

Sport

Michael Galuschka



Sprung ins Rampenlicht. An was denken Sie zuerst bei einem typischen Sportspiel? Wahrscheinlich an Fußball, vielleicht auch noch Eishockey, Basketball oder gar Golf. Skispringen wird aber bestimmt niemandem in den Sinn gekommen sein – obwohl es dank der Erfolge der deutschen Adler hierzulande zu den populärsten Sportarten aufgestiegen ist. **Skispringen 2001** könnte den Erfolg ausbauen. Bei dem Thema war eine hyperkomplexe Simulation natürlich nicht drin, aber als spielerischen Pausensnack kann ich das Programm nur kältestens empfehlen.

Immer wieder EA Sports. Die Überschrift ist doppeldeutig gemeint: Erstens vergeht derzeit kein Monat, in dem die Kanadier nicht im Sportteil vertreten sind. Zweitens habe ich an dieser Stelle bereits mehrfach auf das alte Lied der ständigen EA-Sports-Wiederholungen hingewiesen. Ein sicherlich umstrittenes Thema, doch bei **F1 Championship Season 2000** und **Tiger Woods 2001** wurde das Prinzip übertrieben: Beide gehören zu den schlechteren EA-Sports-Titeln, lösen ihren Vorgänger schon nach acht Monaten ab und bieten nichts wirklich Neues. Anscheinend ist EA Sports das eigene Image recht egal – Hauptsache, die Kasse stimmt.

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 2001	Sportspiel	12/00	93%
2	Colin McRae Rally 2	Rennspiel	1/01	90%
3	Fifa 2001	Sportspiel	12/00	88%
4	Grand Prix 3	Rennspiel	9/00	88%
5	NBA Live 2000	Sportspiel	1/00	88%
6	TOCA 2	Rennspiel	5/99	88%
7	Anstoss 3	Manager	4/00	87%
8	Tony Hawk's Pro Skater 2	Sportspiel	1/01	87%
9	Racing Sim 2	Rennspiel	11/98	87%
10	Mercedes-Benz Truck Racing	Rennspiel	11/00	86%
11	Links 2001	Sportspiel	1/01	86%
12	Kicker Fussball Manager 2	Manager	12/00	85%
13	Superbike 2001	Rennspiel	12/00	85%
14	Sega Rally 2	Rennspiel	11/99	85%
15	Euro 2000	Sportspiel	7/00	84%
16	Need for Speed 5	Rennspiel	5/00	84%
17	Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	84%
18	Rally Masters	Rennspiel	6/00	83%
19	Nascar Racing 3	Rennspiel	12/99	83%
20	Motocross Madness 2	Rennspiel	7/00	80%
21	PGA Championship Golf 2000	Sportspiel	10/00	80%
22	Midtown Madness 2	Rennspiel	12/00	79%
23	Insane	Rennspiel	1/01	79%
24	Rally Championship 2000	Rennspiel	2/00	79%
25	Pro Pinball: Fantastic Journey	Flipper	2/00	79%

Das Sport-Genre reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen. Dazu gehören zum Beispiel Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper.

Sport-Inhalt

Tests

Skispringen 2001	98
F1 Championship Season 2000 ...	99
Motocross Mania • Snow Storm ...	100
Der Meistertrainer	100
Euroleague Soccer	100
Sprint Cars • Tiger Woods 2001 ...	101



Die Weite gesucht

Skispringen 2001

Wer den erfolgreichen deutschen Schneeadlern mal an seinem PC nacheifern will, fliegt bei diesem Programm genau richtig.

Michael Galuschka

Punktlandung

Unkomplizierter Fünf-Minuten-Spaß, der vor allem zu mehreren viel Laune macht – so lässt sich Skispringen 2001 treffend charakterisieren. Wobei das mit den fünf

Minuten relativ ist: Dank einer simplen und dennoch kniffligen Steuerung, dem motivierenden Saisonmodus und den vielen Schanzen können daraus schnell etliche, buchstäblich wie im Flug vergangene Stunden werden.

Sicherlich gibt es am PC aufregendere Sportarten. Außerdem wirkt die Präsentation arg spröde, und auf Dauer hält sich der spielerische Nährwert in Grenzen. Ein, zwei Sportarten zusätzlich wären nicht die schlechteste Idee gewesen. Andererseits hat VCC aus der begrenzten Vorlage das Maximale herausgeholt. Und auch hier gilt: lieber ein paar Tage prächtig amüsiert als Monate gelangweilt.

