

Sport

Michael Galuschka



Endlich wieder frischer Wind im Genre. **Mercedes-Benz Truck Racing** ist nicht nur das erste Programm, das sich der Simulation 1360 PS starker Renn-Laster annimmt, sondern setzt das Thema auch gleich auf Anhieb perfekt um. Letztendlich zählt der Spielspaß, und davon hat **MBTR** reichlich zu bieten. Damit platziert es nicht sich nur im Vorderfeld unserer Bestenliste, sondern gehört auch zu den besten Rennspielen überhaupt. Dennoch befürchte ich, dass der Titel kein Topseller wird: Erstens ist das simulierte Gerät für den Massenmarkt fast schon zu originell, und zweitens sind Rennspiele auf dem PC längst kein so großes Thema wie 3D-Action oder Echtzeit-Strategie.

Es gibt sowieso zu viele Rennspiele. Zu echten Klassikern bringen es dabei die Wenigsten, und zu einem durchschlagenden kommerziellen Erfolg noch viel weniger. Und das ist schade, denn wenn es so weitergeht, beschränken sich immer mehr Entwickler auf die Konsolen, wo sich Rennspiele einfach besser verkaufen. Eine Vorentscheidung könnte schon im Dezember fallen: Dann erscheint **Colin McRae 2** für den PC, und wenn sich nicht einmal dieser Titel blendend verkauft, sehe ich düsteren Raser-Zeiten entgegen.

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 2000	Sportspiel	11/99	92%
2	Fifa 2000	Sportspiel	12/99	88%
3	Grand Prix 3	Rennspiel	9/00	88%
4	NBA Live 2000	Sportspiel	1/00	88%
5	TOCA 2	Rennspiel	5/99	88%
6	Anstoss 3	Manager	4/00	87%
7	Colin McRae Rally	Rennspiel	10/98	87%
8	Racing Sim 2	Rennspiel	11/98	87%
9	Mercedes-Benz Truck Racing	Rennspiel	NEU	86%
10	Links LS 2000	Sportspiel	1/00	86%
11	Superbike 2000	Rennspiel	4/00	86%
12	Kicker Fußball Manager	Manager	11/99	85%
13	Sega Rally 2	Rennspiel	11/99	85%
14	Euro 2000	Sportspiel	7/00	84%
15	Need for Speed 5	Rennspiel	5/00	84%
16	Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	84%
17	Rally Masters	Rennspiel	6/00	83%
18	Nascar Racing 3	Rennspiel	12/99	83%
19	Midtown Madness	Rennspiel	7/99	82%
20	Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	12/98	81%
21	Motocross Madness 2	Rennspiel	7/00	80%
22	PGA Championship Golf 2000	Sportspiel	10/00	80%
23	Rally Championship 2000	Rennspiel	2/00	79%
24	Pro Pinball: Fantastic Journey	Flipper	2/00	79%
25	Triple Play 2001	Sportspiel	6/00	79%

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

Sport-Inhalt

Tests

Mercedes-Benz Truck Racing	126
Bundesliga Stars 2001	132
Fussball Manager 2001	136



Die Schwergewichts-Champions der Piste

Mercedes-Benz Truck Racing

Renntucks sind die Sumo-Ringer im Motorsport: Mit brachialer Gewalt stürmen sie los und sind so schnell nicht mehr zu stoppen.

Beginnt ein Entwicklerteam ein neues Rennspiel-Projekt, stellt sich zuerst die Frage nach dem zu simulierenden Gefährt. Manche machen es sich einfach und setzen auf die Formel 1 – die Erfolgchancen sind hier relativ groß, und viel Gedanken ums Spieldesign muss man sich auch nicht mehr machen. Andere wiederum halten sich gar nicht gern an real existierende Motorsport-Serien. Im Sciencefiction-Szenario angesiedelte, mit Waffeneinsatz angereicherte Fantasierennen sind meist die Folge. Den *Nice 2*-Machern von Syntec war für Ihr neues Werk beides nicht genehm. Mit tonnen-

schweren, mächtigen Zugmaschinen suchten sie sich für *Mercedes-Benz Truck Racing* eines der originellsten Fortbewegungsmittel aus, das man überhaupt versoffen kann.

