

Sport

Heiko Klinge



Spaß am Sport. Seit den seligen C64-Zeiten jage ich mit Vorliebe virtuellen Bällen und Rundenbestzeiten hinterher. Deswegen freue ich mich ganz besonders, Sie ab sofort als neuer Sportexperte von GameStar über Auf- und Absteiger in meinem und Ihrem Lieblings-Genre zu informieren. Zu den Verlierern zählt dieses Mal ganz sicher **Paris-Dakar Rally**. Was uns Acclaim und Vorjahressiegerin Jutta Kleinschmidt da präsentieren, gewinnt meinen persönlichen Preis für die enttäuschendste Lizenz-Umsetzung der letzten Jahre.

Träumen darf man doch. Schöner als mit **NHL 2002** kann mein neues Amt nicht beginnen. Dessen fantastische Atmosphäre regt zum Träumen an: Ich will ein **Fifa Soccer 2002**, das seine Lizenz so konsequent ausnutzt wie die **NHL**-Reihe – alle 18 Stadien, Original-Spielergesichter und Fangesänge! Wegen der angeblich so »komplizierten Rechtslage« (Zitat EA Sports) werden aber auch dieses Jahr nur die treuen Fan-Seiten mit selbst programmierten Patches für Bundesligaflair in den **Fifa**-Stadien sorgen. Auf jeden Fall freue ich mich schon auf den nächsten Monat, wenn ich meinen Lieblingsverein VfL Wolfsburg zum längst verdienten Meistertitel schieße.

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 2002	Sportspiel	NEU	93%
2	Colin McRae Rally 2	Rennspiel	1/01	90%
3	Fifa 2001	Sportspiel	12/00	88%
4	Grand Prix 3	Rennspiel	9/00	88%
5	TOCA 2	Rennspiel	5/99	88%
6	Anstoss 3	Manager	4/00	87%
7	Tony Hawk's Pro Skater 2	Sportspiel	1/01	87%
8	Nascar Racing 4	Rennspiel	5/01	87%
9	NBA Live 2001	Sportspiel	4/01	86%
10	Mercedes-Benz Truck Racing	Rennspiel	11/00	86%
11	Links 2001	Sportspiel	1/01	86%
12	Kicker Fussball Manager 2	Manager	12/00	85%
13	Superbike 2001	Rennspiel	12/00	85%
14	Sega Rally 2	Rennspiel	11/99	85%
15	Euro 2000	Sportspiel	7/00	84%
16	Need for Speed 5	Rennspiel	5/00	84%
17	Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	84%
18	Rally Masters	Rennspiel	6/00	83%
19	F1 Championship Racing	Rennspiel	4/01	83%
20	Anstoss Action	Sportspiel	8/01	82%
21	Virtual Pool 3	Sportspiel	4/01	81%
22	Madden NFL 2002	Sportspiel	10/01	80%
23	Motocross Madness 2	Rennspiel	7/00	80%
24	PGA Championship Golf 2000	Sportspiel	10/00	80%
25	Triple Play Baseball	Sportspiel	05/01	80%

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

NHL 2002	116
Paris-Dakar Rally	118
Deer Hunter 5	118

Eiskalte Leidenschaft



NHL 2002

Titel erfolgreich verteidigt: Der Seriensieger führt mit weniger Härte und mehr Spielkultur die Konkurrenz erneut aufs Glatteis.



Getunnelt: Da der Stürmerkollege dem Torhüter die Sicht verdeckt, hat der bei unserem **Rückhand-Schlenzer** keine Chance.

Seit Jahren kursiert eine ganz besondere Verschwörungstheorie unter deutschen Eishockeyfans: Die Übersetzungs-Abteilung von EA Sports ist eine Kooperation mit dem Institut für Schlafstörungen eingegangen. Sprecher, die mit ihren schnarchnasigen Analysen je-

der Baldrian-Pille Konkurrenz machten, versandelten regelmäßig die deutschen Versionen der PC-Puckjagd. Doch mit **NHL 2002** ist die Sensation perfekt: Michael Leopold und Rick Amann (DSF, Premiere World) veredeln mit spritzigen und passenden Kommentaren

die packende Atmosphäre des besten PC-Sportspiels.

