

KRAMPF



Stabhochsprung

dem reagiert der Läufer sofort. War man schnell genug, gibt's Punkte. Ab 1000 wird man mit den Begeisterungstürmen des frenetisch applaudierenden Publikums belohnt. Das stimuliert so richtig für den Weitsprung. Auch hier gilt es, vor dem Sprung Tempo zu machen. Schade ist nur, daß man nach dem Absprung keinerlei Einfluß mehr auf die Flugbahn hat. Hier hätten sich die Herren Programmierer wirklich etwas mehr einfallen lassen können, um den Bewegungsablauf besser zu simulieren.

Zweikampf Joystick gegen Handgelenk

Beim Kugelstoßen gilt es den Sportler möglichst ballettreif auf einem Bein hüpfend zur Abwurfmarke zu bewegen, um die Kugel dann auf Knopfdruck nach vorne zu stoßen. Leider ändert sich an diesem Bewegungskonzept, (Joystick-Hektik, und Knöpfchendrücken) auch beim Hochsprung, Diskus, Speerwurf und Stabhochsprung nichts. Decathlon

wird schnell langweilig. Die einzelnen Sportarten sind von der Art und von der Bedienung her zu ähnlich. Einzige Ausnahme ist der 400- und 1500-Meter-Lauf: Wer hält länger durch, der Joystick oder das Handgelenk? Lustig ist es den Mitspieler oder sich selbst zu beobachten. An ein gelegentliches Entgleiten der Gesichtszüge hat man sich bei Computerspielern ja schon gewöhnt. Derart verkrampfte Grimassen, wie besonders beim 1500 Meterlauf, sind allerdings neu. Da drängt sich einem der Gedanke auf, daß bei der Entwicklung von Decathlon ein Joystickhersteller beteiligt gewesen sein muß. Denn billigere Joysticks werden sich eine derart ruppige Behandlung nicht allzu lange gefallen lassen. Unter diesem Aspekt ist Decathlon wirklich neu. Der Vorwurf,



Auswahl der Disziplinen

Computerhacker seien zu passiv, strengten nur noch ihr Köpfchen an, ist nun endlich entkräftet. Decathlon fordert vollsten körperlichen Einsatz; bis der Joystick glüht. Wirklich positiv hervorzuheben ist die Grafik. Der Bewegungsablauf der Läufer ist sehr geschmeidig, und das Scrolling vermittelt einen beinahe perfekten 3D-Effekt. **Andreas Vichr**