Dauerbremser

Mit der Truck-Europameisterschaft besitzt die Simulation einen realen Bezug. Während sich dort aber immerhin vier Hersteller tummeln, kommen bei *MBTR* ausschließlich LKWs mit Stern auf der Haube zum Einsatz. Das gilt auch beim leider nur siebenköpfigen Gegnerfeld. Wie schon an den



Das optische Schadensmodell gelang hervorragend – dieser Truck steht bald.

technischen Daten ersichtlich, fährt sich so ein Ding völlig anders als alles, was bisher eine PC-Rennstrecke unter die Räder nahm. Dank 1360 Pferdestärken kann der Ihr Truck beim Beschleunigen mit fast jedem Sportwagen mithalten, doch mit fünf Tonnen Leergewicht und sehr ungleich-

mäßiger Achslast-Verteilung gleicht der Bremsweg eher dem eines Ozeandampfers. Aus gutem Grund wird deshalb die Höchstgeschwindigkeit bei 160 km/h elektronisch begrenzt – ungezügelt würden die Blechboliden mit über 240 Sachen über den Asphalt galoppieren.

Quertreiber

Nicht nur geradeaus, sondern noch mehr in den Kurven erfordert das LKW-Fahren eine gehörige Portion Umgewöhnung. Das beginnt schon beim deutlich größeren Wendekreis: Wer Haarnadelkurven innen anfährt, kann sich entweder über die Wiese den Weg zurück auf die Piste suchen, oder er übt das Wenden in drei Zügen. Überhaupt merkt der Pilot recht schnell, dass er es mit einer beinhalten Simulation zu tun hat. Mit seinem Ungetüm hat er jederzeit alle Hände voll zu tun, von heftigem Unter- bis extremem Übersteuern ist jeder Fahrzustand drin. Die Trucks verhalten sich überaus realistisch; bald

Facts

- 11 Rennstrecken
- 2 Fantasiekurse
- 1 Renntruck
- 8 Teams
- 8 Fahrer
- 5 Spielmodi
- 2000er Lizenz



bekommt man das Gefühl, dass sich auch die echte Rennmaschine genau so und nicht anders fährt. Das Schöne dabei: Der Umgang mit dem Untersatz sorgt bei allem Stress für einen Heidenspaß. Die gut kontrollierbaren Drifts – es sind enorme Winkel möglich – machen süchtig. Und spätestens nach dem ersten erfolgreich abgefangenen Quersteher sollten jegliche Ressentiments gegenüber Lastwagen als Renngefährte verschwunden sein.

Tür an Tür

Obwohl Sie schon allein auf der Strecke tagelang Freude an MBTR haben können, ließen die Entwickler auch beim eigentlichen Renngeschehen nichts anbrennen. Mit den sieben Gegnern kämpfen Sie oft mehr als bei manch anderem Spiel mit doppelt so großem Starterfeld. Durch die Robustheit der Karossen sinkt die Hemmschwelle zu ungestümen Attacken enorm, und auch die Konkurrenz spart nicht mit tätlichen Angriffen. Glücklicherweise hat man nicht, wie so oft, das dumpfe Gefühl, dass sich die Computerpiloten ausschließlich auf einen selbst konzentrieren. Sie tauschen auch untereinander munter Lackproben aus und schießen zur Not auch mal einen anderen Truck gezielt ab. Außerdem sind sie nicht vor Fehlern gefeit – gerade in der Startrunde landet fast immer ein Fahrer im Kiesbett. Wer die echte Europameisterschaft kennt, weiß: ein durchaus realistischer Zustand.

Da fliegt mir doch das Blech weg

Feindberührungen werden ab einer bestimmten Intensität



Die Menüs sehen zwar übersichtlich aus, dennoch ist die **Benutzerführung** oftmals verwirrt.



Trotz nur acht Trucks herrscht am **Start** permanentes Gedränge. Mit etwas Mut können Sie hier trotzdem ein paar Plätze gut machen.

vom integrierten Schadensmodell anschaulich dargestellt: Da hängt ein Kotflügel in der Luft, die Frontpartie ist eingedrückt, und die aufgesprungene Motorhaube wippt physikalisch korrekt vor sich hin. Werden die Schäden zu stark, folgt irgendwann unweigerlich der Ausfall.

