

Sport

Michael Galuschka



Warten auf NBA 2001. Pünktlich wie die Maurer sind sie normalerweise, die Jungs und Mädels von EA Sports. Jahr für Jahr programmieren sie ihre Fifas, NHLs und NBAs, die dann regelmäßig zwischen Oktober und Dezember im Laden erscheinen. Doch bei der Basketball-Fangemeinde musste die Weihnachtsbescherung diesmal ohne **NBA 2001** stattfinden. Erstmals verschob EA die Veröffentlichung eines Titels auf das folgende Jahr. Auch für diese Ausgabe warteten wir vergebens auf ein Testmuster; der Termin rutschte inzwischen auf Mitte Februar. Da die 2000er-Version recht früh herausgekommen war, sind wir nun schon seit fast 15 Monaten ohne ein neues NBA. Und leben noch ...

Wiederentdeckung der Langsamkeit. Über die Gründe und Folgen kann ich nur spekulieren: Erlagen die Entwickler der Terminhetze? Haben sie es nicht mehr so drauf? Oder erwartet uns bei **NBA 2001** etwas ganz Spezielles, das einfach so lange Zeit braucht? Denn an und für sich ist die Warterei ein positives Omen. EA Sports konterkariert damit nämlich die eigene Schnellschuss-Politik: »Für was braucht der Kunde schon Neuerungen – Hauptsache, das Spiel ist draußen, und die Kasse stimmt.«

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	NBA Live 2000	Sportspiel	1/00	88%
6	TOCA 2	Rennspiel	5/99	88%
7	Anstoss 3	Manager	4/00	87%
8	Tony Hawk's Pro Skater 2	Sportspiel	1/01	87%
9	Racing Sim 2	Rennspiel	11/98	87%
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	Nascar Racing 3	Rennspiel	12/99	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

Off Road	96
Virtual Pool 3	97
Warm-Up GP 2001	97



Über Stock und Stein

Off Road

Schöne Grafik, wenig spielerischer Gehalt – Rage bringt ihr mit Incoming und Expendable erfolgreich umgesetztes Rezept auf vier Räder.

Schon seit längerem haben sich Querfeldeinjadgen als festes Subgenre bei den Rennspielen etabliert. Das liegt vor allem am Absatzmarkt USA, wo in 2000 drei der fünf bestverkauften Automodelle Pick-Ups oder Geländewagen waren. Hierzulande ist es um deren Popula-

rität nicht so gut bestellt, was Koch Media nicht daran hinderte, **Off Road** von Rage unter seine Vertriebs-Fittiche zu nehmen.

Wellenreiter

Das zugrundeliegende Konzept ist eine gut verwobene Mischung bereits bekannter Spiele. Mit relativ langsamen Jeeps, Buggies und sonstigen Offroadern jagen Sie über insgesamt 27 Strecken, die meisten davon Rundkurse. Deren Design ist – auch wegen der meist autobahnbreiten Piste – recht langweilig. Die Herausforderung liegt neben den fünf aggressiven Konkurrenten im höchst welligen Untergrund, der die Autos bis zum Anschlag belastet. Die sind auch deshalb nicht einfach zu meistern, da die Steuerung etwas empfindlich ist: Für so schwere Brocken drehen sich die Boliden erstaunlich gerne um die eigene Achse.

Automatik-Updates

Im Karrieremodus dürfen Sie sich durch insgesamt vier Ligen



Heftiges **Gedrängel** im Sechserfeld gibt es nur kurz nach dem Start.

mit immer schwieriger werdenden Kursen und schnelleren Untersätzen hocharbeiten. Ein paar Upgrades wie Turbo und Auspuff gibt es zwar auch, doch werden diese kostenlos nach vorbestimmten Kriterien und Rennen verteilt. Das ist auch dringend nötig, denn angesichts des reichlich gepfefferten Schwierigkeitsgrades haben Sie die ersten zwei, drei Saisons keine Chance, ganz vorne mitzufahren.

