzigen Kommentaren von Poschmann und Hansch für ein rundum gelungenes Fußballvergnügen!

Fazit: Auch wenn das Resultat knapp ausfällt, FIFA '99 ist das derzeit beste Fußballspiel auf

der PlayStation, das viel Spaß auf lange Sicht bietet. (Frank F.)



FIFA '97 war grafisch schon sehr ansprechend, spielerisch aber eher Regionalliga.



Die rote Karte für die Konkurrenz: Den Kampf um den Referenzthron hat FIFA '99 für sich entschieden.

und sonst...?

Actua Soccer	Acclaim	21%
Actua Soccer 2	Acclaim	68%
Actua Soccer 3	Acclaim	78%
adidas		
Power Soccer	Psygnosis	25%
adidas		
Power Soccer 2	Psygnosis	30%
adidas		
Power Soccer '98	Psygnosis	41%
Golden Goal '98	BMG	58%
Kick Off		
World	Funsoft	48%
Libero Grande	Namco	76%
Premier Manager	Acclaim	39%
Premier Manager '98	Dinamic	50%
Super Match		
Soccer	Acclaim	32%
VIVA Soccer	Interplay	74%
World League		
Soccer '98	Eidos	75%

TEST Classic SPIELSPASS 90%

FIFA '96, '97, '98, '99, FRANKREICH '98

Hersteller/Vertrieb: EA Sports/Electronic Arts
Erschienen: Jan. '96, Feb. '97, Jan. '98, Jan. '99, Juni '98
Spieler: 1 - 8 Mehrspielerspaß: 90%
Spielspaß: 64%, 70%, 84%, 86%, 84%



Fakten

- deutsche Kommentare von Wolf-Dieter Poschmann (ZDF) und Werner Hansch (SAT1)
- Analogunterstützung
- Originalnamen der Spieler



Eure Mitspieler formieren sich intelligent, zur Absicherung steht immer ein Abwehrspieler auf der Linie, der für den geschlagenen Keeper ausputzt.



Grafisch noch eine ganze Ecke schwächer, aber trotzdem ein spielerischer Leckerbissen war das erste International Superstar Soccer für die PS.

ISS PRO '98

Das **Kopf-an-Kopf**-Rennen mit dem großen Konkurrenten von **EA** beendete **Konamis** Kicker knapp geschlagen als **zweiter Sieger**.

Auch Konami hat seine Fußballserie. International Superstar Soccer Pro, so lautet der Titel ausgeschrieben. Außer der Lizenz zur Verwendung der Originalnamen ist eigentlich

alles an der aktuellen Version dran, was man an einem guten Pixelkicker sucht. In puncto Realismus schlägt ISS Pro '98 den großen Konkurrenten sogar. Das Motion-Capturing stellt alles bisher auf der PSX Dagewesene in den Schatten. Man glaubt, man sitzt im Stadion. Auch das Zubehör stimmt. Sechs Spielmodi und eine große Anzahl von Nationalmannschaften lassen

kaum Wünsche offen, obwohl mir die Vereinstams fehlen (kein Wunder, bei der Nationalmannschaft). Im Gegensatz zu FIFA '99 müssen Fußballfans hier aber auf die Analogunterstützung verzichten. Dies ist neben dem extrem misslungenen Kommentar ein weiteres Manko, welches ISS Pro '98 um den Referenzthron brachte. Schade, denn vom eigentlichen Spiel her steht Konamis Balltreter der Konkurrenz von EA in nichts nach. Aber im Kampf um die Spitze entscheiden eben auch kleine Details.

Fazit: Ein wirklich gelungener Vertreter seiner Art, der nicht nur fanatische Genre-Fans für lange Zeit an den Bildschirm fesseln

kann. Fans des runden Leders, die ISS Pro '98 nicht besitzen, sollten auf die Platinum-Kollektion ein Auge werfen: Bester Fußball für wenig Geld. (Frank F.)



Die Intelligenz der Mitspieler macht es möglich, dass selbst solch ein fast sicheres Tor noch auf der Linie vereitelt wird.

TEST Classic SPIELSPASS 89%

ISS PRO '98

Hersteller/Vertrieb: Konami/Konami
Erschienen: Juli '97, September '98
Erhältlich bei: überall erhältlich
Spieler: 1 - 2 Spielspaß: 78%, 89%

Top Game

Fakten

- wohl das realistischste Motion-Capturing aller Fußballspiele
- keine Analogunterstützung
- kinderleichte Steuerung

UEFA CHAMPIONSLEAGUE

Eidos wagt sich aufs **Fußballparkett** und steigt gleich mit einer **offiziellen UEFA-Lizenz** ein.

Die Championsleague, von den einen als Liga der Besten bezeichnet, von anderen als Geldmaschine abgetan, ist Mittelpunkt dieses ansprechen-den Fußballspiels von Eidos. Herzstück des Spiels ist die gerade abgelaufene Saison 1998/99.

Jedes der in diesem Wettbewerb vertretenen Teams könnt ihr zum Sieg führen, egal ob es nun Manchester United oder Juventus Turin heißt. Zur Wahl stehen aber auch alle Siegerteams aus den Landesmeisterturnieren seit 1960 und zehn Arcade-Mannschaften, zu denen auch eine Auswahl der

Programmierer gehört. Neben der gerade vergangenen Saison sorgen von euch beliebig zusammenstellbare Turniere und ca. 20 Szenarien für Abwechslung und Spannung. Gepaart mit der guten Grafik und den innovativen Extras (Abseits wird immer mit Replay belegt) bietet das Game viel Spaß.



Packende Strafraumszenen gibt es in Hülle und Fülle.

Fazit: Trotz netter Einfälle und guter Umsetzung ein ganzes Stück schlechter als die Referenz. (Frank F.)



Flanken sind ein probates Mittel, um zum Torerfolg zu kommen.

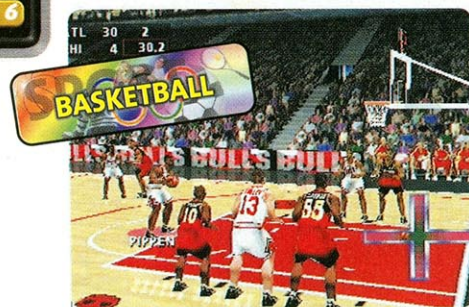
Fakten

- 60+ Mannschaften
- offizielle UEFA-Lizenz
- Szenarien mit unterschiedlichen Spielsituationen

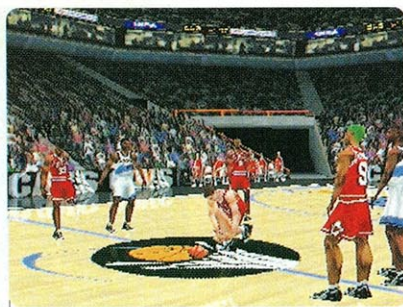
UEFA CHAMPIONSLEAGUE

Hersteller/Vertrieb: Silicon Dreams/Eidos
Erschienen: April '99
Spieler: 1 - 4 Mehrspellerspaß: 83%
Erhältlich bei: Überall erhältlich

TEST Classic SPIELSPASS 81%



Der Freiwurf will geübt sein. Habt ihr jedoch einen guten Schützen, dann gleicht er eure Unsicherheit aus.



Dennis the Menace: Der wohl rüdeste Spieler der NBA trägt auch in den diversen Simulationen eine individuelle Haarpracht.



In der Iso-Perspektive habt ihr den besten Überblick über das Geschehen. Anfänger sollten mit diesem Blickwinkel spielen.

NBA LIVE '99

Die Sportsielschmiede **Electronic Arts** gehört auch im Bereich des **Basketballs** unter die **Top-Five** der Videospielbranche.

Das amerikanische Sport-Spektakel hat seit Beginn der 90er-Jahre durch Streetball-Events, einen seit Jahren glänzend aufspielenden Detlef

Schrempf und durch eine weltweite Vermarktung der nord-amerikanischen Profiliga NBA auch in germanischen Gefilden einen wahren Boom erlebt. Mit



Durch ein individuell einstellbares Taktik-Menü gestaltet ihr euer Spiel professioneller.



Slam it! Spektakuläre Dunks werden in einer Replay-Funktion hautnah präsentiert.

