

Sport

Michael Galuschka



Testen bald überflüssig? Eigentlich war der Sportteil diesen Monat so prall gefüllt wie selten zuvor. Dennoch gab es während der letzten Wochen Phasen, da kam ich mir eher wie ein Buchhalter vor denn wie ein Tester. Immer öfter geht ein gewisser Prozentsatz der Arbeit für »Hat sich gegenüber dem Vorgänger was getan«-Checklisten drauf. An Fortsetzungen an sich haben wir uns ja inzwischen gewöhnt. Erschreckend ist aber, dass hierfür in steigendem Maße der Vorgänger wieder aufgewärmt wird, ohne wirklich Neues zu bieten. Um zur eingangs gestellten Frage zurückzukommen: Nein, gerade in diesen Zeiten, in der Luxus-Patches zum Vollpreis verkauft werden, sind objektive Tests wichtiger denn je!

Der beste Sport der Welt. Außerdem muss nicht jedes Update reine Geldmacherei sein, wie unser neuer Spitzentreiter **NHL 2001** beweist. Dank wirklich sinnvoller Verbesserungen und sogar einiger Neuerungen konnte EA Sports' Vorzeigetitel die Traumbewertung des letzten Jahres nochmals um ein Prozent übertrumpfen. Was in der Realität also jeder für sich entscheiden muss, steht auf dem PC seit Jahren fest: Eishockey ist einfach der beste Sport der Welt.

Sport-Charts

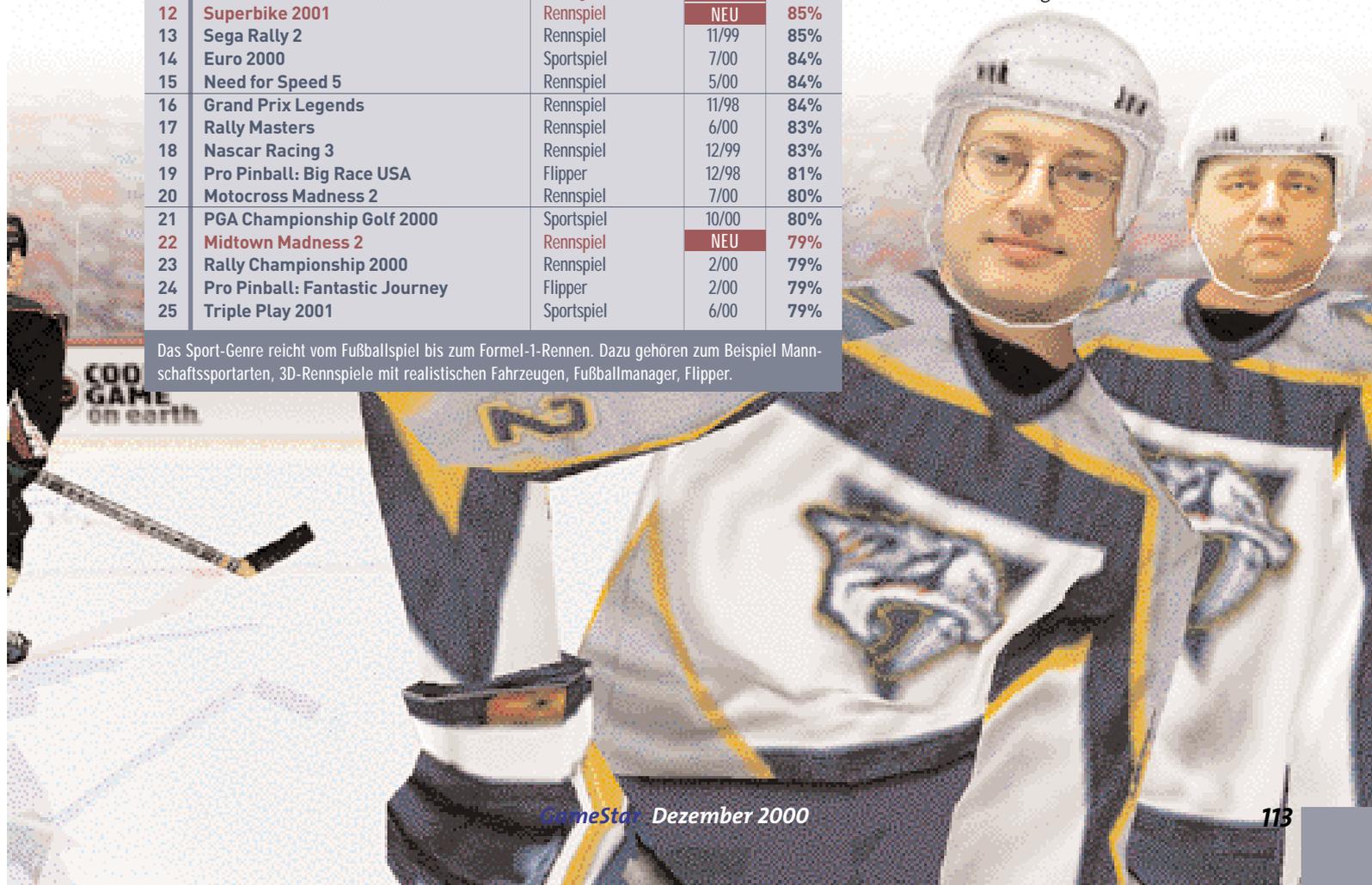
Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 2001	Sportspiel	NEU	93%
2	Fifa 2001	Sportspiel	NEU	88%
3	Grand Prix 3	Rennspiel	9/00	88%
4	NBA Live 2000	Sportspiel	1/00	88%
5	TOCA 2	Rennspiel	5/99	88%
6	Anstoss 3	Manager	4/00	87%
7	Colin McRae Rally	Rennspiel	10/98	87%
8	Racing Sim 2	Rennspiel	11/98	87%
9	Mercedes-Benz Truck Racing	Rennspiel	11/00	86%
10	Links LS 2000	Sportspiel	1/00	86%
11	Kicker Fussball Manager 2	Manager	NEU	85%
12	Superbike 2001	Rennspiel	NEU	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	Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	12/98	81%
20	Motocross Madness 2	Rennspiel	7/00	80%
21	PGA Championship Golf 2000	Sportspiel	10/00	80%
22	Midtown Madness 2	Rennspiel	NEU	79%
23	Rally Championship 2000	Rennspiel	2/00	79%
24	Pro Pinball: Fantastic Journey	Flipper	2/00	79%
25	Triple Play 2001	Sportspiel	6/00	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

Fifa 2001	114
Kicker Fussball Manager 2	120
NHL 2001	122
Superbike 2001	124
Midtown Madness 2	126
Madden NFL 2001	128
Anpfiff	128
MTV Skateboarding	131





Der alte neue Kicker-König

Fifa 2001

Sie suchen ein brillant aussehendes Fußball, das sich zudem toll spielt? Dann sind Sie hier goldrichtig – auch wenn sich die Verbesserungen zum Vorgänger in Grenzen halten.

