

Sport

Michael Galuschka



Enttäuschte Erwartungen. Es hätte ein Top-Monat für die Sportler werden sollen: Ubi Softs **F1 Racing Championship** machte uns ja bereits in der Preview-Version den Mund wässrig. Und bei der **NBA-Reihe** durfte man schon wegen der langen Verzögerung etwas Besonderes erwarten. Nun, zumindest handelt es sich bei **NBA Live 2001** »nur« um eine typisch uninspirierte EA-Sports-Fortsetzung. Richtig lange Gesichter gab es dagegen bei **F1RC** – warum es die zugegebenermaßen sehr hoch gesteckten Erwartungen (noch) nicht erfüllen kann, erfahren Sie auf den nächsten Seiten.

Stillstand bedeutet Rückschritt. Dass beide Titel mal wieder die x-te Folge einer langen Spieleserie sind, brauche ich wohl gar nicht mehr extra zu erwähnen. In keinem anderen Genre muss ich so weit die Bestenliste hinuntersteigen, um auf den ersten Nicht-Nachfolger zu treffen: Diese Auszeichnung teilen sich Syntetics' **Mercedes-Benz Truck Racing** sowie **Tony Hawk's Pro Skater 2**. Letzteres trägt zwar eine »2« im Namen, feierte aber auf dem PC seine Premiere. Das mit Spielwitz voll gepackte Skateboard-Spektakel wurde trotz seines für den PC fast schon zu hippen Themas ein voller Erfolg für Activision. Vielleicht ein Anreiz für andere Publisher...

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	NBA Live 2001	Sportspiel	NEU	86%
9	Mercedes-Benz Truck Racing	Rennspiel	11/00	86%
10	Links 2001	Sportspiel	1/01	86%
11	Kicker Fussball Manager 2	Manager	12/00	85%
12	Superbike 2001	Rennspiel	12/00	85%
13	Sega Rally 2	Rennspiel	11/99	85%
14	Euro 2000	Sportspiel	7/00	84%
15	Need for Speed 5	Rennspiel	5/00	84%
16	Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	84%
17	Rally Masters	Rennspiel	6/00	83%
18	Nascar Racing 3	Rennspiel	12/99	83%
19	F1 Championship Racing	Rennspiel	NEU	83%
20	Virtual Pool 3	Sportspiel	NEU	81%
21	Motocross Madness 2	Rennspiel	7/00	80%
22	PGA Championship Golf 2000	Sportspiel	10/00	80%
23	Midtown Madness 2	Rennspiel	12/00	79%
24	Insane	Rennspiel	1/01	79%
25	Rally Championship 2000	Rennspiel	2/00	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

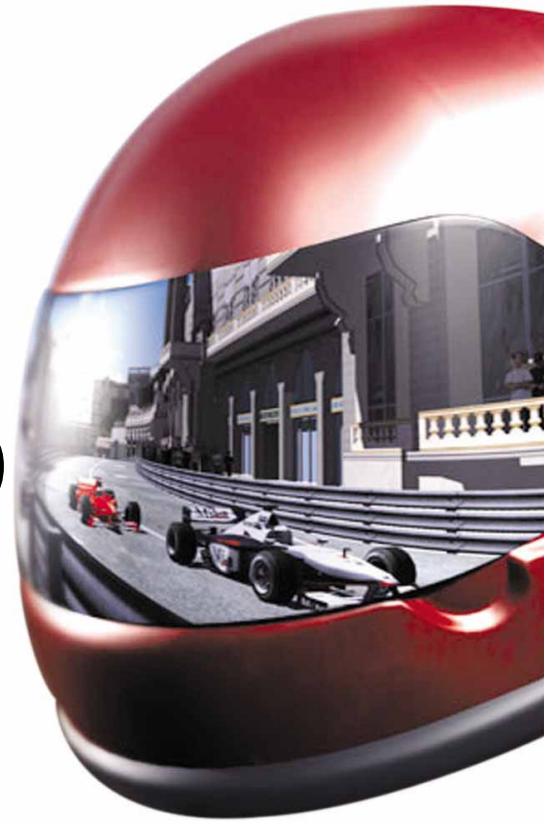
Tests

F1 Racing Championship	106
NBA Live 2001	110
Jetboat Superchamps	112
Superchix 76	112
Kiss Pinball	112
World Championship Snooker	112
Ducati World	113



Angriff auf Grand Prix 3 gescheitert

F1 Racing Championship



Im Tipps-Teil:
Taktiken



Auf Video-CD:
Video-Special

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder
in Screenshot-Galerie

Top-Grafik, wunderbare Strecken, offizielle FIA-Lizenz, anspruchsvolles Fahrverhalten – eigentlich hätte dieser Formel-1-Renner das Zeug zum Weltmeister. Doch ein gewichtiges Manko verhindert den Triumph.

Der Tacho zeigt knapp 350 Kilometer, als die 100-Meter-Tafel ins Sichtfeld rückt. Voll auf die Bremse und vom siebten in den zweiten Gang zurückschalten. Plötzlich ein dumpfer Schlag; abgebrochene Spoiler wirbeln durch die Luft. Der nachfolgende Konkurrent hat Sie oh-

ne jeden Grund abgeschossen! Statt auf dem Siebertreppchen stehen Sie nun im Kiesbett.