TEST Classic
SPIELSPASS
88%

NBA LIVE '99

Hersteller/Vertrieb: EA/EA
Erschienen: Dezember '98
Spieler: 1 - 4 Mehrspielerspaß: 88%
Erhältlich bei: Fachhändler

Top
Game

ihrem bislang vierten Teil der NBA-Live-Serie gehört Electronic Arts bereits seit 1996 zur Sportgemeinde des Basketballs auf der PlayStation. Wie es sich für EA gehört, warten alle vier Games mit der Originallizenz der NBA auf und greifen jeweils auf die aktuellen Spieler und Mannschaften der nordamerikanischen Profiliga zurück. Durch einen schnellen Spielverlauf, packende Szenen unter dem Korb und eine saubere Steuerung sind selbst Anfänger mit dieser Simulation nicht überfordert und die Punktejagd macht auch nach Wochen und Monaten noch sehr viel Spaß.

Fazit: Die Live-Serie von Electronic Arts beweist über

die Jahre hinweg eine qualitative Beständigkeit erster Güteklasse. Mit der aktuellen Simulation bieten die Jungs von EA auch das Beste in puncto Basketball auf der PlayStation. (Udo L.)

und sonst...?

NBA	Fastbreak '98	GT Interactive	80%
NBA	Hangtime	GT Interactive	70%
NBA	in the Zone	Konami	55%
NBA	in the Zone 2	Konami	75%
NBA Jam	Extreme	Acclaim	45%
NBA Jam T.E.	Acclaim		38%
NBA Live '96	Electronic Arts		45%
NBA Live '97	Electronic Arts		75%
NBA Live '98	Electronic Arts		80%
NBA Pro '98	Konami		83%
Slam 'n Jam '96	Crystal Dyn.		43%
Total NBA '96	SCED		55%
Total NBA '97	SCED		68%
Total NBA '98	SCED		79%
World League Basketball	Mindscape		50%

Fakten

- 29 NBA-Teams + All-Star-Teams
- Dual Shock
- deutsche Texte und Sprachausgabe
- Multitap

SPACE JAM

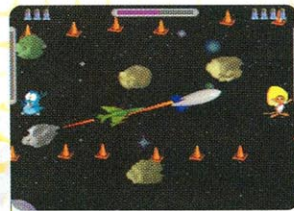
Nach dem erfolgreichen **Comic-Film** versorgte **Acclaim** die **PS-Gemeinde** mit einer entsprechenden Videospieladaption.

Mit dem Kassenknüller Space Jam bewies Michael Jordan, dass er nicht nur ganz gut durch die Lüfte fliegen kann, sondern auch auf der Bühne Hollywoods keine

schlechte Figur macht. Ganz im Gegensatz zu den realistischen Simulationen präsentiert die Filmumsetzung sowohl durch die Comic-Grafik als auch durch den Arcadestil, dem ein locke-



Die Dunks werden immer wieder spektakulär in Szene gesetzt.



Das Zwischenspiel in den Pausen erinnert an Micro Machines von Codemasters.

res Regelwerk zu Grunde liegt, eine Fun-Sport-Variante von Basketball. Hier kommt es vor allem darauf an, kräftig zu dunken und mit überdurchschnittlichen Fähigkeiten bzw. fiesen Tricks die Gegner auszusmieren. Darüber hinaus

ermöglicht euch das Zwischenspiel Crazy Space Race (eine Art Micro Machines im Weltraum), in den Pausen neue Fähigkeiten für eure Spieler zu gewinnen. **Fazit:** Space Jam reiht sich nahtlos in die lange Liste von Fun-Sport-Varianten, wie zum Beispiel Slam 'n Jam, ein und macht auch heute noch

Spaß. Wer nicht nur auf bierernste Simulationen steht, kann hier abwechslungsreiche Spielchen erleben. (Tom S.)

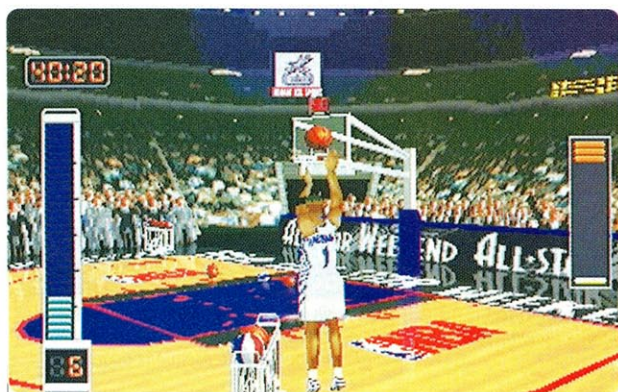
Fakten

- drei gegen drei Spieler
- Zwischenspiele

TEST Classic
SPIELSPASS
55%

SPACE JAM

Hersteller/Vertrieb: Acclaim/Acclaim
Erschienen: Januar '97
Spieler: 1 - 4 Mehrspielerspaß: 55%
Erhältlich bei: Fachhändler



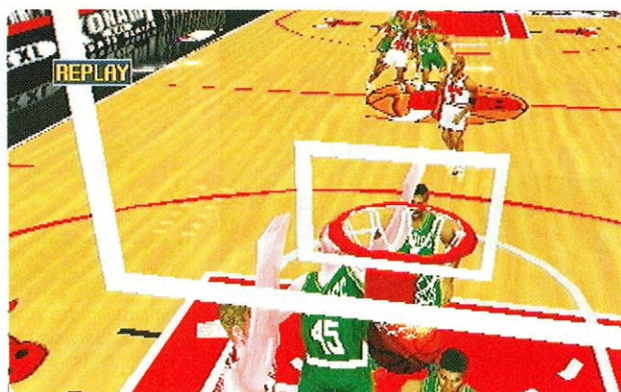
Der 3-Punkte-Wettbewerb des alljährlichen All-Star-Games ist auch bei NBA Pro '99 als eigenständige Rubrik vertreten.

NBA PRO '99

Wie in jedem Jahr versorgen uns auch die haus-eigenen **Softwareschmieden** von **Konami** mit einer brauchbaren **Körbejagd**.

Erst seit der 98er-Saison besitzt Konamis Körbejagd den Namen NBA Pro, denn vorher wurde unter dem Label In the Zone 1 bzw. 2 kräftig unter den virtuellen Körben mitgemischt. Durch eine saubere Präsentation mit Motion-Capturing und eine einwandfreie Spielbarkeit bekamen ItZ 2 und auch das letztjährige Produkt hohe Wertungen und erstürmten locker den Referenzthron. Die Jungs aus

Osaka verstanden es immer, den Spielverlauf sehr authentisch zu gestalten, so dass die NBA-Recken über abwechslungsreiche Animationen verfügen, die stets optimal zur jeweiligen Situation passen. Darüber hinaus spielen die CPU-Teams erfreulich stark, was selbst ab einer mittleren Schwierigkeitsstufe zu einem harten Schlagabtausch auf dem Court führt. Leider wurde in der diesjährigen Version



Mittendrin statt nur dabei. Wer die Spieler-Kamera aktiviert hat, ist mitten im Geschehen.

das Spieltempo zu drastisch gesenkt (ich komm mir vor wie in der Seniorenliga) und die Schiedsrichter Pfeifen übertrieben hart. Gut 80 Prozent eurer Steals werden als Foul gewertet, so dass ihr euch auf Fehler des Gegners verlassen müsst, um in Ballbesitz zu gelangen. Neben den bekannten Spielvarianten, wie All-Star-Game und der 3-Punkte-Wettbewerb, beweist ihr euer Können diesmal auch in einem fetzigen Slam-Dunk-Contest.

Fazit: Konami versteht es seit 1996 mit einer authentischen Präsentation aufzuwarten, was meist auch für den

Spielverlauf gilt. Trotz gedrosselter Spielgeschwindigkeit ist auch der diesjährige Kandidat aus dem Hause Konami ein Spiel wert. (Tom S.)



Schon vor zwei Jahren sah man unserem US-Boy die deutsche Abstammung an.

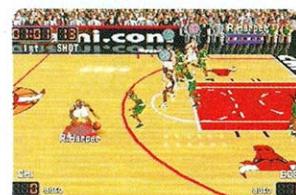
TEST
Classic
SPIELSPASS
78%

NBA PRO '99

Hersteller/Vertrieb: Konami/Konami
Erschienen: Juni '99
Spieler: 1 - 8 Mehrspielerspaß: 80%
Erhältlich bei: Fachhändler

Fakten

- 29 NBA-Teams + All-Star-Teams
- Dual Shock
- englische Texte und Sprachausgabe
- Multitap



Durch einfache taktische Anweisungen über die L- bzw. R-Tasten dirigiert ihr eure Kollegen.

TOTAL NBA '98

Auch die Jungs von **Sony** können sich aus dem Geschäft um die **riesigen Athleten** der **NBA** nicht heraushalten.