Wenn Skispringer vom »kritischen Punkt« oder »roten Bereich« sprechen, dann sind das für sie erstrebenswerte Ziele. Bei einer Spielspaßwertung sind beide Begriffe jedoch nicht gerade positiv besetzt, und das letztjährige Begleitprogramm zur Skisprung-Saison kam mit 54 % nur knapp darüber hinaus. Das wollte VCC (**Killer Loop**) nicht auf sich sitzen lassen und krepelte für **Skispringen 2001** den Programmcode komplett um.

Lange Saison

Bis zu 16 menschliche Teilnehmer dürfen entweder bei der Vierschanzentournee oder einer kompletten Saison an den Start gehen. Die Anzahl der Schanzen hat sich auf 16 ver-



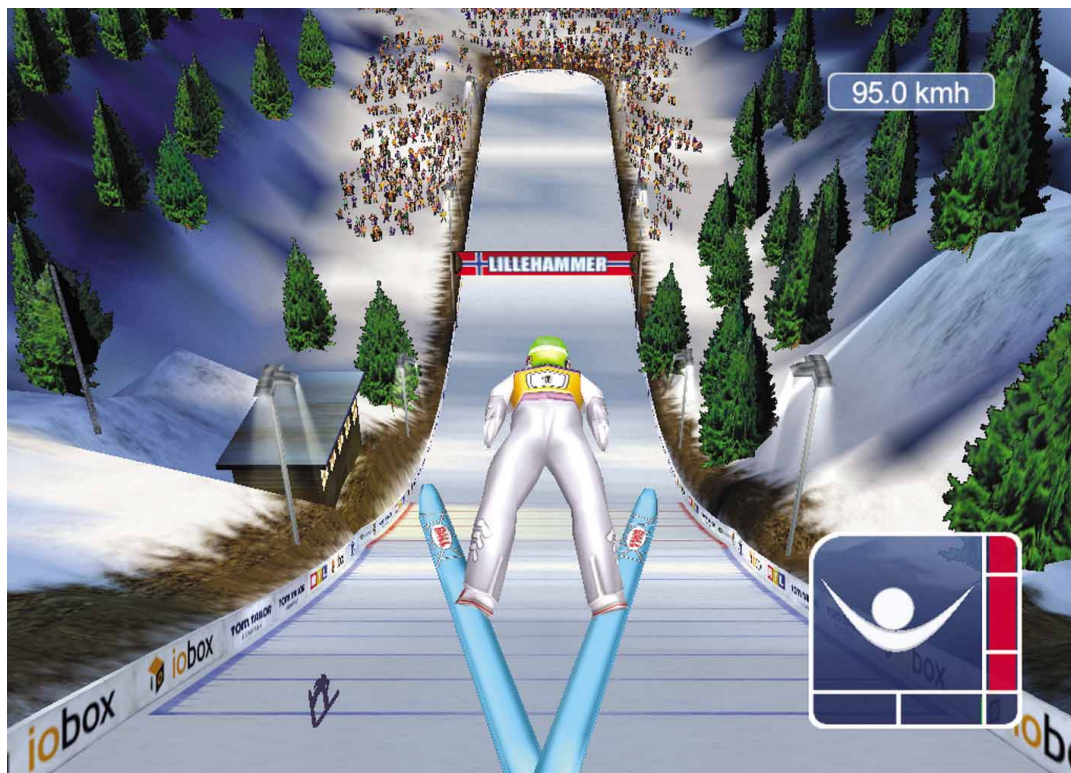
Der japanische Trainer ist ein wahrer Motivationskünstler.

vielfacht; darüberhinaus sorgen sie mit ihren unterschiedlichen Anlauf-Längen, -Radien und Aufsprunghügeln für gesteigerte Abwechslung. Da auf manchen Anlagen zwei Veranstal-

tungen ausgetragen werden, summiert sich eine Saison auf insgesamt 22 Wettkämpfe. Reglement und Punktwertung entsprechen größtenteils der Realität, obendrein gibt es für einen Platz unter den ersten 30 Preisgelder. Das stecken Sie in bessere Ausrüstung oder engagieren einen von vier Trainern, der an Ihren Attributen wie Sprungkraft oder Flugtechnik fehlt.

Windige Sache

Die Maussteuerung ähnelt zwar dem Vorgänger, doch wirken nun mehr Faktoren während des Sprungs auf den Athleten ein. Besonders der permanente und häufig drehende Wind macht die Sache recht spannend. Während des Anlaufs



Fertig machen zur Landung in Lillehammer. Die schlichte Anzeige rechts gibt Auskunft über Balance und den Abstand zum Boden.