Facts

- 17 Ligen
- 256 Vereinstteams
- 58 Nationalmannschaften
- 8 Stadien
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 3 Wetterarten

Verschmupfte Trainer, hoffnungslos verschuldete Vereine und ein Verband, der mal eben so die komplette Saison unterbricht. In solch wilden Zeiten freut man sich auf etwas Vertrautes, Berechenbares. Was wäre dazu besser geeignet als das alljährliche **Fifa**, seit Jahren Garant für hochwertige, aber innovationslose Fußballkost? Bereits seit 1994 schickt EA Sports seine Vorzeigekicker ins virtuelle Stadion. Rechnet man Ableger wie die EM- und WM-Umsetzungen oder die **Bundes-**

liga Stars-Reihe hinzu, so stehen bei hartnäckigen Sammlern bereits zehn Vollversionen in der Vitrine. Die erste Software-Elf komplettiert nun das taufrische **Fifa 2001**. Um die echten Fans nicht zu verwirren, hütet sich der neueste Ableger vor allzu tiefgreifenden Änderungen. Im Klartext: Durchschlagend Neues dürfen Sie auch dieses Jahr nicht erwarten. Das vom Vorgänger her Bewährte wurde gekonnt verfeinert und garniert mit einer noch schöneren Luxus-Optik.

Fifa-Historie

Kleine Geschichtsstunde: Nach dem enttäuschenden **Fifa 97** legten sich die Kanadier die Latte mit dem ausgezeichneten 98er Nachfolger selbst ziemlich hoch. Das 99er **Fifa** schaffte es mit gewohnt guter Grafik und neuen Ideen gerade mal so eben, diese Qualitätshürde zu überspringen. Gleichzeitig wich es aber etwas ab vom eingeschlagenen Simulationspfad und streute vermehrt Actionfußball-Elemente unters Volk.

Mit dem Nachfolger **Fifa 2000** folgte wieder die Kehrtwende – trotz oder gerade wegen des eher gemächlicheren Tempos zog es auch viele Gelegenheitspieler in seinen Bann.

Bei der aktuellen Auflage lehnt sich EA Sports zwar sehr eng an die Spielbarkeit des Vorgängers an; die Kombination aus komplexer Steuerung und zugänglichem Spielablauf wurde allerdings weiter optimiert. So wirkt die künstliche Intelligenz der Spieler spürbar besser. Das macht einerseits die Com-

Während der Torwart noch vergeblich nach dem Ball hechtet, dreht der Schütze bereits ab: Die Animationen der Spieler wirken jederzeit lebensecht. Letzteres lässt sich trotz qualitativer Steigerung von den Gesichtstexturen nicht behaupten.



putergegner zu einer minimal härteren Nuss, andererseits geht das eigene Kombinationspiel flüssiger von der Hand. Für Superprofis ist **Fifa** aber nach wie vor kaum geeignet: Erstens agiert der Computer nicht so gerissen wie bei **NHL 2001**, zweitens beschränkt man sich auf Dauer auf die immer gleichen, Gewinn versprechenden Angriffszüge. Bis Sie die kennen, vergeht zwar einige Zeit; die spielerische Freiheit des Eishockey-Kollegen wird allerdings nicht gewährt.

Starrköpfige Steuerung

Knopfstarrende Gamepads wären ohne die **Fifa**-Reihe bestimmt nicht annähernd so populär geworden. Die aktuelle Version trägt dazu wiederum ihr Scherflein bei. Immerhin acht Buttons brauchen Sie in den Begegnungen regelmäßig, mit dem neunten schalten Sie in den Pausenmodus samt Optionsmenü. Die Verteilung blieb gleich: Schießen, Passen, Heber, Pass in den Lauf, Spurten, Ball abdecken, 360-Grad-Drehung und Übersteiger lauten die Möglichkeiten in der Offensive. Ohne Ballbesitz schrumpfen die Optionen auf Tackling, Blutgrätsche, Spieler wechseln, spurten und Abseitsfalle zusammen.

Angesichts der Kontroll-Vielfalt war eine der spannendsten Test-Fragen überhaupt, ob es EA Sports im elften (!) Anlauf endlich geschafft hat, eine frei



Hier steht Wembley noch in seiner ganzen Pracht: Die **Stadiongrafik** ist, abgesehen vom Publikum, absolute Spitzenklasse.

konfigurierbare Steuerung einzubauen. 15 Minuten später die ernüchternde Gewissheit: Trotz intensivster Suche in den Tiefen der Menüs konnten wir nichts Entsprechendes finden. Sie müssen mit der sehr brauchbaren, aber keineswegs perfekten Standardbelegung vorlieb nehmen. Was hin und wieder stört, sind die nicht zusammenpassenden Aktionen bei Ballbesitz und Verteidigung. So ist beispielsweise der »Fair

den Ball abnehmen«-Knopf in der Offensive mit »Schuss« belegt. Einmal zu oft gedrückt, und schon segelt das gerade erst eroberte Leder postwendend zurück zum Gegner.

Der Aha-Effekt

Geht es das erste Mal ins Stadion, folgt fast unweigerlich der Aha-Effekt: Die Grafik von **Fifa 2001** schindet spontan Eindruck. Das liegt vor allem an der etwas anderen Farbgebung, den dyna-

mischen Licht- und Schatteneffekten sowie geänderten Blickwinkeln der nach wie vor vier Platzkameras. Die Animationen nach dem Motion-Capture-Verfahren (unter anderem wurde Lothar Matthäus verpflichtet) sind nun so gut wie perfekt. Außerdem geriet das Drumherum samt Platzanweisern, Kameramännern und animierten Linienrichtern deutlich lebendiger. Einziger größerer Schwachpunkt ist die aus der Nähe häss-



Ein typisches **Fifa**-Tor: **Jancker** bekommt das Leder, fackelt nicht lange und zieht die **Flanke** in den Strafraum. Dort hat sich **Elber** freigelassen und wuchtet das Leder in den Kasten.

Die vier Kameraperspektiven im Überblick



Turmkamera: seit Jahren die bewährte Fifa-Standardperspektive. Bietet die mit Abstand beste Übersicht, allerdings wirkt die Grafik eher unscheinbar.



Längsansicht: einzige wirkliche Alternative zur Turmkamera. Guter Kompromiss aus Überblick und schöner Grafik. Nach oben spielen klappt aber besser als nach unten.



Mobilkamera: Zu nah am Geschehen. Schön anzusehen, aber zum ernsthaften Spielen kaum zu gebrauchen. Außerdem ist eine Seite stark benachteiligt.



Telekamera: nur minimal besser als die Mobilkamera. Ähnlich attraktive Optik, aber bestenfalls gepflegtes Kurzpaspenspiel möglich.

liche, da sehr grobpixelige Publikumstextur. Keine größeren Reaktionen kann auch der Sound auslösen. Die Anfeuerungen und Gesänge sind gehobenes

Niveau, aber nichts Außergewöhnliches. Das altbekannte Reporterduo Poschmann/Dahlmann zeigt sich minimal verbessert, produziert aber beim

dynamischen Kommentieren der Spielzüge auch gelegentlich echten Sprachmüll (»Der Torhüter dominiert bei dieser Aktion eindeutig den Stürmer«).

Neue Identität

Gesichtslos – so präsentierten sich die Kicker in den letzten Ausgaben der **Fifa**-Reihe. Zwar hatten sie schon Polygonnase und -ohren, auch wurde ihnen ein Texturgesicht spendiert. Doch im Gegensatz zu den Brüdern **NBA** und **NHL** mussten die Fans mangels Lizenz auf Originalvisagen verzichten. Dieser Makel ist zwar inzwischen nicht aus der Welt geräumt, aber gemildert worden: Die Lizenz fehlt immer noch, doch gaben sich die EA-Grafiker erheblich mehr Mühe, die Köpfe an ihre realen Vorbilder anzupassen. Olli Kahns markante Rübe etwa ist nun als solche zumindest zu errahnen, und besonders mit der Turmkamera fällt die Suche nach einzelnen Spielern deutlich leichter.