Eigentlich konnte sich Sony nur 1996 im Glanz der Referenz mit dem Eigengewächs Total NBA sonnen. Damals verfügten die Polygonathleten im Gegensatz zur Konkurrenz bereits über die

(damals) neuartige Motion-Capture-Technik, die den Spielern nicht nur ein realistisches Aussehen gab, sondern auch authentische Bewegungsabläufe garantierte. In den beiden folgenden Jahren konnte die Konkurrenz



Via L-Taste ruft ihr das Passmenü auf. Die Icons helfen beim Spiel.

nachziehen und verdrängte Total NBA auf die hinteren Plätze. Zwar wartete die 98er-Variante mit den unentbehrlichen Pass-Icons auf und bot herrliche Dunk-Szenen, jedoch war die Spielgeschwindigkeit so hoch, dass einfach zu viel

Hektik aufkam. Diese wurde durch eine mäßige Kameraführung teilweise noch verstärkt. Ein weiteres Manko war auch hier ein zu strenger Schiedsrichter, der reihenweise Fouls verteilte, die ihr eigentlich nicht verursachen wolltet.

Fazit: Anfangs noch der Vorreiter in puncto Grafik und Spielbarkeit, wurde bei den Nachfolgern einfach zu viel geschlampt. Dies führte zu den kleinen, aber feinen Unterschieden, die die Spreu vom Weizen trennt. (Ulf S.)



Da haut er ihn rein. Wer dunkt, bringt die Zuschauer zum Jubeln.

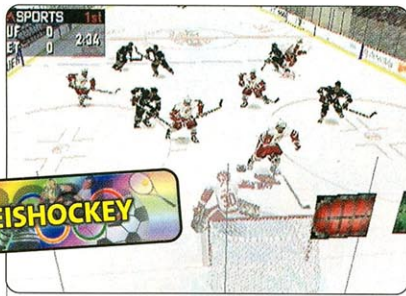
Fakten

- 29 NBA-Teams + All-Star-Teams
- Multitap

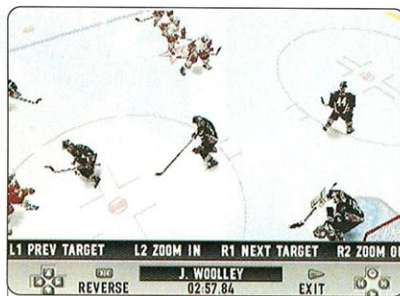
TEST
Classic
SPIELSPASS
79%

TOTAL NBA '99

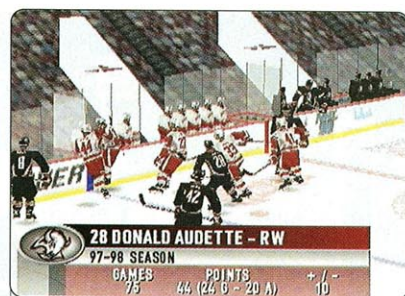
Hersteller/Vertrieb: SCED/SCED
Erschienen: Juni '98
Spieler: 1 - 8 Mehrspielerspaß: 79%
Erhältlich bei: Fachhändler



Der Goalie wird vom Computer gesteuert. Dieser behält in diesem Chaos den Überblick und meistert die Situation.



Ein ausführlicher Trainingsmodus erleichtert euch das Einüben vieler Spielsituationen, wie hier einen Bully.



Die Detailverliebtheit der Programmierer wird hier ersichtlich: Ein kompletter Blockwechsel wird mit einer Zwischensequenz angezeigt.

NHL '99

EA Sports: Dieser Name ist **Garant für Qualität**, auch auf rutschigem Untergrund.

Die amerikanische Eishockey-Liga kann im Gegensatz zu ihrem deutschen Pendant jedes Jahr mit rekordverdächtigen Zuschauerzahlen und zahlreichen Stars aufwarten. Im Land der unbegrenzten Möglichkeiten zählt Hockey neben Baseball, Basketball und American Football zu den beliebtesten Sportarten. Kein Wunder also, wenn auch die

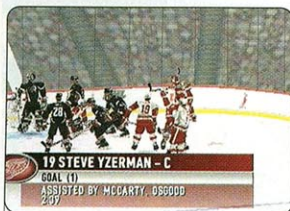
Konsolen mit qualitativ hochwertigem Sport-Futter geradezu verwöhnt werden. Wie bei vielen anderen Sportarten ist auch bei der Keilerei um den Puck die Firma Electronic Arts bzw. deren Abteilung EA Sports führend. NHL '99 stellt dabei die derzeit beste Eishockey-Simulation dar. Neben den obligatorischen Spielmodi Freundschaftsspiel, Saison und Playoff habt ihr beim Coaching Drill die Möglichkeit, gezielt von euch gewählte Spielsituationen einzuüben. Abgesehen von den



Natürlich sind auch Ländervergleiche möglich, und USA gegen Kanada ist eben ein Klassiker.

Teams der NHL tummeln sich übrigens auch 18 Nationalmannschaften auf dem Eis. Dank Dual-Shock-Unterstützung spürt ihr jetzt jeden Bodycheck, was zu der extrem realistischen Atmosphäre beiträgt. Die grafische Gestaltung ist wie immer ein Augenschmaus und auch bei der KI der CPU-Teams wurde einiges verbessert.

Fazit: Trotz eines guten Vorgängers ist die aktuelle Version aufgrund der vielen Verbesserungen im Detail den Kauf wert. (Frank F.)



Inmitten des Getümmels fällt plötzlich ein Tor - zwei Kommentatoren informieren euch.

TEST Classic
SPIELSPASS
85%

NHL '99
Hersteller/Vertrieb: EA Sports/Electronic Arts
Erschienen: November '98
Spieler: 1 - 4 Mehrspielerspaß: 86%
Erhältlich bei: überall erhältlich

Top Game

Actua Ice	Acclaim	43%
Actua Ice		
Hockey 2	Acclaim	56%
NHL		
Breakaway	Acclaim	70%
NHL Face		
Off '98	SCED	65%
NHL Face		
Off '99	SCED	76%
NHL Powerplay '98	Virgin	77%
Wayne Gretzky's 3D		
Hockey '98	GT Interactive	47%
NHL		
Powerplay	Virgin	61%

Fakten

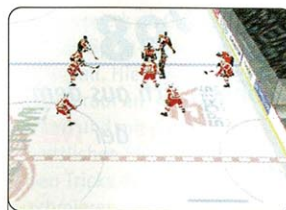
- hohe CPU-Intelligenz
- Analog- und Dual-Shock-Unterstützung
- ausführlicher Trainingsmodus

NHL '98

Nach kleinen **Anfangsschwierigkeiten** auf der PlayStation ein **echter Hit**.

Die Umstellung auf die Next-Generation-Konsolen bereitete dem Sportprofi EA Sports keine Probleme, so dass erst mit NHL '98 ein echter Hit in Sachen Eishockey über den Bildschirm flimmerte. Eingefasst in ein per-

fektes Äußeres (Intro, Präsentation), absolviert ihr entweder Freundschaftsspiel oder Saison oder ihr steigt direkt in die Playoffs ein. Neben den aktuellen Teams der NHL stehen natürlich auch die wichtigsten nationalen Mannschaften auf dem Eis. Dass vor solchen Begegnungen die



Der Schiedsrichter wird öfters mal über den Haufen gerannt.



Beim harten Männersport darf auch eine Schlägerei nicht fehlen.

Nationalhymne abgespielt wird, muss bei der bekannten Detailverliebtheit von EA Sports wohl kaum extra erwähnt werden. Komplettiert wird der gute Eindruck durch die tolle, wenn auch

etwas kantige Grafik und den zur Atmosphäre passenden Sound.

Fazit: Dank der starken KI und der Detailfülle immer noch ein toller Titel. (Frank F.)



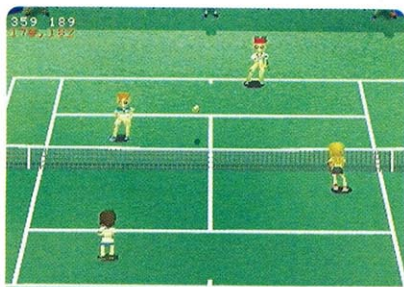
Die CPU-Gegner sind richtig gut und bringen euch ins Schwitzen.