Um diese sehr schmerzliche Erfahrung kommen Sie in **F1 Racing Championship** kaum herum. Dessen Qualitäten hätten eigentlich locker für die Genre-Krone gereicht. Doch Ubi Soft

verbockte die künstliche Intelligenz der Computerfahrer, was zumindest Rennen gegen den Rechner zu einem durchwachsenden Vergnügen macht.

Geisterfahrer

Mit dem Nachfolger von **Racing Simulation 2** präsentieren die

Franzosen eine klassische F1-Simulation auf Basis der 1999er Saison. Die Vergabe der Lizenz verband der Automobil-Weltverband FIA allerdings mit strengen Auflagen: Ein Karrieremodus war ebenso unerwünscht wie vorgefertigte Szenarien oder historische Rennen. Was

Facts

- 16 Strecken
- 11 Teams
- 22 Fahrer
- 99er Lizenz
- 5 Spielmodi
- 4 Schwierigkeitsgrade



Typisch für die **mieste KI**: Während wir einem **Stewart** nachjagen, haben sich die beiden **McLaren** dummerweise gegenseitig aus dem Rennen befördert.



Der Regen am Nürburgring kommt optisch eher mau rüber, seine Auswirkungen auf das Fahrverhalten sind hingegen durchaus gelungen.

bleibt, ist neben Trainingsläufen, Grand-Prix-Veranstaltungen und einer kompletten Weltmeisterschaftssaison der von Ubi Soft

bekannte Ghost-Modus. Hier treten Sie entweder gegen die beste oder eine beliebige, bereits gefahrene Rundenzeit auf

diesem Kurs an, dargestellt durch einen transparenten Wagen, mit dem Sie gottlob nicht kollidieren können.

Dumm kickt gut

Wer unsere Exklusiv-Demo der letzten Ausgabe gespielt hat, vermisste vielleicht echte Rennen mit der Konkurrenz. Diese ließ Ubi Soft mit Absicht weg, da zum damaligen Entwicklungsstand irgendwelche Anzeichen höherer Intelligenz bei den Computerfahrern nicht erkennbar waren (siehe auch Preview im letzten Heft). In den wenigen Wochen bis zur Erstellung der finalen F1RC-Version hat es anscheinend nur noch für die Beseitigung der größten Fehler gereicht, denn das Verhalten der Piloten ist immer

Mick Schnelle



Poleposition verfehlt

Wow, diese Streckengrafik! F1 Racing Championship ist seit Ewigkeiten das erste Formel-1-Spiel, bei dem ich etliche Runden aus purer

Sightseeing-Lust gedreht habe. Zusammen mit Details wie den emsig wuselnden Mechanikern oder dem Start aus der heimischen Boxengarage kommt echte Atmosphäre auf. Die Fahrphysik fordert mir aber schon im Amateur-Modus alles ab; umso ärgerlicher finde ich die miserable Intelligenz der PC-Piloten. Zumal ich weder an einsamen Zeitenjagden noch Multiplayer-Partien besonderes Interesse finde.

noch höchst unbefriedigend. Das gilt vor allem, wenn Sie noch nicht perfekt fahren – also zu früh bremsen oder von der

Rivalen der Rennbahn

Ubi Soft ist mit F1 Racing Championship nicht allein auf der Piste. Wir vergleichen, wie es gegen die zwei wichtigsten aktuellen Konkurrenten abschneidet.

Die Screenshots zeigen einen Abschnitt des Brasilien-Kurses in 1024 mal 768, höchster Detailstufe und eingeschaltetem Antialiasing (2fach).

F1 Racing Championship



Grafik

Arg schlichte Cockpits, doch ansonsten ist die Optik sowohl beim Detailgrad als auch der zeichnerischen Qualität über jeden Zweifel erhaben.

Fahrverhalten/Steuerung

Bis in hohe Geschwindigkeitsbereiche relativ einfach zu steuernde Fahrzeuge, die jedoch im Grenzbereich sehr schwer zu beherrschen sind. Jedes der elf Teams bekam ein eigenes Fahrmodell spendiert. Ordentliche, mangels Rückmeldung der Fahrdynamik aber nicht perfekte FF-Effekte.

Künstliche Intelligenz

Größter Schwachpunkt. Die Computerpiloten fahren zwar schnelle Zeiten, doch kommen sie mit dem Verhalten menschlicher Fahrer überhaupt nicht zurecht, was ständige Kollisionen zur Folge hat.

Fazit

In den meisten Bewertungskategorien liegt F1RC vorne, doch die miese Gegner-KI verhindert eine wirklich Champion-taugliche Bewertung. Da bleibt nur das Hoffen auf einen Patch.

Wertung: 83%

Grand Prix 3



Farblich stimmungsvolle, ansonsten aber altbacken wirkende Grafik. Bei manchen Strecken sind viele Randobjekte einfach nicht vorhanden.

Jeder Bolide vom Minardi bis zum Ferrari fährt sich absolut gleich. Im Vergleich zu F1RC kündigt sich das Limit früher und weicher an, Gegenlenken ist leichter möglich. Die Autos rutschen und driften mehr, auch beim Bremsen. Besonders durch die Rückstellkräfte hervorragende FF-Effekte.

Selbst im As-Modus lassen die Computerfahrer Zeit liegen. In allen sonstigen Aspekten ist die KI jedoch gut bis sehr gut und nimmt auch ungewöhnliche Manöver menschlicher Spieler nicht krumm.