Doch Sie kämpfen während der Rennen nicht nur mit den Gegnern, sondern bisweilen auch mit den Tücken der Technik. Wurde die entsprechende Option vorher von Ihnen aktiviert, können Ihren Truck allerlei Gebrechen an Mechanik oder Elektrik ereilen. Ebenfalls in die

Abteilung »Potentielle Widrigkeiten« gehört das Wetter. Meistens ist es zwar schön, doch hin und wieder sorgen Regen und, deutlich häufiger, Nebel für schlechte Sicht und stark verminderte Haftung. Insgesamt ist die Wettersystem aber nur guter Durchschnitt. Während

Technik-Check

Truck Racing verlangt Ihrem PC einiges ab. Aber ab einem Pentium II/350 mit mindestens 128 MByte RAM ist nicht mit Problemen zu rechnen – falls Ihre Grafikkarte läuft. Denn das Spiel hat ähnlich drastische Probleme mit der Kompatibilität wie Nice 2, ebenfalls von Syntec. Bis auf TNT-2-Karten und die Nvidia Geforce gibt es bei allen Karten Schwierigkeiten, die MBTR teilweise unspielbar machen. Auch die Verbindung einer Geforce mit einem Athlon ist heikel.

RAM/Festplatte

Am besten läuft das Spiel per Vollinstallation, die etwa 360 MByte Platz auf dem Laufwerk belegt. So verkürzen Sie die Ladezeiten.

Tuning-Tips

TIPP 1: Leider ist die Default-Konfiguration im MBTR-Setup für Voodoo3-Karten fehlerhaft. Bitte das Häkchen vor »Hires-Texturen« unbedingt ausschalten, sonst läuft MBTR unerträglich langsam.

TIPP 2: Bei der Matrox G400 müssen Sie im Setup die Reflektionen ausschalten, ansonsten bleibt ihr Truck ein weißer Fleck.

TIPP 3: Verwenden Sie immer den neuesten Grafiktreiber. Sonst kommt es beispielsweise bei der TNT 2 Ultra zu durchsichtigen Texturen.

TIPP 4: Wenn es dennoch zu Schwierigkeiten kommt, müssen Sie geduldig mit dem Grafiksetup sowie der Detailstufe und Sichtweite im Optionsmenü herumspielen – und auf den Patch warten.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 1	Rage 128	Matrox G400	Voodoo2	TNT 1	TNT 2	Voodoo 3	Geforce 256
P200 MMX	640x480 800x600	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
P II/300	800x600	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
AMD K6-2/450	1024x768	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PIII/550	800x600	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Athlon 500	1024x768	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PIII/700	800x600	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Athlon 700	1024x768	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

☐ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

☐ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

☐ mäßig ruckelnd, noch spielbar

☐ flüssiges Spielen möglich

Michael Galuschka



Lust-Laster

Schnell die Fransenjacke geholt, in die Cowboystiefel geschlüpft und den Stetson-Hut aufgesetzt – ein Rennspiel-Ereignis dieses Kalibers sollte man schon stilvoll

celebrieren. Dabei war ich anfangs durchaus misstrauisch: Einen 5-Tonnen-Klotz mit maximal 160 über Rundkurse zu jagen, kann doch eigentlich gar keinen Spaß machen. Sobald aber der erste Kotflügel abgewetzt, eine Kurve im 45-Grad-Drift durchheilt und der schärfste Konkurrent im Kiesbett versenkt war, packte mich unweigerlich das Lastwagen-Rennfieber. Ein Riesenkompliment nach Gütersloh; Syntetic hat nicht nur den Truck-Zirkus perfekt umgesetzt, sondern auch mit der Wahl des Themas ein glückliches Händchen bewiesen. Meine Skepsis ist inzwischen jedenfalls längst verfliegen.