Fakten

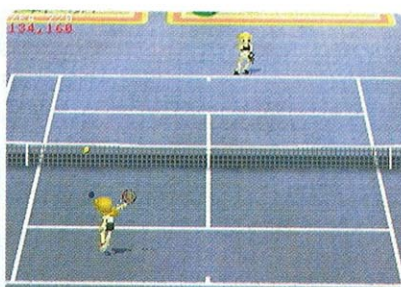
- komplett eingedeutscht
- übersichtlicher Replay-Modus
- mit Goaliesmasken-Galerie

TEST Classic
SPIELSPASS
78%

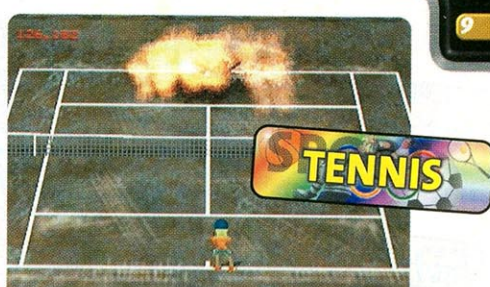
NHL '98
Hersteller/Vertrieb: EA Sports/Electronic Arts
Erschienen: Oktober '97
Spieler: 1 - 8 Mehrspielerspaß: 80%
Erhältlich bei: Fachhändler



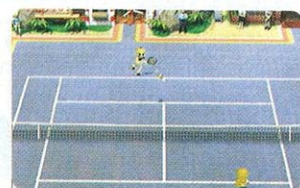
Natürlich könnt ihr auch zu viert im Doppel gegeneinander antreten.



Rasante Serve&Volley-Action oder geplantes Grundlinienspiel, beides ist möglich.



Fun-Modi wie dieser bringen eine Bombenstimmung: nach kurzer Zeit explodiert der Ball!



Auch an einen Trainingsmodus wurde gedacht. Hier übt ihr Standardspielsituationen.

ANNA KOURNIKOVA SMASH COURT TENNIS

Namco wirbt mit der **attraktiven Russin** für die **Neuauflage** seines **Tennisklassikers**.

Damentennis hat ein unglaubliches Plus bei den Zuschauerzahlen erfahren, seitdem die hübsche Anna Kournikova über den Centre Court



Mit hängenden Köpfen schleichen die Verlierer vom Centre Court.

hetzt. Auch der Videospielbranche sollte das Flair der Wahl-amerikanerin nützen, so dachte sich Namco. Als Zugpferd (sorry) für Tennisspiele werden ja allzu gerne die Stars der Branche verpflichtet (siehe Pete Sampras Extreme Tennis). Beim vorliegenden Titel stehen euch ein Einzelspieler- und ein Mehrspieler-Modus zur Verfügung. Der erste ist wiederum in drei Modi unterteilt, nämlich Training, Einzelwettkampf und Turnier. Besonders letzterer

Modus kann lange Zeit motivieren, denn neben 15 Charakteren warten zahlreiche Goodies auf euch, zum Beispiel zusätzliche Schläger oder Bonuscharaktere, die erst nach längerem erfolgreichen Spiel frei werden. Für Abwechslung ist also gesorgt. Die Grafik ist wie gewohnt im Knuddel-Comic-Stil gehalten. Alle, die auf fotorealistische (und atemberaubende) Mini-röckchen gehofft hatten, wer-

den also enttäuscht sein.

Fazit: Dank der hohen Intelligenz der Computergegner und vieler Gimmicks ein auf lange Sicht motivierender Spielspaß. (Frank F.)

TEST
Classic
SPIELSPASS
79%

ANNA KOURNIKOVA SMASH COURT TENNIS

Hersteller/Vertrieb: Namco/SCED
Erschienen: Juni '99
Spieler: 1 - 4 Mehrspielerspaß: 83%
Erhältlich bei: überall erhältlich

Fakten

- Knuddeloptik
- viele Extras und Bonuscharaktere
- starke CPU-Spieler

und sonst...?

Actua Tennis Acclaim	33%
All Star	
Tennis '99 Ubi Soft	66%
Davis Cup	
Tennis Telstar	60%
Hyper Final	
Match Tennis Human Ent.	40%
Power Serve Ocean	33%
Smash Court	
Tennis Namco	60%
Tennis Arena Ubi Soft	50%

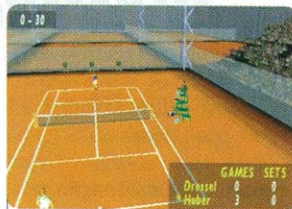
SAMPRAS EXTREME TENNIS

Hat zwar schon ein **paar Jahre** auf dem **Buckel**, spielt aber noch gut bei den **"Jungen"** mit.

Schon 1996 auf den Markt gekommen, kann das Game mit "Pistol Pete" als Promi-Werbepartner immer noch überzeugen. Mit insgesamt drei

Modi ausgestattet, wartet auch Sampras Extreme Tennis nicht mit realen Tennisgrößen, sondern mit No-Name-Charakteren auf. Der besondere Gag an diesem Spiel dürfte die World-Tour sein, bei der ihr an bis zu acht großen Turnieren teilnehmt. Die

Spiele werden vom Schiedsrichter in der jeweiligen Landessprache geleitet. Auch sonst achtete Codemasters sehr auf Details. Neben einem umfangreichen Schlagrepertoire wurden auch Kleinigkeiten wie das Hin- und Herwippen der Spieler beim Aufschlag mit einbezogen.



Die verschiedenen Bodenbeläge sorgen für ein verändertes Ballverhalten.

Fazit: Trotz des vergleichsweise hohen Alters immer noch gut für ein kurzweiliges Match. (Frank F.)



Neben einigen Fantasie-Athleten stolpern auch exotische Typen über den Aschenplatz.



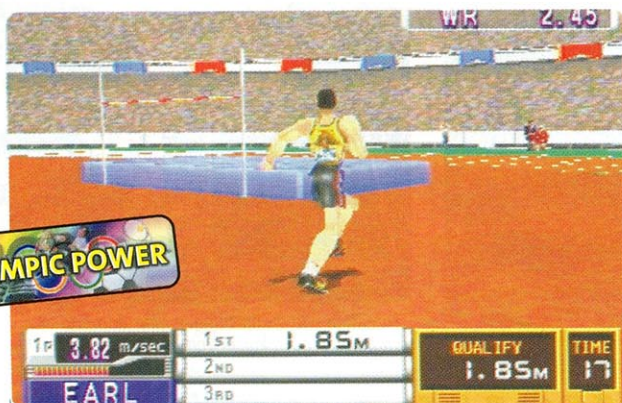
- tolles Motion-Capturing
- acht verschiedene Courts
- Schiedsrichter in Landessprache

TEST
Classic
SPIELSPASS
72%

SAMPRAS EXTREME TENNIS

Hersteller/Vertrieb: Codemasters/Konami
Erschienen: Juli '96
Spieler: 1 - 4 Mehrspielerspaß: 74%
Erhältlich bei: Fachhändler

OLYMPIC POWER



Beim Hochsprung ist nicht nur ein schneller Anlauf wichtig, auch der korrekte Abprungpunkt und ein nicht zu steiler Sprungwinkel sind entscheidend.



Kleiner Tipp: Mit einem Feuerzeug wie wild über die Taste zu rubbeln bringt Wahnsinnsleistungen und schont die Fingerchen, belastet aber das Pad.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

Grafisch **ausgereifte Neuauflage** des Spielhallenklassikers **Hyper Olympics**.



Die Qualifikationsleistungen sind recht schwer zu erreichen. Da bedarf es einiger Übung.

Konamis Leichtathlet konnte 1996 vor allem durch seine beinahe perfekte Polygon-Grafik überzeugen. Die muskelbepackten Athleten, die sich in elf Disziplinen um Medaillen balgten, waren dank eines tollen Motion-Capturings vom Original kaum zu unterscheiden. Einziges Manko der auch durch ihren tollen Sound

beeindruckenden Sportorgie war die Steuerung, die schnell zu einer üblen Sehnenentzündung führen konnte. Insgesamt vier Spieler dürfen sich in klassischen Leichtathletikdisziplinen, wie Weitsprung, Hochsprung, Diskus- und Speerwurf oder Stabhochsprung, messen, wobei glücklicherweise auf den noch aus

Decathlon berückichtigten 1500-Meter-Lauf verzichtet wurde. Gerade bei den Rennen (100 m, 110 m Hürden, 100 m Freistil) kommt aber Wettkampf-Feeling auf, da dann alle vier Athleten gleichzeitig auf dem Screen zu sehen sind. Ob ihr im Einzelwettbewerb oder in

einem Elfkampf antretet, bleibt dabei ganz allein euch überlassen. Bei letzterem müsst ihr jedoch eine Qualifikationsleistung erreichen, sonst scheidet ihr aus.

Fazit: Dank toller Grafik und großer Vielfalt immer noch ein tolles Spiel. Vor allem wenn man gegen drei oder mehr Kollegen zum virtuellen Kräftemessen antritt, kann locker ein ganzer Abend beim Zocken draufgehen. Haltet aber Sport-salbe bereit, denn die Steuerung schlaucht! (Frank F.)