Maues Management

Wenig Lust hatte in den letzten zwölf Monaten scheinbar die Menüdesign-Abteilung. Die einzelnen Screens sind zwar übersichtlicher als die des (komplexeren) Eishockey-Kollegen, aber auch gähnend langweilig. Das wurde besonders in den Tabellen und dem Team-Management fast bis zum Exzess getrieben: Der Aufstellungsbildschirm verfügt noch nicht einmal über ein stilisiertes Fußballfeld. Wollen Sie also Ihre Mannen umstellen, bedarf es erstens Kenntnis der kryptischen Mannschaftsteil-Kürzel und zweitens einer genauen Idee von deren Positionierung. Für Laien dürfte es aber gar nicht so einfach sein, sich unter OMF was vorzustellen – gemeint ist mit dieser Bezeichnung ein offensiver Mittelfeld-

Technik-Check

Fifa 2001 ist angesichts der dargebotenen Grafikqualität überraschend genügsam, was die Anforderungen an die Hardware angeht. Ein kleiner Pentium II samt halbwegs moderner 3D-Karte reicht, um die tolle Optik zumindest in 640x480 zu genießen.

RAM/Festplatte

Die 470 MByte große Vollinstallation ist empfehlenswert: Der Spielfluss wird nicht gestört und bei modernen CD-ROMs entfällt der Lärm vom Hochfahren des Laufwerks. Beim Speicher sollten es 64 MByte sein, ab mehr als 128 MByte konnten wir keine nennenswerten Verbesserungen bei Spielfluss und Ladezeiten mehr feststellen.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Experimentieren Sie mit dem Schieberegler in den Render-Optionen so lange herum, bis Sie einen akzeptablen Kompromiss aus Geschwindigkeit und Qualität gefunden haben.

TIPP 2: Aktivieren Sie im 3D-Setup den Eintrag »Triple Buffering«. Dadurch läuft das Spiel bei Ihnen eventuell flüssiger.

TIPP 3: Stellen Sie den Audio-Kommentar aus. Das kann langsameren Rechnern einiges an Boost bringen.

TIPP 4: Spielen Sie mit der Turmkamera. Die sorgt nicht nur für den besten Überblick, sondern ist auch am anspruchlosesten.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 1	Rage 128	Matrox G400	Voodoo2	TNT 1	TNT 2	Voodoo 3	Geforce 256
P200 MMX	800x600	☐	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	☐	■	■	☐	■	■	■	■
P II/300 AMD K6-2/450	800x600	☐	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	☐	■	■	☐/(■*)	■	■	■	■
PIII/500 Athlon 500	800x600	☐	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	☐	■	■	☐/(■*)	■	■	■	■
PIII/700 Athlon 700	800x600	☐	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	☐	■	■	☐/(■*)	■	■	■	■

☐ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich

*SLI-Modus



Die **Editiermöglichkeiten** sind bescheiden: Hier verpassen wir Lazio Rom ein neues Trikot-Design.

Jörg Langer



Nicht nur für Profis

Vielleicht wundern Sie sich, wieso ich mich diese Ausgabe in den Sportteil verirre. Aber auch überzeugte Strategen laufen zwischendurch mal hinter Puck oder Lederball her. Noch dazu bei einem so zugänglichen und gut designten Spiel. Die Mischung aus Action und Simulation ist gerade richtig, das Spielgeschehen nicht mehr so abschreckend hektisch wie in der 99er Fassung (Fifa 2000 habe ich ausgelassen). Nur eines müssen sich auch Gelegenheits-Sportspieler wie ich dringend anschaffen: ein Gamepad mit mindestens neun Tasten. Ohne das ist die Steuerung eine Zumutung, über die auch schöne Grafik und packende Atmosphäre nicht hinwegtrösten.

Michael Galuschka



Sekt und Selters

Soll ich nun lachen oder weinen? Oder soll ich aus Frust darüber, dass nun schon seit Jahren die ewig selben Macken drin sind, in die Luft gehen wie das

HB-Männchen? Vielleicht soll ich mich sogar befriedigt zurücklehnen, weil das 2001er Fifa für den Gelegenheitspieler das beste überhaupt ist? Irgendwie überwiegt doch der Ärger, zumal mir die schöne NHL-2001-Erinnerung noch frisch im Gedächtnis haftet. Welche Emotionen bei Ihnen geweckt werden, hängt deshalb ganz davon ab, was Sie bislang mit der Fifa-Reihe verband. Falls Sie nichts damit anfangen konnten, wird sich das dieses Jahr auch nicht ändern. Echten Cracks ist's auch diesmal selbst im Allstar-Modus wieder zu einfach. Und falls Sie schon im Besitz der 2000er-Auflage sind, lohnt sich die Neuanschaffung nur für hartnäckiger Sammler.

Steuer-Hinterziehung

Fifa-Neueinsteiger und Fans vom Kaliber »Für mich ist jede kleine Neuerung wie ein Geschenk vom Fußballgott persönlich« werden hingegen auf Anhieb begeistert sein. Perfekte Animationen, opulente Stadien mit beeindruckenden Licht- und Schattenspielen sowie halbwegs passende Gesichter machen schon das Zuschauen attraktiv. Die Spielbarkeit bekam einiges an Feinschliff verpasst. Zusammen mit der gesteigerten Kicker-KI (die erreicht jetzt Werte von annähernd IQ 90) kickt es sich mit sich Fifa 2001 einen Tick besser und flüssiger als die Jahrgänge zuvor. Dank massig Teams und Turnier-Editop hält die Motivation auch lange vor. Für mich wird's eventuell dennoch das letzte Fifa gewesen sein: Wenn nächstes Jahr das Gamepad wieder nicht konfigurierbar ist, dann erwäge ich einen persönlichen Boykott.

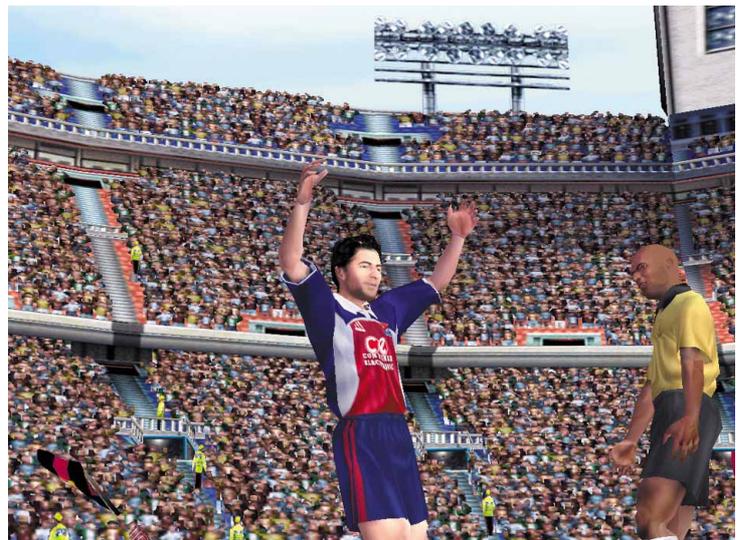
Mann. Wer schon den Vorgänger kennt, sollte sich aber auf Anhieb zurechtfinden. Das eh schon kümmerliche Team-Management wurde im Bereich Taktik nochmals abgespeckt und umfasst jetzt nur noch rudimentärste Anweisungen. Der Optionsschwund beim Teammanagement ist übrigens nichts Neues: Schon das 2000er Fifa musste in der Beziehung gegenüber dem Vorgänger Federn lassen.

