

# Sport

Michael Galuschka



Heiße Diskussionen entbrannten seit dem letzten Heft um **NHL 99**: Während viele Leser fasziniert sind von EA Sports' Fähigkeit, sich jedes Jahr aufs neue selbst zu übertreffen, werfen nicht wenige den Kanadiern Abzockerei vor. **Fifa 99** wird diesen Disput noch verschärfen, ist es doch 1998 schon das dritte EA-Fußballspiel!

Meiner Meinung nach werden die Meister des Sport-Genres aber zu Unrecht der Raffgier beschuldigt. Wie groß wäre erst der Aufstand, hätte uns seit dem legen-

dären 95er-**NHL** kein Nachfolger mehr den Winter verschönert! Statt dessen werden die Entwickler der Ideenlosigkeit bezichtigt. Sollen Sie die Schläger mit Granatwerfern aufrüsten? Oder Löcher für einen zusätzlichen Unterwasser-Level ins Eis bohren? Seien wir lieber froh, daß inzwischen wirklich jeder Geldbeutel und Rechner sein passendes NHL findet. Für mich ist das vorbildlicher Dienst am Kunden.

## Sport-Charts

| Platz | Spiel                     | Genre      | Test in | Wertung |
|-------|---------------------------|------------|---------|---------|
| 1     | NHL 98                    | Sportspiel | 11/97   | 92%     |
| 2     | Grand Prix 2              | Rennspiel  | -       | 90%     |
| 3     | FIFA 98                   | Sportspiel | 1/98    | 88%     |
| 4     | Frankreich '98            | Sportspiel | 6/98    | 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 98 Edition       | Sportspiel | 10/97   | 86%     |
| 9     | Grand Prix Legends        | Rennspiel  | 11/98   | 84%     |
| 10    | World Wide Soccer         | Sportspiel | 10/97   | 83%     |
| 11    | Anstoss 2                 | Manager    | 10/97   | 83%     |
| 12    | Need for Speed 3          | Rennspiel  | 11/98   | 83%     |
| 13    | Grand Prix 500ccm         | Rennspiel  | NEU     | 82%     |
| 14    | Pro Pinball: Timeshock    | Flipper    | 10/97   | 82%     |
| 15    | Tiger Woods 99            | Sportspiel | 11/98   | 82%     |
| 16    | Pro Pinball: Big Race USA | Flipper    | NEU     | 81%     |
| 17    | Formel 1 Manager Pro      | Manager    | 11/97   | 81%     |
| 18    | Formel 1 97               | Rennspiel  | 4/98    | 79%     |
| 19    | Addiction Pinball         | Flipper    | 3/98    | 79%     |
| 20    | Bleifuss Rallye           | Rennspiel  | 1/98    | 79%     |
| 21    | Balls of Steel            | Flipper    | 2/98    | 78%     |
| 22    | Virtual Pool 2            | Billard    | 12/97   | 78%     |
| 23    | Ultimate Race Pro         | Rennspiel  | 2/98    | 77%     |
| 24    | Touring Car Championship  | Rennspiel  | 1/98    | 77%     |
| 25    | NBA Live 98               | Sportspiel | 1/98    | 76%     |

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

|                |     |
|----------------|-----|
| Grand Prix 500 | 152 |
| Pro Pinball:   |     |
| Big Race USA   | 158 |
| Bundesliga 99  | 162 |
| Newman/Haas    |     |
| Racing         | 166 |
| NFL Blitz      | 168 |
| Madden NFL 99  | 168 |
| Actua Tennis   | 169 |

Weniger Räder, mehr Action

# Grand Prix 500ccm

Den Vollgas-Akrobaten der Zweiradszene widmet sich eine komplexe Simulation, bei der Sie Kurventechnik und Datenrecorder gleichermaßen beherrschen sollten.



## Facts

- 15 WM-Strecken
- 3 Multiplayer-Kurse
- 3 Hubraumklassen
- 77 Piloten
- bis zu 26 Spieler im Multiplayermodus

Langweilige Läufe, Autopilot, das Material wichtiger als der Mensch: Während sich nach dem Start eines Rennens viele Formel-1-Fans bald wieder gelangweilt anderen Dingen zuwenden, geht es bei den Veranstaltungen um die Motorrad-WM dann erst richtig los. Da viele Fahrer auf nahezu identischen Maschinen sitzen,

kommt es bis zum Schluß zu ständigen Positionskämpfen – und dank der schmalen Motorräder nicht selten zum entscheidenden Überholmanöver in der allerletzten Kurve. Eigentlich ideale Voraussetzungen für eine spannungsgeladene PC-Simulation. Doch die wenigen aktuellen Zweirad-Programme (*Moto Racer*, *Honda Castrol Superbike*, *Redline Racer*, *Manx TT*) sind alle eindeutig im Actionbereich angesiedelt. Ascaron springt in die Lücke und präsentiert mit

**Grand Prix 500ccm** ein anspruchsvolles Rennspiel rund um den Grand-Prix-Zirkus.

## Präzisionsarbeit

Der Reiz von Motorrad-Rennen liegt im Zwang, jede Biegung möglichst genau anzupfeilen, während sich zwei Dutzend wildgewordene Kontrahenten um Sie herum beharken. Das ist alles andere als einfach; zwar brauchen Sie nicht wie in *Grand Prix Legends* wochenlang, um Ihr Fahrzeug unter Kontrolle zu bekommen, doch ein Zweirad

fährt sich nun mal komplett anders als ein Auto. So müssen Sie den Bremsvorgang auf jeden Fall schon vor der Kurve beendet haben. Wenn Sie eine Biegung zu schnell angehen und dies durch Verzögern in Schräglage auszugleichen versuchen, richtet das Ihren Renner auf und trägt Sie erst recht aus der Kehre. Dazu gesellt sich das adrenalinfördernde Fahren im Pulk, zumal die Computerfahrer nicht gerade zimperlich zu Werke gehen.

Auch nicht leichter wird ein Grand Prix durch miese



Im Gedrängel vor der ersten Kurve können Sie mit etwas Risiko viele wichtige Plätze gutmachen.