TEST **Classic**
SPIELSPASS
73%

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

Hersteller/Vertrieb: Konami/Konami
Erschienen: Juli '96
Spieler: 1 - 4 Mehrspielerspaß: 76%
Erhältlich bei: Fachhändler

Fakten

- sehr realistisches Motion-Capturing
- elf Disziplinen
- anstrengende Steuerung

OLYMPIC GAMES

Alt, aber gut: Der **Alleskönner** appelliert an den **Olympioniken** in euch.

Sportliche Großereignisse wie die olympischen Sommerspiele in Atlanta 1996 haben immer auch eine Auswirkung auf die Softwarebranche. Die Olympiade war Auslö-

ser für die Renaissance eines lange vernachlässigten Genres: Leichtathletik. Was früher unter dem Namen Summer Games oder Decathlon an den C64 bzw. an den Atari VCS festsetzte, konnte im olympischen Jahr als Olympic Games auch



Randsport: Mit der Luftpistole auf der Jagd nach olympischem Gold.

auf der PlayStation gefallen. In 15 verschiedenen Disziplinen gehen bis zu acht Spieler gleichzeitig (so es die Disziplin erlaubt) auf die Jagd nach

Medaillen. Ein echter Rekord! Ob nun Fechten, Bogenschießen, Gewichtheben oder 100-Meter-Lauf, hier ist wirklich für jeden Geschmack etwas dabei. Obwohl das Game grafisch kaum überzeugt, beeindruckt die innovative Steuerung, die Hände und Finger schont.

Fazit: Mit Olympic Games kann man immer noch einen netten Abend im Freundeskreis verbringen. (Frank F.)



Wer im Vorlauf unter die ersten Zwei kommt, erreicht das Finale.

Fakten

- rekordverdächtige 15 Disziplinen
- leicht kantige Grafik
- innovative, einfache Steuerung

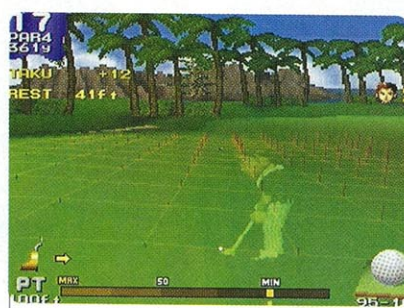
TEST **Classic**
SPIELSPASS
71%

OLYMPIC GAMES

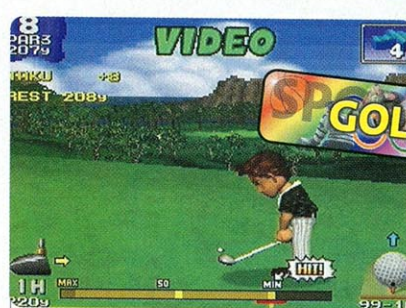
Hersteller/Vertrieb: U.S. Gold/Centregold
Erschienen: Juli '96
Spieler: 1 - 8 Mehrspielerspaß: 74%
Erhältlich bei: Fachhändler



Verschiedene Pop-up-Menüs helfen vor allem den Einsteigern bei den ersten Schlagversuchen.



Ein umfangreiches Drahtgittermodell hilft euch beim Putten auf dem Green.



Durch das Abspeichern auf die Memory-Card lassen sich auch ältere Siege nochmals betrachten.

EVERYBODY'S GOLF

Trotz **Knuddelgrafik** konnte Sonys Eigengewächs den langjährigen **Spitzenreiter** PGA Tour vom **Referenzthron** stürzen.

Jahrelang hatte PGA Tour von EA den alleinigen Referenzplatz inne und verweilte dort mit einem regelrechten Innovationsstopp. Daher verwundert es nicht, dass sich pfiiffi-

ge Neuentwicklungen zielstrebig an den Platz an der Sonne heranpirschen. Mit Everybody's Golf heimste Sony im letzten Jahr in allen europäischen Fachmagazinen hohe Wertungen ein und aalt sich seitdem ganz oben. Durch die arcadeorientierte Gestaltung und gut durchdachten Optionen wird man einfach vorbildlich in das Geschehen eingeführt. Darüber hinaus sorgen die zahlreichen Golfplätze und die verschiedenen Fähigkeiten der Golfer für eine harte Arbeit an der eigenen Karriere. Während der Jagd nach den Löchern helfen einem nicht

nur die verschiedenen Kameraperspektiven die Umgebung genauestens zu checken, sondern auch Gitternetzlinien für Höhenunterschiede, On-Screen-Texte und die Erklärung der Windgeschwindigkeit stehen dem Anfänger mit Rat und Tat zur Seite.

Fazit: Die derzeit immer noch beste Golfsimulation auf der PS. Trotz japanischer Knuddeloptik kann Sonys Eigengewächs durch eine astreine Spielbarkeit bei Anfängern und Profis für eine dauerhafte Motivation sorgen. (Tom S.)



Der Kameraflug zeigt ebenfalls die aktuelle Bahn in ihrer ganzen Vielfalt.



Übersicht: Bei einer eingehenden Betrachtung des Terrains verschafft ihr euch nützliche Infos.

und sonst...?

Actua Golf	Gremlin	41%
Actua Golf 2	Gremlin	53%
Actua Golf 3	Gremlin	76%
Konami		
Open Golf	Konami	50%
PGA		
Tour Golf '96	EA	60%
PGA		
Tour Golf '97	EA	68%
PGA		
Tour Golf '98	EA	75%
Pro 18:		
World		
Tour Golf	Psygnosis	71%
Virtual Golf	Core Design	43%
World		
Cup Golf	US Gold	40%

Fakten

- sechs Golfplätze + Minigolfanlage
- deutsche Texte
- Multitap

TEST Classic
87%

EVERYBODY'S GOLF

Hersteller/Vertrieb: SCED/SCED
Erschienen: Juni '98
Spieler: 1 - 4 Mehrspielerspaß: 87%
Erhältlich bei: Fachhändler

Top game

TIGER WOODS '99

Der neue Stern am Golfer-Himmel steht bei **Electronic Arts** im Sold. Mit der Power des **US-Boys** will man wieder an die **Spitze**.

Es war schon sensationell, als der junge Tiger Woods als erster Farbiger die altehrwürdige PGA Tour gewann. Sofort war der Medienrummel um den Jung-

Golfer riesengroß und der Hauptsponsor Nike nutzt den Boom im Golfsport für eine eigene Produktpalette. Lizenzekäufer EA sicherte sich die Rechte für eine virtuelle Simulation mit dem Youngster. Trotz erfrischender



Wer in solch prekäre Situationen kommt, muss viel Geschick zeigen.

Übersichtlichkeit gegenüber der antiequiert wirkenden PGA Tour und zahlreichen Optionen, zum Beispiel Orientierungshilfe sowie eine große Palette an Spielvariationen und Golfanlagen, kann

Tiger Woods nicht ganz oben auf dem Treppchen landen. Größtes Problem ist die nur durchschnittlich angepasste 3D-Engine und die mäßige Grafik des Terrains. Ferner ist die simple Bedienung beim Schlagen zu einem durchschnittlichen Point&Klick-Game verkommen.

Fazit: Alles in Butter dank Tiger Woods. Zwar war der erste virtuelle Auftritt nicht so erfolgreich wie bei der realen PGA Tour in diesem Jahr, dennoch wird eine adäquate Simulation geboten. (Tom S.)



Anhand einiger Videos erklärt Tiger Woods das Golfspiel.

Fakten

- fünf Golfplätze
- Dual Shock

TEST Classic
79%

TIGER WOODS '99

Hersteller/Vertrieb: EA/EA
Erschienen: Mai '99
Spieler: 1 - 4 Mehrspielerspaß: 79%
Erhältlich bei: Fachhändler



Die rasanten Downhill-Rennen verleihen Cool Boarders 3 ein exzellentes Realitätsflair.



Selbst der Schulbus muss den Boardern als Rampe für spektakuläre Sprünge herhalten.



Nicht nur seit dem Olympiasieg bei den Damen in Nagano 1998 kommt die Half-Pipe in Mode.

COOL BOARDERS 3

Sonys eigene **Softwareschmieden** sorgen seit Jahren für einen **exzellenten Spaß** im virtuellen Schnee. Die **Cool-Boarder-Serie** gehört zu dem Besten, was es im Wintersport gibt.

Der dritte Teil des virtuellen Schneevergnügens erfüllt wahrlich jeden Traum der Snowboardfreaks – zumindest was die Contest-Anzahl betrifft: Down Hill, Boarder X, Slalom, Half-Pipe,



Authentisches Feeling wird bei CB 3 sehr groß geschrieben.