Truck-Magersucht

Die wenigen Macken sind schnell aufgezählt: Lediglich das einsame LKW-Modell sowie das für mich zu kärgliche Starterfeld fallen ernsthaft ins Gewicht und verhindern einen möglichen 90er. Kleinere Mängel beim Sound, der Menüführung und im Netzwerk sind hingegen bei der Klasse des restlichen Spiels nicht weiter schlimm. Dafür können mich Teile der Grafik auch beim zehnten Hinschauen noch spontan begeistern. Und für ein deutsches Produkt wirkt MBTR erstaunlich durchdacht, ist ausgereift und quasi bugfrei. Kurz gesagt: Absolutes Erstliga-Niveau.

des gesamten Renntags bleibt es unverändert, und ein Regenguss sieht optisch bei weitem nicht so gut aus wie etwa in **Grand Prix 3** oder **Rally Championship 2000**.

Es gibt wenig zu tun

Relativ wenig zu arbeiten haben in **Truck Racing** die Ingenieure und Mechaniker. Das Setup-Menü ist eher schlicht ausgefallen und bietet nur die üblichen Einstellmöglichkeiten. Auf die sollten Sie allerdings genauestens Acht geben, da deren Auswirkungen schon bei geringen Änderungen rennentscheidend sein können. Mindestens genauso viel zu tun wie in der Werkstatt gibt es im allgemeinen Optionsmenü: Neben allerlei Einstellungen für Grafik, Sound, Steuerungsoptionen können Sie auch den Anspruch der Simulation regeln. Allerdings nur indirekt: Einen generellen Regler für den Schwierigkeitsgrad oder verschiedene Fahrmodelle suchen Sie vergeblich. Stattdessen können Sie die Schnelligkeit der Computergegner in Kurven stufenlos herunterdrosseln oder sich selbst mit ABS, ESP und einem Bremsassistenten das Leben einfacher machen. **MBTR** mag übrigens in der Verkaufsversion noch keine Lenkräder, die die Pedale auf zwei verschiedene Achsen legen.

Quasi den Action-Modus aktivieren Sie mit dem Abschalten der elektronischen Geschwindigkeitsbegrenzung. Die Trucks donnern ohne diese Sperre mit über 240 Sachen die Gerade hinunter, Bremsleistung und Kur-



In Kurven sind gewaltige Driftwinkel für die Trucks möglich.

venverhalten sind dann jedoch deutlich besser. Nicht abschaltbar ist die Tempo-Begrenzung im Meisterschaftsmodus.

Eine für Alle

Zu den Highlights von **MBTR** gehört die teilweise betörend schöne Grafik, die auf einer weiterentwickelten **Nice 2**-Engine basiert. Vor allem die aus extrem vielen Polygonen bestehenden, mit gestochen scharfen Hires-Texturen beklebten Trucks sind eine echte Augenweide. Allerdings ist die Pracht teilweise einen Tick zu bunt und fordert bei Grafikkarte und Prozessor ihren Preis. Nicht ganz so glänzend ist es um den Sound bestellt: Die vielfältigen Umgebungsgerausche, das Pfeifen und Zischen der LKW-Mechanik sowie das laute Scheppern bei Kollisionen sind an und für sich sehr gut gelungen. Ausgerechnet um das Motorengeräusch

des eigenen Trucks ist es hingegen mäßig bestellt: Das dumpfe Grollen der 1360 PS kommt nur ansatzweise rüber.

Ein Extra-Lob gibt es zum Schluss für Syntetics Großzügigkeit: Wer **MBTR** nur im Netzwerk spielen will, braucht sich keine eigene Version zu kaufen. Mit nur einer CD können nämlich alle acht Teilnehmer per Spawn-Installation mitmachen. Allerdings ist der Netzwerk-Code angesichts gelegentlicher Abstürze nicht der allerbeste. **MG**



Das Cockpit ist unschön und ohne Ganganzeige.

Der Mercedes-Renntruck



Die Daten eines ausgewachsenen Mercedes-Renntrucks lesen sich fast wie vom anderen Stern: Der fünfeinhalb Meter lange Koloss wiegt 5.015 kg, der 12 Liter große Motor wuchtet 1360 PS und rund 4.000 Newtonmeter auf die Kurbelwelle. Damit erreicht der Zugwagen Beschleunigungswerte von unter sechs Sekunden auf 100 km/h, die Höchstgeschwindigkeit wird bei 160 km/h elektronisch abgeregelt, könnte aber 240 km/h erreichen.