Typisch für einen Rage-Titel ist die adrette, bunte Grafik. Allerdings ist sie ein echter Hardwarefresser und ruckelt besonders bei mehreren Konkurrenten auf dem Schirm teilweise zum Steinerweichen. Falls Sie nicht mindestens einen 500-MHz-Rechner und eine Grafikkarte auf Voodoo-3- oder TNT-2-Level Ihr Eigen nennen, sollten Sie besser zu den zahlreichen Offroad-Alternativen greifen. **MG**

Michael Galuschka



Bunte Farben, blasses Spiel

Kollege Klinge ist von der Grafik entzückt, ich selbst kann nur wenig mit Off Road anfangen. Wie es Ihnen ergeht, hängt hauptsächlich davon ab, wie wichtig Ihnen die Optik bei einem Rennspiel ist. Denn mit seinen detaillierten, farbenfrohen und abwechslungsreichen Landschaften punktet der Titel.

Ansonsten bleibt er aber in jeder Beziehung blass: Richtig schlecht ist nichts, richtig gut erst recht nichts. Schmerzlich vermisst habe ich vor allem irgendwelche neuen Ideen, alles wirkt wie schon 1.000-mal gesehen. Deshalb fürchte ich, dass Off Road in der nicht enden wollenden Flut an Fun-Rennspielen einfach untergehen wird. Ganz unverdient wäre das nicht.



Die **Alpenstrecken** sind sowohl die schönsten als auch fahrerisch anspruchsvollsten.

Off Road

Genre: Rennspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Multiplayer: 2 (an einem PC), bis 6 (LAN)
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Rage
Festplatte: ca. 450 bis 720 MByte
Spieler: Einer pro Original
3D-Karten: ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT
 ■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX	Pentium III/500	Pentium III/700
32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 12fach CD 3D-Karte, Lenkrad

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

Schickes Rennspiel ohne rechten Pfiff.



Virtual Pool 3

Spielstarke Billard-Referenz.



Die **Hilfslinie** zeigt auf Wunsch den Ballweg an.

Nach mehr als drei Jahren geht endlich der Nachfolger zur aktuellen Billard-Referenz an den Start. **Virtual Pool 3** bietet neben einem Karriere-Modus vor allem bessere Grafik, mehr Spielvarianten (Carom, Dreiband, Snooker) und eine Internet-Option. An der perfekten Mausschwung-Steuerung gab es hingegen wenig zu tun. Zusammen mit den üppigen Einstellungen für die diversen Stoßtechniken wird es

selbst Profis nicht so schnell langweilig; Einsteiger werden dank der vielen Hilfen behutsam an die Materie herangeführt. Weniger begeistern können uns die leblose Atmosphäre der acht Austragungsorte mit ihrer sterilen 3D-Grafik sowie die teilweise unerträglichen Hintergrundgeräusche. Präsentationstechnisches Blendwerk hat **Virtual Pool 3** aber auch gar nicht nötig: Diese äußerst spielstarke Billard-Simulation überklettert als erste die 80er-Marke. **MC**

Genre:	Sportspiel
Preis:	ca. 80 Mark
Hersteller:	Interplay
Anspruch:	Fortgeschrittene
Spieler:	32 (LAN, www)
Sprache:	Englisch
Minimum:	
Pentium 233 MMX	
32 MByte RAM	



Warm-Up GP 2001

Gut abgehangene F1-Simulation.



Nette **Streckengrafik**, spielerisch nichts dahinter.

Bewundernswerte Hartnäckigkeit oder einfach nur geballtes Unvermögen? Die Franzosen von Lankhor brachten unter dem Eidos-Banner zwei misslungene F1-Simulationen (**Official F1 Racing**, **F1 World GP 99**) heraus, die sang- und klanglos wieder in der Versenkung verschwanden. Doch anstatt es bleiben zu lassen, sucht nun kaum acht Monate nach dem letzten Streich ein dreister, kaum verbesserter

Aufguss nach ahnungslosen Käufern. Eidos lehnte diesmal dankend ab, weswegen **Warm-Up GP 2001** nicht nur auf einen renommierten Publisher, sondern auch auf die FIA-Lizenz verzichten muss. Wenigstens die KI hat sich etwas verbessert, und das beeindruckende Arsenal höchst moderner Grafikfeatures (T&L, S3TC, Bump Mapping, Anisotropic Filtering) reicht diesmal tatsächlich für eine halbwegs adrette Strecken-Optik. **MC**

Genre:	Rennspiel
Preis:	ca. 80 Mark
Hersteller:	Lankhor
Anspruch:	Fortgeschrittene
Spieler:	10 (LAN)
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
Pentium 233 MMX	
32 MByte RAM	

