

Sport

Michael Galuschka



Mehr als ein Patch. Ascaron spendiert **Anstoss Action** schon kurz nach Veröffentlichung ein umfassendes Update. Darin ist ein guter Teil der Anregungen und Verbesserungswünsche umgesetzt, die wir in unserem Test vorbrachten und die auch von vielen Käufern als Feedback kamen. Natürlich wollen wir dafür ein Lob aussprechen, andererseits macht es uns auch stutzig. Wenn die Programmierer dermaßen zahlreiche Änderungen in so kurzer Zeit problemlos hinkriegen haben, müssten sie doch eigentlich bereits für die Release-Version möglich gewesen sein. Oder andersrum gesagt: Hat Ascaron **Anstoss Action** bewusst zu früh und damit unfertig ausgeliefert?

Stagnierender Spaß. Das daneben interessanteste Spiel war das verschollen geglaubte **Stunt GP**. Was mir aufgefallen ist: In kaum einem anderen Subgenre fallen die Bewertungen so gleichmäßig aus. Von ein paar Highlights wie **Re-Volt** oder **Dethkarz** abgesehen, landen die meisten Funracer in der »nett, aber nicht berauschend«-Kategorie. Wundersamerweise fehlt's oft an der mangelnden Originalität – enttäuschend, denn gerade hier könnten die Designer ihrer überbordenden Fantasie mal so richtig freien Lauf lassen.

Sport-Charts

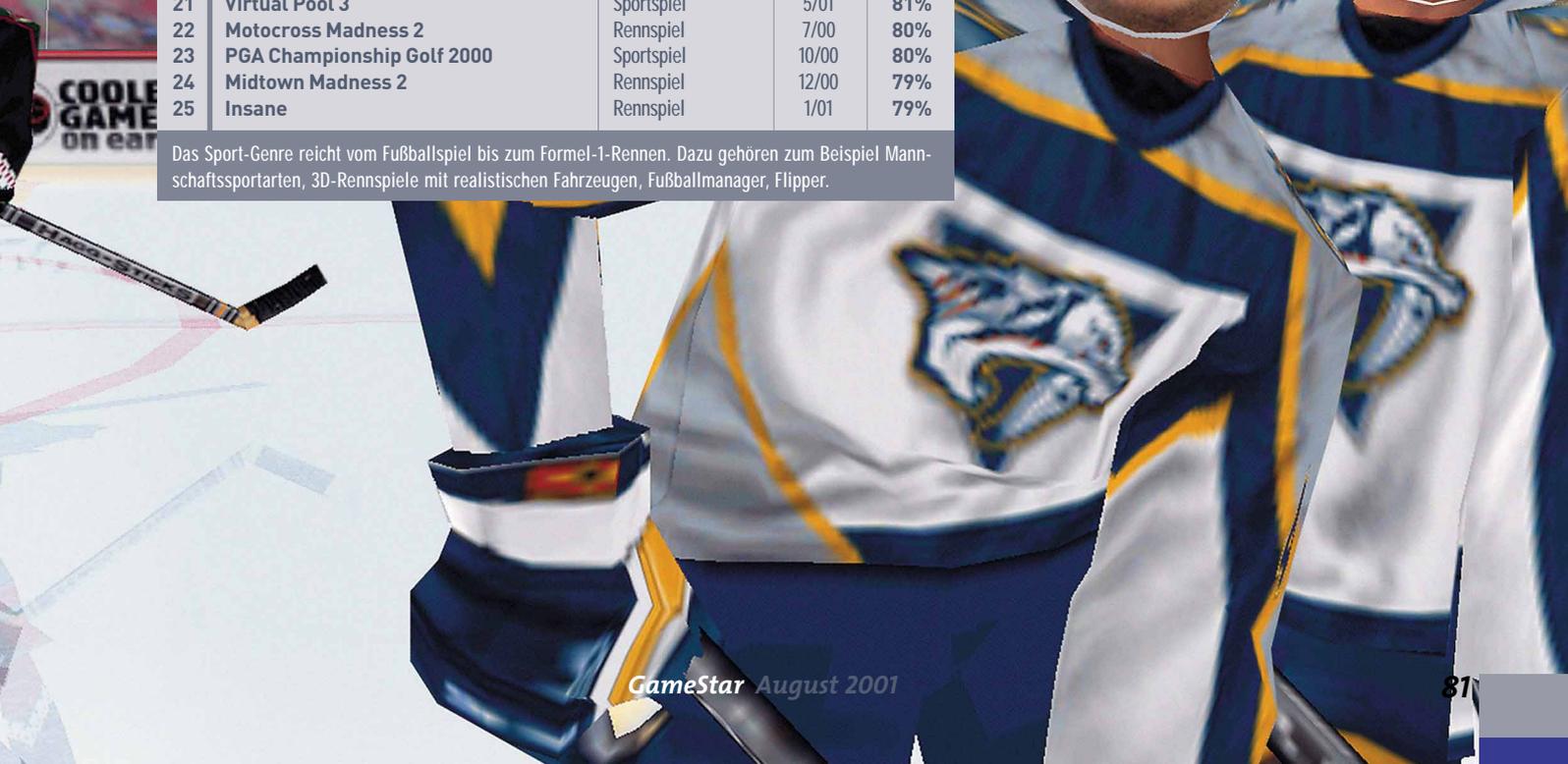
Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 2001	Sportspiel	12/00	93%
2	Colin McRae Rally 2	Rennspiel	1/01	90%
3	Fifa 2001	Sportspiel	12/00	88%
4	Grand Prix 3	Rennspiel	9/00	88%
5	TOCA 2	Rennspiel	5/99	88%
6	Anstoss 3	Manager	4/00	87%
7	Tony Hawk's Pro Skater 2	Sportspiel	1/01	87%
8	Nascar Racing 4	Rennspiel	5/01	87%
9	NBA Live 2001	Sportspiel	5/01	86%
10	Mercedes-Benz Truck Racing	Rennspiel	11/00	86%
11	Links 2001	Sportspiel	1/01	86%
12	Kicker Fussball Manager 2	Manager	12/00	85%
13	Superbike 2001	Rennspiel	12/00	85%
14	Sega Rally 2	Rennspiel	11/99	85%
15	Euro 2000	Sportspiel	7/00	84%
16	Need for Speed 5	Rennspiel	5/00	84%
17	Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	84%
18	Rally Masters	Rennspiel	6/00	83%
19	F1 Championship Racing	Rennspiel	04/01	83%
20	Anstoss Action	Sportspiel	NEU	82%
21	Virtual Pool 3	Sportspiel	5/01	81%
22	Motocross Madness 2	Rennspiel	7/00	80%
23	PGA Championship Golf 2000	Sportspiel	10/00	80%
24	Midtown Madness 2	Rennspiel	12/00	79%
25	Insane	Rennspiel	1/01	79%