Wettereffekte



Nicht immer herrscht schönes Wetter: Im Contidrom mit seiner Steilkurve regnet es, während über dem Grammer-Ring dichter Nebel hängt. Beide Pisten sind übrigens reine Fantasiekurse.

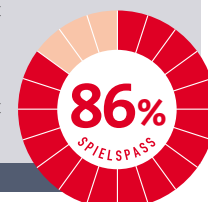
Mercedes-Benz Truck Racing

Genre:	Rennspiel	Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Syntetic
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 170 bis 360 MByte
Multiplayer:	2 (Ser), 8 (LAN, www)	Spieler:	Acht pro Original
3D-Karten:	<div> Voodoo 1 Voodoo 2 Voodoo 3 Riva TNT </div> <div> Riva TNT2 Geforce Matrox G400 Range 128 </div>		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/333 64 MByte RAM, 6fach CD	Pentium III/500 128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte mit 16 MByte	Pentium III/700 128 MByte RAM, 32fach CD Lenkrad, 3D-Karte mit 32 MB

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

Mit viel Spielwitz in die Topklasse der Rennspiele.



Kein neuer Stern am Fußballhimmel

Bundesliga Stars 2001

Man mixe die 3D-Engine von Fifa 2000 mit einer DFB-Lizenz und trimme das Ganze auf extrem einsteigerfreundlich: Fertig ist ein neuer EA-Sports-Titel.



Ein herrlicher Fallrückzieher in der Großaufnahme: Solche Kunststückchen machen Ihre Spieler bei richtiger Stellung zum Ball automatisch.



Auf Video-CD:
Multiplayer-
Video

Massenmarkt – ein Begriff aus der Wirtschaftswelt bringt auch bei Spieleherstellern Manageraugen zum Leuchten und Entwicklerköpfe zum Rauchen. Jeder hätte gern die Formel, mit der ein Titel zum todsicheren Megaseller wird, anstatt im Regal zu verstauben.

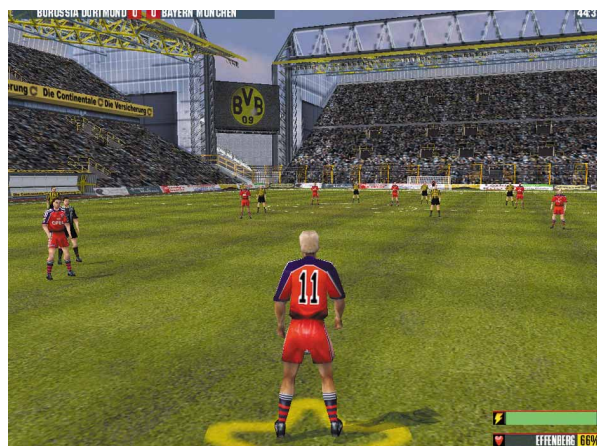
Eigentlich wenig Probleme in dieser Richtung hat in Deutschland die Fifa-Reihe. Mit Verkaufszahlen in sechsstelliger Höhe gehört der Fußballklassiker regelmäßig zu den bestverkauften Programmen des Jahres. Mit den **Bundesliga Stars 2001** versucht man, sich ein weiteres Stück vom Erfolgskuchen abzuschneiden. Das Programm soll vor allem diejenigen Fußball-

fans vor den Monitor locken, die sich sonst wenig mit Computerspielen beschäftigen.

Knopf-Reduktion

Kenner bemerken bei der 3D-Engine auf den ersten Blick die enge Verwandtschaft zum fast ein Jahr alten **Fifa 2000**. Auch die Steuerung mit ihrem halbautomatischen Pass-System ähnelt derjenigen des Stammprogramms, wurde in ihrer Vielfalt allerdings deutlich beschränkt. Während **Fifa** ein modernes 10-Knopf-Gamepad komplett ausnutzt, beschränkt sich die Fernbedienung der Kicker hier auf sechs Buttons: Passen, Schießen, weiter Pass oder Heber, Pass in den Lauf, Spurt und Umsteiger.

