

Sport

Michael Galuschka



Quotensportler

Wenn ich mir die Spiele-Lineups der wichtigen Hersteller so ansehe, beschleicht mich ein gewisses Gefühl: Anscheinend gehören ein Fußball-Titel und ein Formel-1-Spiel inzwischen zur absoluten Pflicht. Nur warum dem so ist, will mir nicht so recht in den Kopf. Imagegründe? Wohl kaum, denn wer zählt schon eine Firma aufgrund eines mittelmäßigen Rennspiels zu seinen Lieblingsadressen. Umsatzsteigerung? Gewinnmaximierung? Auch schwer vorstellbar, denn Eidos' UEFA-Reihe ist seit Jahr und Tag kein Top-Seller. Doch trotzdem probieren es die Briten immer wieder.

Vielleicht bilden sich die Verantwortlichen bei den Publishern ja wirklich ein, sie könnten die jeweiligen Genrereferenzen übertrumpfen. Das müssen im Falle F1 2000 Blinde mit Krückstock gewesen sein: Sonst wäre ihnen schon nach fünf Minuten aufgefallen, dass dieser halbherzige Versuch noch nicht mal an das inzwischen fast vier Jahre alte Grand Prix 2 heranreicht. Schade um die bestimmt superteure Lizenz.

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 2000	Sportspiel	11/99	92%
2	Fifa 2000	Sportspiel	12/99	88%
3	NBA Live 2000	Sportspiel	1/00	88%
4	TOCA 2	Rennspiel	5/99	88%
5	Nice 2	Rennspiel	11/98	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	Links LS 2000	Sportspiel	1/00	86%
10	Superbike 2000	Rennspiel	4/00	86%
11	Kicker Fußball Manager	Manager	11/99	85%
12	Sega Rally 2	Rennspiel	11/99	85%
13	Need for Speed 5	Rennspiel	5/00	84%
14	Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	84%
15	Rally Masters	Rennspiel	NEU	83%
16	Nascar Racing 3	Rennspiel	12/99	83%
17	Midtown Madness	Rennspiel	7/99	82%
18	Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	12/98	81%
19	Rally Championship 2000	Rennspiel	2/00	79%
20	Pro Pinball: Fantastic Journey	Flipper	2/00	79%
21	Triple Play 2001	Sportspiel	NEU	79%
22	Fußball International 2000	Sportspiel	10/99	78%
23	Tiger Woods 2000	Sportspiel	NEU	78%
24	Supreme Snowboarding	Sportspiel	1/00	77%
25	Bundesliga Stars 2000	Sportspiel	9/99	77%

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

F1 2000	96
UEFA Champions League 99/00	98
Rally Masters	100
Tiger Woods 2000	102
DSF Welt	
Fußball Manager	104
Nascar 2000	104
Triple Play 2001	105
Street Luge Racing	105
Strongman Competition	105

Misslungener Einstand

F1 2000



Erstmals dürfen Sie in einem Formel-1-Spiel eine aktuelle Saison bestreiten. Dennoch ist EA Sports' Debüt keine Bereicherung für das Genre.

Fast jeder wichtige Spielehersteller hat zur Steigerung seiner Umsätze inzwischen einen Formel-1-Titel im Programm – seien es Eidos, Ubi Soft, Hasbro oder Take 2. Ausgerechnet Marktführer Electronic Arts ver-

ner noch laufenden Saison aufwarten kann.

Der PC lenkt mit

Entwickelt wurde das Programm nicht im kanadischen Stammhaus, sondern im F1-gestählten England bei

Lenkhilfe wurde integriert, wodurch im Zusammenspiel mit der Beschleunigungshilfe eine Runde zur interaktiven Demofahrt mutiert. Bei der Wahl von Fahrzeug, Pilot und Spielmodus fallen dann erste Beschränkungen auf:

Menü, wo man sich den Boliden genau auf seine Bedürfnisse zurechtschneiden kann. Mit detaillierten Einstellungen bis hin zu Querlenkern und Rückschlagdämpfern ist es das bislang umfangreichste seiner Art. 80 Prozent aller Optionen können Sie jedoch getrost vergessen: Die Auswirkungen auf der Strecke sind kaum spürbar.

Rutschpartie

Das liegt auch daran, dass das Fahrverhalten nicht überzeugen kann. Zwar ist die Steuerung per Joystick oder Lenkrad halbwegs feinfühlig, doch das Handling der **F1 2000**-Wagen erinnert kaum an ein echtes Formel-1-Auto. Von dessen enormer Haftung kommt im Spiel nicht viel rüber, der Untersatz neigt an beiden Achsen stark zum Rutschen und wirkt um die Hochachse überaus nervös. Außerdem ist der Unterschied zwischen Cockpit- und Verfolger-Perspektive sehr groß: Auf dem Fahrersitz ist's aufgrund der niedrigen Position deutlich schwieriger, dafür muss der Pilot in der Außenansicht auf jegliche Information über Tempo, Gang, Platzierung und so weiter verzichten.