Der Shop bietet Anzüge und Skier en masse.

halten Sie mit Links-Rechts-Korrekturen der Maus den Springer auf Kurs, was der Anlaufgeschwindigkeit zugute kommt. Ein entscheidender Moment ist der genau getimte Absprung per Mausknopf. Während des Fluges gilt es wiederum, den Springer in der Balance zu halten. Mit einem weiteren Klick setzt er schließlich

vergebenen Haltungsnoten nun einigermaßen plausibel und einheitlich.

Wechstabenverbuchslung

Das insgesamt 72-köpfige Starterfeld muss trotz RTL-Unterstützung ohne Originalnamen auskommen. Immerhin existiert gegenüber den reinen Fantasiekreationen des Vorgängers

eine Ähnlichkeit mit den Originalspringern: Aus Martin Schmitt wurde Markus Schmidt, und ein Hautamäki wurde kurzerhand in Knohamäki umgetauft. Die Namen mögen nicht real sein, die Leistungen der CPU-Sportler sind es umso mehr: Das akkurat umgesetzte Erfolgspotenzial sorgt nicht nur für authentisches Spielgefühl, sondern bestimmt auch gleichzeitig den Schwierigkeitsgrad: Einsteiger müssen sich mit Polen, Slowenen und Weißrussen um die Qualifikation streiten, Fortgeschrittene mit den derzeit schwachen Japanern um die ersten Punkte balgen, und Profis kämpfen mit Schmitt, Widhölz und Ahonen um den Sieg. **MG**



Zwischen einer eleganter **Telemark-Landung** und einem plump animiertem **Sturz** liegen oft nur ein paar Hundertstel Mausclick-Timing.

lich zur Landung an. Misslingt das Aufsetzen, purzelt der Athlet in einer äußerst hölzernen Animation den Abhang hinunter. Im Vergleich zum Vorgänger sind die von den Punktrich-

kation streiten, Fortgeschrittene mit den derzeit schwachen Japanern um die ersten Punkte balgen, und Profis kämpfen mit Schmitt, Widhölz und Ahonen um den Sieg. **MG**

Skispringen 2001

Genre: Sportspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Multiplayer: Einer bis 16 (1 PC)
3D-Karten: ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT
■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/266 32 MByte RAM, 2fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium III/500 128 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik		Befriedigend
Sound		Ausreichend
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer		Gut

Besonders zu mehreren eine spaßige Weitenjagd.



F1 Championship Season 2000

Lauer Nachfolger des mäßigen Vorgängers.

Der erfolgsverwöhnte EA Sports-Trupp musste im letzten Frühjahr einen ungewohnten Rückschlag einstecken: Weder bei Kritikern noch Käufern kam ihr schlicht **F1 2000** betitelt Formel-1-Debut besonders an. Doch anstatt in Ruhe einen Nachfolger heranreifen zu lassen, kommt schon ein gutes halbes Jahr später das kaum veränderte **F1 Championship Season 2000** auf den Markt. Zwar bemühten sich die Entwickler, die mangelhafte KI zu verbessern, dennoch hapert es hier immer noch ordentlich. Auch ein paar Neuigkeiten wie die Formel-1-Fahrschule fanden Eingang, doch die wichtigen – und durchweg mäßigen – Parts

wie Grafik, Fahrgefühl und Multiplayer blieben fast unangetastet. Dass EA Sports dennoch den vollen Preis verlangt, sei nur am Rande erwähnt. **MG**

Michael Galuschka

Ziel verfehlt

F1 Championship Season 2000 ist der beste Beweis, dass ein Spiel ohne große Schwächen noch lange nicht gut sein muss. Es fehlt irgendwie an allem, der Funke springt zu keinem Zeitpunkt über. Bemühen kann man dem Entwicklerteam nicht absprechen, das wird von mir mit zwei Bonuspunkten belohnt. Dennoch frage ich mich, warum EA Sports ausgerechnet mit einem uninspirierten Update zur Konkurrenz aufschließen will. Ob Grand Prix 3, Racing Sim 2 oder Grand Prix Legends – besseres F1-Futter gibt es zuhauf.



Stau in der Eau Rouge: Die **Gegner-KI** ist sehr durchwachsen.

F1 Championship Season 2000

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

Pentium II/266 64 MByte RAM, 4fach CD	Pentium III/550 128 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium III/750 128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte, Lenkrad
--	---	---

Grafik		Befriedigend
Sound		Gut
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer		Befriedigend

Mäßiges Rennspiel, kaum besser als sein Vorgänger.



EuroLeague Football

Rote Karte für RTL.



Ihre Taktik wird auf dem Fußballplatz nicht befolgt.