Veraltete Grafik und nur ein Fahrmodell, ansonsten gibt es wenig zu meckern. Herausragend sind die FF-Effekte und die Umsetzung von Regenrennen. Die KI ist der Konkurrenz überlegen.

Wertung: 88%

F1 Championship Season 2000



Zufrieden stellend detailreiche, aber nicht besonders schön anzusehende Grafik. Der Streckenverlauf ist nicht immer akkurat.

Fahrverhalten und Steuerung sind Durchschnitt. Das Spiel leistet sich keine groben Schnitzer, wird aber sehr schnell langweilig. Außerdem kommt nur wenig F1-Feeling auf, die fahrerischen Ansprüche sind auf Dauer keine große Herausforderung. Mittelmäßiges Force Feedback..

Ähnlich schwach wie bei F1RC. Die Computerpiloten sind sehr unberechenbar und benutzen teilweise höchst seltsame Linien. Auch sie nehmen hin und wieder Konkurrenten aufs Korn.

Der EA-Beitrag zur F1 ist zwar nicht wirklich schlecht, macht aber nichts anders und schon gar nichts besser als die Konkurrenz. So gesehen ein vollkommen überflüssiger Titel.

Wertung: 66%



Alle Autos fliegen hoooch! Dank der mangelhaften KI geht kaum ein Start ohne Massencrash über die Bühne.

Ideallinie abweichen. Dann rauschen Ihnen die Digitalpiloten regelmäßig ins Heck oder kreuzen ohne jegliche Not die frei-

stehenden Räder. Auch untereinander kommen sich Ihre Kontrahenten in die Quere, wenn auch in deutlich gemil-

derter Form. Das trägt unter anderem auch dazu bei, dass die Rennen teilweise extrem selten ausgehen: Gleich bei unse-

rem ersten Versuch kamen gerade mal drei Fahrzeuge ins Ziel – Takagis Arrows gewann vor den beiden Minardis.

Lust-Lenker

Ganze Arbeit leisteten die Entwickler hingegen beim Herzstück jeder Rennsimulation, dem Fahrverhalten. So zieht der Bolide F1-typisch bis in hohe Geschwindigkeitsbereiche wie auf Schienen seine Kreise, beim Überschreiten des Grenzbereichs bricht das Heck dann schlagartig aus. Mit sehr viel Übung und schnellen Reflexen lässt sich der Wagen aber abfangen; mit noch mehr Übung sind sogar gezielte, wohl dosierte Drifts möglich. Vorsicht sollten Sie beim Umgang mit dem Gaspedal walten lassen: Besonders bei engen Kurvenradien ist Vollgas quasi unmöglich. Fast schon enttäuschend gut verzögern die Bremsen. Selbst ohne ABS-Hilfe blockieren die Räder äußerst selten, der Wagen bleibt stabil in seiner Spur. Alles in allem fährt es sich am Steuer von **F1 Racing Championship** ein klein wenig anders als bei **Grand Prix 3**, aber auf insgesamt gleich hohem Niveau. Einsteigern hilft ein Sortiment an Fahrhilfen auf die Sprünge; ABS und Schleuderhilfe dürfen Sie gar stufenlos einstellen. Etwas enttäuschend fallen die Force-Feedback-Effekte aus. Die sind zwar gut, beschränken sich aber hauptsächlich auf das Überfahren von Randsteinen und Erschütterungen bei Kollisionen. Rückmeldung über den eigentlichen Fahrzustand des Autos (wie es etwa **GP3** in Suzuka bei der lan-

Technik-Check

F1 Racing Championship verlangt angesichts der Grafikqualität nach vergleichsweise moderater Hardware. Unter 300 MHz geht zwar nichts (bei Celeron und K6-2: 350 MHz), doch läuft das Spiel schon auf einem K6-2/450 mit TNT 1 und 64 MByte RAM vernünftig. Da Ubi Soft auf moderne Grafikeffekte weitestgehend verzichtet hat (Ausnahme: Environmental Mapping), ist die Bildqualität auch bei etwas älteren Grafikkarten vom Schlage einer TNT 2 oder Matrox G400 ohne Tadel. Lediglich die Voodoo 2/3 fallen ein wenig ab, da sich der Unterschied zwischen 16 und 32 Bit besonders bei Regen stark bemerkbar macht. Etwas ärgerlich: Bei einer Kombination aus zu hoher Auflösung und maximalem Detailgrad stürzten fast alle Karten ab.

RAM/Festplatte

Der Installationsgrad (50, 320 oder knapp 600 MByte) hat auf die Performance praktisch keine Auswirkung. F1RC läuft ab 64 MByte RAM, wegen der dann höllischen Ladezeiten und diverser Nachlade-Ruckler während der Fahrt raten wir aber zu mindestens 96 MByte.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Egal wie schnell die Geforce- oder Radeon-Karte auch sein mag: Das schicke Cubic Environmental Mapping ist ein echter Bremsen. Da es zudem nur auf wenigen Kursen beeindruckende Wirkung zeigt, sollten Sie es generell besser ausschalten.

TIPP 2: Sind die Menüs unerträglich langsam, sollten Sie in der Datei uni.ini (zu finden unter »Windows/UbiSoft«) die Zeile Menu3D=0 unter [F1 Racing Championship] eintragen.

