

Sport

Michael Galuschka



Alter schützt vor Toren nicht

Sozialen Experten warnen bereits seit Jahren, daß unsere Gesellschaft zusehends vergreist. Da Greise gemeinhin wenig am PC spielen, ist diese Entwicklung auch für die Software-Branche keineswegs erfreulich. Unsere rührigen Freunde von EA Sports wollten nicht in das Wehklagen mit einstimmen, sondern reagierten auf ihre Weise: In Amerika steht eine Versoftung der **Senior PGA Tour** in den Läden. Dabei handelt es sich um Profi-Golfer, die aufgrund ihres fortgeschrittenen Alters nur noch mit dem Elektro-Wägelchen ihren Bällen hinterherfahren.

Die lukrative Idee, Spiele mit und für unsere Senioren zu machen, finde ich jedenfalls brillant – und sie ließe sich fast beliebig fortführen: Wie wäre es mit einem »Bundesliga Stars Alte Herren« inklusive konsequenter Ein-Button-Steuerung? Oder den »Stamm-tisch-Games« samt Bedienungs-Popo-Täscheln, hierzulande ein sicherer Erfolg. Der Absatzmarkt wird jedenfalls ständig größer; lediglich gute Ideen sind gefragt.

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 2000	Sportspiel	11/99	92%
2	Fifa 2000	Sportspiel	12/99	88%
3	NBA Live 2000	Sportspiel	NEU	88%
4	TOCA 2	Rennspiel	5/99	88%
5	Nice 2	Rennspiel	11/98	88%
6	Colin McRae Rally	Rennspiel	10/98	87%
7	Racing Sim 2	Rennspiel	11/98	87%
8	Links LS 2000	Sportspiel	NEU	86%
9	Kicker Fußball Manager	Manager	11/99	85%
10	Need for Speed 4	Rennspiel	8/99	85%
11	Sega Rally 2	Rennspiel	11/99	85%
12	Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	84%
13	Anstoss 2 Gold	Manager	12/98	84%
14	Nascar Racing 3	Rennspiel	12/99	83%
15	Midtown Madness	Rennspiel	7/99	82%
16	Tiger Woods 99	Sportspiel	11/98	82%
17	Grand Prix 500ccm	Rennspiel	12/98	82%
18	Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	12/98	81%
19	Fußball International 2000	Sportspiel	10/99	78%
20	Superbike World Champ.	Rennspiel	4/99	78%
21	Supreme Snowboarding	Sportspiel	NEU	77%
22	Bundesliga Stars 2000	Sportspiel	9/99	77%
23	Links Extreme	Sportspiel	8/99	77%
24	Castrol Honda Superbike 2000	Rennspiel	9/99	75%
25	Madden NFL 2000	Sportspiel	12/99	74%

Die 25 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper.

Sport

»Reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen: Alles, was man auch im Sportfernsehen finden würde.«
[Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper]

Inhalt

Tests

NBA Live 2000	136
Bundesliga 2000	140
Supr. Snowboarding	142
Links LS 2000	144
Deer Hunter 3	145
NBA Basketball 2000	146
Deer Hunt Challenge	147

Sportpaket mit Übergröße

NBA Live 2000



Michael Jordan feiert ein Comeback – zumindest in der neuen Basketball-Simulation von EA Sports. Stars von gestern, Steuerung von heute und Technik von morgen ergeben ein zeitloses Sportspiel-Highlight.



I believe I can fly: Wenn Michael »Air« Jordan entschlossen zum Dunk antritt, kann selbst Larry Bird von den 80er-Jahre-Allstars nur ehrfurchtsvoll staunen. (1024x768, Direct 3D)

Facts

- 445 Spieler
- 29 NBA-Teams
- 8 Spielmodi
- 5 All-Star-Auswahlteams
- 4 Schwierigkeitsgrade
- 1 Michael Jordan

Wenn der Rauhreif auf den Halloween-Kürbissen liegt und die letzten Blätter fallen, beginnt traditionell eine neue Saison in der NBA. Doch 1998 hatte die nordamerikanische Basketball-Liga einige Monate Verspätung, weil sich Spielergewerkschaft und Vereins-eigentümer nicht so recht

über die Verteilung der erwirtschafteten Millionen einigen konnten. Die Peinlichkeit einer verkürzten Streik-saison blieb uns diesmal erspart, was nicht zuletzt die Sportspiel-Hersteller entzückt. Denn deren pünktlich zum Novemberbeginn veröffentlichten Basketball-Neuheiten zehren vom Medienrummel

rund um den NBA-Auftakt. Andere Hersteller verkaufen »nur« ein NBA-Spiel, bei EA Sports erhält man gleich eine ganze Familienpackung: **NBA Live 2000** enthält Basketball-Simulation, Dreier-Wurf-wettbewerb, One-on-One-Duelle auf dem Hinterhof, historische Teams mit All-Stars wie Michael Jordan und einen