Teams bis zum Abwinken

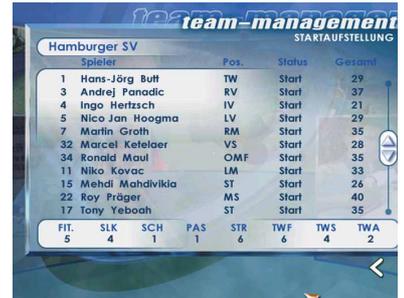
Das Intro mit seinen lustlos zusammengewürfelten Ingame-Sequenzen sieht man sich kein zweites Mal an, auch wenn der begleitende Titeltrack von Moby ganz gut abrockt. Ist der Auftakt bewältigt, hält das Hauptmenü in alter Fifa-Tradition die üblichen Spielmodi bereit. Neben Freundschaftsspielen dürfen Sie einem Turnier beizuhören, eine komplette Saison bestreiten oder sich sogar Ihre eigene Veranstaltung zurechtbasteln. Der Bestand an Teams und Ligen stellt dabei selbst anspruchsvolle Gemüter zufrieden. 17 Meisterschaften mit insgesamt 256 Mannschaften, dazu kommen noch 58 Nationalteams – da ist man mit dem Durchprobieren ein paar Wochen beschäftigt. Das Saisonspiel geht, von EA Sports geschickt versteckt, maximal drei Jahre. Das fällt auch deshalb nicht auf, weil es außer einer eventuellen, selbst erspielten Teilnahme am Europacup wenig Unterschied macht, ob Sie fortfahren oder wieder von vorne anfangen. Falls Sie absteigen, ist das Unternehmen Liga sowieso vorzeitig beendet.

haben, lohnen sich ein paar Einheiten auf dem Trainingsplatz. Besonders viel fiel den Entwicklern dazu allerdings nicht ein. Sie dürfen Ecken, Elfer und Freistöße üben oder gegen das eigene Klon-Team antreten. Bei den Übungsmatches sind die Stärken von angreifender als auch abwehrender Mannschaft zwischen acht und elf Kickern frei wählbar. Das richtige Verhalten bei Unter- oder Überzahlsituationen lässt sich damit gut aneignen. Wahlweise dürfen Sie Ihre Fertigkeiten auch in einem der zahlreichen Multiplayer-Modi verbessern. Neben der für Fifa klassischen und nach wie vor sehr empfehlenswerten »Wir spielen mit mehreren Gamepads an einem PC«-Methode. Neben dem

»Aber ich hab nix getan!« Gestikulierend versucht der Akteur die rote Karte abzuwenden.



»Aber ich hab nix getan!« Gestikulierend versucht der Akteur die rote Karte abzuwenden.



Der ebenso spartanische wie hässliche Aufstellungs-Bildschirm ist fast unbrauchbar.

LAN, bei dem alle 20 Feldspieler von Menschen übernommen werden können, dürfen Sie nun endlich auch übers Internet nach Gegnern fahnden. Dazu wurde extra ein Hilfsprogramm namens Match Maker beigelegt. Die Verbindung von mehr als zwei Rechnern ist via Web allerdings nicht möglich. **MC**

Fifa 2001

Genre: Sportspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Multiplayer: 4 (1 PC), 8 (ser., www), 20 (LAN)
3D-Karten: ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT
 ■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 MMX	Pentium II/350	Pentium III/550
32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte, Gamepad	128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte (16 MB), Gamepad

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

Detailverbessertes Vorzeige-Fußballspiel.



Komfortabler kicken

Kicker Manager 2

Vorbildliche Menüführung und spannend berechnete Matches locken Heim-Trainer erneut ins virtuelle Stadion – im Kampf um Erfolg bringende Wertungssternchen.

Mick Schnelle



Perfekte Steuerung

Eine derart perfekte, auf die Wünsche und Bedürfnisse des Spielers zugeschnittene Menüführung ist mir noch nie untergekommen. Allerdings müssen Einsteiger trotzdem ein wenig Einarbeitungszeit mitbringen, um der vielen Möglichkeiten Herr zu werden. Das lohnt sich aber, denn praktisch alles, was Sie vor den Spieltagen verändern und modifizieren, finden Sie auf dem Spielplatz wieder. Das System bleibt dabei immer sehr transparent und nachvollziehbar. Das Manager-Sternchensystem halte ich zudem für eine gelungene Motivationshilfe.

Ein echter Nörgelpunkt ist die verstaubte Grafik. Es wird allerhöchste Eisenbahn, die Pixel-Fußballer gegen Polygon-Kicker auszutauschen! Wenn Sie die Grafik nicht stört, ist der Heartline-Manager die steuerungstechnisch perfekte Alternative zum Genrekönig Anstoss 3.

Braucht die Welt angesichts eines **Anstoss 3** oder **Kicker Manager** noch einen neuen Fußballmanager? Die Antwort lautet: ja. Denn Heartline ist das

Kunststück gelungen, dem Genre mit ihrem **Kicker Manager 2** ein paar neue Impulse zu geben.

Bundesliga-Flair

Fußball kann ja so spannend sein. Vor allem, wenn man auf der Trainerbank mitfiebert. Grafisch haben die Pixel-Fußballer zwar sehr wenig mit den Vorbildern gemeinsam, die Aktionen auf dem Platz erreichen dagegen Bundesliganiveau. Da der Verlauf in Echtzeit aus den Eigenschaftswerten der Spieler berechnet wird, entwickeln sich Szenen, die der Dramatik eines echten Matches kaum nachstehen. Gespannt verfolgen Sie die gegen Null laufenden Energiekurven Ihrer Kicker, während der Gegner gerade Ihre Abwehr zu überrennen droht. Jetzt wird es Zeit, einige der schlappsten Ballkünstler auszutauschen und dem Rest eine neue Taktik vorzugeben. Oder Sie werden aktiv und geben höchstpersönlich via Maus Kommandos zum Passen oder Torschuss.

Sterne für Manager

Zwischen den Spieltagen machen Sie mit der wichtigsten Neuerung Bekanntschaft. Denn

ben modifizieren lässt. Über Schieberegler legen Sie fest, ob ihr CPU-Gehilfe die Mannschaft nach Stärke, Kondition oder Motivation zusammenstellt. Auch



Das **Menüsystem** ist sehr effektiv und ausgeklügelt. Jeder Unterpunkt ist über Rechts- und Linksklick mit verwandten Tabellen geschickt verknüpft.

diesmal erhalten Sie Sterne für besonders gute Leistungen. Diese Auszeichnungen können Sie in vielen Lagen des Managerlebens zu Ihrem Vorteil nutzen. Zeichnen Sie Spieler vor dem Match mit je einem Stern aus, führt das zu einer bis zu 20-prozentigen Leistungssteigerung. In Verhandlungen verschafft Ihnen ein Stern rund 15 Prozent höhere Erfolgsaussichten. Auch Training und die Gesamtleistung der Mannschaft profitieren davon. Allerdings können Sie die Boni auch wieder verlieren, wenn Ihr Team zum Beispiel viele Spiele verliert.

Teamaufstellung de Luxe

Richtig komfortabel wird es bei der elementar wichtigen Teamaufstellung. Wie gewohnt können Sie sich einen Kader vorschlagen lassen, der sich diesmal durch eine Vielzahl von Vorga-

das Spielsystem können Sie bequem an Ihren Stil anpassen. Der Einsatz hoch gespielter Bälle, kurzer Pässe oder die Positionstreue sind stufenlos regelbar.