TIPP 3: Bei einer 3D-fähigen Soundkarte ist standardmäßig der Surround-Sound aktiviert, was bei reinen Stereolautsprechern wenig bringt, aber einiges an Framerate kostet. Lassen diese Option also nur an, wenn Sie ein echtes Surround-Boxensystem haben.

TIPP 4: Wegen den vielen Zäunen und fein gerasterten Objekten kann es hin und wieder zu Kantenflimmern kommen. Aktivieren Sie deshalb bei einem sehr schnellen Rechner und einer Grafikkarte mit Geforce-, Radeon oder Voodoo-5-Chip das Antialiasing.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 2	TNT 1	Matrox G400	Voodoo3	TNT 2	Geforce	Voodoo 5	Radeon	Geforce 2
P II/300 AMD K6-2/450	640/480	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■/■ (SLI)	■	■	■	■	■	■	■	■
PIII/500 Athlon 500	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■/■ (SLI)	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■
PIII/700 Athlon 700	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■/■ (SLI)	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■
PIII/1.000 Athlon 1.000	1024x768	■/■ (SLI)	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich



Im Splitscreen-Modus dürfen Sie auf einem horizontal oder vertikal geteilten Bildschirm gegen einen menschlichen Kontrahenten antreten.

Michael Galuschka



Hier kracht's ordentlich

Auweia, das ist ja schlimmer als ein verschossener Elfmeter. Angesichts der überzeugenden Beta-Version von Anfang Januar hatte ich

bereits den roten Teppich für die 90er-Wertung ausgerollt, und dann das! »Nur« noch eine anständige KI fehlte der Beta, doch die wurde nun zum großen Stolperstein und ist auch in der finalen Version nur rudimentär erkennbar. Es bremst den Spaß doch erheblich, wenn mich regelmäßig Konkurrenten über den Haufen fahren. Und anständiges Überholen fast unmöglich ist.

Warten auf den Patch

Für Verückung wird das Rest-Programm aber zumindest bei denen sorgen, die gerne alleine oder im Netzwerk unterwegs sind. Denn abgesehen vom KI-Desaster hat Ubi Soft fast alles richtig gemacht: tolle Grafik, dynamisches Fahrverhalten, viel Spieltiefe. Ich hoffe deshalb inständig auf einen Patch, der die eingangs erwähnten Mankos beseitigt und FIRC doch noch zum erwarteten Knüller macht. Solange spiele ich lieber Grand Prix 3.

gen Linkskurve hinter den »Es-ses« machte) bleiben aber weitestgehend aus. Auch ein eventuelles Ausbrechen des Hecks kündigt sich nicht durch Zupfen am Lenkrad an.

Weltweite Trumpfisten

Besonders hervorzuheben ist die gelungene Umsetzung der 16 Strecken. Hier spielen Technik (Vermessung per GPS-Satellitensystem), aufwändige 3D-Modellierung und die fein gezeichneten Texturen ideal zusammen. Besonders im Vergleich zu **Grand Prix 3** springt der ungleich höhere Detailgrad auf und neben der Piste sofort ins Auge. Höhenunterschiede,



Auf dem **A1-Ring** in Österreich können Sie von manchen Punkten aus fast den gesamten Kurs überblicken.

Steigungen und Bodenwellen sind deutlicher ausgeprägt, was auch spielerische Auswirkungen hat. So klappt etwa in Spa die extrem schwierige Kurvenkombination Eau Rouge/Raidillon erst mit sehr viel Übung und unter Ausnutzung sämtlicher Curbs mit Vollgas – beim Konkurrenten ist dies kein Problem. Der kann dafür sein deutlich ausgefeilteres Wettersystem in die Waagschale werfen: Regenwetter kommt beim Ubi-Soft-Renner optisch sehr unspektakulär rüber.

So schön kann Formel 1 sein

Für welchen Spielmodus Sie sich auch entscheiden, die größtenteils hervorragende Grafik sorgt für unbeschwertes optischen Genuss. Beeindruckend ist die Sichtweite, die Sie in mehreren Stufen von 200 bis auf 1.500 Meter hochregeln dürfen. Gegenüber der wirklich tollen Landschaft verblasst die Qualität der Autos etwas. Zwar hat jeder der elf Boliden sein eigenes, authentisches Polygonmodell, doch die Proportionen stimmen nicht immer. Die Räder wirken zu groß und der Helm zu klein. Zwiespältig auch das Cockpit: Die Lenkräder wurden den echten Vorbildern exakt nachempfunden, doch der Rest fällt übertrieben schlicht aus. Unangenehm: Die eigentlich zum Standard avancierte Drehzahl-Leuchtdiodenkette fehlt. Die Entwickler platzierten sie am rechten Bildschirmrand, was den Blick von der Piste lenkt. Außerdem missfallen uns bei den Fahrzeugen die vergleichsweise schwammigen Texturen.

Kein Ohrenschmaus

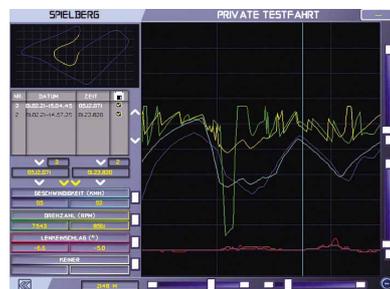
Ein düster klingendes Kapitel schlägt Ubi Soft beim Thema Sound auf. Zwar ist im Gegensatz zu **Grand Prix 3** die Konkurrenz nicht stumm, dafür klingt (das bei allen Teams gleich schrille) Motorengeräusch auf Dauer nervig. Es entspricht zwar halbwegs der Realität, doch kommt das tribünererschütternde Vibrieren und Brummen echter Maschinen null rüber.