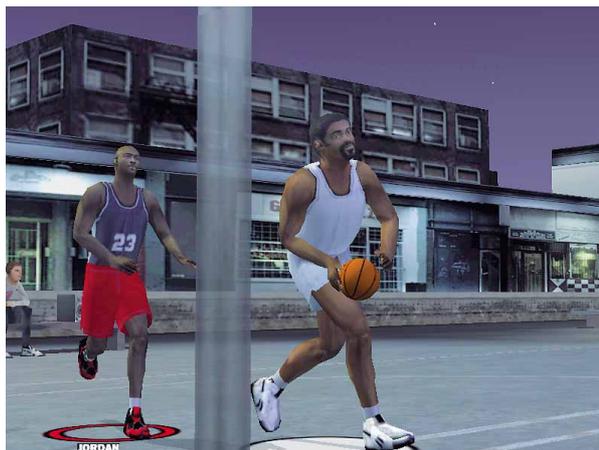
üppigen Karrieremodus, bei dem Sie 25 Saisons lang die Personalpolitik managen.

Keiner paßt feiner

Am wenigsten hat sich bei der Steuerung geändert, aber an der gab es zuletzt auch wenig auszusetzen. Die zehn Feuerknöpfe eines Gamepads werden für die Funktionsfülle locker ausgelastet. Körpertäuschungen, direkte Pässe auf bestimmte Mitspieler, Sternschritte und flinke Fakes machen Basketball-Kenner glücklich. Ein blauer Balken zeigt jetzt bei jedem Spieler an, wie es derzeit um seine Sprintreserven bestellt ist. Diese Anzeige füllt sich allmählich wieder auf und ist unabhängig von der allgemeinen Ermüdung. Einsteiger fangen am besten im Arcade-Modus an, wo Fouls und Schwerkraft ignoriert werden: Die Slam dunk-Supersprünge gehören in die Kategorie »extrahoch«. Der Umstieg auf die anspruchsvolleren Simulationsregeln fällt dann nicht weiter schwer. Bei den vier gut abgestuften Schwierigkeitsgraden dürfte für jeden die passende Herausforderung dabei sein.

Was ist neu?

- **Auswahlteams:** Die besten Spieler des jeweiligen Jahrzehnts, von den 50er bis zu den 90er Jahren.
- **Streetball-Duelle:** One-on-One auf einen Korb gegen aktuelle und historische NBA-Stars.
- **Franchise-Modus:** Erweiterung auf 25 Spieljahre und Punktelimits bei der Spielerverpflichtung.
- **Spieler-Editor:** Einbau eigener Gesichter, kombinierbar mit verschiedenen Schädeln, Frisuren, Bärten und Kopfbedeckungen.
- **Künstliche Intelligenz:** Der Computer reagiert bei seinen Angriffsplannungen besser auf Ihre Abwehrarbeit.
- **Michael Jordan:** »Air« ist erstmals seit 1993 (Jordan in Flight) offiziell in einer Sportsimulation vertreten.



Nächtliches **One-on-One-Duell** der Megastars: 60er-Jahre-Idol Wilt Chamberlain tänzelt an Michael Jordan vorbei zum Korb.



Der **Karrieremodus** dauert jetzt 25 Jahre. Im Rookie-Draft verjüngen Sie Ihr Team, mit den Transferpunkten verpflichten Sie etablierte Stars.

Animierende Grafik

Rookies und Profis erfreuen sich gleichermaßen an der fast schon gespenstisch realistischen Grafik. Wenn zu Spielbeginn die Stars unter dem Lichterflirr einer Lasershow aufs Parkett laufen, greift man unwillkürlich zur TV-Fernbedienung. Hervorragend animiert sind nicht nur die Körperbewegungen, sondern auch die photorealistischen Gesichtszüge. Dieses Jahr können Sie sogar Ihr eigenes Haupt einbauen: Ähnlich wie bei **NHL 2000** gibt es eine Importfunktion, die digitalisierte Photos als Grundlage für 3D-generierte Schädel verwendet. Für **NBA Live 2000** wurde dieser Programmteil um die Wahl von

Schädeln, Frisur und Kopfbedeckung erweitert. Von »Rodman-Rot« bis zum



Auch bei übersichtlicheren Blickwinkeln sehen die **Spielfiguren** extrem gut aus. Trotz Deckung gelangen Brian Grant zwei Punkte für die Trail Blazers. (800x600, Direct 3D)