Wetterbedingungen. Im Regen erweisen sich die Maschinen nämlich als ausgesprochen giftig. Zu allem Überfluß kommt dann noch eine von vorausfahrenden Piloten aufgewirbelte Gischtwand hinzu, die ein Rennen teilweise zum Blindflug ausarten läßt. Da kann es selbst dem virtuosesten Fahrer passieren, daß er sich auf seinen lederverstärkten Hosenboden setzen muß. Bei Absteigern oder Umfallern werden zwei Mängel von **Grand Prix 500ccm** schnell offensicht-

lich: Zum einen wirken die Animationen der Piloten eher hilflos denn elegant, und zum anderen kommt ein Sturz sehr plötzlich. Eben noch haben Sie sich über die neue Regen-Bestzeit gefreut, und schon geht es ohne Vorwarnung ab in die Strohballen.

### Klassentreffen

Anders als der Name es vermuten läßt, dürfen Sie in allen drei im Grand-Prix-Zirkus ausgetragenen Hubraumklassen antreten. Ob Sie sich für die 125er, eine 250er

oder halt die Königsklasse der 500er entscheiden, sollte nicht zuletzt vom Fahrkönnen abhängen: Mit ihrer ungeheuren Wendigkeit und beherrschbaren 55 PS sind die kleinen Böcke die ideale Wahl für Einsteiger. Am anderen Ende der Leistungsskala stehen die Halbliter-Maschinen: Über 200 Pferdestärken, verteilt auf gerade mal 130 Kilogramm, zerren gewaltig am Lenker und erfordern eine geübte Hand. Zumindest auf winkligen Kursen kaum langsamer

einen Karrieremodus nachliefern, bei dem Sie sich erst langsam von den 125ern hocharbeiten müssen.

### Keine Hilfe für Profis

Neben der Maschinenwahl hängt die Herausforderung stark vom Schwierigkeitsgrad ab. Drei Stufen (Anfänger, Amateur, Profi) gibt es, die sich hauptsächlich durch die zugeschalteten Fahrhilfen unterscheiden. So werden Sie im niedrigsten Level beim Bremsen unterstützt, außerdem greift das Pro-



**Ohne Vorwarnung** hat es uns beim Beschleunigen mal wieder zerlegt.

sind die 250er, die mit ihren knapp 100 PS immerhin Höchstgeschwindigkeiten bis zu 300 km/h erreichen. In jeder Kategorie haben Sie die Wahl aus 26 Fahrern der Saison 1997. Leider ist der Pilot mit seiner Stammmaschine untrennbar verbunden. So ist es nicht nur unmöglich, sich seine Lieblingsmarke auszusuchen, auch haben alle Motorräder einer Klasse das gleiche technische Niveau. Das Tempo wird alleine von den Fähigkeiten des Fahrers bestimmt. Zwar verwendet Ascaron mangels FIM-Lizenz weder die Piloten- noch Motorradnamen im Original, doch Charakter- und Talentwerte bauen auf den realen Vorbildern auf. Per kostenlosem Patch will Ascaron noch

gramm ein, wenn Sie zu stark von der Ideallinie abweichen. Purzelbäume in die Kiesbetten sind damit unmöglich. Zusätzlich ist die Motorleistung spürbar reduziert, und die Reifen unterliegen keinerlei Abnutzung. Im Amateur-Modus müssen Sie Ihr Bike bereits ohne Brems- und Lenkhilfe unter Kontrolle halten. Das wird durch die immer noch fehlenden PS erleichtert. Bei den Profis schließlich entspricht Ihre Maschine den echten Vorbildern.

### Zündzeitpunkt und Bremsdynamik

Wie es sich für eine anständige Simulation gehört, sind Sie mit der Wahl von Motorrad und Fahrer noch lange nicht auf der Rennstrecke an-



Für solche Schräglagen brauchen Sie in der schwieriger zu spielenden **Cockpitansicht** einen unempfindlichen Magen.

## Michael Galuschka



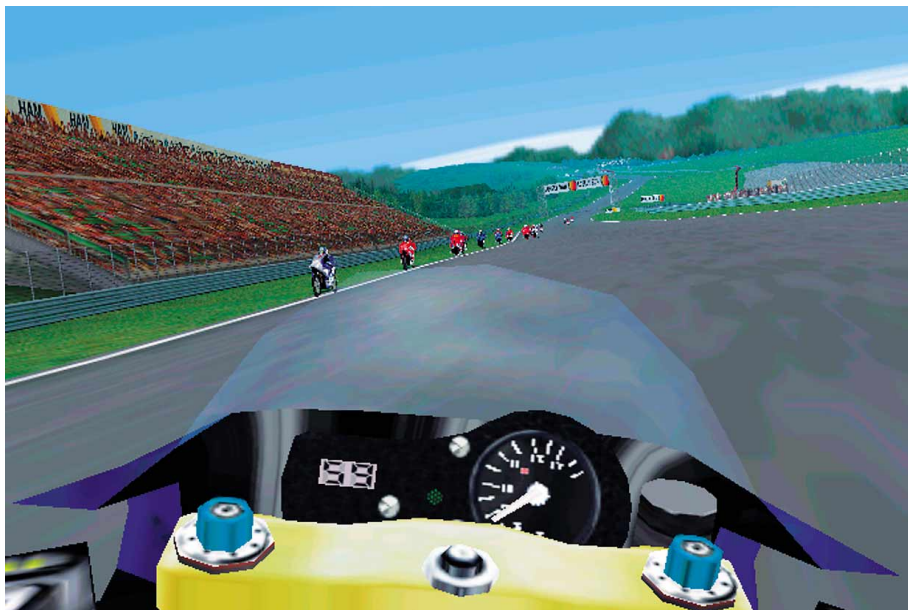
## Interessante Alternative

Wer angesichts der Schwemme hochklassiger Rennspiele bislang

nicht wußte, für was er sein Geld zuerst ausgeben soll, wird von Ascaron nun in eine noch größere Entscheidungskrise gestürzt. Allein schon wegen des unverbrauchten Zweiradszenarios ist Grand Prix 500ccm eine Überlegung wert. Verblüfft war ich vor allem, welch durchgestylten Eindruck das Programm macht – besonders für ein deutsches Produkt. Vom schön gemachten Intro über die rassige Musik bis hin zu den hochauflösenden, übersichtlichen Menüs wird hoher internationaler Qualitätsstandard locker erreicht.