Einsteiger tun sich in einer der zahlreichen **Von-außen-Perspektiven** leichter: Die Kurven lassen sich dank freier Sicht auf alle vier Räder exakter anpeilen.

Außerdem fehlt das Hochjaulen des Motors beim Herunterschalten fast völlig. Ob der für die Kurve richtige Gang tatsächlich eingelegt ist, verkommt da hin und wieder zur Glückssache. Immerhin gibt es im Internet bereits Tools, mit denen sich die Sounds (sowie Fahrzeugtexturen) editieren lassen. Ähnliches Engagement wünschen wir uns von Ubi Soft selbst: Mit einem nachgereichten KI-Patch ließen sich deutlich mehr Wertungsprozente und Spieltiefe »Sehr gut« herausholen.

Mal wieder ihre Finger im Geschäft hatte die FIA beim problemlos funktionierenden Multiplayer-Modus. Zwar dürfen alle 22 Wagen in Einzelrennen oder bei einem Grand-Prix-Wochenende von menschlichen



Telemetriedaten sind zum Finden der letzten Zehntelsekunden sehr nützlich.

Piloten gesteuert werden, jedoch ausschließlich im LAN. Da Ubi Soft jedoch auch das Netzwerk-Spiel per TCP/IP ermöglicht, bleibt die Hoffnung auf echte, Server-basierte Online-Rennen: Findige Tüftler werden per Tool höchstwahrscheinlich schon kurz nach Release für Abhilfe sorgen. **MG**

F1 Racing Championship

Genre: Rennspiel	Anspruch: Fortgeschrittene, Profis	Sprache: Deutsch
Entwickler: Ubi Soft	Publisher: Ubi Soft, (0211) 338 00 50	Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler)
 Netzwerk (22 Spieler)
 Modem (2 Spieler)
 an einem PC (2 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Einzelrennen, Grand Prix (beides auch per Splitscreen)

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2	TNT	G400	Voodoo 3	TNT 2	Geforce	Voodoo 5	Radeon	Geforce 2
----------	-----	------	----------	-------	---------	----------	--------	-----------

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 550 MHz	CPU mit 800 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
50 MByte Installationsgröße	320 MByte Installationsgröße	600 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte, Joystick	3D-Karte (32 MByte), Lenkrad

ALTERNATIVEN

Grand Prix 3 (88%, GS 9/00) Schlechtere Grafik, nur ein Fahrmodell und viele Detailmängel, aber dafür keine KI-Probleme.	Grand Prix Legends (84%, GS 11/98) Höllisch schwere, ultrarealistische Simulation mit historischen Formel-1-Wagen von 1967.
--	---

WERTUNG

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

Exzellente F1-Simulation, die unter KI-Mängeln leidet.



Basketball-Star in Form-Krise

NBA Live 2001

Fliegen wie Michael Jordan, genial passen wie Magic Johnson und stopfen wie Shaq: Gewohnt spektakulär, aber ohne neue Ideen gehen alte und neue Stars der amerikanischen Superliga auf Korbjagd.

Michael Galuschka



Bis zum nächsten Jahr

Klarer Fall: Gelegenheitskäufer der NBA-Serie dürfen getrost auf die nächste Version warten. Von einem großen Sprung, wie ihn noch die grandiose 2000er-Version gegenüber dem Vorgänger machen konnte, ist nichts zu sehen. Auf mich wirkt das Ganze einfalllos, fast so, als hätten die Programmierer selbst eigentlich lieber mal ein Jahr ausgesetzt. Zum Pflichtkauf wird NBA Live 2001 nur für Basketball-Fans, die bevorzugt online spielen wollen.

Sechs Jahre lang war die Welt für Basketball-Jünger noch in Ordnung. So sicher wie die Playoff-Teilnahme der Lakers hatte der Weihnachtsmann pünktlich zum Fest die neue **NBA Live**-Version von EA Sports im Sack. Doch dieses Mal gab's statt der vertrauten weißen Spielepackung maximal einen Geschenkgutschein. Mit zweimonatiger Verspätung finden sich die Profis von **NBA Live 2001** nun endlich zum GameStar-Probetraining ein und zeigen sich wie immer in hervorragender Spiellaune.

Trainingsausfall

Als erste Änderung fällt dem Serien-Fan das neue Menü-Design auf. Die Kanadier von EA Sports haben sich die letztjährige Kritik zu Herzen genommen. Sämtliche Funktionen sind nun sinnvoll verteilt und mit wenigen Mausklicks zu erreichen. Bei den Spiel-Modi hat man im Vergleich zum Vorgänger kräftig gespart. Das Fehlen des langweiligen 3-Punkte-Wettbewerbs lässt sich verschmerzen. Ärgerlich ist jedoch, dass

es für Trainingswütige keine Möglichkeit mehr gibt, die neuen Bewegungen einzustudieren. Übrig geblieben sind das Freundschaftsspiel und das Absolvieren einer kompletten Saison oder Playoff-Runde. Außerdem können Sie auch weiterhin gegen alte und neue NBA-Stars auf einem Hinterhof-Spielfeld »one-on-one« antreten oder Ihren Lieblingsverein im Franchise-Modus an der Liga-Spitze etablieren. Das Spieler-Repertoire umfasst die kompletten Kader aller 29 NBA-Vereine



Der fliegende »Admiral«: Wenn David Robinson zum **Slam Dunk** ansetzt, können die Gegenspieler nur unglaublich hinterherschauen.