Fernsehübertragung

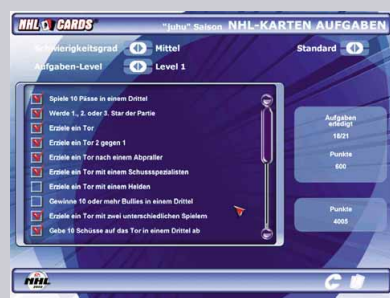
Auf dem Spielfeld gleicht **NHL 2002** seinem Vorgänger wie ein Eisvogel-Ei dem anderen. Bis auf ein paar zusätzliche Polygone und einige neue Animatio-

nen bleibt grafisch alles beim Alten. In den Spielunterbrechungen haben die Kanadier von EA Sports dagegen kräftig aufgerüstet. Spektakuläre Saves und Bodychecks werden in neuen Action-Replays aus mehreren Perspektiven geradezu zelebriert. Die so genannte »Game Story« illustriert mit kurzen Wiederholungen besondere Situationen und Phasen des Spiels wie einen Hattrick oder die absolute Dominanz einer Mannschaft. Ein Teil des Publikums tauschte seinen Bitmap-gegen einen Polygon-Anzug und kommentiert wild gestikulierend die Leistung der Heimmannschaft. Auch NHL-Fans, die nur das Geschehen auf der Eisfläche interessiert, werden dank der fernsehreifen Präsentation unwillkürlich auf die Werbe-Unterbrechung warten.

Herzschlag-Alleingang

Im Gegensatz zur Grafik hat sich beim Spielgefühl einiges geändert. Gegenüber dem Vollkontakt-Eishockey der 2001er-Version wurde die Crosscheck-Dichte auf ein realistisches Maß reduziert. Allerdings scheinen

Das Trading-Card-System



Schuss-Spezialist Markus Nasl erhöht mit einem Distanztreffer unser Konto um 600 Punkte. Für jeweils 2.000 können wir zehn neue **NHL-Karten** kaufen und das Sammelalbum weiter vervollständigen. In der **Aufgabenliste** überprüfen wir, an welchen Eis-Missionen unsere Kurven-Cracks noch arbeiten müssen.



Spektakuläre Aufnahmen von spielentscheidenden Momenten werden in der **Game Story** präsentiert. Hier hat unser Stürmer einen lupenreinen Hattrick erzielt.

die Torhüter von der übertriebenen Härte im letzten Jahr noch ein wenig mitgenommen zu sein. Ihr Verhalten wirkt zwar nach wie vor glaubwürdig, trotzdem sind sie wesentlich einfacher zu bezwingen. Selbst die früher so vernachlässigten Distanzschüsse haben nun Erfolgsaussichten. Dadurch erzielen Sie schon bei der kürzesten Drittellänge von fünf Minuten realistische Ergebnisse. Längere Partien erinnern dagegen mit ihrer Torhäufigkeit eher an Handball als an Eishockey.

Für die »Breakaways« hat sich EA Sports etwas ganz Besonderes einfallen lassen. Auf Wunsch zoomt die Kamera di-

rekt hinter Ihren Spieler, und die Geräuschkulisse reduziert sich auf einen pochenden Herzschlag. Was zunächst aufregend klingt, spielt sich in der Praxis eher unspektakulär und nimmt Ihnen die Chance auf einen eventuell klügeren Rückpass. Tore und andere gelungene Aktionen erhöhen wie im Vorgänger ein Schwungmeter, das Ihren Spielern einen Leistungsschub verpasst. Dieses System wirkt sich nun wesentlich fairer auf den Spielverlauf aus, da es auch Erfolge in der Defensive registriert. Insgesamt belohnt **NHL 2002** präzises Kombinationsspiel deutlich häufiger als stupide Alleingänge. Kon-

sequenterweise sind deshalb auch erstmals hohe Pässe und Volleyschüsse möglich.

Kartenspiel

Im kaum veränderten und immer noch äußerst unkomfortablen Options-Dickicht versteckt sich die auffälligste Neuerung von **NHL 2002**. Neben den bekannten Spielmodi Einzelspiel, Saison und Eigene Liga dürfen Sie erstmals Jagd auf die in Deutschland höchstens aus Kellogg's-Packungen bekannten Sammelkarten der NHL-Superstars machen. Wie bei **Tony Hawk's Pro Skater 2** müssen Sie dazu bestimmte Aufgaben erfüllen. Für Eishockey-Kunststücke wie Shootouts oder Unterzahl-Tore bekommen Sie einmalig pro Schwierigkeitsgrad Punkte gutgeschrieben, die Sie gegen Trading-Cards eintauschen. Ein gefülltes Sammelalbum sieht nicht nur nett aus, sondern beeinflusst auch das Geschehen auf dem Eis. Spielerkarten können Sie gegen eine temporäre Leistungssteigerung des Polygon-Ebenbilds eintauschen. Daneben gibt es Karten, die Cheats oder neue Jubel-Varianten freischalten. Auf dem ersten Blick nicht mehr als eine nette Dreingabe, motiviert dieses System ungemein zur Perfektionierung der eigenen Technik und zum Feilen an neuen Spielzügen. **HK**