## Auf der Kippe

Geradezu genial finde ich die Möglichkeit, per Telemetrie das eigene Fahrkönnen zu analysieren und zu verbessern. Hier übertrifft GP 500ccm sogar die Platzhirsche Racing Sim 2 und Grand Prix 2. Weniger schön sind dagegen einige Macken, die hauptsächlich die Fahrerei selbst betreffen. Mögliche 45-Grad-Schräglagen bei Schrittgeschwindigkeit schmälern die Realitätsnähe, und wirklich genervt haben mich (besonders im Regen) die ständigen Stürze. Von einer Zehntelsekunde auf die andere haut es mich aus dem Sattel, ohne daß vorher auch nur das kleinste Anzeichen dafür zu bemerken gewesen wäre. Nachdem ich mich aber erst einmal auf zwei Räder umgewöhnt hatte, konnte mich das ständige Gerangel um die Spitzenplätze bald überzeugen.



Mugello gehört zu den anspruchsvollsten Strecken. Die Sichtweite können Sie an Ihre Hardware anpassen.

gelangt. Zunächst geht es in die Werkstatt, wo Sie eine Vielzahl (für typische Autofahrer teilweise verwirrender) Einstellungen treffen können. Das geht von Grundsätzlichem wie der richtigen Reifenmischung bis hin zu Details der Kategorie »Viskosität des Dämpferöls«. Zumindest im Profimodus bleiben ohne perfektes Setup selbst wenige Meisterschaftspünktchen ein unerreichbarer Traum. Dementsprechend ernsthaft sollten Sie sich mit Ritzelgrößen, Größe der Kühleröffnung sowie Zug- und Druckstufen beschäftigen. Bevor Sie jetzt die Hände über dem Kopf zu-



Berührungsängste dürfen Sie in haarigen Zweikämpfen nicht haben.

sammenschlagen: Im Handbuch sind die verschiedenen Optionen größtenteils sehr detailliert und verständlich erklärt. Zudem spielen viele Teilbereiche in den unteren Schwierigkeitsgraden keine oder nur eine geringe Rolle.

## Paradies für Datenfans

Damit Sie überhaupt wissen, in welche Richtung die Abstimmarbeit gehen soll, haben die Entwickler umfangreiche Telemetrieaufzeichnungen (im Rennbetrieb auch Data Recording genannt) als heimliches Highlight ins Programm integriert. Alle 2,5stel Sekunden

nimmt ein Meßgerät sämtliche wichtigen Daten in den Speicher auf; bis zu zwölf Runden lassen sich damit erfassen. Grundsätzlich ist die Ausgabe von Diagrammen, die über Beschleunigung, Drehzahlen oder Reifenausnutzung Auskunft geben, ja



Bei Regen tendiert die Sicht in der Gischtfahne des Pulks gegen null.



Ob Assen oder Shah Ahlam: Viele Strecken sind auf dem PC sonst selten zu sehen.

## Mick Schnelle



## Rennspaß auf zwei Rädern

Nach einer guten Motorrad-Simulation habe ich schon lange

gesucht. Mit Grand Prix 500 ccm bin ich endlich fündig geworden. Vor allem die zahlreichen Setup-Möglichkeiten gefallen mir sehr gut. Zwar muß ich mich an für S-Bahn-Fahrer ungewöhnliche Optionen wie die Einstellung der Kühlergröße erst gewöhnen. Ascaron fängt aber Verständnisprobleme durch das Handbuch in gewohnt guter Qualität ab. Zugegeben, die Grafik ist nicht ganz State-of-the-Art. Doch durch die hohe Zahl der Konkurrenten und erheblich häufigere Überholmanöver als im Formel-1-Zirkus bleiben die Rennen auch bis zum Schluß immer noch spannend. Allerdings muß ich dem Kollegen Galuschka recht geben, die Regenrennen sind frustrierend schwer. Doch was soll's. Durch ausreichendes Training, das ich mir in den nächsten Wochen gönnen werde, bekomme ich das Schlechtwetterproblem sicherlich auch noch in den Griff.

seit **Grand Prix 2** nichts Neues mehr. Doch Ascaron hängt mit seinem Plus an Informationen sowie den ausgezeichneten Skalier-, Zoom- und Sortierfunktionen die Konkurrenz weit ab. Darüber hinaus bietet die Datenabteilung aber noch ein weiteres Feature, auf das man nach **Grand Prix 500ccm** nicht mehr verzichten möchte: Meter für Meter



Na, na, Herr Kollege! Selbst für kleine **Rempler** zeigt einem die Konkurrenz gerne den Stinkefinger.

können Sie Ihre Linie mit der idealen vergleichen. Neben dem nicht zu unterschätzenden Lerneffekt erkennen Sie dadurch schon nach ein paar Umläufen, wie schnell gute Rundenzeiten von ein paar Zentimetern Abweichung zu nichte gemacht werden.

### Massenveranstaltung

Über die Technikseite gibt es nur wenig Außergewöhnliches zu berichten. Die (ausschließlich 3D-beschleunigte) Grafik ist adrett, aber nicht umwerfend. Während die Strecken einen guten Eindruck machen, hätten den Motorrädern und Piloten ein paar zusätzliche Polygone nicht geschadet. Dafür ent-

schädigen diverse nette Details, wie das bei nassem Wetter mit Regenschirmen bewehrte Publikum. Der Sound kommt ordentlich, besonders die Musikstücke (von Synthie-Pop bis Hardrock) gehören ganz klar zur Oberklasse.

Einen neuen Rekord stellt das Spiel im Multiplayer-Modus auf. Ganz ohne Internet (TCP/IP-Protokoll trotzdem erforderlich) können bis zu 26 Bruchpiloten mitmachen. Der Host bestimmt dabei die Einstellungen wie



**Ideallinien-Vergleich:** Eine perfekte Runde gelingt selten.

Anzahl der Strecken, Zeitlimit für das Setup und Ermittlung der Startaufstellung. Etwas zurückhaltend war Ascaron bei den Installationen pro CD: Bei drei Spielern pro Silberling liegt das Limit.

MC



Im Profi-Modus sollten Sie dem richtigen **Setup der Federung** viel Aufmerksamkeit schenken.

## Grand Prix 500 ccm

**Genre:** Rennspiel  
**Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 90 Mark  
**Spieler:** Einer bis 26 (Netzwerk)  
**3D-Karten:** ☒ Direct 3D ☒ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

**Hersteller:** Ascaron  
**System:** Windows 95/98  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** ca. 70 bis 250 MByte

| Minimum                | Standard               | Optimum                |
|------------------------|------------------------|------------------------|
| Pentium 133            | Pentium 200 MMX        | Pentium II/300         |
| 16 MByte RAM, 4fach CD | 32 MByte RAM, 4fach CD | 64 MByte RAM, 8fach CD |
| 3D-Karte               | 3Dfx-Karte             | Voodoo-2-Karte         |

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

Komplexe Motorradsimulation mit Klasse.