Michael Galuschka



Punktejäger

Während NHL und Fifa – wenn auch auf sehr hohem Niveau – die letzten zwei Jahre stagnierten, hat NBA deutliche Fortschritte gemacht. Sei es die Top-Grafik (für mich dieses Jahr sogar die schönste des Trios), die imposante Spielertiefe oder die dennoch leicht zugängliche (und frei konfigurierbare!) Steuerung: Mit der 2000er-Version ist endlich ein Reifeegrad erreicht, der kaum noch Wünsche offenläßt. Daß es dennoch »nur« 88 Prozent geworden sind, liegt an der Sportart selbst. Meiner Meinung nach ist Basketball einfach nicht so gut auf eine kleine Scheibe zu pressen wie Eishockey oder Fußball.

70er-Jahre-Afro ist die Haartracht-Auswahl reichhaltig.

Ausgebaut wurden auch die kleinen Atmosphäre-Animationen im Spiel: Nach einem besonders schönen Punktgewinn sieht man beispielsweise den erfolgreichen Schützen in Nahaufnahme jubelnd in die eigene Hälfte zurückeilen. Zwischen Freiwürfen werden wie im NBA-Alltag aufmunternde Händ-

Heinrich Lenhardt



Eine Klasse für sich

NBA-Lizenz und 3D-Spielfiguren hat auch die Konkurrenz. Also buddelte EA Sports ein tiefes Loch in seinen

Geldspeicher, um sich die exklusive Michael-Jordan-Lizenz zu gönnen. Dabei wäre der teure Promiauftritt gar nicht nötig gewesen, denn durch spielerische und grafische Klasse ist NBA Live auch im Jahr 2000 die Genrereferenz.

Basketball-Wundertüte

Der Franchise-Modus lädt zu ausgiebigem Vereinsmanagement ein. Nur die Verwendung eines abstrakten Punktesystems statt harter Dollars schmälert den Spannungsfaktor beim Transferpoker. Die Streetball-Duelle sind gegen Computergegner etwas öde, bringen aber mit einem menschlichen Gegner durchaus Spaß. Der Gesichtseditor ist flexibler als bei NHL 2000 und beschert einen nicht zu unterschätzenden Atmosphäre-Bonus beim Aufbau eigener Teams. Soviel Abwechslung bietet kein anderes Basketball. Leider wurde die Fülle an Optionen in einem unansehnlichen Menüdickicht versteckt.

Der Spielablauf wirkt bei aller Schönheit manchmal ein wenig arg choreographiert. Einzelne Gegner versuchen in bestimmten Situationen immer wieder die gleichen Manöver. Microsofts NBA Drive wirkt da etwas unberechenbarer und weniger statisch, kann es in Sachen Komplexität, Präsentation und Spieltiefe aber nicht mit dem Altmeister aufnehmen. NBA Live regiert deshalb auch im Jahr 2000 die Basketball-Szene. Nur Besitzer der 99er-Ausgabe überlegen sich die Anschaffung zweimal, denn die Verbesserungen sind nett, aber nicht dramatisch.



Nachdem er bei einem Foul ertappt wurde, setzt hier Toni Kukoc seine Kinderschreck-Mine auf.



Der **Spielereditor** erlaubt das Importieren digitaler Photos. Frisuren werden extra eingestellt: So viele Haare haben wir uns schon immer gewünscht...



Zusammen mit ein paar All-Stars wird das **Alter Ego** in ein Custom Team gesteckt. Andächtig betrachtet Roo-kie Lenhardt das Lichterspiel der Pre-Game-Show.

chen-Abklopfereien ausgetauscht, dazu kommen die obligatorischen Wiederholungen besonders prachtvoller Slam Dunks. Durch Ausknipsen des Menüpunkts »Überblendungen« und gelegentliche Betätigung der Escape-Taste lassen sich die zeitfressenden Präsentations-Sahnehäubchen eindämmen.

Stars von gestern

In Freundschaftsspielen steuern Sie neben den aktuellen NBA-Teams auch klassische Auswahlmannschaften. Die jeweiligen Elitetrupps der letzten fünf Jahrzehnte haben historisch korrekte Spieler in ihren Reihen, inklusive authentischer Trikotmode und Haarpracht. Ihre Rüstigkeit demonstrieren die Altstars auch bei One-on-One-Duellen. Auf einem Großstadthinterhofplatz wird Mann gegen Mann um Punkte gekämpft, hämische Zurufe von Spieler zu Spieler inklusive.