Spielerisch ist fast alles beim Gleichen geblieben, wenn man mal vom moderateren Schwierigkeitsgrad absieht. Auf dem einfachsten Level bekommt Ihr Team sogar einen Werte-Bonus von 25 Prozent. Ansonsten kümmern Sie sich um Spielerleistung der Mannschaft, Training, Vereinsfinanzen und Stadionausbau. Dabei glänzt die Steuerung durch höchste Funktionalität. Sie erreichen jeden Menüpunkt binnen weniger Klicks, verwandte Tabellen und Statistiken sind direkt miteinander verknüpft.

Gleiche Rechnung für alle

Wie beim Vorgänger auch werden alle Matches eines Spieltages nach der gleichen Methode be-



Die Spielszenen sehen mau aus. Dafür dürfen Sie mehrere Partien gleichzeitig anschauen.



Zu nah sollten Sie nicht heranzoomen. Die Spieler werden dann zu **grobpixelig**.

rechnet. Wenn Sie sich zum Beispiel ein Spiel in voller Länge anschauen, kalkuliert der **Kicker Manager** alle Ballkontakte in Echtzeit. Bei über 500 Vereinen, rund 10.000 Spielern, mehreren

Können Sie darauf verzichten, schalten Sie nach Ländern und Wettbewerben gestaffelt die Berechnungsart um. Dann würfelt der **Kicker Manager 2** die Ergebnisse auf althergebrachte Art aus.



Die **Managersterne** bekommen Sie erst, wenn Sie bestimmte Anforderungen erfüllt haben.

Ligen und diversen Pokalwettbewerben kommt die CPU ab einem Pentium II dabei trotzdem nie ins Schwitzen. Praktischerweise dürfen Sie sich jederzeit in jedes laufende Spiel einklinken.

Alles auf einen Blick
Früher konnten Sie gerade mal vier Spiele auf einmal betrachten. Jetzt dürfen Sie theoretisch unbegrenzt viele, praktisch 16 Matches simultan darstellen lassen. In Wahrheit schauen Sie sich aber selten mehr als zwei Partien gleichzeitig an. Die Darstellung unterscheidet sich trotz neuer Animationen nur relativ wenig vom Vorgänger.
Wer mag, kann gegen bis zu neun menschliche Mitspieler antreten. Dann müssen sich allerdings alle denselben PC teilen. Über Netzwerk dürfen maximal vier Spieler antreten. Für die reicht eine einzige CD aus. **MIG**

Kicker Fußball Manager 2

Genre: Fußballmanager **Preis:** ca. 90 Mark
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis **Hersteller:** Heartline
Sprache: Deutsch **Festplatte:** ca. 500 MByte
Multiplayer: 10 (1 PC), 2 (ser.), 4 (LAN), 4 (www) **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 233 MMX	Pentium II/300	Pentium III/500
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	128 MByte RAM, 8fach CD

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

Spielstark und bedienungsfreundlich, grafisch schwach.

Der Winter kann kommen



NHL 2001

Ein hervorragendes Spiel weiter zu verbessern, ist eine echte Herausforderung. Bei der achten Auflage des Eishockey-Klassikers wurde sie mit Bravour gelöst.



Auf Video-CD:
• spielbare Demo
• Multiplayer-Duell

Ziemlich genau zwölf Monate haben die Programmierer im kanadischen EA-Sports-Hauptquartier jedes Mal Zeit, um ein neues **NHL** aus dem Hut zu zaubern. Das gelang ihnen immer wieder prächtig, auch wenn frische Ideen und umwälzende Änderungen mit jeder Version spärlicher wurden. Wer ein paar Jahrgänge ausgelassen hat, darf nun gestrost wieder zuschlagen: **NHL 2001** ist nicht nur das bisher beste **NHL**, sondern bietet endlich echte Neuerungen.

Da legst di nieder

Bei allem Fortschritt spielt es sich deutlich anders als der Vorgänger. Zwar hat sich an der

Steuerung wenig getan, doch das Spielgeschehen tendiert nun wieder deutlich Richtung Tempo und Action. Die Kufenkünstler flitzen über das Eis, als hätten sie einen Hummelschwarm im Hintern. Und während letztes Jahr die Computerteams noch eher gemächlich und nachlässig agierten, braucht es nun schon im Profi-Level zu einem Sieg etliche Übungseinheiten. Im All-Star-Modus kommen dann selbst echte Cracks ins Schwitzen: Der Rechner fährt einen Bilderbuchangriff nach dem anderen und steht in der Verteidigung bombensicher. Außerdem entpuppt er sich als Meister des Monster-Checks — damit Ihre Akteure nicht ständig übers Eis purzeln,

bedarf es einiger Fingerfertigkeit. Die eigenen Goalies können auf diesem Niveau leider nicht mitspielen. Selbst bei maximalem Boost lassen sie hin und wieder eine aneiernde Gurke rein.

Mehr Schwung

Viele neue Feinheiten stecken im Spielablauf. Lläuft es zum Beispiel für ein Team besonders gut, schlägt eine sogenannter Schwungmeter langsam zur eigenen Seite aus. Als Folge verbessern sich für die Zeitdauer des Ausschlags die Team-Attribute und erleichtern weitere gelungene Aktionen. Das ist von der Idee her witzig, doch eine eh schon unterlegene Mannschaft kann sich darüber nicht freuen.



Das Herzstück von NHL 2001 sind die **KI-Optionen**, mit denen Sie viele Parameter beeinflussen.

en. Tore schießen wurde zwar nicht gerade leichter, doch sind nun aus viel mehr Spielsituationen Treffer möglich. Gerade fulminante Schlagschüsse bringen vermehrt dicke Chancen ein. Die Schusstärke lässt sich nach wie vor über einen (recht schwer zu erkennenden) Balken kontrollieren. In die Kategorie »Nett, aber nutzlos« fällt das angezeigte Schusstempo.

Optionen satt

Wer bei Spielen gerne an Schaltern und Schiebern rumfummelt, findet in **NHL 2001** geradezu paradiesische Zustände vor. Die Optionsvielfalt wurde gewaltig nach oben geschraubt, fast alle Aspekte eines Matches können Sie nun ganz individuell regulieren. Von besonderer Bedeutung ist dabei der Bildschirm zur »KI-Steuerung«. Angefangen bei der Wahrscheinlichkeit von Torwart-Abprallern über die Puck-Reibung bis hin zur Pass- und Schussgenauigkeit können Sie knapp zwei Dutzend Parameter einstellen. Was zunächst arg theoretisch klingt, pusht den Spielspaß ungemein: Sie ärgern sich über Spieler, die nach einem Check ewig liegen bleiben? Kein Problem: Schieberegler nach links, und schon rappeln sie sich schneller auf.



«Und du gehst über links!» Kleine Zwischensequenzen wie dieser **Anweisungen** gebende Center tragen zur packenden Atmosphäre bei.

Zwischenspielen

Grafisch hat sich auf den ersten Blick nicht viel getan. Doch

mit fortschreitender Spieldauer offenbart das Programm die umfassende Feinarbeit, die in die tolle Optik gesteckt wurde.



Kein Eishockey-Ballett, sondern die Auswirkungen eines zünftigen Crosschecks.



Der Starspieler der Munich GameStars in Großaufnahme: Es lassen sich nicht nur Gesichter, sondern neuerdings auch eigene Teamlogos einbinden.



Die TV-Kamera ist eine gute Alternative zur Überkopf-Perspektive. Zwar sehen auch hier die Spieler nicht so gut aus, wie aus der Nähe, aber die Übersicht stimmt.