Silberkugeln, Gold-Spielspaß

# Pro Pinball Big Race USA

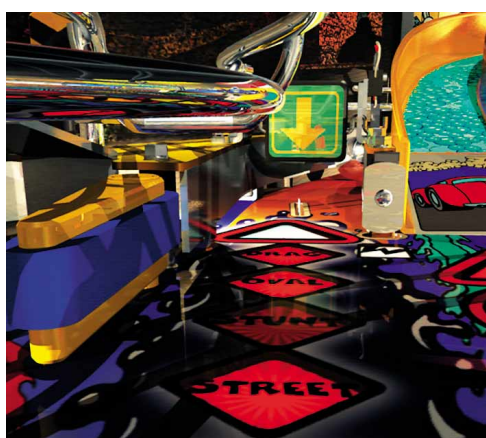
Mit dem Taxi quer durch die USA – das kann teuer werden. Es sei denn, Sie sind der Fahrer, und die Fahrgäste silberne Flipperkugeln.

**E**xzellente Grafik, akkurate Ballphysik und gutes Tischdesign heißen die Markenzeichen von Empires Flipperreihe **Pro Pinball**. Der dritte Teil der Serie übernimmt die Tugenden seiner Vorgänger, aber auch deren größtes Laster: Lediglich über einen einzigen Tisch dürfen Sie die Kugeln rollen lassen.

## Hallo, Taxi!

Das Thema des neuen **Pro Pinball** ist eine Fahrt durch die Vereinigten Staaten – in einem Taxi. Durch erfolgreiche Schüsse kämpfen Sie sich von New York aus Stadt

für Stadt bis an die Westküste. Je nach dem Aufenthaltsort wechselt die Bedeutung der Rampen und Ziele: Auf der Straße legen Sie mit jedem Schuß Strecken-Meilen zurück und liefern sich Verfolgungsjagden mit der Polizei; in den Städten sammeln Sie fleißig Fahrgäste und verdienen Bares. Wenn Sie den Shop treffen, dürfen Sie Ihr Vermögen in nützliche Extras



Die **Großaufnahme** zeigt einen Ausschnitt des Tisches.

investieren; die Palette reicht vom billigen Glücksspiellos bis hin zum Routenplaner.

Um richtig satte Punkteboni zu kassieren, müssen Sie unter Zeitdruck verschiedene Zielschuß-Aufgaben lösen.

## Kugel-Pirouetten

Auch dieser Sproß der **Pro Pinball**-Reihe glänzt wieder durch fast perfekte Ballphysik. Big Race USA rückt der Realität sogar noch ein Stückchen näher. Die Kugel rotiert nun auch um die eigene Achse, und nach kräftigen

## Christian Schmidt



## Silber-medaille

Originelle Idee, konventionelles Design: Big Race USA bietet solide Flipperkost in gewohnt schickem

Gewand. Vor allem der faire Tischaufbau hat mir wesentlich weniger Wutanfälle beschert als noch der Vorgänger.

Warum fällt die Wertung dann niedriger aus als bei Timeshock? Big Race USA enthält nach einem Jahr Entwicklungszeit zuwenig echte Neuerungen. Noch dazu ist ein einziger Tisch, so perfekt er auch sein mag, auf die Dauer einfach zu wenig. Wenn Ihnen dessen Qualität den Preis wert ist, werden Sie trotzdem nicht enttäuscht werden.

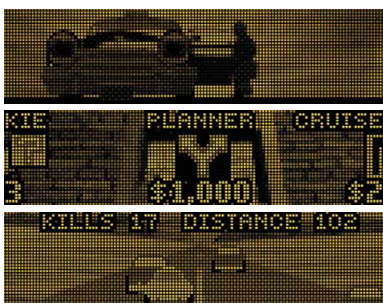


Die Rückkehr der **Bonbonfarben**: Der Flippertisch von Big Race USA ist schön bunt geraten.



Der weiteste von drei **Kamerawinkeln** bietet die größte Übersicht.

Schlägen kommt sie ins Gleiten, anstatt zu rollen. Passend dazu dürfen Sie das Alter des Spielfelds einstellen: Der fabrikneue Boden ist wortwörtlich spiegelglatt, wogegen ein abgenutzter Untergrund etwas mehr Griff bietet. In der Praxis fallen diese



Auf dem **Display** betrachten Sie Szenen, kaufen Extras oder bestreiten Mini-Spielchen.

physikalischen Spirenzenchen allerdings kaum ins Gewicht.

### Fair geht vor

Wo **Timeshock** noch mit Magnetarmen und Kristallaufbauten protzte, gibt sich **Big Race USA** weitaus bodenständiger. Unspektakuläre, aber durchdachte Rampen-

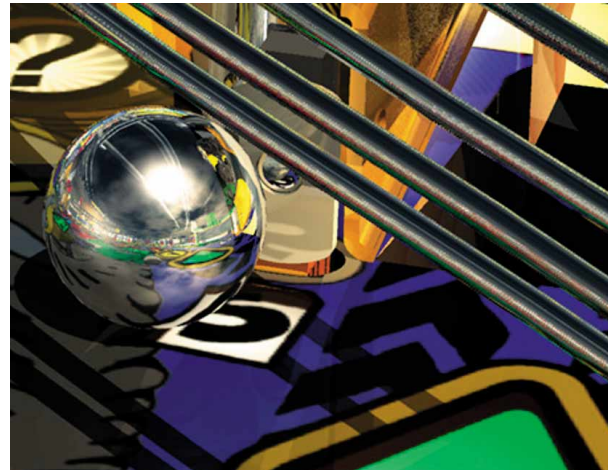
konstruktionen machen das Tischlayout durchschaubar. Mit den vier Schlägern und etwas Übung vollführen Sie kunstvolle Schußkombinationen. Aufbau und Kugellauf sind weitaus fairer als bei Timeshock, durch dessen Seitenbahnen die Silberbälle nur allzu oft ins Aus kul-

lerten. Einige nette Extras erhöhen die Lebenserwartung zusätzlich. So versperrt beispielsweise ein kurzzeitig aufpoppernder Airbag die tödliche Lücke zwischen den unteren Flippern. Mit etwas Fingerspitzengefühl ergattern Sie außer-

dem den begehrten Nitro Boost; der zählt bei seiner Aktivierung so, als hätten Sie alle Rampen auf einmal getroffen, und erspart Ihnen dadurch knifflige Schüsse.