25 Karrierejahre

In Sachen Karrieremodus war die **NBA Live**-Serie schon immer richtungsweisend. Dieses Jahr wurde die langfristige Vereinsführung weiter ausgebaut. Bis zu 25 Jahre lang draften Sie Nachwuchsspieler und pokern um wechselwillige Stars mit auslaufenden Verträgen. Jeder Verein darf bestimmte Gesamtausgaben bei

den Spielergehältern nicht überschreiten. Spielpraxis, Alter und eine gute Portion Zufall prägen von Jahr zu Jahr die schwankenden Formkurven.

Die Kommentare zum Spielgeschehen übernimmt ein biederer deutscher Weiß-

brot-Reporter, dessen glatter Tefloncharme beim Verkauf von Lebensversicherungen besser aufgehoben wäre. Jordan sei Dank blieben wenigstens Spielerzurufe und Stadionsprecher vom Übersetzungsseifer verschont. **HL**



Wenn Sie die **Direktpaß-Taste** gedrückt halten, wird hinter jedem Mitspielernamen angezeigt, mit welchem Knopf man den Kollegen erreicht.

NBA Live 2000

Genre: Sportspiel **Hersteller:** EA Sports
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis **System:** Windows 95
Sprache: Deutsch **Anleitung:** Deutsch
Preis: ca. 90 Mark **Festplatte:** ca. 20 bis 510 MByte

Spieler: Einer bis vier (an einem PC), bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166	Pentium II/300	Pentium III/500
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 16fach CD Voodoo3/TNT2-Karte

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



Basketball auf höchstem Niveau.

Nachtest nach Bug-Plage

Bundesliga 2000

In der letzten Ausgabe haben wir wegen zahlreicher Bugs in der Testversion auf eine abschließende Wertung verzichtet. EA Sports versprach Besserung – lesen Sie, was sich getan hat.



Schöne Spielszenen: Dank guter Engine kommt **Stadionatmosphäre** auf.

Der Fußballmanager **Bundesliga 2000** ist EA Sports' neuester Versuch, im kleinen, aber feinen Mana-

gergenre Fuß zu fassen. Das wird bisher von deutschen Software-Schmieden wie Ascaron (**Anstoss 2**) oder Heartline (**Kicker Fußball Manager**) beherrscht. **Bundesliga 2000** kommt nobel daher: Dank offizieller DFB-Lizenz stimmen Spieler- und Vereinsnamen, die Aufmachung ist edel, und EAs hauseigene **Bundesliga Stars-Engine** sorgt für hübsche Spielgrafik. Sie übernehmen als Trainer einen Verein einer aktuellen europäischen Liga, wobei Sie hauptsächlich für Training und Aufstellung zuständig sind. Um die Finanzen kümmert sich größtenteils das Management, mit dem Sie per E-Mail konferieren.

In Ausgabe 12/99 haben wir eine von EA Sports freigegebene Beta getestet, verzichteten aber wegen zahlreichen nervigen Bugs auf eine Wer-

tung. Unsere Hauptkritik galt dabei den in Echtzeit berechneten Spielszenen, bei denen noch viel im argen lag: Die Kicker spielten sinnlose Rückpässe, verhakten sich ineinander, der Kommentar verwechselte Namen, und die Spieler-KI setzte zuweilen ganz aus. Dazu kamen kleine Ungenauigkeiten in den Vereinsdaten. EA Sports versprach, die Bugs auszumerzen.

Ist Töppi doof?

Nun steht die Verkaufsversion in den Läden, und wir haben nachgetestet: Die Spielszenen laufen flüssig, aber ansonsten wurden kaum Fehler beseitigt. Kostprobe gefällig? Zwei unserer Spieler schieben sich am eigenen Strafraum den Ball zu. Plötzlich ein (irregulärer) Abseitspfiff,

und die Gegenmannschaft erhält einen Freistoß an ihrem Sechzehner. Der Libero legt auf und ballert das Leder aus 90 Meter Entfernung direkt in unser Tor. Dazu Rolf Töpferwien's enthusiastischer Kommentar: »Schönes Tor. Da war nichts, was ihn aufhalten konnte.« Außerdem trifft das Management zuweilen massive Fehlentscheidungen, wie die, 30.600 Dauerkarten zum Kampfpfeis von Null Mark unter die Leute zu bringen. **GUN**



Die **Menüs** sind schick gestylt.

Gunnar Lott



Immer noch Fehler

Ich versteh's nicht: EA Sports hat alle Voraussetzungen, um das Genre aufzurollen, und verschenkt sinnlos

Sympathien durch schlampige Ausführung. Auch wenn die Fehler einzeln nicht gravierend sind, hinterlassen sie doch zusammen einen unangenehmen Eindruck.