Die Basketball-Legenden **Michael Jordan** und **Magic Johnson** treffen sich auf einem Hinterhof-Spielfeld zum Duell Mann gegen Mann.



»Ich hab' doch gar nichts gemacht!« Wild gestikulierend beschwert sich Lakers-Star **Shaquille O'Neal** über das soeben geahndete Foul.

sowie Basketball-Berühmtheiten der letzten fünf Jahrzehnte. Original-Fotos der Stars werden Sie jedoch vergeblich suchen. In **NBA Live 2001** müssen Sie ausschließlich mit Polygon-Gesichtern vorlieb nehmen, die nicht immer auf Anhieb den realen Ebenbildern zuzuordnen sind.

Unsichtbarer Schiri

Auf dem Spielfeld hat sich kaum etwas getan. Das Publi-



Wo ist der **Schiedsrichter**? Wie von Zauberhand wird der Ball zum Tip Off in die Luft geworfen.

kum sieht inzwischen etwas besser aus und reagiert mit Jubel oder Kopfschütteln auf die Aktionen seiner Lieblingsmannschaft. Ein paar neue Sprachsamples und Animationen bringen besonders in den Spielpausen zusätzliches Flair in die Hallen. Weniger förderlich für die Atmosphäre: EA Sports hat kurzerhand die Schiedsrichter entlassen, weshalb jetzt ein Unsichtbarer die Sprungbälle ausführt.

Den ohnehin schon stark ausgeprägten Simulations-Charakter haben die Programmierer weiter ausgebaut. Speziell unter dem Korb bestehen nun noch mehr Möglichkeiten, Ihre Akteure zum Erfolg zu führen. Spektakuläre Alley-Oops und raffinierte Fakes reizen selbst Gamepads mit zehn Feuerknöpfen vollständig aus. Profis toben sich im Superstar-Level mit unzähli-

gen manuell abrufbaren Verteidigungs- und Angriffs-Spielzügen aus. **NBA Live**-Einsteiger werden jedoch auch mit den Grundfunktionen im geringsten Schwierigkeitsgrad glücklich.

Transfer-Trio

Das komplette NBA-Erlebnis bietet der Franchise-Modus. Bis zu 25 Jahre lang führen Sie Ihre Mannschaft vor und hinter den Kulissen zum Erfolg. Als Manager pokern Sie um vertragslose Führungsspieler und schnappen der Konkurrenz beim alljährlichen Draft die viel versprechendsten Rookies vor der Nase weg. Im Lauf der Jahre kämpfen Sie mit Formschwankungen Ihrer Spitzenleute, müssen zurückgetretene Alt-Stars adäquat ersetzen und dabei immer ein Auge auf Ihr begrenztes Budget für Spieler-Gehälter haben. Einzige echte Neuerung in diesem Teil des Programms ist der erweiterte Transfer. Können Sie sich mit einem Verein nicht über einen Spieler-Wechsel einigen, dürfen Sie jetzt einen dritten Club einschalten. Umfangreiche Statistiken helfen Ihnen, den optimalen Spieler für die vakante Position zu finden. Mit vielen Daten werden allerdings nur echte NBA-Fans etwas anfangen können. Drei-Buchstaben-Abkürzungen (die auch das Handbuch nicht erklärt) erschweren unnötig die Analyse.

Heiko Klinge



Stagniert auf hohem Niveau

Ich frage mich, was EA Sports in den zwei zusätzlichen Monaten Entwicklungszeit gemacht hat. Grafisch stagniert die Serie nahezu, wenn auch auf sehr hohem Niveau. Statt das Spiel sinnvoll zu erweitern, wurden sogar Elemente entfernt. Ein paar zusätzliche Bewegungen und der überarbeitete Online-Modus reichen mir jedenfalls nicht, um einen Neukauf zu rechtfertigen.

Für sich betrachtet ist **NBA Live 2001** ein sehr gutes Sportspiel, das die Dramatik enger Basketball-Matches hervorragend auf den Bildschirm zaubert. Wenn ich per Buzzer-Beater eine verloren geglaubte Begegnung noch umdrehe, fühle ich mich wie Michael Jordan persönlich. Nur galt das auch schon für den Vorgänger, und der ist zum Budget-Preis erhältlich.