Die neuen Animationen sind nahezu perfekt. Zumindest ein paar Matches lang nett anzusehen sind die kleinen Einlagen bei Unterbrechungen oder vor Bullys. Spieler beharken sich mit dem Stock, Trainer reden intensiv auf ihre feixenden Profis auf der Bank ein, und die Torhüter rücken sich nach einem Großeinsatz wieder die Ausrüstung zurecht. All diese Schönheit gibt es jedoch nicht umsonst. Für die volle Pracht sind inzwischen ordentlich Prozessor-MHz und eine moderne Grafikkarte mit viel RAM vonnöten. Der Stadionsound samt Anpeitschorgel ist wieder mal hervorragend gelungen; die Menümusiken sind dagegen eher Geschmacksache.

Zwei neue Teams

Zu einem neuen NHL gehört natürlich auch eine akkurate Umsetzung der gerade laufenden Saison. Neben den nicht ganz aktuellen Teamkadern (die Sie aber updaten können, etwa über www.nhl2001.com) kamen in dieser Spielzeit mal wieder zwei komplett neue Teams hinzu. Sowohl die Columbus Blue Jackets als auch die Minnesota Wild gehören zu den schwächsten Mannschaften, die Sie spielen können, und sind damit eine echte Herausforderung. Dazu kommen 20 Nationalmannschaften samt speziellen Turnieren. Die Teams können Sie wie gehabt ausgiebig editieren.

Michael Galuschka



Guter Jahrgang

Jedes Jahr die gleiche Frage: Lohnt sich diesmal der NHL-Kauf? Selten zuvor war die Antwort so eindeutig wie bei der 2001er Auflage. Ja, es lohnt sich! Zusammen mit

NHL 95 und NHL 98 gehört es jetzt schon zu meinen persönlichen Lieblingsjahrgängen. Selbst wenig eingefleischte Sportspieler, die das 2000er Hockey bereits haben, sollten sich die Neuanschaffung überlegen. NHL 2001 spielt sich nämlich nicht nur besser, sondern auch spürbar anders als sein Vorgänger.

Banden-Krieg

Profis freuen sich über die deutlich härter zu knackenden Computergegner. Besonders im Körperangriff sind sie nun einsame Klasse; das Krachen eines gegen die Bande gecheckten Akteurs wird fast zum Dauerton. Mir persönlich ist das beinahe schon zu viel. Macht aber nichts, denn bei NHL 2001 lässt sich fast alles den eigenen Vorstellungen anpassen. Wirklich gestört haben mich neben lahmem Intro und schlaffer Musik nur die Menüs. EA Sports hat es tatsächlich geschafft, sie gleichzeitig unattraktiv und unübersichtlich zu machen. Das kann mich aber in Sachen Begeisterung nicht bremsen; letztendlich ist es die fantastische Atmosphäre, die das Dabeisein zum Genuss macht.

Neben Gesichtern und Sounds dürfen Sie nun Logos und Jersey-Designs importieren. Im Karrieremodus betreuen Sie ein Jahrzehnt lang ein Team, verpflichten neue Spieler und stoßen alte ab. Hier wurden lediglich die Draft-Optionen ausgebaut sowie Details beim Management verbessert. **MG**

NHL 2001

Genre: Sportspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Multiplayer: 5 (1 PC), 10 (ser.), 12 (LAN, www)
3D-Karten: ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT
 ■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128

Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: EA Sports
Festplatte: ca. 70 bis 580 MByte
Spieler: 1 PC pro Original

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX	Pentium II/400	Pentium III/700
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	128 MByte RAM, 16fach CD
3D-Karte	3D-Karte, Gamepad	3D-Karte (16 MB), Gamepad

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

Weiter verbessertes, konkurrenzloses Pracht-Eishockey.



Schnelle Rückkehr

Superbike 2001

Lassen Sie sich von der schnieken Grafik nicht ablenken – diese Motorrad-Simulation erfordert auch in der dritten Auflage Ihre volle Aufmerksamkeit.



Drei Neuerungen in einem Bild: Mit der Bimota SB8R düsen wir über die Piste von Oschersleben. Unten sehen Sie den hilfreichen Geschwindigkeitsbalken.

Was kommt aus Italien, ist rot, rassig, pfeilschnell – und wurde in den letzten zehn Jahren siebenmal Weltmeister?

Richtig, Ferrari kann das nicht sein. Doch es gibt ja noch Ducati, sozusagen das zweirädrige Pendant und von den Azzurri fast ebenso heiß geliebt. Kein Wunder, dass mit Milestone ausgerechnet ein Team aus dem Land der Spaghetti erstklassige Motorrad-Rennspiele hervorbringt. **Superbike 2001** erscheint bereits acht Monate nach seinem Vorgänger und bietet dementsprechend wenig augenfälliges Neues.

Einfacherer Einstieg

Dass die Feuerstühle mit über 160 PS und unter 170 Kilo diffizil zu steuern sind, lässt sich schon anhand der Daten erahnen. Die Herausforderung findet sich im Programm wieder. Sie erwartet kein locker-leichter Funracer, sondern ein echter Simulationsbrocken. Eine trotz diverser zuschaltbarer Fahrhilfen mangelhafte Einsteiger-

freundlichkeit gehörte zu den wenigen größeren Kritikpunkten am Vorgänger. Hier setzte Milestone den Hebel gründlich an: Im neuen Trainingsmodus dürfen Sie erst mal ausgiebig alleine üben. Ein Tutorial erläutert zudem mit Kamerafahrten und Sprachausgabe jeden Abschnitt aller elf Pisten (darunter drei neue). Besonders praktisch ist der jederzeit zuschaltbare, »relative« Geschwindigkeitsmesser. Er zeigt mit drei Farben – rot (zu schnell), weiß (genau richtig) und grün (zu langsam) – an, wie es ums passende Tempo für die folgende Bie-

metrie-Optionen, garniert von einer nochmals schöneren Grafik. Alle Originalstrecken sowie sieben Werksteams wurden sowohl grafisch als auch fahrphysikalisch hervorragend umgesetzt. Dreiviertel des Programms blieben jedoch gleich, sodass man beim Spielen das unangenehme Gefühl auftaucht, ein mit 80 Mark überteuertes Update erworben zu haben. Zumal bei EA Sports Habgier und Geiz sich die Waage halten: Nach wie vor muss für ein Netzwerkrennen jeder PC sein eigenes Original im Laufwerk haben. **MC** → www.superbike.it

Alles beim Alten

Von diesen offensichtlichen Punkten abgesehen, wurde in vielen Bereichen sehr behutsam verbessert – auf Deutsch: Es hat sich kaum was getan. Hier ein bisschen Steuerungs-Feinschliff, dort ein paar mehr Tele-



Die Grafik ist erneut ein Augenschmaus.

Michael Galuschka



Runderneuert

Dachten Sie wirklich, mit Superbike 2001 kommt ein komplett neues Spiel auf Sie zu? Dann kennen Sie EA Sports schlecht. Allein die Tatsache, dass die 2000er-

Version gerade mal acht Monate zurückliegt, versenkte meine Erwartungen in den tiefsten Keller.

Na ja, so schlimm ist es dann doch wieder nicht geworden: Die Top-Grafik legte noch mal ein Zähnchen zu, und endlich wurde durch freies Training und dem Tempobalken die hohe Einstiegshürde etwas entschärft. Dass die Saison von den Fahrern über die Strecken bis hin zu den einzelnen Motorrädern hervorragend umgesetzt wurde, dürfte vor allem die beinhalten Fans freuen. Recht viel mehr als eine »Special Premium Collector's Edition« der letztjährigen Ausgabe ist Superbike 2001 bei aller Liebe dennoch nicht.