Heiko Klinge



Erfolgs-Eishockey

Die NHL-Serie führt mir jedes Jahr aufs Neue vor Augen, wie viel Spaß Sports Spiele machen können. Kein anderes virtuelles Erlebnis erfüllt mich so mit Stolz wie ein

schön herausgespieltes Eishockey-Tor. Die neuen Trading-Cards spornen zusätzlich an, abseits bewährter Strategien auch mal andere Eiskunststücken und Spielzüge zu probieren. Von der groß angekündigten Konterkamera bin ich dagegen etwas enttäuscht – die ursprünglich geplante Ego-Perspektive hätte sicherlich für wesentlich mehr Dramatik gesorgt.

Konkurrenzcheck

Sei's drum: Spielgefühl, Grafik, Soundeffekte, Musik und endlich auch der deutsche Kommentator fegen diesen Ausrutscher locker vom Eis. **NHL 2002** checkt gewohnt souverän alle anderen PC-Sports Spiele knallhart gegen die Bande. Selbst für Besitzer des Vorgängers gibt es diese Saison genügend Verbesserungen, um erneut zum Eishockey-Schläger zu greifen.



Unser **Polygon-Publikum** ist mit der Leistung der Mannschaft unzufrieden und äußert deutlich seinen Unmut.



Mit »eingebläuter« Sicht und klopfendem Herzschlag laufen wir dem gegnerischen Schlussmann entgegen. Die neue **Konter-Kamera** erhöht die Spannung, ist spielerisch aber wenig sinnvoll.

NHL 2002

Genre: Sportspiel Anspruch: Einsteiger, Fortgeschr., Profis Sprache: Deutsch
Entwickler: EA Sports Publisher: EA Sports, (01905) 723 33 Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

Internet (12 Spieler) Netzwerk (12 Spieler) Modem (12 Spieler) an 1 PC (6 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Einzelspiel, Playoff, Saison

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz 64 MByte RAM 70 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 700 MHz 128 MByte RAM 345 MByte Installationsgröße 3D-Karte mit 32 MB, Gamepad	CPU mit 1.000 MHz 128 MByte RAM 475 MByte Installationsgröße 3D-Karte mit 64 MB, Gamepad

ALTERNATIVEN

NHL 2001 (93%, GS 12/00)
Preisbewusste Eishockey-Fans warten auf die Budget-Version des nahezu gleichwertigen Vorgängers.

NHL Championship 2000 (67%, GS 12/99)
Der bislang letzte Versuch, EA Sports vom Eis zu schubsen, scheiterte an Grafik und Spielgefühl.

WERTUNG

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

Elder PC-Sport nahe an der Perfektion.



Deer Hunter 5

Im Westen, äh Wald, nichts Neues.



Hier ist ein **Blattschuss** leichter gesagt als geklickt – das Ziel nimmt Deckung.

Der Herbst ist gekommen, die bunten Blätter fallen, und Bambi hat keine Schonzeit mehr – Blamm! Das drolligste Realsatire-Produkt der jüngeren Spielegeschichte feiert seinen

5. Geburtstag. **Deer Hunter 5** bietet sechs Jagdgründe von British-Columbia bis Mexiko und einen Übungs-Schießplatz.

Das Aufspüren der Beute, ohne dabei entdeckt (oder von einem Grizzly-Bär gefressen) zu werden, ist die eigentliche Kunst. Sie wählen zwischen 17 Waffen und dürfen auch Hilfsutensilien wie GPS-Peilgerät, Lockruf-Flöte, Hochsitz oder Köder ins Inventar packen. Im 3D-Terrain schleichen Sie leise gegen den Wind und greifen erregt zum Fernglas, wenn sich in der Ferne ein Pixel krümmt – hach, war doch nur wieder ein Farn. Im Saison-Modus dürfen Sie vier Jahreszeiten lang das selbe Gebiet bereisen und sogar Getreide zwecks Wild-Anlockung pflanzen. **HI**