Bei Schüssen erscheint am unteren rechten Bildrand eine Balkenanzeige, mit der Sie die Wucht Ihrer Schüsse dosieren



Die Arenen, hier das Dortmunder Westfalenstadion, sind detailliert nachgebildet.

können. Steht die Anzeige im roten Bereich, fliegt der Ball zwar sehr weit, aber meist über das gegnerische Gehäuse hinweg.

Gefährliche Weitschüsse

Das Konzept einer vereinfachten Steuerung geht nur teilweise auf. Gerade vor dem gegnerischen Tor wird's oft schwieriger als beim Stamm-**Fifa**. Grund dafür ist die unglückliche Mischung aus fehlenden Dribbling-Möglichkeiten und der relativ langsam hochschnellenden Balkenanzeige. Bei richtigen Krachern rennen Sie deshalb meist stur in den gegnerischen Verteidiger. Ein weiteres Hindernis sind die unausgewogenen Torwart-Leistungen, die am ehesten an die eines Olli Reck erinnern. Vom Sechzehner meist bärenstark und kaum zu bezwingen, haben die Keeper bei Ecken oder 50-Meter-Bogenlampen gerne mal einen Totalaussetzer. Dass sich die Steuerung nicht frei konfigurieren lässt, muss wohl kaum noch erwähnt werden.

Stars und Sternchen

Das Star-Konzept blieb gegenüber dem Vorgänger unverän-

Michael Galuschka



Alt-Stars

Mal eben Ausgabe 9/99 rauskramen und dort den Test zu den 2000er-Stars nachlesen – aha, dachte ich's mir doch! Schon verblüffend, wie praktisch jeder Satz

auch auf den Nachfolger noch hundertprozentig zu trifft. Es dürfte kaum noch jemand überraschen, dass a) inzwischen alles bei EA Sports zu einer kompletten Reihe ausgebaut wird und b) alte Engines nochmals verwurschtelt werden. Doch bei Bundesliga Stars 2001 kapituliert hoffentlich auch der abgebrühteste Wiederholungskäufer. Denn in der Liste überflüssiger EA-Sports-Ergüsse rangiert es ganz weit oben.

Eingebremst

Wenn das Spiel doch nur Fifa-2000-Niveau hätte. Aber nein, die Steuerung wurde über Gebühr abgespeckt, was das Programm für Profis praktisch wertlos macht. Zudem ist das Spielgefühl einfach ein anderes. Ständig habe ich das Gefühl, der Rechner bremst mich mit roten Karten und automatischen Spielerwechseln zum ungünstigsten Zeitpunkt künstlich aus. Selbst als Rumpf-Fifa ist Bundesliga Stars 2001 zwar besser als viele Konkurrenztitel, überzeugt aber äußerstenfalls Einsteiger.

dert. Für verschiedene Aspekte eines Matches – Sieg, Anzahl der Tore, bester Spieler, keine Karten, besonders schöne Treffer – werden nach Schlusspfiff Sternchen verteilt, Währung des integrierten Mini-Managerparts. Mit Ihrem Sternekonto verbessern Sie Ihre Spieler oder kaufen gleich neue hinzu. Das ist schwieriger als gedacht, denn das Sammeln wird vom

Programm anscheinend gezielt sabotiert: Selbst wenn bei einem 2:0-Sieg einer Ihrer Akteure beide Treffer erzielt hat, wird meistens ein Kicker der Loser-Elf zum Spieler des Tages gekürt.

Wenig Flair

Bundesliga Stars 2001 verströmt nur wenig echte Liga-Atmosphäre. Am besten gelungen sind noch die 18 Stadien, die teilweise recht detailliert nachgebildet wurden. Alle Spieler tragen zwar Originalnamen, doch ansonsten beschränkt sich die Nachbildung auf gewisse Ähnlichkeiten bei Statur, Größe, Frisur und Haarfarbe. Auf echte, individuelle Gesichtstexturen wie bei der **NHL**- oder **NBA**-Reihe müssen Sie verzichten. Ein viel größerer Lapsus ist die schlampige Lizenzumsetzung: Die Kader beschränken sich auf 18 Kicker und lassen wegen ihrer Zusammenstellung echten Fans oft die Nackenhaare aufstellen. So spielt etwa bei 1860 München immer noch ein Olaf Bodden in der Stammelf, während Martin Max und Paul Agostino erst gar nicht auftauchen.