Big Air und Sloop-Style versprechen puren Dauerspaß in den heimischen vier Wänden. Darüber hinaus sind die vorgegebenen Bestzeiten und Höchstpunktzahlen hart zu knackende Nüsse. Überbietet ihr diese, werdet ihr mit einem neuen Board oder einem besseren Fahrer belohnt. Ferner gibt es noch versteckte Pisten zu erspielen, die ihr erhalten, wenn ihr alle Rekorde gebrochen habt. Spielerisch wird Realismus groß geschrieben, was natürlich unweigerlich einen ansprechenden Schwierigkeitsgrad mit sich bringt. Wer jedoch

Geduld und ein wenig Geschick mit dem Pad besitzt, dem wird Cool Boarders 3 stundenlangen Spielspaß garantieren. Dennoch muss man auch einige Abstriche machen. So hat der Zweispieler-Modus gegenüber dem Vorgänger an Spielspaß verloren und das Pistendesign besitzt keinerlei Innovationskraft.

Fazit: Bei der mannigfaltigen Konkurrenz auf der PS hat Cool Boarders die Nase nur knapp vorn. Jedoch bietet Sonys Eigen-



Der erste Teil war grafisch und spielerisch noch ein wenig unausgegoren.

gewächs für Einzelspieler ein wahres Eldorado an Möglichkeiten, was sich im Vergleich mit den Genre-Kollegen spürbar zeigt. (Tom S.)

TEST Classic
SPIELSPASS
80%

COOL BOARDERS 3

Hersteller/Vertrieb: SCED/SCED
Erschienen: November '98
Spieler: 1 - 2 Mehrspielerspaß: 80%
Erhältlich bei: Fachhändler

Fakten

- 20 Charaktere
- 36 Pisten
- 14 Boards
- Dual Shock

und sonst...?

Chill	Eidos	30%
Bog Air	Electronic Arts	43%
Cool		
Boarders	SCED	51%
Cool		
Boarders 2	SCED	67%
Extreme		
Snowbreak	Microids	66%
Phat Air -		
Extreme		
Snowboard.	Funsoft	80%
Snow		
Racer '98	Infogrames	76%
X-Games		
Pro Boarder	Radical Ent.	75%

2XTREME

Bei dem **Genremix** muss der Sieg um **jeden Preis** errungen werden.

Mit Xtreme Games hat Sony bereits 1996 einen knallharten Genremix abgeliefert, der in 2Xtrem seinen



Eines der ersten Snowboard-Rennen auf der PlayStation.

Nachfolger fand. Nur die absoluten Trendsportgeräte, wie Rollerblades, Skateboard, BMX-Rad und Snowboard, kamen auf den zwölf unterschiedlichen Strecken (je drei pro Vehikel) zum Einsatz. Neben dem eigentlichen

Rennen traktiert ihr eure Gegner mit Tritten und Faustschlägen, um Extrapunkte einzusammeln. Diese bekommt ihr auch, wenn ihr Tricks und Sprünge vollführt. Mit den Boni erhaltet ihr verschiedene Spezialfähigkeiten oder mehr Power, um die Konkurrenz zu ärgern.

Fazit: Eigentlich eine gute Idee, unterschiedliche Trendsportarten miteinander zu verbinden. Jedoch werden schon kleine Fehler mit Überwindungen bestraft. Fehlende Bonus-



Zahlreiche Hindernisse pflastern bei 2Xtreme die Strecke.

stages und ein liebloses Streckendesign sorgen für das Übrige. (Ulf S.)

Fakten

- zwölf Strecken
- vier Vehikel

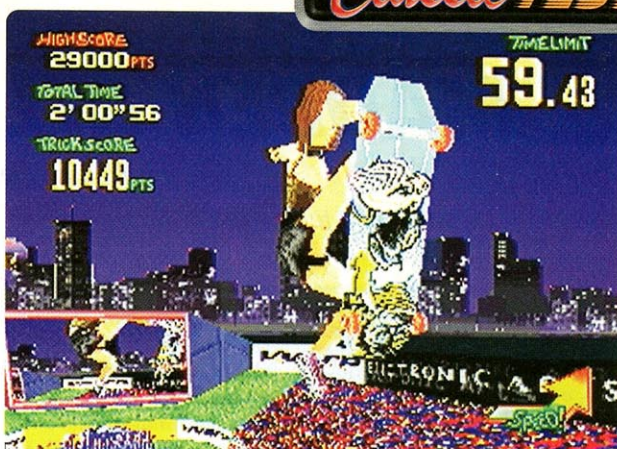
TEST Classic
SPIELSPASS
38%

2 XTREME

Hersteller/Vertrieb: SCED/SCED
Erschienen: Februar '97
Spieler: 1 - 2 Mehrspielerspaß: 40%
Erhältlich bei: Fachhändler



Da macht das Treppensteigen aber Spaß. Wer das Gelände ohne hinzufallen hinunterslidet, ist wahrlich ein Künstler.



Wer über Ramps springt, vollführt spektakuläre Sprünge, die der Realität in nichts nachstehen.

STREET SK8TER

Kommt nach dem **Snowboard-Wahn** der letzten Monate nun die **Skateboard-Variante**? EA macht mit **Street Sk8ter** schon mal den Anfang.

Weiße Hosen, eine wilde Frisur und elegante Surf-Einlagen durch die Asphalt-schluchten der Großstädte. Die Rede ist von Skatern, die ähnlich wie Blader dann und wann einer harten Kritik von Passanten ausgesetzt sind. Jedoch sind die Freizeitsportler noch eine eingeschworene Gemeinschaft, und es ist eher unwahrscheinlich, dass Skaten zu einem Massenhappening wird, wie es mit den Rollerblades geschehen ist. Außer in einer

Street Tour zeigt ihr eure Fähigkeiten in einer Half-Pipe, in der Big-Air-Arena und in der Bowl. Erreicht ihr durch schnelles Fahren und coole Tricks, zum Beispiel Rail-Slides oder diverse Sprünge, die geforderte Punktzahl, so bekommt ihr Bonus-Arenen zu Gesicht und öffnet auf der Street-Tour verschlossene Bereiche. Ferner gibt es einen Karriere-Modus, der es euch erlaubt, die

Fähigkeiten der zahlreichen Skater zu verbessern.

Fazit: Für den ersten Versuch, eine adäquate Skateboard-Simulation zu kreieren, haben sich die Jungs von Microcabin ein dickes Lob verdient. Jedoch gibt es in den

(hoffentlich) kommenden Nachfolgern einiges zu verbessern, wie Spielmodi und Zweispieler-Duell. (Frank F.)

TEST Classic
SPIELSPASS
70%

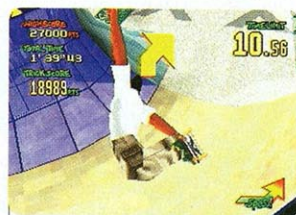
STREET SK8TER

Hersteller/Vertrieb: Microcabin/Electronic Arts
Erschienen: April '99
Spieler: 1 - 2 Mehrspielerspaß: entfällt
Erhältlich bei: Fachhändler

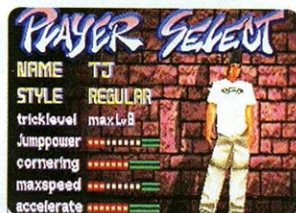


Fakten

- Rumble-Pak
- verschiedene Events
- deutsche Texte



Wer coole Moves vollführt, heimst viele Punkte ein und kann damit Extra-Strecken öffnen.



Die Skater haben unterschiedliche Eigenschaften, mit denen ihr Top-Ergebnisse erreicht.

V-BALL BEACH VOLLEY HEROES

Mit der ersten **Beachvolleyball-Simulation** schickt euch Funsoft an den **warmen Sandstrand**.

Sommer, Sonne, Strand und Mädels. Eine wahnsinnige Kombination, die sich hoffentlich auch dieses Jahr wieder in den Urlaubswochen bewahren wird. Aber nicht nur der Sprung ins kühle Nass oder

das wohl verdiente Schläfchen am Nachmittag versüßen uns die heißen Tage des Jahres, sondern auch sportliche Betätigung. Dazu gehört am Sandstrand nun mal Beachvolleyball. Mit der ersten Simulation dieser Trendsportart auf der PS schicken uns

die Jungs von American Technos mit einem von zehn Zweier-Teams in das hektische Geschehen. Dabei steht ein Arcade-Stil ganz klar im Vordergrund, der euch neben dem sportlichen Geschehen mit Spezial-Moves und dem Einsammeln von Boni auf Trab hält. Durch eine ordentliche Kameraführung ist ein optima-

ler Überblick über das Spielgeschehen meist gewährleistet. Dies hilft vor allem Anfängern, sich mit dem doch eher exotischen Spielspaß auf der PlayStation vertraut zu machen.