Heinrich Lenhardt

Dösige Achtender

Irgendwie erinnert mich diese »Warten auf den Hirsch«-Spielprinzip an ein unglückseliges Date, bei dem man von der Liebsten versetzt wird. Von Tarndüften umwölkt und Lockrufe ausstoßend krieche ich frohlockend durchs Unterholz, doch ewig lange lässt sich nichts blicken. Bis bei Deer Hunter 5 mal etwas passiert, ist mir Moos auf dem Mauspad gewachsen. Die Anzahl an einsetzbarem Equipment ist recht beeindruckend, aber an der Aktionsarmut des Grund-Spielprinzips hat sich nichts geändert.

Deer Hunter 5

Genre: Jagdspiel **Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene **Sprache:** Englisch
Entwickler: Wizard Works **Publisher:** Infogrames, (0190) 510 550 **Preis:** ca. 40 Mark

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) ☒ Netzwerk (8 Spieler) ☒ Modem (0 Spieler) ☒ an 1 PC (1 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Kooperativ, Wettjagen

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 ☒ TNT ☒ G400 ☒ Voodoo 3 ☒ TNT 2 ☒ GeForce ☒ Voodoo 5 ☒ Radeon ☒ GeForce 2

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz	CPU mit 500 MHz	CPU mit 700 MHz
128 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
800 MByte Installationsgröße	800 MByte Installationsgröße	800 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

WERTUNG

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

Auch das fünfte Reh-Ragout langweilt im Nu.



Paris-Dakar Rally

Staubtrockenes Wüstenrennen.



Das **Motorrad** ist nicht so schnell wie ein Auto, aber sicherer zu handhaben.

Das Rennspiel **Paris-Dakar Rally** lässt Ihnen die Wahl zwischen insgesamt 24 Jeeps, Motorrädern, Buggies sowie Quad-Bikes. Mit einem davon fahren Sie Abschnitte des härtesten Wüstenrennens der Welt ab – wahlweise in der Kampagne, gegen die Zeit oder einfach so im Arcade-Modus. Vor dem Rennen dürfen Sie Ihr Vehikel ein wenig tunen, dann geht's auch schon los. Begleitet von einer immer gleichen Dudel-musik und einem betonungslos sprechenden Beifahrer rasen Sie durch detailarme Steppen- und Wüstenabschnitte. Querfeldein fahren geht zwar auch, aber außerhalb der vorgegebenen Strecke wird das Fahrzeug unerträglich ausgebremst. Das Fahrmodell ist sehr unkompliziert:

Umgefallene Flitzer stehen im Nu wieder auf der Strecke, und Bremsen ist selten nötig. Mit der Zeit werden Ihnen neue Fahrzeuge freigeschaltet. **PK**

Paul Kautz

Sand im Getriebe

Angenommen, jemand hätte die letzten zwei Jahre hinter dem Mond verbracht und noch nie etwas von Colin McRae Rallye 2 gehört. Dann wäre Paris-Dakar genau sein Spiel. Ansonsten ist das Programm voller Kuriositäten: Die gefahrene »Zeit« wird im Kampagnen-Menü mit »Partikel-Effekte« übersetzt, während der Fahrt leisten kleine Büsche erstaunlichen Widerstand. Fahrerisches Können brauchen Sie nicht, stattdessen ist Vollgas angesagt. Es gibt sehr viele, viel bessere Rennspiele.

Paris-Dakar Rally

Genre: Rennspiel **Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene **Sprache:** Deutsch
Entwickler: Broadword **Publisher:** Acclaim, (0190) 824 663 **Preis:** ca. 80 Mark

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) ☒ Netzwerk (0 Spieler) ☒ Modem (0 Spieler) ☒ an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 ☒ G400 ☒ Voodoo 3 ☒ TNT 2 ☒ GeForce ☒ Voodoo 5 ☒ Kyro 2 ☒ Radeon ☒ GeForce 2

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 450 MHz	CPU mit 550 MHz	CPU mit 700 MHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	256 MByte RAM
800 MByte Installationsgröße	900 MByte Installationsgröße	900 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

WERTUNG

Grafik:	Ausreichend
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Befriedigend
Spieltiefe:	Ausreichend
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Unspektakuläres Rennspiel von der Stange.