Das Sport-Genre reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen. Dazu gehören zum Beispiel Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper.

Sport-Inhalt

Tests

Stunt GP82
Anstoss Action (Nachtest)83
Uefa Challenge84
King of the Road86
Leadfoot86



Fahren und fliegen

Stunt GP

Kühne Sprünge und gewagte Spezialmanöver sorgen in einem unkompliziert-fröhlichen Rennspiel für Spaß auf der Strecke.



Gewaltige Schanzen katapultieren Sie vor die Kühlerhauben der Konkurrenz.

Selbst wenn Schumi nur ein paar Zentimeter klein wäre – bei **Stunt GP** käme er nie auf das Siegtreppchen. Denn der

Deutschen beliebtester Lenkerradkünstler fährt, so meldet er regelmäßig, mit dem Hintern. Und der würde in dem quietschbunten Rennspiel viel zu selten Bodenkontakt bekommen: Hier sammeln Sie in 16 Spielzeugautos über 24 Rundkurse – und heben dabei deftig ab. Dank zahlreicher Schanzen, wilder Loopings und anderer Raffinessen flitzen die Mini-Boliden dabei stellenweise mehr durch die Luft, als am virtuellen Asphalt zu kleben. Für diese »Aero«-Zeit gibt es sogar Punkte und, je nach Modus, Geld fürs Tuning.

Bessere Bremsen

Wer unkompliziert auf die Pisten gelangen will, spielt im Arcade-Modus oder optimiert die Streckenplanung im Rennen gegen die Uhr. Am interessantesten ist allerdings das Turnier: Da sammeln Sie in einer festgelegten Rennreihe Punkte für den Gesamtsieg

sowie Geld für neue Ausstattung. In einem Spezialmenü verbraten Sie die Kohle anschließend für griffigere Reifen, einen kräftigeren Motor oder besonders wirkungsvolle Bremsen. Außerdem gibt es einen speziellen Stunt-Modus, in dem Sie in einer riesigen Half-Pipe mit steilen Rampen möglichst lange alle vier Räder in die Luft kriegen müssen; allerdings funktioniert dort die Kameraführung nur schlecht.

