GREAT COURTS II

Mag auch Boris ewig Zweiter bleiben, Deutschland aus dem Daviscup fliegen, und Steffi ihrer alten Form hinterhecheln – am Amiga ist die Tenniswelt noch in Ordnung. Und falls nicht: Mit diesem Game wird sie es wieder!

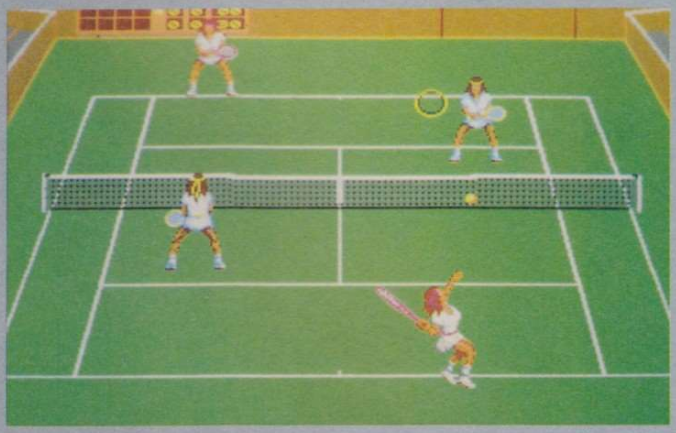
Der Amiga Joker meint: Computer-Tennis ohne Great Courts II ist wie ein Boris ohne Becker!

„Great Courts" machte seine Schöpfer über Nacht berühmt und gilt für viele immer noch als *die* Versoftung des weißen Sports – obwohl an Konkurrenz ja wahrlich kein Mangel herrscht. Kein Wunder also, wenn Blue Byte schon nach gut einem Jahr den Nachfolger präsentiert...

Die Ladezeit ist kurz, die Titelmelodie hörenswert und das Haupmenü umfangreicher als gehabt. Hier taucht auch wieder der Turniermodus aus Teil eins auf, allerdings erheblich erweitert: Der Computer zeigt jetzt eine Weltkarte, auf der sämtliche Turnierschauplätze und Tennisereignisse des Jahres verzeichnet sind. Wie in Wirklichkeit kann man nicht an allen Veranstaltungen teilnehmen, da viele zur gleichen Zeit stattfinden. Also pickt man sich die interessantesten heraus, am besten die mit den höchsten Preisgeldern, der geringsten Teilnehmerzahl und den wenigsten Gewinnsätzen. Besonders anfänglich sollte man sich nicht überschätzen, denn die persönlichen Leistungsdaten (Praxis, Kondition, Gesundheit, etc.) ändern sich im Lauf der Saison – fast schon wie bei einem Rollenspiel.

Wer ein Trainingsmatch einlegen möchte, kann in einem eigenen Menü bestimmen, auf welchem Belag (Gras, Sand, Hartplatz), gegen wieviele menschliche Partner (mit Adapter bis zu drei!), und auf wieviele Gewinnsätze gespielt werden soll. Auch wer lieber mit der Ballmaschine trainiert, findet in einem Menü zahlreiche Einstellmöglichkeiten, die sogar auf Disk gespeichert werden können. Aber ob Turnier, Training oder Ballmaschine – zuvor will das Player-Menü durchlaufen sein. Hier werden die Stärken und Schwächen des Spielers auf Skalen von 1 – 100 festgelegt: Aufschlag, Vorhand, Rückhand, Schmetterball, Volley und Kondition. Jetzt muß noch bestimmt werden, ob das Match gegen einen Computergegner, einen selbstgestrickten Spieler von der Charakterdisk, oder einen menschlichen Kontrahenten ausgetragen wird. Ja, und dann noch der Modus: Soll der Amiga die Laufarbeit übernehmen und man konzentriert sich ganz auf's Schlagen, oder will man alles selber machen? Ist auch diese Schicksalsfrage entschieden, geht's endlich auf den Platz...

Genau wie im ersten Teil sieht man den Court von (hinter) der Grundlinie des eigenen Sprites aus, die Schlagtechniken (besonders der Aufschlag mit dem Fadenkreuz) haben sich in der Handhabung aber deutlich verbessert. Es gibt männliche und weibliche Spieler, außerdem kann jetzt auch ein Doppel ausgetragen werden. Grafik und Sound sind für ein Programm dieser Art sehr überzeugend, besonders die Animationen können gefallen – ganz besonders, wenn den Damen beim Aufschlag immer so neckisch das Röckchen hochfliegt... Insgesamt ist Great Courts II also um einiges komplexer, spannender und spielbarer als der Vorgänger. Deshalb unser Tip: Besorgt Euch einen Vier-Spieler-Adapter und dieses Game – wer braucht dann noch Steffi, Boris und Konsorten? (C.Borgmeier)



Great Courts II

Grafik:	76%
Sound:	79%
Handhabung:	84%
Spielidee:	82%
Dauerspaß:	87%
Preis/Leistung:	78%
Red. Urteil:	85%
Variabel	

Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Blue Byte
Bezug: Rushware

Spezialität: Kein Kopierschutz, Festplatteninstallationsprogramm mit auf der Disk. Die Verkaufsversion soll mit Spielerportraits von Prominenten der Computerbranche aufwarten – mal sehen, wen wir da wiedertreffen...