Dabei ist **Bundesliga 2000** wahrlich kein schlechtes Spiel. Dank schicker Grafik, Originalizenz und eleganter Menüführung dürften vor allem die Fans auf ihre Kosten kommen, denen der **Kicker Fußball Manager** zu häßlich oder zu kompliziert ist. Besonders die Spielszenen laden trotz mancher Nervigkeit zum Mitfiebern ein.

Bundesliga 2000

Genre: Fußballmanager
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark

Hersteller: EA Sports
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 570 MByte

Spieler: Einer bis zehn (an einem PC)

3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133	Pentium II/300	Pentium II/400
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD
	3D-Karte	3D-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend



Nett anzuschauen, aber ohne echte Klasse.



Freie Fahrt für freie Boarder

Supreme Snowboarding

Waghalsige Sprünge und rasante Schußfahrten: Als cooler Surfer jagen Sie ohne Angst vor Knochenbrüchen ins virtuelle Tal.

Bretter, die die Welt bedeuten: Snowboarding hat sich während der letzten Jahre zur Boomsportart entwickelt. Kein Wunder also, daß Spiele dazu nicht mehr nur für Konsolen erscheinen.

Mit ein wenig Übung bekommen Sie solch spektakuläre Sprünge hin.



Supreme Snowboarding ist in diesem Jahr immerhin schon der zweite PC-Titel nach EAs **Pro Boarder**.

Fiese KI-Kollegen

In ansprechend gestylten Menüs finden Sie bei **Supreme Snowboarding** alles, was Brettartisten Spaß macht: Sie können Rennen fahren, Tricks in der Pipe oder Big Air springen und an Exhibitions oder gar einer Meisterschaft teilnehmen. Die hat's in sich, denn Sie müssen sich vor jedem Rennen in der Pipe eine gute Startposition erarbeiten. Sechs fiktive Charaktere stehen zur Auswahl, die mit einem von zehn sehr unterschiedlichen Brettern ins Tal rasen. Die Strecken sind liebevoll designt, jede bietet mehrere Wege zu Tal, wobei Sie manche Abkürzung finden können. Ärgerlich ist allerdings, daß die Computerfahrer sich sehr gut auskennen und Ihnen immer davonjagen, bis Sie den Streckenverlauf gut genug intus haben.

Nachts im Schnee

Neun Strecken sind zwar nicht allzuviel, allerdings darf jede nächstens oder am Tag beschlittert werden, was ein ganz neues Fahrgefühl ergibt: Denn wenn Sie eben noch glauben, die Gegend gut zu kennen, sieht das um



Gnadenlos brettern wir durch ein beschauliches Skigebiet.

Mitternacht bei Fackelschein schon ganz anders aus. Wenn Sie einen Highend-PC besitzen, zieht **Supreme Snowboarding** mit allerlei Effekten, hoher Auflösung und 24-Bit-Farben alle Register. Leider bauen sich entfernte

Objekte erst sehr spät auf, und zuweilen gibt's Clippingfehler. Die Steuerung ist unkompliziert und reagiert gut, sogar mit der Tastatur. Ein einfaches Gamepad erhöht allerdings das Kontrollgefühl noch ein wenig. **GUN**

Gunnar Lott



Schnell, schön und zu schwer

Beine anziehen, Sprung über die Kuppe und mit Schwung an

der Kante der Schlucht entlang. Dann ein kleiner Fehler, ein Rutscher, und mein Boarder schlittert in die Kluft. Als mich das Spiel endlich wieder auf der Strecke absetzt, bin ich Letzter statt Erster.

Supreme Snowboarding bestraft Fehler gnadenlos, nur mit viel Übung kann man den starken KI-Fahrern Paroli bieten. Einsteiger sollten also aufpassen. Sportspielprofis mit Interesse an Snowboarden können hingegen zuschlagen, denn das Ding bringt, vor allem dank schöner Grafik und sauberer Steuerung, die Atmosphäre des Fun-Sports sehr gut rüber.

Supreme Snowboarding

Genre: Sportspiel
Anspruch: Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark

Hersteller: Infogrames
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 600 bis 700 MByte

Spieler: Einer bis acht (Netzwerk)

3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/300	Pentium II/400	Pentium III/500
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	128 MByte RAM, 8fach CD
	3D-Karte, Gamepad	3D-Karte, Gamepad

Grafik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gut
Sound	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gut
Bedienung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gut
Spieltiefe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gut
Multiplayer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gut



Das derzeit beste Snowboardspiel am PC.