### Flipper im Netz

Die feine Rendergrafik von **Big Race USA** paßt sich der



Die silberne Kugel glänzt durch **Spiegeleffekte**.

Leistung Ihres Systems an. Die richtige Hardware vorausgesetzt, läßt sich die Auflösung gar bis auf 1600 mal 1200 Pixel in Truecolor hochschrauben. Der rockige Soundtrack von Timeshock wurde diesmal durch sanfte Melodien ersetzt, die problemlos als Fahrstuhlmusik durchgehen würden. Ein umfangreiches Menü erlaubt das Herumbasteln an jeder erdenklichen Tischeinstellung; anders als bei Timeshock dürfen Sie von Anfang an auf alle Optionen zugreifen. Amüsante Neuerung: Über ein Netzwerk oder das Internet können zwei Spieler gegeneinander antreten; jeder gelungene Schuß beeinflusst dann die Zielvorgaben des Gegners. **CS**

### Michael Galuschka



### Das Rennen gemacht

Big Race USA erinnert mich ein bißchen an die Mercedes-S-Klasse: Nahe an der Perfektion, aber dadurch auch

wenig aufregend. Weiter verstärkt wird dieses Gefühl durch das allzu brave mit-dem-Taxi-durch-Amerika-Thema. Schlimm genug, daß sich der Flipperfan erneut mit einem Tisch zufrieden geben muß, doch dann hätte es wenigstens ein spannenderes Szenario sein dürfen.

Davon abgesehen, ist auch der dritte Pro-Pinball-Streich wieder eine bytegewordene Flipper-Offenbarung. Feinste Grafik und perfekte Ballphysik machen das Empire-Werk zum Pflichtkauf für Fans, die muffigen Spielhallen nichts abgewinnen können.

### Pro Pinball – Big Race USA

|                                                                                                                                             |                                         |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| <b>Genre:</b> Flipper                                                                                                                       | <b>Hersteller:</b> Empire               |
| <b>Anspruch:</b> Fortgeschrittene, Profis                                                                                                   | <b>System:</b> Windows 95               |
| <b>Sprache:</b> Deutsch                                                                                                                     | <b>Anleitung:</b> Deutsch               |
| <b>Preis:</b> ca. 90 Mark                                                                                                                   | <b>Festplatte:</b> ca. 10 bis 580 MByte |
| <b>Spieler:</b> Einer bis zwei (Netzwerk, Internet), bis vier (an einem PC)                                                                 |                                         |
| <b>3D-Karten:</b> <input type="radio"/> Direct 3D <input type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition |                                         |

| Minimum                | Standard            | Optimum                |
|------------------------|---------------------|------------------------|
| Pentium 90             | Pentium 166,        | Pentium II 300         |
| 16 MByte RAM, 2fach CD | 32 MByte, 4fach CD  | 64 MByte RAM, 8fach CD |
|                        | 4-Mbyte-Grafikkarte | 8-Mbyte-Grafikkarte    |

|             |  |              |
|-------------|--|--------------|
| Grafik      |  | Gut          |
| Sound       |  | Gut          |
| Bedienung   |  | Sehr gut     |
| Spieltiefe  |  | Gut          |
| Multiplayer |  | Befriedigend |

Bewährte Flipper-Qualität ohne Innovation.



## Lizenz zum Kicken

# Bundesliga 99

EA Sports läuft mit Bundesliga 99 aufs Feld, um Anstoss 2 vom Manager-Thron zu stürzen. DFB-Lizenz und Fifa-98-Grafik sollen dabei helfen.

Vor gut eineinhalb Jahren gehörte EA Sports zu den ersten, die mit ihrem **Fifa Soccer Manager** immer neue, in Echtzeit berechnete Spielszenen bieten konnten. Gegen die heimische Konkurrenz hatte er dennoch keine Chance. Ein Manko, die fehlende Lizenz des jeweiligen Landesverbandes, haben die Electronic-Arts-Sportler nun

abgestellt. Mit dem (teuer erkauften) Segen des DFB fanden alle Original-Spielernamen von der Bundesliga bis hinunter in die Regionalligen ihren Weg in **Bundesliga 99 – Der Fußball Manager**. Und für die passende Präsentation der Fußballhelden ließ man sich die Grafikengine von **Fifa 98**.

## Schlichte Klassik

**Bundesliga 99** ist auf Ernsthaftigkeit aus und will sich ganz bewusst vom eher spaßigen Image anderer Manager unterscheiden. Statt rockiger Rhythmen schlagen Ihnen deshalb nach dem Programmstart atmosphärische



Die **Mannschaftsaufstellung** erfolgt über wenige Mausklicks.

Klassik-Klänge entgegen – alle Menüs sind gediegen, aber nüchtern gehalten. Wenn Sie sich für ein Team entscheiden haben, werden Sie mit einer weiteren Eigenheit des Programms konfrontiert.

Sämtliche Kommunikation mit möglichen Sponsoren oder dem Mannschaftsarzt läuft über (virtuelle) E-Mails, hier stilecht EA-Mails genannt. So können Sie direkt auf Angebote anderer Verei-

## Mick Schnelle



### Keine echte Konkurrenz

Bundesliga 99 ist ein gutes Beispiel dafür, daß die grafische Dar-

stellung der Spieltage für einen Fußballmanager nur reine Zugabe sind. Obwohl in Echtzeit berechnet, lassen die Szenen kaum Rückschluß auf die Leistungsfähigkeit der Spieler zu. Deshalb werden Sie die Animationen früher oder später abschalten.

Was dann von Bundesliga 99 übrigbleibt kann mit der deutschen Konkurrenz nicht mithalten. Durchschnittswerte zu den Akteuren und zur Mannschaft fehlen, obwohl sie zur Einschätzung der Mannschaftsstärke unerlässlich sind. Außerdem finde ich die Trainingsmöglichkeiten zu eingeschränkt. Und ausgefuchste Verhandlungen mit Spielern und Sponsoren wären das eigentliche Salz in der Managersuppe. All diese Bereiche löst Anstoss 2 in allen Belangen besser (und eingeschränkt auch der Bundesliga Manager 98). Wenn Ihnen die Präsentation der Spielszenen und die Originalnamen wichtig sind, können Sie einen Blick auf Bundesliga 99 riskieren. Ansonsten greifen Sie lieber zu Anstoss 2 Gold.