NBA im Netz

Was für Firmen wie Blizzard und Microsoft schon seit langem selbstverständlich ist, hat nun auch EA Sports umgesetzt. Auf Servern von **NBA 2001 Matchup** können Sie komfortabel Basketball-Fans aus aller Welt zu einem Spiel herausfordern. Auf motivationssteigernde Extras wie Ranglisten müssen Sie aber verzichten. Wie im Netzwerk dürfen Sie auch per Internet nur zwei Rechner miteinander verbinden, an denen jeweils bis zu vier Spieler das Team zum Sieg dribbeln. **HK**

NBA Live 2001

Genre: Sportspiel Anspruch: Einsteiger, Fortg., Profis Sprache: Englisch (Deutsch i. V.)
Entwickler: EA Sports Publisher: EA Sports, (0190) 77 66 33 Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (8 Spieler) an 1 PC (4 Spieler)
1 Spieler pro Original Multiplayer-Modi: One-on-One, 5 gegen 5 (nur 2 PCs koppelbar)

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT G400 Voodoo 3 TNT 2 Geforce Voodoo 5 Radeon Geforce 2

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 500 MHz	CPU mit 700 MHz
32 MByte RAM	64 MByte RAM	128 MByte RAM
105 MByte Installationsgröße	345 MByte Installationsgröße	560 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte, Gamepad	3D-Karte, Gamepad

ALTERNATIVEN

NBA Live 2000 (88%, GS 12/00)

Sowohl grafisch als auch spielerisch absolut ebenbürtig. Mittlerweile als Budget-Titel erhältlich.

NBA Drive 2000 (74%, GS 11/99)

Nüchterer Außenseiter mit vereinfachter Steuerung und cleveren Computer-Gegnern.

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Gut

Sehr gutes, aber innovationsloses Basketball-Spiel.



World Champ. Snooker

Langweilige Kugelschieberei.



Die Hintergrundkulisse ist erstaunlich hässlich.

Egal ob Sie sich für ein schnelles Match, die Meisterschaft oder das Turnier in der Billard-Variante für Fortgeschrittene entscheiden: Bei **World Championship Snooker** bekommen Sie stets steif animierte Akteure vor einer wirklich scheußlichen Hintergrundgrafik zu Gesicht. Die gesprochenen Kommentare sind zwar Deutsch, wiederholen sich allerdings oft, sind häufig unpassend und abgehackt. Wenig zu

mäkeln gibt es dafür an der einfachen Steuerung per Maus, der hilfreichen Zielvorrichtung und der Kugelphysik. Allerdings ruckeln die schön polierten Bälle aus allen beiden Kameraperspektiven leicht. Weil die Computergegner auf einem recht guten Niveau spielen, dürften zumindest genügsame Snooker-Spieler eine Weile Spaß am Filztisch haben. Auch können Netzwerkspieler zu zweit zum Queue greifen. Die bessere Alternative bleibt trotzdem der Griff zu **Virtual Pool 3**. **PK**

Genre:	Sportspiel
Publisher:	Codemasters, (089) 49 99 10
Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene
Spieler:	zwei (LAN)
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
	CPU mit 200 MHz, 32 MB RAM, 3D-Karte

Jetboat Superchamps

Feuchte Verfolgungsjagd, extra trocken.



Detailarme Umgebungen bestimmen das Bild.

Die **Jetboat Superchamps** sind sechs Wasserrennen fahrende Anime-Charaktere mit jeweils eigenem Powerboot. Sie steuern die Protagonisten, welche sich nur in minimalen Details unterscheiden, mehr schlecht als recht mittels Tastatur oder vorzugsweise Joystick. Die Zeit- und Arcaderennen ziehen sich über die drei gleichen wässrigen Rund-Parcours mit den Szenarien Ferner Osten, Industrieanlagen und Aztekentempel. Belästigt werden Sie dabei von der äußerst nervigen deutschen Sprachausgabe und immer wieder auftretenden Rucklern. Die Grafik ist sehr detailarm, aber nett anzusehen und bietet einen sehr gelungenen Welleneffekt. Aber da noch nicht einmal Musik oder Soundeffekte das Ruder herumreißen können, bleibt nur ein Fazit: Dieser spielerische Schlag

ins Wasser eignet sich höchstens für beinharte Jetboat-Fans. Doch selbst die dürften nur wenig Spaß damit haben. **PK**

Genre:	Sportspiel
Publisher:	Koch Media, (089) 85 79 51 38
Preis:	ca. 30 Mark
Anspruch:	Einsteiger
Spieler:	Einer
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
	CPU mit 233 MHz, 32 MB RAM, 3D-Karte

Superchix 76

Girls Camp auf vier Rädern.



Dumme Computergegner vereinfachen das Spiel.

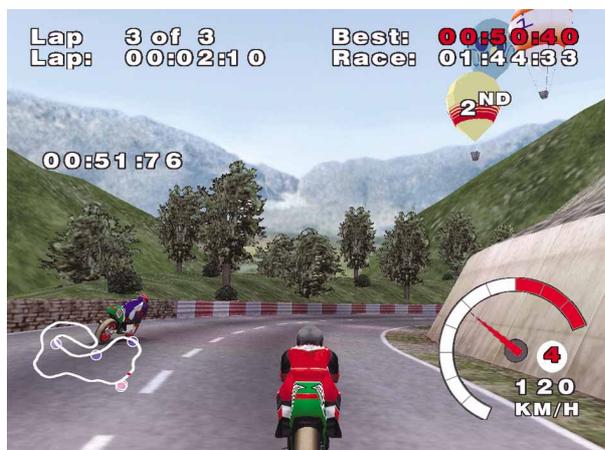
Der inoffizielle Nachfolger zu **Hot Chix 'n' Gear Stix** bietet in zwei Modi nahezu dieselben »Qualitäten« wie der Vorgänger des Rennspiels: Zuerst die Wahl zwischen den **Superchix 76**: Das sind acht Pilotinnen beziehungsweise acht Wagen mit leicht unterschiedlichen Eigenschaften. Danach haben Sie die Qual der Wahl, ob Sie nur Ihre Runden gegen die Konkurrentinnen drehen oder sich zusätzlich noch mit der Polizei anlegen wollen. Dann drohen vier ebenso langweilige wie erschreckend undetaillierte Strecken von San Francisco bis zum Amazonas. Die Rennen werden von spontan unerträglicher Sprachausgabe kommentiert, während der Soundtrack unauffällig, aber gut ist. Als Bonus bekommen Sie noch Polygonfehler en masse, viel Nebel und störende Ruckler. Bleibt die Frage, warum