Rückkehr der Schlägertypen

Links LS 2000

Dezent verbessert beweist die legendäre Links-Serie ihre Platzreife fürs nächste Jahrtausend.

Wenn sie einmal groß sind, wollen kleine Grashalme am liebsten auf

dem Golfplatz arbeiten. Dort wird man liebevoll gehegt und ist vor buddelnden Hundenden sicher. Das einzige Restrisiko: Es können einen harte, weiße Bälle treffen – aber meistens verglücken die eh in Sandfallen und Tümpeln.

Die lustvolle Qual beim Umgang mit Schläger und Ball treibt nicht nur immer mehr Menschen auf die Golfplätze, sondern macht auch Golfspiele zu einem krisenfesten Genre. **Links LS 2000** erfreut uns mit allen Vorzügen seines Vorgängers – aber auch nicht viel mehr. Auf sechs Plätzen grübeln Sie über ausbrechende Grüns.

Arnie & Fuzzy

Zwölf Spielfiguren stehen zur Wahl, die lebhaft animiert schwingen, jubeln und fluchen – je nach Erfolg. Zu Arnold Palmer gesellt sich mit Fuzzy Zoellner ein zweiter Promi. Fast 40, sich teilweise kaum unterscheidende Spielvarianten stehen mittlerweile zur Wahl. Am meisten Langzeit-Spannung versprechen Online-Wettkämpfe: Über Microsofts Gaming Zone finden Sie willige Internet-Spielfahrten und klettern in der **Links**-Weltrangliste nach oben. Sie können auch allein Turniere gegen ein Feld von Computergegnern veranstalten und dabei um virtuelles Preisgeld putten.



Bei Turnieren begafft ein ebenso buntes wie starres Bitpamp-Publikum unsere Schlagversuche.



Gelungener Schlag aufs Grün des neuen Kurses **Covered Bridge**. Die Ballflugbahn wird von verschiedenen Kameras eingefangen. (1024x768, 32-Bit-Farbtiefe).

Neue Steuerklasse

Die perspektivische Grafik wird für jeden Abschlagsort neu berechnet. Zu den dezenten optischen Verbesserungen gehören verschiedene Wolkenformationen, zwischen denen der ästhetisch empfindsame Spieler wählen kann. Neben klassischer Dreiklick-Steuerung und Echtzeitschwung gibt es nun eine dritte Kontrollmethode, die

vor allem Einsteiger anspricht. Beim EasySwing klicken Sie lediglich die gewünschte Schlagrichtung an und lassen den Computer die restliche Arbeit abnehmen. **HL**



Mit der **Online-Anbindung** finden Sie leicht Internet-Partner.

Heinrich Lenhardt



Links wählen

Herzlich willkommen zum Quiz »Such' die Unterschiede in der 2000er-Version«! Bei Links LS hilft nur die

Lupe, um marginale Verbesserungen wie Horizontbewölkung und größere Platzauswahl festzustellen. Mit dem neuen EasySwing ist der Rolls Royce unter den Golfsimulationen einsteigerfreundlicher geworden, aber Besitzern von Links LS 99 wird zuwenig Neues geboten. Durch ihre chronische Animationsarmut wirkt die Grafik so angegraut wie Golfopa Arnold Palmer.

Aber auch mit wenig Innovationen reicht's ein weiteres Mal für die Krone auf dem PC-Golfplatz. Links hat eine sagenhafte Ballphysik und spielt sich unvergleichlich echt. Kein anderes Programm vermittelt golferisches Freud' und Leid so überzeugend wie das fesselnde Links LS 2000.

Links LS 2000

Genre: Sportspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer bis vier (am gleichen PC, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

Hersteller: Microsoft
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: ca. 150 bis 720 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/233 64 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/350 128 MByte RAM, 8fach CD 32 MByte Video-RAM

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



Edle, kaum verbesserte Golfsimulation.

Deer Hunter 3

Waidmannsheil im digitalen Forst.



Jäger sind im **Bitmap-Wald** von Deer Hunter 3 sehr, sehr einsam.

Mit **Deer Hunter** fing vor zwei Jahren der Rummel um die Jagdsimulationen an, jetzt geht der Urvater des Genres in die dritte Generati-

on. Spielerisch hat sich seither kaum etwas getan: Sie schleichen in 3D durch einen Bitmap-Wald und hoffen, Hirsche vor die Mündung diverser Gewehre, Revolver und Jagdbogen zu bekommen.