Sensation: Der Lüneburger SK schlägt im DFB-Pokal Bayern München mit drei zu eins! Wahrscheinlich lag es am genialen Schachzug des Lüneburger Trainers, Torwart und Sturmführer gegeneinander auszutauschen. Welche Entscheidungen Sie in den hässlichen und unübersichtlichen Menüs von RTLs **EuroLeague Football** treffen, hat auf die späteren Ergebnisse Ihrer Mannschaft kaum eine Auswirkung.

Das wissen wohl auch die Entwickler und lassen Sie selbst im 3D-Stadion auf Torjagd gehen. Taktischen Vorgaben aus dem Managerteil werden dort von Ihren Mitspielern völlig ignoriert. Einzig und allein Ihr Geschick am Gamepad entscheidet über Sieg oder Niederlage. Strohdoofoe Polygonkicker, ein chaotischer Spielablauf und die verkorkste Steuerung sorgen auf dem virtuellen Rasen endgültig dafür, dass **EuroLeague Football** des Feldes verwiesen wird. **HK**

Genre: Fußballmanager

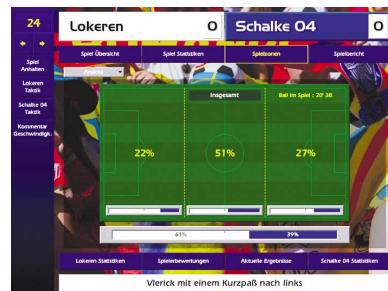
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: RTL Playtainment
Anspruch: Einsteiger
Spieler: Bis zu 8 (an einem PC)
Sprache: Deutsch
Minimum:
Pentium II/233
32 MByte RAM

32% SPIELSPASS

Meistertrainer

Mit Ottmar in die Abstiegszone.

Aus welchem Grund sich der **Championship Manager** in England seit Jahren gut verkauft, ist selbst Hersteller Eidos ein Rätsel. Da verwundert es kaum, wenn dessen deutsche Niederlassung die nur schlecht als Fußball-Manager getarnte Tabellenkalkulation hierzulande mit allen Marketingmitteln attraktiv machen will. Als **Meistertrainer** mit dem kantigen Konterfei von Bayerncoach Hitzfeld auf der Packung könnte es tatsächlich klappen, ahnungslosen Genre-Freunden das Geld aus der Tasche zu ziehen. Spätestens am ersten Spieltag, wenn zweifarbige Balken statt geschmeidig animierter Spieler über den Bildschirm zuckeln, werden aber auch diese den Kauf bereuen. Kryptische Kürzel und unübersichtliche Menüs katapultieren den **Meistertrainer** schnurstracks in



Peinlich: Blau-weiße Streifen statt Spielszenen.

den Ligakeller. Selbst knallharte Sammler sollten diesen Kreisklasse-Kicker meiden. **MIC**

Genre: Fußballmanager

Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Eidos
Anspruch: Fortgeschrittene
Spieler: 16 (1 PC), 2 (ser), 16 (LAN)
Sprache: Deutsch
Minimum:
Pentium 233
32 MByte RAM

17% SPIELSPASS

Motocross Mania

Schlammrennen für Biker-Profis.



Mit Vollgas querfeldein. Bloß nicht runterfallen.

Richtig gute Motocross-Spiele für den PC gibt es mit Ausnahme von Microsofts **Motocross Madness**-Serie nicht. Daran ändert auch das ähnlich klingende **Motocross Mania** nichts. Die Querfeldeinstrecken sind zwar vom Design und fahrerischen Anspruch deutlich fordernder als die der Konkurrenz aus dem Hause Gates. Allerdings ruckt die Grafik bei voller Detailstufe selbst auf einem PIII/700 mit 128 MByte RAM noch. Mit re-

duzierten Details sind die Rennen einigermaßen flüssig, jedoch sehr schwer zu kontrollieren. Jeder Sprung ist ein großes Wagnis, denn die Landung endet nur allzu schnell in einem Sturz. Dieses Problem hat die CPU-Konkurrenz natürlich nicht. Allzu heftig wird es, wenn Sie auch noch Stunts mit irren Tastenkommandos ausführen wollen. Hardcore-Biker mit übermenschlichen Reflexen werden vielleicht dennoch Gefallen an **Motocross Mania** finden. **MIC**

Genre: Rennspiel

Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Take 2
Anspruch: Profis
Spieler: 2 (ser.), 8 (www), 8 (LAN)
Sprache: Deutsch
Minimum:
Pentium III/700
128 MByte RAM

54% SPIELSPASS

Snow Storm

Langweilige Gemütlichkeit auf Kufen.