Fazit: Dank der CPU, die den Großteil des Geschehens automatisch steuert, ist ein ordentlicher Spielfluss möglich. Dieser war bei früheren Versuchen, die Sportart auf die virtuelle Bühne zu bringen, leider gescheitert. (Frank F.)



Powermoves heben das Spielvergnügen ganz entscheidend.



- zehn Teams
- zwei Spielmodi

TEST Classic
SPIELSPASS
65%

V-BALL BEACH VOLLEY HEROES

Hersteller/Vertrieb: American Technos/Funsoft
Erschienen: April '99
Spieler: 1 - 2 Mehrspielerspaß: 68%
Erhältlich bei: Fachhändler

MADDEN NFL '99

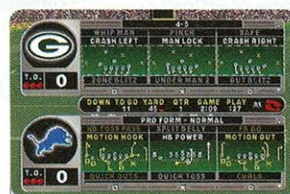
Altmeister **John Madden** versorgt Freunde des **rauen US-Sports** schon seit Jahren mit **vorzüglicher Software**.

Nicht nur mit der NFL Europe, in der mittlerweile drei deutsche Teams spielen, sondern auch durch eine nationale Bundesliga erfreut sich die raue US-Sportart in germanischen Gefilden großer Beliebtheit. Im Konsolenbereich zählt sie hingegen eher zu den Randgruppen, was Electronic Arts aber nicht daran hindert, uns mit erstklassigen Games zu versorgen. Die Trainerlegende John Madden steht

nicht nur mit seinem Namen Pate für das Produkt, sondern steht euch auch via Videoclips und On-Screen-Texte immer mit Rat und Tat zur Seite. Das haben selbst Profis dann und wann nötig, da die unzähligen Spielzüge immer komplizierter und komplexer werden. Jedes Jahr wird das Playbook um einige Seiten erweitert, so dass aus den Grundregeln Laufen, Blocken und Passen ein Taktikspektakel geworden

ist, das es mit einer groß angelegten Theaterchoreografie locker aufnehmen kann. Das Pad ist mit den zahlreichen Funktionen bestens belegt und nach einigen Trainingsspielen hat man das richtige Feeling, um mit dem „Zeichenchaos“ auf dem Platz fertig zu werden. Im 99-Update findet sich diesmal auch ein Trainingslager, in dem sich vor allem Anfänger bestens mit dem Sport vertraut machen können. Darüber hinaus besticht die Simulation durch ein erstklassiges Spielverhalten auf dem Platz und eine Optionsvielfalt, die auch eine Management- und Spieler-Creation-Funktion enthält.

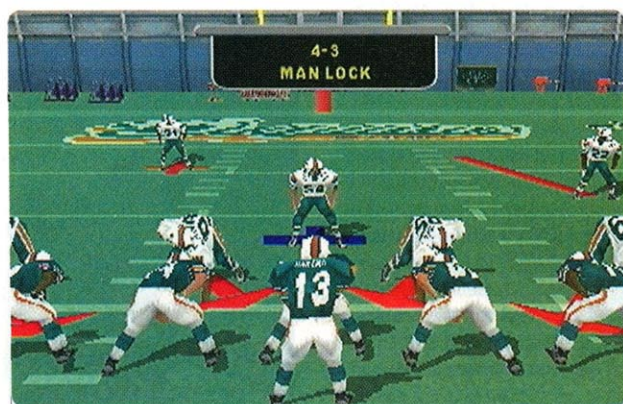
Fazit: Keine Frage, der alte John Madden mit seiner langjährigen Erfahrung und EA mit ihrer optimalen Technik sorgen auf den heimischen Bildschirmen für die beste American-Football-Simulation. (Udo L.)



Während des Spiels sind die verschiedenen Spielzüge jederzeit abrufbar.



John Madden höchstpersönlich gibt euch in langen Interviews eine Reihe von wichtigen Tipps und Tricks, wie ihr ein erfolgreiches Spiel zelebriert.



Wenn die schweren Jungs aufeinander stoßen, dann wird ganz schön viel Energie freigesetzt.

TEST **Classic**
SPIELSPASS
87%

MADDEN NFL '99

Hersteller/Vertrieb: EA/EA
Erschienen: Oktober '98
Spieler: 1 - 4 Mehrspielerspaß: 87%
Erhältlich bei: Fachhändler



Fakten

- 31 Stadien
- 120 Teams
- Dual Shock

und sonst...?

Madden '97	Electronic Arts	78%
Madden '98	Electronic Arts	84%
NFL Blitz	GT Interactive	80%
NFL Gameday	SCED	45%
NFL Gameday '98	SCED	75%
NFL Xtreme	SCED	76%

TRIPLE PLAY 2000

Auch beim **amerikanischen Volkssport** hat **EA** die Nase vorn.

Werfen, Schlagen und Laufen. Der amerikanische Volkssport ist keinesfalls so einfach, wie der allgemeine Grundtenor verspricht. Triple Play 2000 wartet nämlich mit einer umfangreichen Menü-

steuerung auf, mit der ihr während des Spiels eure Mannschaft taktisch dirigiert: So sind zum Beispiel eine schnelle Neupositionierung der Teamkollegen oder passives bzw. aggressives Baserunning möglich. Aber auch bei den elementaren Aktionen, wie

Werfen und Schlagen, kann EAs Simulation überzeugen. Durch eine einfache Steuerung lassen sich vier unterschiedliche Wurf- und drei Schlagtechniken komplex einsetzen. Zusätzlich gibt es noch eine Manager-Option, die vor allem während einer 162 Spiele dauernden Saison hilfreich ist.

Fazit: Dank dem simplen Arcade-Stil bringt Triple Play 2000 vor allem Neulingen den US-Sport und dessen komplexes Regelwerk näher. Übernimmt die CPU ein paar grund-

legende Aufgaben, treten schnell kleine Erfolge ein und Greenhorns werden schon bald mit den vielen Funktionen vertraut. (Frank F.)

und sonst...?

MLB '99	SCED	70%
VR		
Baseball '97	Interplay	65%
VR		
Baseball '98	Interplay	70%
VR		
Baseball '99	Interplay	72%



Auch Anfänger erleben nach kurzer Zeit einschlägige Erfolge.

Fakten

- 30+ Teams
- 30 Stadien
- Analog-Controller

TEST **Classic**
SPIELSPASS
85%

TRIPLE PLAY 2000

Hersteller/Vertrieb: EA/EA
Erschienen: Mai '99
Spieler: 1 - 2 Mehrspielerspaß: 85%
Erhältlich bei: Fachhändler



BRUNSWICK CIRCUIT PRO BOWLING

Wer sich schon einmal selbst in einem Bowling-Center mit einer ganzen Clique von Freunden vergnügt hat, weiß ganz genau, dass eine Simulation des Sports nur schwer zu meistern



ist. Der Grund ist nicht direkt die technische Umsetzung der Bewegungsabläufe bzw. der Regeln, sondern vor allem die Action. Es ist halt einfach langweilig, nur durch Drücken einer Taste die Geschwindigkeit und Stärke

eures Wurfes festzulegen und darüber hinaus nicht gefordert zu werden. Brunswick Bowling meistert selbst diese schwierige Aufgabe ganz passabel. Dennoch entsteht trotz einer Optionsvielfalt, wie Kugel- und Bahnarten,

und der verschiedenen Game-Modes keinesfalls eine Dauermotivation. Nach gut einer Stunde ist als Einzelspieler die Luft raus und auch mit ein paar Kumpels hält es niemanden für Stunden vor der Glotze aus. (Udo L.)

TEST Classic
SPIELSPASS
41%

BRUNSWICK CIRCUIT PRO BOWLING

Hersteller/Vertrieb: THQ/THQ
Erschienen: Februar '99
Spieler: 1 - 4 Mehrspielerspaß: 48%
Erhältlich bei: Fachhändler

BOX CHAMPIONS

Seitdem unser guter Sir Henry Maske aus dem Ring gestiegen ist und Axel Schulz dauernd andere Verletzungen plagen, ist auch das Medien- und Zuschauerinteresse an Boxkämpfen ein wenig zurückgegangen. Trotzdem haben Freunde der brachialen Sportart die Möglichkeit, selbst



in den virtuellen Ring zu steigen. EAs Box Champions bietet rund 38 bekannte Kämpfer, die euch zum Beispiel Muhammad Ali oder Evander Holyfield in die heimischen vier Wände bringen. Dank der breiten Kämpferriege

und des realistischen Kampflaufes ist dieses Game momentan der Champion unter den Box-Simulationen. Dennoch hat es nicht für eine höhere Wertung gereicht, da die Trainingsoptionen bescheiden ausgefallen sind.