Weil die scheuen Viecher bei Gefahr im Nu im Unterholz verschwinden, sind List und Tücke gefragt. So tilgen Sie mit Duftsprays den eigenen Geruch, klettern auf den mitgebrachten Hochstand und blasen in die Locktröte. Mit etwas Glück lässt sich dann ein Hirsch oder Reh blicken – mehr Wild gibt's in **Deer Hunter 3** nicht. Auf Wunsch können Sie vom Frühling bis zum Herbst jagen. **CS**

Christian Schmidt

Gäh!

Wissen Sie, was Jäger auszeichnet? Richtig: Stundenlang warten zu können. Leider sind Computerspieler selten mit dieser Gabe gesegnet, und deshalb ist der übertriebene Realismus in **Deer Hunter 3** fehl am Platz. Bis Sie mal ein Reh vor die Flinte kriegen, brauchen Sie ordentlich Geduld. Warum ich diese Zeit ausgerechnet vor dem PC verschwenden soll, ist mir schleierhaft.

Deer Hunter 3

Genre: Sportspiel
Anspruch: Profis
Sprache: Englisch
Preis: ca. 50 Mark
Hersteller: GT Value
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 50 MByte
Spieler: Einer bis Sechs (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 233 64 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte
---------------------------------------	---	--

Grafik	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #4a7ebb;"></div>	Ausreichend
Sound	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #4a7ebb;"></div>	Ausreichend
Bedienung	<div style="width: 75%; height: 10px; background-color: #4a7ebb;"></div>	Mangelhaft
Spieltiefe	<div style="width: 75%; height: 10px; background-color: #4a7ebb;"></div>	Mangelhaft
Multiplayer	<div style="width: 75%; height: 10px; background-color: #4a7ebb;"></div>	Mangelhaft

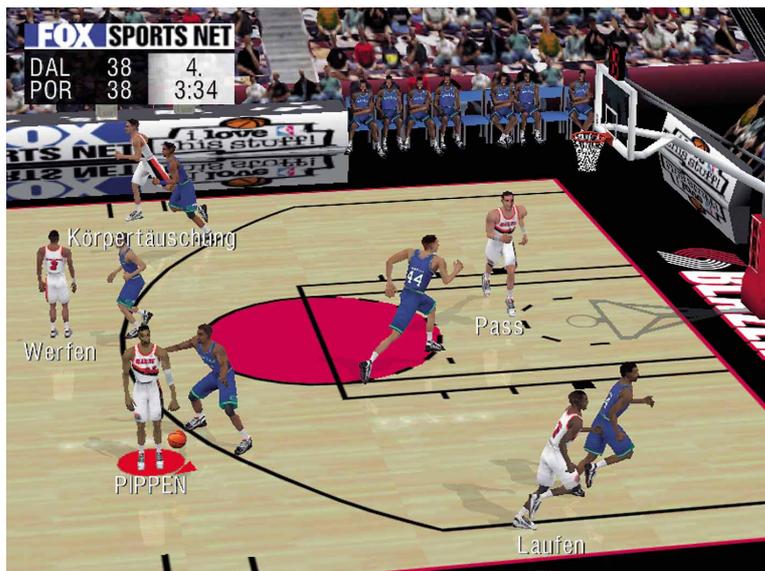


Langweiliger, als allein im Wald zu sitzen.

Den Dreier holen die Geier

NBA Basketball 2000

Heute in unserer Retrospektive »Die Überflußgesellschaft Ende des 20. Jahrhunderts«: Qual der Wahl zwischen drei aktuellen NBA-Simulationen.



Ohne größere Ballverlust-Gefahr warten wir ab, bis sich ein Mitspieler freigelassen hat.

grafische Grundlage für die Spielfiguren dienen digitalisierte Fotos der Stars. Allerdings sind die Gesichtszüge stets eingefroren und nicht animiert. Acht Kameras mit einstellbarer Zoom-Distanz fangen das Geschehen ein.

Den Laufpaß geben

Bei der Steuerung hat sich Programmiererteam Radical eine gute Idee von **NBA Live** geborgt: Wenn Sie einen bestimmten Knopf gedrückt halten, wird unter jedem Kameraden der Button angezeigt, den man für ein Direktanspiel zusätzlich betätigen muß. Dadurch ist es ausgeschlossen, daß bei engen Situationen der falsche Kollege

irrtümlich anvisiert wird. Dunks gibt es ebenso häufig wie automatisch, die künstlerisch wertvollsten Ballstopfmänner flimmern in einer Nahaufnahme wiederholt über den Bildschirm. Angetäuschte Würfe kommen zu kurz, dafür resultieren verhältnismäßig viele Punkte aus Tempo-Alleingängen. Leider gibt es keine Anzeigen über die Kondition Ihrer Akteure.