Keine Simulation

Ausstattungsseitig gibt sich **Bundesliga Stars 2001** ähnlich spartanisch wie der erste **Fifa 2000**-Ableger **Euro 2000**: Sie können ein beliebiges Freundschaftsspiel ausmachen, gleich in eine komplette Saison einsteigen oder erstmal ein wenig den Um-



Kopfbälle nach einem Eckstoß führen viel zu häufig zu Toren.

gang mit der Lederkugel trainieren. Wem 18 Mannschaften zu viel sind, bastelt sich seine eigene Liga, muss sich aber mit den aktuellen Bundesliga-Teams begnügen. Angst vor dem Abstieg ist dabei unnötig: Es gibt ausschließlich die erste Liga, außerdem ist nach einer Saison das Spiel prinzipiell zu Ende. Im Gegensatz zu **Fifa 2000** müssen Sie ihre Begegnungen immer selbst in Angriff nehmen und können sie nicht vom Rechner simulieren lassen.

Plattes Publikum

Durchwachsen präsentiert sich die Technik. Zwar werden nun alle üblichen Auflösungen bis 1600x1200 unterstützt, doch kann die 3D-Engine ihr schon etwas reiferes Alter nicht verheimlichen. Gut gefallen haben uns die teilweise hoch aufgelösten Texturen, absolut

schrecklich wirkt das aus einer Pixelbrei-Textur bestehende Publikum. Wenn sie wabert, soll dies das Jubeln der Zuschauer symbolisieren.

Der Sound setzt sich aus Technopop, dem üblichen Kommentatoren-Gebrabbel und deutschen Fangesängen (allerdings nicht vereinspezifisch) zusammen. Bis zu vier Spieler dürfen sich an einem PC oder im lokalen Netzwerk gegeneinander versuchen. **MG**



Haben sich genug **Sterne** angesammelt, können Sie Jagd auf einen ausländischen Star machen.



Tore werden auf Wunsch automatisch in verschiedenen Kameraperspektiven wiederholt.

Bundesliga Stars 2001

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

Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: EA Sports
Festplatte: ca. 200 bis 480 MByte
Spieler: Einer pro Original

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD Gamepad	Pentium III/550 128 MByte RAM, 16fach CD Gamepad

Grafik		Gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer		Gut

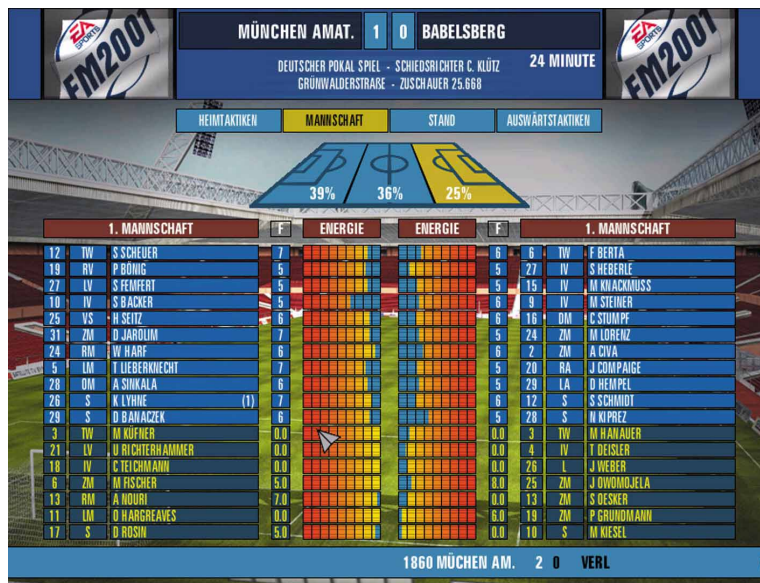
Überflüssiger, qualitativ abgespekter FIFA-Ableger.