Superbike 2001

Genre: Rennspiel	Preis: ca. 80 Mark
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis	Hersteller: EA Sports
Sprache: Deutsch	Festplatte: ca. 400 MByte
Multiplayer: 2 (1 PC, ser., www), bis 6 (LAN)	Spieler: 1 PC pro Original
3D-Karten: ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT	
■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128	

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/266	Pentium III/450	Pentium III/600
32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte, Joystick	128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte, FF-Joystick

Grafik	<div style="width: 80%;"></div>	Sehr gut
Sound	<div style="width: 60%;"></div>	Gut
Bedienung	<div style="width: 80%;"></div>	Sehr gut
Spieltiefe	<div style="width: 80%;"></div>	Sehr gut
Multiplayer	<div style="width: 60%;"></div>	Gut

Trotz wenig Änderungen immer noch Referenz.



Sie rasen wieder

Midtown Madness 2

Ohne Regeln, dafür mit Bleifuß schlängeln Sie sich durch London und San Francisco.

Sir Walter Atborough beugt sich missbilligend vor zu seinem Chauffeur. »James! Warum fahren wir nicht weiter?« »Bitte vielmals um Verzeihung, Sir, aber mir scheint, diese Gentlemen wollen überholen.« Fasziniert betrachten die beiden im Rückspiegel, wie ein Sattelschlepper durch die Auto-

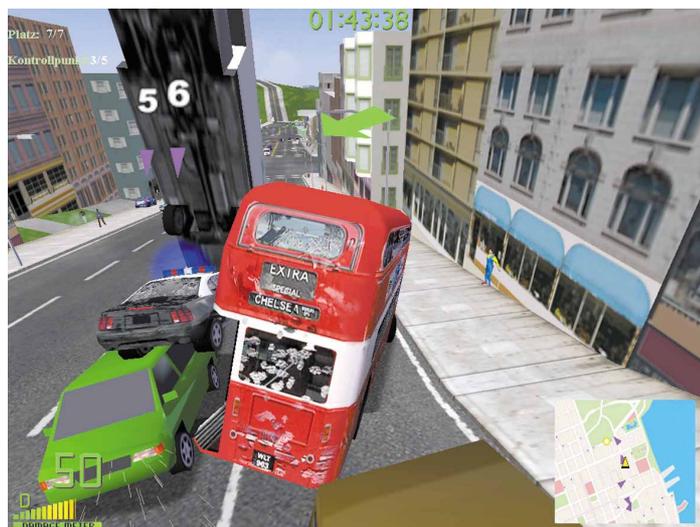
schlange pflügt und einen überholenden New Beetle in die Auslage einer Marks&Spencer-Filiale drückt. Schlingernd zersplittert der Lkw eine Telefonzelle und rast auf dem Bürgersteig an Atboroughs Limousine vorbei, sechs Verfolger am Heck. Die beiden Briten sehen sich an. »Das ist Madness!« Genau. **Midtown Madness 2.**

Gegen den Verkehr

Im erwähnten Lkw könnten Sie sitzen. In Microsofts Rennspiel brettern Sie ohne Rücksicht auf Verkehrsregeln durch die Innenstadt. Davon gibt's diesmal zwei: In San Francisco geben Sie ebenso Gas wie im altherwürdigen London. Es versteht sich, dass Sehenswürdigkeiten wie die Golden Gate Bridge oder der Buckingham Palace nachgebildet sind. Abseits der Großgebäude sehen die Straßen dafür ziemlich schlicht aus. Veteranen nehmen getreu der alten **Midtown Madness**-Regel »Wenn's kein Fenster hat, fahr's um« keine Rücksicht auf den Kram am Straßenrand. Laternen und Schilder knicken unter Ihrer Stoßstange wie Streichhölzer, Ampeln sowieso, aber auch Telefonhäuschen und vom Stadtplanungsamt mühsam großgezogene Bäume. Natürlich sind Sie nicht allein auf dem Asphalt. Der normale Straßenverkehr gibt Ihnen hupend zu verstehen, dass Sie besser ausweichen sollten, bevor's kracht. Bis zu sieben Gegner machen Ihnen außerdem bei Wettfahrten den Sieg streitig.

Crash-Kurs

Nach wie vor gibt's nur die vier bekannten Rennmodi aus dem ersten **Midtown Madness**. Die Tour erlaubt stressfreie Probefahrten, im Blitzrennen rasen



Entschuldigung, geht's hier nach Chelsea? Wir zeigen den Yankees mit unserem Londoner Doppeldeckerbus, was man unter englischen Manieren versteht.



In London dürfen Sie sogar in U-Bahn-Schächten gegen gut und gerne 200km/h schnelle Züge rasen.

Christian Schmidt



Mehr vom Gleichen

Frust im Berufsverkehr? Da gibt es kein besseres Gegenmittel als eine Partie gepflegten Rowdytums in **Midtown Madness 2**. Der Geschwindigkeitsrausch

macht den Kopf frei, Rasen und Rempeln heben die Laune ungemein. Die zwei neuen Städte sind fein, noch dazu, da es sich in den verwinkelten Londoner Gassen anders fährt als auf den hügeligen Chausseen San Franciscos. Die neuen Crash-Kurse taugen dagegen eher als – wenn auch ordentliche – Dreingabe.

Nur: Das ist mir zu wenig. Denn **Midtown Madness 2** verpasst dem unbeschwerten Rasen keinen Rahmen. Ich vermisse (schon wieder!) einen Meisterschafts-Modus, genauso wie nahe liegende Ideen. London ist voller Sehenswürdigkeiten. Es gibt im Spiel ein Taxi. Herrgott, Microsoft, wie schwer kann es da sein, einen Kurier-Modus einzubauen, in dem man als Chauffeur Cents scheffelt? Deswegen gibt's im Vergleich zum Vorgänger auch Punktabzug: In Sachen Langzeitmotivation hätte spätestens jetzt einfach mehr drin sein müssen.

Sie gegen die Uhr. Auf den Kontrollpunkte- und Rundkursen kommen dann Gegner dazu, denen Sie beim Abklappern der Checkpoints zuvorkommen müssen. Die meisten Strecken und Autos sind von Anfang an verfügbar, den Rest schalten Sie durch Siege frei. Neuerdings dürfen Sie zwei Crash-Kurse belegen, in denen je 13 Unteraufgaben zu bewältigen sind: etwa

im Slalom kräftig an der Servolenkung zu kurbeln oder über Sprungschanzen gezielt auf Themse-Boote zu hupsen. Probieren Sie das doch mal mit einem Londoner Doppeldeckerbus – einem der zehn neuen Wagen, die den Fuhrpark auf insgesamt 20 Autos verdoppelt. Mit dabei sind auch ein schwerer Feuerwehrlaster und Audis Sportzweig TT. **CS**

Midtown Madness 2

Genre: Rennspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Multiplayer: 2 (ser.) 8 (LAN), 8 (www)
3D-Karten: ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT
 ■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128

Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Microsoft
Festplatte: ca. 250 oder 400 MByte
Spieler: Einer pro Original

Minimum	Standard	Optimum
P II/266, 32MB RAM, 4x CD oder P233, 32 MB, 4x CD, 3D-Karte	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium III/500 64 MByte RAM, 12fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Sehr gut

Fetziger Fun-Racer ohne großen Tiefgang.



Madden NFL 2001

Mit Euroliga ins neue Madden-Jahrzehnt.