Den Spielszenen liegt die **Fifa-98-Engine** zugrunde. Nahaufnahmen sind allerdings nicht möglich.



Der **Stadionausbau** hat sich seit dem Vorgänger kaum verändert.



ne reagieren, die einen Ihrer Spieler kaufen wollen, und vorgefertigte Antworten abschieken.

## Wert-volle Spieler

Auch bei der Mannschaftsaufstellung geht **Bundesliga 99** eigene Wege. Die Spieler werden zwar wie gewöhnlich über zahlreiche Werte wie Schnelligkeit, Kraft oder Paßgenauigkeit charakterisiert, ein alles zusammenfassender Durchschnittswert fehlt aber. Dafür gibt es zu jedem Spieler Angaben wie »kopfballstark«. Auch Auskünfte zur Gesamtstärke des Teams werden nicht gemacht. So müssen Sie vor jedem Spieltag Ihre Recken einzeln mit der gegnerischen Mannschaft vergleichen. Daß man dabei, wie der Hersteller betont, dem »echten Trainergefühl« näherkommt, darf bei dieser fummeligen Angelegenheit stark bezweifelt werden.

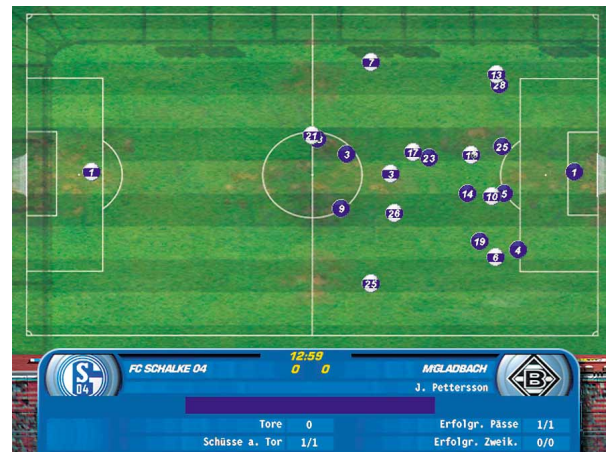
## Grafik im Fifa-Look

Steht die Aufstellung, geht es in den ersten Spieltag. Klar, daß Sie beim allerersten Mal statt der 2D-Perspektive (in welcher billardkugelähnliche Gebilde die Spieler repräsentieren) die schöne 3D-Grafik einschalten. In ihren Originaltrikots laufen dann die Kicker in von **Fifa 98** ge-

wohnter Grafikqualität über den Platz. Auf Nahaufnahmen müssen Sie allerdings verzichten. Kommentiert wird das Geschehen wieder von Wolf-Dieter Poschmann, der hier allerdings nur mit wenigen Sprachsamples zu hören ist. Außerdem ist jedes zweite Wort des ZDF-Kommentators »schön«. Immerhin sind die Szenen nicht vorberechnet: Jeder Spieler verfügt über gewisse Aktionsmöglichkeiten, anhand derer die nächste Ballabgabe kalkuliert wird.

## Der Weg ins Ausland

Zwischen den Spieltagen stellen Sie über zwei Schieber ein, wieviel Prozent der Trainingszeit auf Technik, Kondition und Erholungsphasen verwendet werden. Spezielles Einzeltraining läßt sich nicht anordnen. Im Laufe der Zeit erwerben Sie sich einen gewissen Ruf, anhand dessen Ihre Bewerbungen bei anderen Vereinen bewertet werden. Das wird vor allem dann interessant, wenn Sie später mal im Ausland, (England, Spanien oder Frankreich) arbeiten wollen. Einmal fern der Heimat, hören Ihre Mannen zwar auf die Originalnamen, auf die Logos der Vereine müssen Sie aus lizenzrechtlichen Gründen aber verzichten.



Zahlreiche Werte charakterisieren einen Spieler. **Durchschnittswerte** fehlen jedoch.

Mehr Übersicht als die 3D-Grafik bietet die unansehnliche »Billardkugel«-Darstellung.

Natürlich kümmern Sie sich auch um die wirtschaftlichen Belange Ihres Vereins. Stadionausbau, Instandhaltung und Förderung des Umfelds mit Sportshops, Krankenhäusern und Hotels erfordern eine genaue Kalkulation.

Deshalb benötigen Sie auch einen finanzstarken Sponsor. Ein bißchen können Sie die Vereinskasse auch mit vermieteten Restaurantflächen im Stadion sowie dem Handel mit Fanartikeln aufstocken. **MIC**

## Bundesliga 99

**Genre:** Fußballmanager  
**Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 90 Mark  
**Hersteller:** EA Sports  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** ca. 175 MByte  
**Spieler:** Einer  
**3D-Karten:** ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

| Minimum                               | Standard                                                | Optimum                                               |
|---------------------------------------|---------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| Pentium 100<br>16 MByte RAM, 4fach CD | Pentium 166<br>32 MByte RAM, 8fach CD<br>Direct3D-Karte | Pentium 200 MMX<br>32 MByte RAM, 8fach CD<br>Direct3D |
| Grafik                                |                                                         | Gut                                                   |
| Sound                                 |                                                         | Befriedigend                                          |
| Bedienung                             |                                                         | Befriedigend                                          |
| Spieltiefe                            |                                                         | Befriedigend                                          |
| Multiplayer                           | nicht vorh.                                             |                                                       |

Schöne Spielgrafik, ansonsten nur dritte Wahl.



Abgase für Amerika

# Newman/Haas Racing

Nach zwei Formel-1-Ausflügen knöpfen sich Psygnosis' alte Motorsport-Hasen die US-CART-Rennserie vor.

**D**er Schauspieler Paul Newman gründete zusammen mit seinem Spezi Carl Haas einen eigenen Rennstall. Seit 1983 kamen über 50 Siege bei der amerikanischen CART-Serie zusammen; derzeit gehen die Pi-

loten Michael Andretti und Christian Fittipaldi für Newman/Haas auf die Strecke.

## Pisten-Paule

Im Vergleich zur Formel 1 ist der US-Rennzirkus bei uns ähnlich populär wie Schuhplatteln in Texas. Das liegt zum einen an den weniger aufregenden Kursen, zum anderen an der stiefmütterlichen TV-Präsenz. Publisher Psygnosis hatte wohl primär den US-Markt im Visier, als er auf der Basis seiner **Formel 1-Engine Newman/Haas Racing** programmieren ließ. Auf zehn authentischen CART-Pisten treten Sie hier an, dazu kommen vier Bonusstrecken. Neben Andretti und Fittipaldi stehen 14 weitere Fahrer und Autos zur Wahl.