sich jemand diesen Langweiler eigentlich kaufen sollen – wo es doch ungleich bessere Spiele wie **Need for Speed 5** gibt. **PK**

Genre:	Sportspiel
Publisher:	Koch Media, (089) 85 79 51 38
Preis:	ca. 30 Mark
Anspruch:	Einsteiger
Spieler:	Einer
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
	CPU mit 233 MHz, 32 MB RAM, 3D-Karte

Ducati World

Italienische Renner ohne Temperament.



Das finden der Ideallinie ist bei Überholmanövern in den Kurven entscheidend.

Was dem Auto-Fan der Ferrari, ist dem Zweirad-Freak die Ducati. Acclaim hat sich die Rechte an den legendären italienischen Feuerstühlen gesichert und daraus das Acti-

on-Rennspiel **Ducati World** gebastelt. Nachdem Sie in mehreren Prüfungen Ihre Lizenz zum Rasen erworben haben, gehen Sie im Einzelrennen- oder Karriere-Modus mit einem von 40 Ducati-Rennern auf Rekordjagd. Viel zu hohe Preise bei Motorrädern und Upgrades sorgen in der virtuellen Biker-Laufbahn dafür, dass Sie manche Meisterschaften mehrmals gewinnen müssen, um im Spiel voranzukommen. Die Arcade-Rennen sind dank eines ausgefeilten Bonus-Systems wesentlich motivierender. Unverständlich: Pro Rennen kann immer nur ein Motorrad-Typ über den Asphalt brettern. Spaßige Vergleichsexperimente der Marke »Oldtimer gegen Superbike« sind somit ausgeschlossen. **HK**

Kiss Pinball

Rocker geben sich die Kugel.

Viel Schminke und gruselige Shows sind das Markenzeichen der Rock-Kapelle Kiss. Was sich prächtig auf T-Shirts und sonstigen Merchandising-Artikeln vermarkten lässt, soll auch am PC für klingelnde Kassen sorgen. Und so erscheint jetzt nach dem Ego-Shooter **Psycho Circus** schon das zweite Computerspiel der Kapelle, **Kiss Pinball**. Auf zwei virtuellen Tischen lassen Sie die Stahlkugeln tanzen. Abgesehen von diversen schwarzweißen Gesichtern und ein paar Flammenwerfern, orientieren die sich spielerisch an herkömmlichen Kneipengeräten; spezielle PC-Effekte gibt's kaum. Dafür lässt die Ballphysik keine Wünsche offen. Auch die Flipper sind interessant gestaltet, wenn auch nicht beide gleich gut. Die unterschiedlichen Modi erlauben unkompliziertes Sofort-losdadeln oder Turnier-Flippieren mit



Der **Neverworld**-Tisch ist schön, aber langweilig.

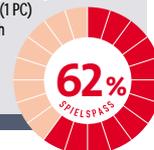
bis zu vier Spielern nacheinander. Schade: Statt echter Kiss-Songs untermalt nervtötender Schrammel-Rock das Kullern. **PS**

Genre: Flipper
Publisher: Take 2, (01805) 21 73 16
Preis: ca. 50 Mark
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Spieler: 1 bis 4 (1 PC)
Sprache: Deutsch

Minimum:

CPU mit 166 MHz

32 MByte RAM



Heiko Klinge

Gute Ansätze verschenkt

Aus **Ducati World** hätte ein richtig tolles Rennspiel werden können: Die Grafik ist zwar nicht sehr detailliert, aber angenehm flott. Und sowohl das differenzierte Fahrmodell als auch die Gegner-KI sind wirklich gut gelungen. Doch das lieblose Menü- und Streckendesign sowie der völlig verkorkte Karriere-Modus bremsen den Fahrspaß gehörig aus. Die Einzelrennen taugen zwar für ein paar vergnügliche Runden; insgesamt lassen mich Acclaims heiße Öfen aber ziemlich kalt.

Allegiance

Genre: Rennspiel **Anspruch:** Fortgeschrittene **Sprache:** Deutsch
Entwickler: ATD **Publisher:** Acclaim, (01805) 33 55 55 **Preis:** ca. 80 Mark

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (2 Spieler)

Einer pro Original Multiplayer-Modi: Splitscreen

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT G400 Voodoo 3 TNT 2 Geforce Voodoo 5 Radeon Geforce 2

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 450 MHz	CPU mit 600 MHz
64 MByte RAM, 4fach CD	128 MByte RAM, 8fach CD	128 MByte RAM, 16fach CD
5 MByte Installationsgröße	125 MByte Installationsgröße	125 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

WERTUNG

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

Spröde präsentierte Zweirad-Raserei.