Taktik auf Rädern

Entscheidend für optimale Rundenzeiten ist nicht nur Ihr Kurvenkönnen, sondern auch die richtige Taktik. Die Batterien der Boliden müssen Sie pro Rennen zwischen ein- und etwa viermal aufladen. Sie entscheiden dabei: Verzichten Sie zugunsten weniger Pausen auf den Energie fressenden Turbo-Gang, und wann machen Sie einen Zwischenstopp? Um frischen Strom zu tanken, fahren

Sie in eine Boxengasse. Dort übernimmt der Computer für gut drei Sekunden das Lenkrad



In der Half-Pipe vermiest die schlechte Kameraführung den Spielspaß bei Stunts.

und lenkt die Kiste durch eine Art elektrische Röhre, in der ungefähr die halbe Batterie wieder aufgeladen wird.

Das Programm unterstützt leider keine Rennen im Netzwerk oder Internet. Wenn Sie gegen Freunde antreten wollen, funktioniert das nur im Splitscreen. Der Bildschirm wird dann in bis zu vier kleine Fenster unterteilt. **PS**

Peter Steinlechner



Schön schnell

Achtung, fertig, los: Stunt GP macht von der ersten Minute an richtig Spaß. Selbst etwas wildere Sprünge oder Loopings gelingen praktisch sofort. Das Tempo

stimmt, die Pisten sind interessant und abwechslungsreich gestaltet. Auch die nette Idee mit den Boxenstopps haben die Entwickler gut umgesetzt – ich empfinde den zusätzlichen taktischen Einschlag nie als nervig, sondern als zusätzliches Spannungselement.

So perfekt das Spiel für den Adrenalinstoß zwischendurch geeignet ist, auf Dauer ist das Fahrverhalten der Vehikel etwas zu simpel. Nach relativ kurzer Zeit hatte ich sie fast perfekt im Griff, seitdem konnte ich keine neuen Slides oder Spezialmanöver mehr herauskitzeln. Fazit: Ein gutes Rennspiel, aber Experten fühlen sich auf Dauer dezent unterfordert.

Stunt GP

Genre: Rennspiel Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene Sprache: Deutsch
 Entwickler: Team 17 Publisher: Bigben Inter., (02271) 49 85 90 Preis: ca. 60 Mark

MULTIPLAYER
 Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (4 Spieler)
 Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Wettrennen

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 233 MHz	CPU mit 300 MHz	CPU mit 500 MHz
64 MByte RAM	64 MByte RAM	128 MByte RAM
350 MByte Installationsgröße	350 MByte Installationsgröße	350 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN
Re-Volt (83%, GS 10/99)
 Mini-Vehikel flitzen durch Vorgärten und Seitenstraßen; deutlich anspruchsvolleres Fahrverhalten.
Off Road (69%, GS 3/01)
 Querfeldeinrennen mit Buggys, Jeeps und sehr schicker Grafik – aber spielerisch ohne rechten Pfiff.

WERTUNG

Grafik:	_____	Befriedigend
Sound:	_____	Befriedigend
Bedienung:	_____	Gut
Spieltiefe:	_____	Gut
Multiplayer:	_____	Befriedigend

Unterhaltsames Rennspiel mit taktischem Einschlag.



Komfortloser Kick

Uefa Challenge

Mit der Lizenzierung von Europas Spitzenteams geht der Kampf um die virtuelle Fußball-Krone in die nächste Runde.

Mit Lizenzen bei Fußballspielen ist das so eine Sache. Entweder man hat sie und nutzt sie nicht konsequent aus (EA bei *Fifa 2001*). Oder man hat sie nicht und hofft auf Fans, die echte Spieler- und Vereinsna-

men nachbasteln (*Anstoss Action* von Ascaron). *Uefa Challenge* wählt hingegen die goldene Mitte: Infogrames sicherte sich für sein Action-Fußball die Rechte von 20 europäischen Spitzenvereinen, stellt aber zusätzlich über 100 Club- und Nationalmannschaften ohne Lizenz sowie einen Editor zur Auswahl. Also bolzen Sie im »Old Trafford«-Stadion von Manchester mit Bayern München gegen Fantasie-Römer um Liga- oder Pokalsieg.

Fremdwort Pressing

Dieser Lizenzwirrwarr ließe sich verschmerzen, wenn die Elite-Kicker auf dem Rasen ordentlich zaubern würden. Allerdings reagieren Louis Figo, Stefan Effenberg und Kollegen nur äußerst lahm auf Ihre Gamepad-Befehle. Außerdem kann es in allen drei Schwierigkeitsgraden passieren, dass spielminutenlang kein Gegenspieler Sie angreift. Hat Ihnen der Gegner dann schließlich doch das Leder abgelenkt, können Sie nur manuell zum nächsten Spieler wechseln.