So gibt es nur zwei Attribute bei den Kämpfern, die ihr in nur zwei unterschiedlichen Trainingsrunden verbessert. Ferner fehlt auch ein Sparringspartner, den man zu eigenen Übungszwecken verkloppt. (Frank F.)

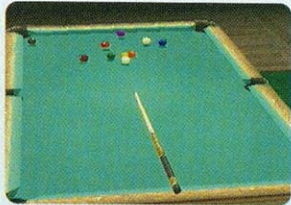
TEST Classic
SPIELSPASS
76%

BOX CHAMPIONS

Hersteller/Vertrieb: EA/EA
Erschienen: Februar '99
Spieler: 1 - 2 Mehrspielerspaß: 76%
Erhältlich bei: Fachhändler

POOL HUSTLER

Wer hat nicht auch schon einmal versucht, die bunten Kugeln mit dem Queue in den Taschen des Billard-Tisches zu versenken? Eigentlich sieht das ganze Geschehen von außen betrachtet ziemlich einfach aus, aber wenn man selbst am Stoß ist, muss man viel Gefühl, geometrisches Verständnis und



auch ein wenig Glück mit ins Spiel bringen. Trotz technischer Mängel, wie zum Beispiel die Kameraperspektive, die sich nur auf den Spielball bezieht, macht

Sunsofts Billardspiel mittelfristig Spaß. Vor allem die Partien gegen einen Kumpel sorgen für harte Gefechte am virtuellen Tisch. Für Anfänger bieten die 100 Trainingslektionen viele

nützliche Informationen über Ballphysik, Spielzüge und Strategien. Dennoch fehlt einfach das Flair einer verrauchten Kneipe oder eines Billard-Centers. (Frank F.)

TEST Classic
SPIELSPASS
57%

POOL HUSTLER

Hersteller/Vertrieb: Sunsoft/Infogrames
Erschienen: März '99
Spieler: 1 - 2 Mehrspielerspaß: 68%
Erhältlich bei: Fachhändler

DODGEM ARENA

Alle reden vom Jahr-2000-Problem und zählen eifrig die Tage bis zum Jahrtausendwechsel. Ob der große Absturz kommt, wissen wir nicht direkt. Aber viele Softwarefirmen machen sich Gedanken über die sportlichen Aktivitäten der Zukunft. Anstatt eines Team ist man



hier auf sich alleine gestellt und sitzt am Steuer eines futuristischen Gleiters. In der Arena tritt man gegen drei Kontrahenten an und versucht den Puck in Besitz

zu nehmen, um ihn dann am Rand des Feldes in ein Tor zu versenken. Dabei geht es natürlich heiß her und knallharte Rempeler sind an der Tagesordnung. Trotz der zahlreichen Arenen und vie-

len Spielmodi fehlt es Dodgem Arena leider an einem abwechslungsreichen, mit ein wenig Taktik gewürzten Spielablauf, der auch auf lange Sicht motivieren kann. (Frank F.)

TEST Classic
SPIELSPASS
62%

DODGEM ARENA

Hersteller/Vertrieb: Formula/Project Two
Erschienen: Januar '99
Spieler: 1 - 4 Mehrspielerspaß: 65%
Erhältlich bei: Fachhändler

und sonst...?

4-4-2 Soccer	Virgin	38%
Ball Blazer Champions	Lucas Arts	45%
Backstreet Billard	ASCIi	63%
Box Champions	Electronic Arts	77%
Boxer's Road	New	42%
Cyball Zone	GT Interactive	50%
Extreme Games	SCED	22%
ISS Pro Platinum	Konami	55%
ISS Soccer Deluxe	Konami	65%
Nagano Winter Olympics '98	Konami	60%
Namco Soccer Prime Goal	SCED	11%
Olympic Soccer	Eidos	55%

Player Manager	Funsoft	50%
Player Manager '99	Infogrames	41%
Pool Hustler	Sunsoft	57%
Premier Manager	Acclaim	50%
Ran Soccer	Gremlin	41%
Riot	Psygnosis	50%
Rouge Trip	Singletrac	60%
Rushdown	Infogrames	35%
Shadow Struggle	Banpresto	55%
Striker '96	GT Interactive	53%
Ten Pin Alley	ASC Games	20%
Victory Boxing '97	JVC	55%
Victory Boxing 2	JVC	70%
Virtual Pool	Interplay	50%

Inhalt



1995

	Seite	Wertung
4-4-2 Soccer	15	38%
Boxer's Road	15	42%
Extreme Games	15	22%
NBA Jam T.E.	6	38%
Power Serve	9	33%



1996

Actua Golf	11	41%
adidas Power Soccer	4	25%
FIFA '96	4	64%
Hyper Final Match Tennis	9	40%
ISS Soccer Deluxe	15	65%
International Track & Field	10	73%
Konami Open Golf	11	50%
NBA In the Zone	6	55%
NBA Live '96	6	45%
NFL Gameday	14	45%
Olympic Games	10	71%
Olympic Soccer	15	55%
PGA Tour Golf '96	11	60%
Ran Soccer	15	41%
Sampras Extreme Tennis	9	72%
Slam 'n Jam '96	6	43%
Smash Court Tennis	9	60%
Striker '96	15	53%
Total NBA '96	6	55%
Virtual Golf	11	43%



1997

2Xtreme	12	38%
Actua Soccer	4	21%
adidas Power Soccer 2	4	30%
Ball Blazer Champions	15	45%
Cool Boarders	12	51%
FIFA '97	4	70%
Madden '97	14	78%
Namco Soccer Prime Goal	15	11%
NBA in the Zone 2	6	75%
NBA Jam Extreme	6	45%
NBA Live '97	6	75%
NHL Breakaway	8	70%
NHL Powerplay	8	61%
PGA Tour Golf '97	11	68%
Player Manager	15	50%
Riot	15	50%
Shadow Struggle	15	55%
Space Jam	6	55%
Total NBA '97	6	68%
VR Baseball '97	14	65%
World Cup Golf	11	40%



1998

Actua Golf 2	11	53%
Actua Ice Hockey	8	43%
Actua Soccer 2	4	68%
Actua Tennis	9	33%
adidas Power Soccer '98	4	41%
All Star Tennis '99	9	66%
Backstreet Billard	15	63%
Chill	12	30%
Cool Boarders 2	12	67%
Cool Boarders 3	12	80%
Cyball Zone	15	50%
Davis Cup Tennis	9	60%
Everybody's Golf	11	87%



1998

	Seite	Wertung
Extreme Snowbreak	12	66%
FIFA '98	4	84%
Frankreich '98	4	86%
Golden Goal '98	4	58%
ISS Pro '98	5	89%
ISS Pro Platinum	15	55%
Kick Off World	4	48%
Libero Grande	4	76%
Madden '98	14	84%
MLB '99	14	70%
Nagano Winter Olympics '98	15	60%
NBA Fastbreak '98	6	80%
NBA Hangtime	6	70%
NBA Live '98	6	80%
NBA Pro '98	6	83%
NFL Blitz	14	80%
NFL Gameday '98	14	75%
NFL Xtreme	14	76%
NHL '98	8	78%
NHL '99	8	85%
NHL Face Off '98	8	65%
NHL Powerplay '98	8	77%
PGA Tour Golf '98	11	75%
Phat Air - Extreme Snowboarding	12	80%
Premier Manager '98	4	50%
Rouge Trip	15	60%
Rushdown	15	35%
Snow Racer '98	12	76%
Super Match Soccer	4	32%
Ten Pin Alley	15	20%
Tennis Arena	9	50%
Total NBA '98	7	79%
V-Ball Beach Volley Heroes	13	65%
Victory Boxing '97	15	55%
Virtual Pool	15	50%
VR Baseball '98	14	70%
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98	8	47%
World League Basketball	6	50%
World League Soccer '98	4	75%



1999

Actua Golf 3	11	76%
Actua Ice Hockey 2	8	56%
Actua Soccer 3	4	78%
Anna Kournikova SC Tennis	9	79%
Box Champions	15	76%
Brunswick Circuit Pro Bowling	15	41%
Dodgem Arena	15	62%
FIFA '99	4	90%
Madden NFL '99	14	87%
NBA Live '98	6	88%
NBA Pro '99	7	78%
NHL Face Off '99	8	76%
Player Manager '99	15	41%
Pool Hustler	15	57%
Premier Manager	4	50%
Pro 18: World Tour Golf	11	71%
Street Sk8ter	13	70%
Tiger Woods '99	11	79%
Triple Play 2000	14	85%
UEFA Championsleague	5	81%
Victory Boxing 2	15	70%
VIVA Soccer	4	74%
VR Baseball '99	14	72%
X-Games Pro Boarder	12	75%