## Fliegende Fetzen

Es gibt vier Schwierigkeitsgrade und ein dezentes Tuningmenü. Unter den 13 Betrachterkameras ist eine realistische Cockpit-Perspektive, aber am meisten Übersicht bringt der Blick von hinten auf den eigenen Wagen. Kleine Rempler gehören auf den kompakten Strecken zum Alltag. Groß ist das Gaudium, wenn die ersten Einzelteile



Der Computergegner blockt unseren gewagten **Kurven-Überholversuch** herzlos ab.

durch die Luft segeln. Mit ramponierter Lenkung und reduzierter Bereifung haben Sie allerdings wenig Grund zum Lachen. Lustvolle Andotz-Naturen betätigen deshalb im Rennmenü den Zauberknopf für völlige Schadenfreiheit.

Wenn Sie realistische Rundenmengen fahren, gewinnen die Boxenstops an Bedeutung. Sie können mit den Betankungs-Intervallen taktieren, den Reifenluftdruck ändern oder die Aufhängung optimieren. Während der



Bei der **Boxeneinfahrt** legen Sie fest, welche Änderungen das Team vornehmen soll.

Einfahrt in die Boxen stellen Sie die Aufgabenliste fürs Team zusammen, das sofort nach Stillstand loslegt. **HL**

## Heinrich Lenhardt



## Fahrspaß Mittelmaß

Die Playstation-Umsetzungen von Psygnosis werden mit den Jahren nicht attraktiver: Vor zwei Jahren sah For-

mel 1 richtig klasse aus; die ähnliche Grafikleistung von Newman/Haas kann mich heute kaum noch erregen. Das Rasenmäher-Knattern der Motoren ist nicht der einzige Sound-Fauxpas: Die deplazierten Kommentatoren-Sprüche gehören zu den miesesten Laberleistungen seit Erfindung der Sprachausgabe.

Spielerisch sitzt das Programm zwischen zwei Stühlen. Für eine Fun-Raserei ist es zu unspritzig, für höchste Realismus-Ansprüche zu lasch geraten. Freaks greifen lieber zu bewährter Papyrus-Qualität. Immerhin: Wer unbedingt eine mit Action verwässerte Indy-Car-Simulation erleben will, kann der Sache etwas Spaß abringen. Aber ich würde lieber auf die nächste Formel-1-Version von Psygnosis warten und Newman/Haas eiskalt vorbeifahren lassen.

## Newman/Haas Racing

|                                                                                                                                                                       |                                               |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|
| <b>Genre:</b> Rennspiel                                                                                                                                               | <b>Hersteller:</b> Psygnosis                  |
| <b>Anspruch:</b> Einsteiger, Fortgeschrittene                                                                                                                         | <b>System:</b> Windows 95                     |
| <b>Sprache:</b> Deutsch                                                                                                                                               | <b>Anleitung:</b> Deutsch                     |
| <b>Preis:</b> ca. 90 Mark                                                                                                                                             | <b>Festplatte:</b> ca. 40, 150 oder 330 MByte |
| <b>Spieler:</b> Einer bis zwei (Netzwerk)                                                                                                                             |                                               |
| 3D-Karten: <input checked="" type="radio"/> Direct 3D <input checked="" type="radio"/> 3Dfx <input checked="" type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition |                                               |

| Minimum            | Standard           | Optimum            |
|--------------------|--------------------|--------------------|
| Pentium 166        | Pentium II 233     | Pentium II 300     |
| 16 MByte, 4fach CD | 32 MByte, 8fach CD | 32 MByte, 8fach CD |
| 3D-Karte           | 3D-Karte           | 3D-Karte           |

|             |              |
|-------------|--------------|
| Grafik      | Befriedigend |
| Sound       | Ausreichend  |
| Bedienung   | Befriedigend |
| Spieltiefe  | Befriedigend |
| Multiplayer | Ausreichend  |

CART-Simulation mit viel Action im Tank.



# NFL Blitz

Weniger Regeln, mehr Action.



In dieser Szene haben die 49ers mit klugem **Paßspiel** Erfolg.

**D**as Motto von **NFL Blitz**: weniger Spieler pro Team, vereinfachte Regeln und weit und breit kein Schiedsrichter in Sicht. Da

können Sie sich ganz darauf konzentrieren, Ihren Gegner vor, während und nach der Ballannahme wüst in den Stadionrasen zu trampeln – Vollbeschäftigung für die Mannschaftsärzte.

Mit Pässen oder Sprints nähern wir uns geschwind der gegnerischen Torlinie. Für den Angriff stehen 18 und für die Verteidigung neun Spielzüge zur Verfügung. Die Steuerung bietet vom Hechtsprung bis zum Spin-Slalom gar nicht wenige Kniffe. Ärgerlich: Netzwerk- und Saisonmodus fehlten bei unserem US-Import; sie sollen angeblich per Patch nachgeliefert werden. **HL**

## Heinrich Lenhardt

### Potzblitz

Im Vergleich zu seriösen Programmen wie Madden 99 wirkt NFL Blitz wie ein halbstarke Hinterhof-Football ange-trunkener Raufbolde. Doch Spaß und Spielbarkeit sind dabei erstaunlich hoch; die schnell erlernbare Steuerung flutscht vortrefflich. Motiviert kämpfe ich gegen immer stärkere Computergegner um den Sieg. Grafik und Optionen merkt man allerdings an, daß hier »nur« der Blitz-Spielautomat 1:1 umgesetzt wurde.