Wer selber schon mal auf einem Snowmobil gefahren ist, weiß, wie spaßig das sein kann. Phenomedias **Snow Storm** vermittelt nur wenig von diesem Gefühl. Alle Rennstrecken sehen zwar sehr schön aus und ziehen ruckelfrei am Betrachter vorbei. Eine Herausforderung stellen sie allerdings nicht dar. Die extrem breiten Kurven und mehrere hundert Meter langen Geraden haben selbst Einsteiger beim Probelauf schnell intus. Abwechslung durch Sprungrampen gibt es nur extrem selten. Da sich die Gegner binnen Sekunden nach dem Start problemlos abhängen lassen, ziehen sich die Runden unendlich hin. Sollten Sie vor lauter Langeweile doch mal vom Kurs abkommen, setzt ein Knopfdruck Ihr Schneemobil wieder auf die Piste. Die Konkurrenten holen Sie bis dahin meist nicht mal



Die Gegner sind keine echte Konkurrenz.

ein. Ein Tipp an die Entwickler: Macht aus der schönen 3D-Engine einen Ego-Shooter. **MIC**

Genre: Rennspiel

Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Phenomedia
Anspruch: Einsteiger
Spieler: 8 (LAN)
Sprache: Deutsch
Minimum:
Pentium II/300
32 MByte RAM

45% SPIELSPASS

Sprint Cars

Autorennen der ungewöhnlichen Art.



Erfolgreich fahren heißt **quer** fahren.

Der Nachfolger von **Dirt Track Racing** widmet sich den in den USA höchst populären Sprint Cars. Mit den bis zu 850 PS starken, Monsterflügelbewehrten Flitzern rattern Sie über staubige, nur einige hundert Meter lange Ovale. Da sich der fahrerische Anspruch trotz der gewagten Drifts in Grenzen hält, machen Ihnen bis zu drei Dutzend gnadenlos schnelle Computer-Fahrer zu schaffen. Anstrengend ist auch das meh-

rere Bildschirme umfassende Setup: Nur mit akribisch ausgetüftelten Einstellungen sind die letzten Zehntelsekunden und damit vordere Platzierungen herauszuholen.

Eingebettet in einen Kariermodus, macht **Sprint Cars** für ein paar Stunden ordentlich Spaß. Besonders im Netzwerk mit mindestens drei menschlichen Mitspielern ist für einige Kurzweil gesorgt. Wirklich lange werden sich jedoch nur wenige Fans damit beschäftigen wollen. **MC**

Genre: Rennspiel

Preis: ca. 60 Mark

Hersteller: Take 2

Anspruch: Fortgeschrittene, Profis

Spieler: 10 (LAN, www)

Sprache: Deutsch

Minimum:

Pentium II/233

32 MByte RAM

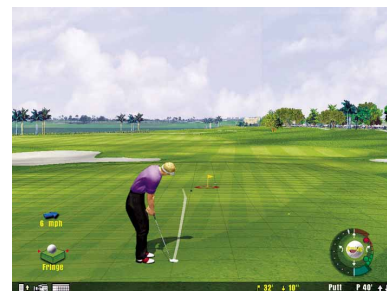
66%

SPIELSPASS

Tiger Woods 2001

Golf-Aufguss ohne frische Ideen.

Der Rekord für die meisten Kurse in einer Golf-Simulation geht an **Tiger Woods 2001** – satte 17 Plätze dürfen Sie bespielen. Mit dem in Form einer Extra-CD beigelegten Kurs-Designer können Sie darüber hinaus eigene entwerfen. Während EA Sports in dieser Hinsicht für Abwechslung sorgt, hat sich ansonsten kaum was gegenüber dem erst acht Monate alten Vorgänger getan. Und das bedeutet massig Spielmodi, ordentliche Steuerung und ansprechender Multiplayer-Modus, aber auch mäßige Ballphysik, unspektakulärer Sound und teilweise unansehnliche 3D-Grafik. Alles in allem spielt sich das Programm etwas zäh und wenig aufregend – von frischen Ideen ist weit und breit nichts zu sehen. Egal, ob Sie Einsteiger oder Profi sind: Bei den aktuellen Konkurrenten **Links 2001** und **PGA**



Die Golfer sind hässlich **digitalisiert**.

Championship Golf 2000 machen die Strokes und Putts einfach mehr Spaß. **MG**

Genre: Sportspiel

Preis: ca. 80 Mark

Hersteller: EA Sports

Anspruch: Fortgeschrittene

Spieler: 4 (1 PC, LAN, www)

Sprache: Deutsch

Minimum:

Pentium 200 MMX

32 MByte RAM

76%

SPIELSPASS