Aktuelle Transfers wie den kurzfristigen Pippen-Trade zu den Portland Trailblazers lassen sich von Hand nachholen. Im Editor basteln Sie gänzlich neue Basketballer samt Phantombild-Gesicht, die mit beliebigen Stärkewerten gesegnet werden. **HL**

Heinrich Lenhardt



Ersatzbank-Wärmer

Spannung beim Draft der Basketball-Simulationen. In welcher Reihenfolge wird Team GameStar die 2000er-

NBA-Spiele verpflichten? Der Trainerstab ist sich schnell einig: Zuerst NBA Live. Dann eine lange Pause, gefolgt von NBA Drive... und schließlich NBA Basketball als ehrenvolles Schlußlicht. Während NBA Live 2000 mit einer Fülle an Spielmodi, Taktikfinessen und Grafik-Leckereien protzt, wirkt NBA Basketball geradezu klein und schwächling. Auch beim Spielgefühl schwächelt der Neuling, zu leicht läßt sich die schläfrige Abwehr des Computerteams überrennen. Zurück bleibt ein durchaus unterhaltsames, aber nur durchschnittliches Action-Sportspiel. Die Fußstapfen von NBA Live erweisen sich als zwei Basketball-Schuhnummern zu groß. Nächster Versuch, bitte.

Ein positiver Aspekt hatte der Rückzug von Michael Jordan in den Vorruhestand: Die erdrückende Dominanz der Chicago Bulls endete jäh, die Vergabe des NBA-Titels wurde wieder spannend. Eine ganze Reihe von Teams könnte in der neuen Saison die San Antonio Spurs beerben. Vielfalt herrscht auch bei den Basketball-Simulationen, doch haben Herausforderer ein großes Problem: Titelverteidiger **NBA Live** denkt nicht an eine Beendigung der aktiven Laufbahn und setzt auch 1999 wieder die Meißlatte.

NBA Basketball 2000 schenkt sich historische Allstar-Teams und Streetball-Duelle. Nachgespielt wird einzig und allein die aktuelle NBA-Saison, wahlweise mit Direktanstieg in die Playoffs. Als

NBA-Spiele im Vergleich

Titel	Hersteller	Test in GameStar	Spielspaß
NBA Live 2000	EA Sports	1/2000	88%
NBA Drive 2000	Microsoft	11/1999	74%
NBA Basketball 2000	Fox Sports	1/2000	65%

NBA Basketball 2000

Genre: Sportspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Fox Sports
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 70 bis 320 MByte

Spieler: Einer bis vier (an einem PC), bis zehn (Netzwerk)
 3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte, Gamepad

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



Wenig aufregender Basketball-Mittläufer.

Deer Hunt Challenge

Ich glaub', ich steh' im Wald.



Am Horizont äsen zwei Hirsche – doch unser Waidmann steht bereit...

Heinrich Lenhardt

Muß das sein?

Die Aussage »Das ist eine durchdachte Jagdsimulation« ist ähnlich relativ zu verstehen wie »Das ist ein ehrlicher Politiker«. Deer Hunt Challenge bietet zumindest ein paar dürre Spieldesign-Ansätze. In den Minimissionen bekommt man schnell was vor die Flinte, ohne vorher stundenlang auf gut Glück in der Gegend herumschleichen zu müssen.

Auf Dauer ist das ständige Hirschballern allerdings nur unwesentlich weniger stumpfsinnig als bei der Deer-Hunter-Konkurrenz.

Bei EA Sports' **Deer Hunt Challenge** kriechen Sie durch sechs amerikanische Wildnisgebiete, stoßen aufmunternd ins Brunfttruf-Horn und ballern auf verschlafene Achtender.

Sie spielen in der Ego-Perspektive oder blicken Ihrer Spielfigur von hinten über die in Tarntextilien gehüllte Schulter. In 40 kompakten Missionen wird unser Waidmann in unmittelbarer Hirschnähe abgesetzt. Dann noch wenige Schritte gegen den Wind anschleichen, und schon sind Sie in bester Schußdistanz. **HL**

Deer Hunt Challenge

Genre: Sportspiel
Anspruch: Einsteiger
Sprache: Englisch
Preis: ca. 40 Mark
Spieler: Einer
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

Hersteller: EA Sports
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: ca. 130 bis 690 MByte

Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/350 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte
---------------------------------------	--	--

Grafik	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #4a7ebb;"></div>	Ausreichend
Sound	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #4a7ebb;"></div>	Ausreichend
Bedienung	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #4a7ebb;"></div>	Ausreichend
Spieltiefe	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #4a7ebb;"></div>	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden	



Ein Jägerwitz: EA Sports auf falscher Fährte.