## NFL Blitz

**Genre:** Football-Simulation  
**Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene  
**Sprache:** Englisch  
**Preis:** ca. 90 Mark  
**Hersteller:** Midway  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Englisch  
**Festplatte:** ca. 130 MByte  
**Spieler:** Einer bis zwei (an einem PC)  
**3D-Karten:** Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

|                                               |                                                     |                                                    |
|-----------------------------------------------|-----------------------------------------------------|----------------------------------------------------|
| Pentium 166<br>32 MByte, 4fach CD<br>3D-Karte | Pentium 233 MMX<br>32 MByte, 8fach CD<br>3Dfx-Karte | Pentium II 266<br>48 MByte, 8fach CD<br>3Dfx-Karte |
|-----------------------------------------------|-----------------------------------------------------|----------------------------------------------------|

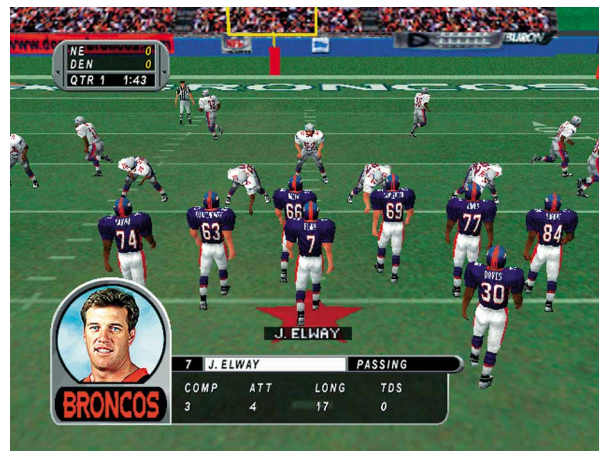
|             |  |              |
|-------------|--|--------------|
| Grafik      |  | Befriedigend |
| Sound       |  | Befriedigend |
| Bedienung   |  | Gut          |
| Spieltiefe  |  | Ausreichend  |
| Multiplayer |  | Befriedigend |



Erfrischend entschlackter Football-Radau.

# Madden NFL 99

Mit Niveau und Hardware-Hunger.



Denvers **Quarterback**-Großvater John Elway wirft sich warm.

**A**uf Sportspiel-Packungen werden gemeinhin frisch verschwitzte Athleten gezeigt. Doch auf dem Cover der Football-Simulation **Madden NFL 99** prangt ein netter älterer Herr im Anzug: Ex-Coach John Madden ist ein enorm populärer Kommentator des US-Fernsehsenders Fox. Zu den neuen Features der 99er Version von **Madden NFL** gehört ein Karriere-modus, bei dem Sie über mehrere Saisons agieren, ein Team formen – oder gefeuert werden. Die Spielanlage hat viele Simulations-Kalorien, buhlt aber auch um die Gunst der Einsteiger: mit Regelvereinfachungen (Arcade

Play) und optionalem Steuerungsabbau (dann genügt ein einziger Feuerknopf). **HL**

## Heinrich Lenhardt

### Profi-Geknäuel

American Football mit allem, was drinsteckt. Dazu gehören leider auch Geknäuel und taktische Optionen, bei denen jedem Europäer die Birne raucht. Trotz der Einsteiger-Modi wendet sich Madden NFL 99 an Fachkundige, die zudem einen muskulösen Rechner auf der Bank haben sollten. Die Liste an Statistiken und Optionen ist ewig lang, der Spielwitz aber etwas flach. Zudem erreicht die Präsentation nicht das übliche Hochglanz-Niveau von EA Sports.

## Madden NFL 99

**Genre:** Am. Football-Simulation  
**Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Englisch  
**Preis:** ca. 100 Mark  
**Hersteller:** EA Sports  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Englisch  
**Festplatte:** ca. 20 bis 530 MByte  
**Spieler:** Einer bis vier (an einem PC, Modem, Netzwerk, Internet)  
**3D-Karten:** Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

|                                                   |                                                  |                                                         |
|---------------------------------------------------|--------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| Pentium 166 MMX<br>16 MByte, 8fach CD<br>3D-Karte | Pentium II 300<br>32 MByte, 8fach CD<br>3D-Karte | Pentium II 350<br>64 MByte, 16fach CD<br>Voodoo 2-Karte |
|---------------------------------------------------|--------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|

|             |  |              |
|-------------|--|--------------|
| Grafik      |  | Gut          |
| Sound       |  | Gut          |
| Bedienung   |  | Gut          |
| Spieltiefe  |  | Gut          |
| Multiplayer |  | Befriedigend |



Football für geduldige Kenner der Materie.

# Actua Tennis

Flotte Duelle mit kleinen Filzkugeln.

**M**it einer selbstentworfenen Figur treten Sie in **Actua Tennis** im Freundschaftsspiel oder für eine ganze Saison an. Die Sportler

flitzen als akzeptabel animierte Polygonfiguren auf übersichtlichen 3D-Plätzen herum. Im Gegensatz zum komplexeren **Game, Net & Match** ist die Steuerung auf ein Minimum reduziert: Einen Knopf belegt der Standardschlag, ein weiterer ist für Lobs vorgesehen. Drücken Sie beide zusammen, lupft Ihr Spieler den Ball als Stop über's Netz. Stärke und Genauigkeit von Aufschlägen bestimmen Sie über eine Golfspiel-ähnliche Kraftleiste. Die computergesteuerten Konkurrenten parieren recht abwechslungsreich und sind im höchsten Schwierigkeitsgrad nicht leicht zu knacken. **CS**

**Christian Schmidt**

## Tennis-Bolzplatz

Actua Tennis' simple Steuerung garantiert schnelle Erfolge: Spielerische Spirenzchen wie angeschnittene Bälle oder Topspin-Duelle sind freilich nicht drin. Sonderlich realistisch ist das Spiel auch grafisch nicht: Die Spieler schlagen auf jedem Untergrund mühelos Haken wie die Hasen und treffen den Ball häufig mit allem, nur nicht mit dem Schläger. Für actionreiche Ballwechsel ganz gut geeignet.



Das Traumdoppel **Chris/Agassi** läßt den Gegnern keine Chance.

## Actua Tennis

**Genre:** Sportspiel  
**Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 80 DM  
**Hersteller:** Gremlin  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** ca. 80 bis 340 MByte  
**Spieler:** Einer bis zwei (an einem PC), bis vier (im Netzwerk)  
**3D-Karten:** ☒ Direct 3D ☒ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

|             | Pentium 166<br>16 MByte RAM, 4fach CD | Pentium 166<br>24 MByte RAM, 6fach CD<br>3D-Karte | Pentium 200<br>32 MByte RAM, 8fach CD<br>3Dfx-Karte |
|-------------|---------------------------------------|---------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| Grafik      |                                       |                                                   | Befriedigend                                        |
| Sound       |                                       |                                                   | Befriedigend                                        |
| Bedienung   |                                       |                                                   | Befriedigend                                        |
| Spieltiefe  |                                       | Ausreichend                                       |                                                     |
| Multiplayer |                                       |                                                   | Gut                                                 |



Anspruchsloses Action-Tennis.