Unser Quarterback setzt zu einem richtig weiten Pass quer übers Feld an.

Pünktlich wie gewohnt schickt EA Sports Vorzeigecoach John Madden vor, bereits über zehn Jahre Namens-

geber für die Football-Reihe **Madden NFL**. Echte Neuerungen gibt es bei **Madden NFL 2001** nur wenige: Die Grafik wurde einen kaum sichtbaren Tick besser, die Animationen etwas vielfältiger. Und auch am Spielfeldrand tut sich jetzt ein wenig mehr. Europäische Fans wird freuen, dass sie sich nun auch mit einigen hiesigen Teams um den Football prügeln dürfen. Mannschaften wie Frankfurt Galaxy oder Düsseldorf Rheinfire können so endlich gegen die großen amerikanischen Platzhirsche antreten. Laut Packungstext wurde auch die KI verbessert, davon merkt man allerdings herzlich wenig, denn die Quarterbacks sind nach wie vor ziemlich unsichere Passwerfer. **MIC**

Mick Schnelle

Endlich Europa

Nach der Flurbereinigung der letzten Jahre ist Madden (zumindest hierzulande) die einzige American-Football-Serie. Das ist auch nicht weiter schlimm, denn Madden sieht gut aus und bietet einiges an Spieliefe. Einsteiger werden klar überfordert, Profis toben sich an der umfangreichen Spielzugsammlung aus.

Schade nur, dass der Sound immer noch so mickrig ist. Das wird ambitionierte Fans aber nicht abhalten, vor allem weil endlich europäische Teams ihren Weg ins Spiel gefunden haben. Allein dafür lohnt sich allerdings schon der Neukauf.

Madden NFL 2001

Genre: Sportspiel **Preis:** ca. 90 Mark
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis **Hersteller:** Electronic Arts
Sprache: Englisch **Festplatte:** ca. 30 MByte
Multiplayer: 2 (ser.), 4 (LAN), 4 (www) **Spieler:** 2 pro Original

3D-Karten: ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT
 ■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128

Pentium 266 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/400 64 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium III/500 128 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte
---	--	--

Grafik	<div style="width: 100%;"></div>	Gut
Sound	<div style="width: 75%;"></div>	Ausreichend
Bedienung	<div style="width: 75%;"></div>	Befriedigend
Spieliefe	<div style="width: 100%;"></div>	Gut
Multiplayer	<div style="width: 75%;"></div>	Befriedigend

Gewohnt routiniert inszeniertes Football-Spektakel.



Anpff

Abpff für Anpff.



Die Spielszenen haben mit den Mannschaftseinstellungen nicht viel zu tun.

Seit kurzem überträgt RTL wieder die Spiele der Champions League. Ein guter Grund, unter dem Logo des Kölner Quotensenders einen Fußballmanager unters Spielervolk zu bringen. Das muss zumindest die Marketingabteilung gedacht haben, als sie Sylver Style Entertainment mit der Entwicklung beauftragte. Leider schien man dabei vergessen zu haben, dass eben jenes Team schon den fürchterlichen **RTL Boxmanager** verbrochen hatte. Das dabei herausgekommene **Anpff** ist kaum besser als die Box-Gurke. Was die holprigen Polygonkicker in den Spielszenen an Aktionen veranstalten, hat praktisch nichts zu tun mit den zuvor getroffenen Einstellungen zu Taktik und Aufstellung. Noch

überflüssiger ist die Karriere als Spieler. Hier kümmern Sie sich hauptsächlich darum, die richtige Balance zwischen Junkfood und Vitaminkost für eine gesunde Ernährung zu halten. **MIC**

Mick Schnelle

Auf Anhieb ins Abseits

Anpff steht qualitativ den Talkshows und Seifenopern wenig nach, mit denen die Kölner das deutsche Fernsehvolk quälen. Nur kostet Sie das Spiel im Gegensatz zum Fernsehprogramm richtig Geld. Für dasselbe bekommen Sie auch die erheblich besseren Konkurrenten Anstoss 3 oder den Kicker Fußball Manager 2. Das ist in etwa so, als müssten Sie für RTLs Abendprogramm plötzlich das Gleiche zahlen wie für Premiere World. Wem würden Sie dann den Vorzug geben?

Anpff - RTL Fußball Manager

Genre: Fußballmanager **Preis:** ca. 90 Mark
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene **Hersteller:** THQ
Sprache: Deutsch **Festplatte:** ca. 590 MByte
Multiplayer: 4 (nacheinander an einem PC) **Spieler:** Vier pro Original

3D-Karten: ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT
 ■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128

Pentium 200 MMX 64 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 128 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte
---	--	---

Grafik	<div style="width: 50%;"></div>	Ausreichend
Sound	<div style="width: 50%;"></div>	Ausreichend
Bedienung	<div style="width: 75%;"></div>	Befriedigend
Spieliefe	<div style="width: 25%;"></div>	Mangelhaft
Multiplayer	<div style="width: 25%;"></div>	Mangelhaft

Ein Fußballmanager, den wirklich niemand braucht.



MTV Skateboarding

Kurzweiliges Rampen-Spektakel.



Anständige Tricks funktionieren nur mit genügend Anlauf.

Während Activisions lang erwartetes **Tony Hawk's Pro Skating 2** langsam am Horizont dämmert, prescht THQ schon mal mit einem eigenen Holzbrett-Titel vor. Bei **MTV**

Skateboarding handelt es sich nicht um ein Rennspiel: Die sechs Single- und vier Multiplayer-Spielmodi drehen sich ausschließlich um das Aufführen waghalsiger Kunststücken, für die es Punkte gibt. Das Spektrum der Varianten reicht vom Training bis hin zur Profikarriere, bei der Sie immer schwieriger werdende Aufgaben meistern müssen.

Trotz der Vielzahl an Tricks und deren Kombinationen ist die Steuerung halbwegs einfach geraten. Grafik und Sound sind hingegen durchwachsen: Teilweise schönen Texturen und typischer Skater-Mucke (unter anderem Cypress Hill, Deftones, Pennywise) stehen lieblos gestaltete Arenen und einfalllose Soundeffekte gegenüber. **MG**

Michael Galuschka

Ideal für zwischendurch

Da warte ich gespannt auf Tony Hawk, und dann schneit mir zuerst das unbekannte MTV Skateboarding auf den Schreibtisch. Ich hatte, ehrlich gesagt, ziemlichen Trash erwartet. Doch das Ding sorgt mit seinem attraktiven Mix aus Unkompliziertheit und Tiefgang für einige wie im Flug vergangene Stunden. Zu mehr als einem Achtungserfolg reicht es aber nicht: Die Präsentation wirkt lieblos, und rundum fehlt es am Feinschliff. Bis Tony Hawk 2 endlich kommt, reicht mir das aber locker.

MTV Skateboarding

Genre: Sportspiel	Preis: ca. 90 Mark
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis	Hersteller: THQ
Sprache: 2 (an 1 PC)	Festplatte: ca. 430 MByte
Multiplayer: Deutsch	Spieler: Zwei pro Original
3D-Karten: ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT	
■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128	

Pentium II/233 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/350 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium III/500 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte
--	--	---

Grafik	<div style="width: 80%;"></div>	Befriedigend
Sound	<div style="width: 80%;"></div>	Befriedigend
Bedienung	<div style="width: 90%;"></div>	Gut
Spieltiefe	<div style="width: 90%;"></div>	Gut
Multiplayer	<div style="width: 50%;"></div>	Ausreichend

Späufiger Pausenfüller mit Tiefgang.