Der Letzte seiner Art

Fussball Manager 2001

Ihnen sind hübsche Spielszenen wichtiger als ausufernde Aufstellungsdetails?
Dann liegen Sie bei diesem leicht zu beherrschenden Manager richtig.



Die besten Eingriffsmöglichkeiten ins Match haben Sie in dieser bunten **Schnellansicht**.

Nächstes Jahr geht EA Sports im Manager-Genre auf Ganze. Mit Gerald Köhler wurde einer der Väter der **Anstoss**-Reihe verpflichtet, das neue Spiel soll durch und durch Made in Germany sein. Bis es aber

soweit ist, kommt zur Überbrückung noch der **Fussball Manager 2001** dran. Der wurde in England programmiert und gleicht seinem Vorgänger **Bundesliga 2000** so stark, dass der neue Name fast schon die auffälligste Änderung darstellt.

Ruhiger Trainer

Prunkstück sind die in Echtzeit berechneten 3D-Szenen, die auf der **Fiften 2000**-Engine basieren. Dazu gibt ein Reporterduo Kommentare ab, die hörbar von derselben Aufnahmesession stammen wie die aus **Bundesliga Stars 2001**. So unterhaltsam die Spieltage auch sein mögen, für Ihre Funktion als Vereinstrainer bieten sie nur wenig Substanz. Die Eingriffsmöglichkeiten während eines Matches sind beschränkt und haben fast nie sichtbare Auswirkungen. Praktikabler ist deshalb der übersichtliche Schnellmodus, der an selige Managerzeiten der frühen Neunziger erinnert.

E-Mail für dich

Gewohntes beschert Ihnen der tagtägliche Spielablauf. Am Anfang einer Karriere wählen Sie eine von drei unterschiedlich schweren Aufgaben. Der Fokus liegt auf dem Trainergeschäft, klassische Manager-Aufgaben wie Finanzen oder Ausbau der Infrastruktur sind eher Nebensache. Ihre Kommunikation wickeln Sie per E-Mail-Verkehr ab, über den Sie mit Assistenten, sonstigen Mitarbeitern sowie Trainern und Spielern anderer Mannschaften in Verbindung treten.

Weniger ist besser

Die unsinnigen Einzelbudgets des Vorgängers wurden wieder gekippt – wofür Sie Ihr Geld ausgeben, können Sie nun frei entscheiden. Außerdem sind die teilweise heftigen Bugs der 3D-Szenen endlich Vergangenheit. Frei von Mängeln ist der **Fussball Manager 2001** aber deswegen noch lange nicht: Trotz unterschiedlicher Preise

bleiben die Dauerkarten-Verkäufe exakt gleich. St. Pauli steigt in die Regionalliga Süd ab, an einen anderen Verein ausgeliehene Spieler werden vom eigenen Arzt behandelt. **MC**



Die auf 640x480 beschränkten **3D-Szenen** liegen grafisch nicht ganz auf dem Niveau von **Fifa 2000**.



Sie können Spielern individuelle **Anweisungen** geben.

Michael Galuschka



Leichtgewicht

Langsam gewöhne ich mich daran, dass EA Sports bei seiner 2001er-Serie kaum einen Finger rührt. Die 3D-Spieltage sind zwar immer noch die schicksten

des Genres, bringen mir als Trainer aber nach wie vor kaum Erkenntnisse über meinen Kader. Und in den modern gestylten Menüs werde ich von Zahlenkolonnen erschlagen, die ich nur selten sinnvoll einsetzen kann.

Der Fußball Manager 2001 ist beileibe kein Rohrkrepiere. Er spielt sich recht flüssig, die Bedienung geht flott von der Hand, und vereinzelte Stärken wie das E-Mail- oder Transfersystem sind unbestreitbar. Doch gegen die deutsche Konkurrenz ist er ebenso chancenlos wie Bayer Leverkusen in der Champions League.

Bundesliga Stars 2001

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

Minimum	Standard	Optimum
P200 32 MByte RAM, 4fach CD	PII/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	PII/400 128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte

Grafik		Gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer		Befriedigend

Durchgestylter Manager ohne große Ansprüche.