Entwickler Sheffield House orientiert sich bei der Steuerung am altbewährten *Fifa*-System und erweitert es um ein paar Finessen. Lange Zuspiele dürfen Sie auch hoch ausführen; sprintende Spieler sind schwieriger zu kontrollieren, und für Doppelpässe reicht ein Tastendruck. Aufgrund der gnadenlos schwachen Torhüter reichen Distanzschüsse von der Strafraumgrenze für regelmäßige Torerfolge aber schon völlig aus.

Phrasen-Kommentar

Im Gegensatz zum Matchablauf spielt die Grafik von *Uefa Challenge* durchaus oben mit. Besonders die Spieler erfreuen



Unrealistisch: Distanzschüsse von der Strafraumgrenze sind der einfachste Weg zum Torerfolg.

das Fußballerherz mit detaillierten Texturen und geschmeidigen Animationen. Viele kleine Zwischensequenzen sorgen für eine lebendige Atmosphäre. Dagegen erinnert der Stadion-Sound eher an den Sportplatz von nebenan als an eine ausverkaufte Riesenarena. Als Kom-

mentatoren verpflichtete Infogrames Dieter Nickles (*Premiere World*) und Dirk Glaser (*WDR*) – keine gute Wahl. Die beiden übertreffen sich gegenseitig im Phrasendreschen und analysieren das Spiel mit viel sagenden Sätzen wie »Beide Mannschaften wollen gewinnen!« **HK**



Zwar sehen die *Polygon-Kicker* ihren realen Vorbildern nicht sonderlich ähnlich, jubeln können sie aber genauso schön.

Heiko Klinge



Am Abstieg vorbeigeschrammt

Liebe Fußball-Fans von Infogrames: Mir ist schon klar, dass *Uefa Challenge* ein Sportspiel ist – aber muss es deshalb so anstrengend

sein? Warum gibt es keine Mausunterstützung, wieso muss ich die meisten Einstellungen bei jedem Spielstart aufs Neue festlegen? Selbst auf dem Spielfeld artet *Uefa Challenge* fast in Arbeit aus: Dass ich den zu steuernden Spieler nur von Hand wechseln kann, ist nicht nur umständlich, sondern auch vollkommen unnötig.

Fußball-Sumo

Spielerisch hat mich Infogrames' Fußball-Simulation ebenfalls nicht überzeugt. Die trägen Reaktionen der Kicker auf meine Gamepad-Befehle erinnern eher an Sumo-Ringer als an Fußballer. Die Doppelpass-Taste ist hingegen eine klasse Idee und erlaubt – theoretisch – schöne Spielzüge. Praktisch brauche ich sie bloß nie, da nahezu jeder Alleingang bis zum 16-Meter-Raum mit anschließendem Distanzschuss zum Torerfolg führt. Die schöne Grafik und die unterhaltsamen Zweispieler-Partien retten den trotzdem enttäuschenden Mittelfeld-Platz für *Uefa Challenge*.

Uefa Challenge

Genre: Sportspiel Anspruch: Fortgeschrittene, Profis Sprache: Deutsch
 Entwickler: Sheffield House Publisher: Infogrames, (0190) 51 05 50 Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER
 Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (2 Spieler)
 1 Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Freundschaftsspiel, Cooperative

HARDWARE-KONFIGURATION		
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 350 MHz	CPU mit 450 MHz	CPU mit 600 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
250 MByte Installationsgröße	345 MByte Installationsgröße	515 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte, Gamepad	3D-Karte, Gamepad

ALTERNATIVEN
Fifa Soccer 2001 (88%, GS 12/00) *Anstoss Action* (80%, GS 07/01)
 Die Fußball-Referenz von EA Sports ist spielerisch und grafisch um mehrere Klassen besser. Realistische Fußball-Simulation aus Deutschland. Überlegen bei Bedienung und Spielgefühl.

WERTUNG

Grafik:	_____	Gut
Sound:	_____	Befriedigend
Bedienung:	_____	Ausreichend
Spieltiefe:	_____	Befriedigend
Multiplayer:	_____	Gut

Träger Action-Fußball ohne Komfort.



King of the Road

Die Entdeckung der Langsamkeit.



Die Landstraßen von King of the Road sind genauso lang wie unspektakulär.

Die Meinungen über Brummi-Fahrer gehen weit auseinander: für Berufspendler der Albtraum der Landstraße, für Country-Fans die Verkörperung von Freiheit. Mit **King of the**

Road können Sie nun selbst überprüfen, welches Bild eher der Wahrheit entspricht. Mit Hilfe von 27 Original-Lkw und -Pkw gilt es, bei der Warenlieferung schneller zu sein als die Konkurrenz. Denn wer Erster ist, erhält nicht nur das meiste Geld. Sondern auch eine Lizenz, um weitere Fahrer für die eigene Spedition anzuheuern. Den Profit investieren Sie außerdem in zahlreiche Lkw-Upgrades oder einen neuen Truck.

Das Besondere an **King of the Road** ist die komplett befahrbare Welt, inklusive Verkehrsregeln und engagierten Polizeibeamten. Rasante Verfolgungsjagden kommen allerdings wegen des realistisch unrasanten Fahrverhaltens der Trucks nur selten zustande. **HK**

Heiko Klinge

Laster mit Lastern

Der Realismus von King of the Road in allen Ehren, aber ist es Sinn eines Rennspiels, 15 Minuten lang ereignislos mit 80 km/h über grafisch unspektakuläre Landstraßen zu tuckern? Adrenalinfördernde Tür-an-Tür-Duelle sind viel zu selten. Kommt es dann doch zum Zweikampf, sorgen die viel zu engen Straßen für ordentlich Brummi-Frust. Trotzdem hält die Jagd nach dem nächsten Upgrade oder Lkw die Motivation eine ganze Weile oben. Für Trucker-Fans ist King of the Road auf jeden Fall einen Blick wert.

Leadfoot

Vollkontakt im Offroad-Stadion.



In den Zweikämpfen mit polygonarmen Gegnern entscheidet das bessere Tuning.

Wenn Schaufelbagger die örtliche Baseballarena in eine überdimensionale Offroad-Sandkiste umfunktionieren, ist das in Amerika ein wahrer Zuschauer magnet. In **Leadfoot** setzen Sie sich ans Steuer eines Buggy oder Pickup und versuchen, sich in den Rundkurs-Rennen an die Spitze zu drängen. Zahlreiche Schikanen wie Waschbrett, Wassergräben und Sprungschancen sowie bis zu 15 Gegner erschweren dieses Vorhaben nicht unerheblich.

Im Karrieremodus kratzen Sie durch Siegprämien und Sponsoringverträge das nötige Kleingeld für Tuning-Teile oder neue Rennschüsseln zusammen. Hobbybastler dürfen von der Aushubbegrenzung bis zu den Fliehgewichten nahezu an

jeder Schraube ihres Fahrzeugs herumtüfteln. Ratbag beweist mit **Leadfoot** ein Herz für Multiplayer-Raser: Bereits eine Spiel-CD ermöglicht Rennen mit bis zu zehn Teilnehmern. **HK**



Auf Demo-CD: spielbare Demo

Heiko Klinge

Blechlawine

Heilig's Blechle, bei Leadfoot scheppert's aber ordentlich! Da wird gedrängelt und geschubst, dass jedem Schrotthändler die Freudentränen kommen. An den verbissenen Zweikämpfen haben allerdings nur Rennspiel-Profis ihren Spaß. Das unzugängliche schraubengenaue Tuning und die komplexe Fahrphysik erfordern enorm viel Einarbeitungszeit. Außerdem lohnt sich dieser Aufwand nur für Offroad-Experten, die über die miese Grafik hinwegsehen können.

King of the Road

Genre: Rennspiel Anspruch: Fortgeschrittene Sprache: Deutsch
 Entwickler: Softlab Publisher: Ascaron, (05241) 966 90 Preis: ca. 80 Mark

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
 Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Rennen, Truckball, Offroad

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz	CPU mit 700 MHz	CPU mit 1.000 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
625 MByte Installationsgröße	625 MByte Installationsgröße	625 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte, Lenkrad

WERTUNG

Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Befriedigend
Spieltiefe:	Gut
Multiplayer:	Befriedigend

Nettes Rennspiel mit Handelselementen.



Leadfoot

Genre: Rennspiel Anspruch: Profis Sprache: Deutsch
 Entwickler: Ratbag Publisher: Take 2, (01805) 21 73 16 Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

Internet (10 Spieler) Netzwerk (10 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
 Zehn Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Einzelrennen, Serie

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 350 MHz	CPU mit 500 MHz	CPU mit 700 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
40 MByte Installationsgröße	120 MByte Installationsgröße	120 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte, Lenkrad

WERTUNG

Grafik:	Ausreichend
Sound:	Ausreichend
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Gut
Multiplayer:	Gut

Schraubengenaue, grafisch veraltete Stadionrennen.