Kontaktfreudige Kontrahenten

Zu diesem Kritikpunkt gesellt sich die mangelnde Intelligenz der Computerfahrer. Selbst bei maximaler KI



uf dem **Monaco-Kurs** sind die Schwächen der Grafik-Engine deutlich sichtbar: Man beachte die hässlichen Bitmap-Häuser.

schloss sich bislang diesem Trend. Die Grand-Prix-losen Zeiten sind jetzt aber vorbei: Mit seinem Debüt **F1 2000** bringt EA Sports ganz nebenbei auch die erste F1-Simulation auf den Markt, die bereits mit den Teams, Fahrern, Strecken und Daten ei-

Image Space, die bereits mit **Sports Car GT** eine ordentliche Visitenkarte abgaben.

F1 2000 ist eindeutig simulationslastig ausgelegt. Dank mannigfaltiger, jederzeit abschaltbarer Hilfen können Sie den Anspruch jedoch extrem zurückschrauben. Selbst eine

Außer Testfahrt, Einzelrennen, Grand Prix und kompletter WM wird nichts geboten. Für welches Team Sie sich entscheiden, ist übrigens egal: Ein McLaren steuert sich exakt genauso wie ein Minardi-Nachzügler. Na gut, bleibt ja noch das Setup-

gehen die Konkurrenten sehr gerne auf Tuchfühlung oder schießen Sie (und damit auch sich selbst) gar ohne jede Not ab. Das kann besonders im Startgetümmel so weit gehen, dass bei manchen engen Start-Ziel-Geraden an ein geordnetes Losfahren kaum zu denken ist.

F1 2000 kann mit einem zumindest optisch sehr detaillierten Schadensmodell aufwarten. Spielerisch ging der Aufwand hingegen in die Hose. Die Wagen sind erstens selbst im höchsten Realitätsgrad unnatürlich robust, und zweitens können sie auch mit abgerissenem Frontflügel und eiernden Rädern immer noch gut mit der Meute mithalten.



Die meisten der fortgeschrittenen **Setup-Einstellungen** haben kaum Auswirkungen.

Lahme Grafik

Image Space verwendet für **F1 2000** die 3D-Engine von **Sports Car GT**, hat diese aber wundersamerweise eher ver-



In dieser Perspektive kommt die **Geschwindigkeit** am besten rüber.

schlechtert als verbessert. Die Grafik ist zwar noch ausreichend, angesichts der Qualität aber viel zu Hardware-hungrig. Bei hoher Detailstufe und mehreren Autos auf dem Bildschirm muss der Rechner erst noch erfunden werden, auf dem sie nicht ruckelt. Verzicht muss man zudem auf ein Wettersystem: In **F1 2000** scheint immer die Sonne.

Besser steht es um den Sound: Das Brüllen der Motoren kommt lebensecht rüber, und auch der ständig quasselnde, informative Boxenfunk wirkt authentisch – wenngleich die Sprüche manchmal schlicht unpassend sind. Wenig Berauschendes bietet das Spiel im Multiplayer-Bereich. Ausschließlich im LAN (per TCP/IP) dürfen bis

zu acht menschliche Piloten gleichzeitig an den Start gehen, echte Internetserver-Matches bleiben ebenso außen vor wie Splitscreen- oder Hot-seat-Duelle an einem PC.

F1-Käfer

Bei der getesteten Verkaufsversion trat ein skurriler Bug auf: Im freien Training war nicht nach einer Stunde Schluss, sondern die Computerpiloten kurvten weiter fleißig um die Strecke, bis der Rundenzähler die 99 erreichte. Menschliche Fahrer können zudem auch nach Ablauf der Stunde jederzeit ins Training einsteigen. Ansonsten hat sich der Fehler teufel aber nur bei Kleinigkeiten eingeschlichen. Eher unter »schlecht recherchiert«

Michael Galuschka



Formel-Flop

Aua, wie kann mir EA Sports nur so etwas antun? Da hofft man auf einen Formel-1-Knaller und bekommt

stattdessen eine veraltet wirkende Halb-Simulation vorgesetzt. Echt genervt hat mich die KI der Gegner. Selbst bei 100 Prozent Intelligenzlevel krachen sie fast schon mutwillig in meine Kiste. Dagegen ist Eddie Irvine ein echter Waisenknabe.

Sinnloses Setup

Ebenfalls verhunzt wurde das Fahrverhalten, immerhin der Kern eines jeden Rennspiels: Viel zu nervös, vom gewaltigen Grip eines echten Formel-1-Boliden ist wenig zu spüren. Das fühlt sich selbst bei 35 Grad im Schatten an, als würde man auf Eis fahren – wohl der Ausgleich für das nicht eingebaute Wetter. Da mag dann auch das Setup-Menü das bislang komplexeste im Genre sein – beim Großteil der tiefergehenden Einstellungen spürt man trotzdem so gut wie keine Unterschiede. Bleibt als großer Pluspunkt eigentlich nur die 2000er Lizenz übrig. Trotz all der Schwächen ein nicht zu unterschätzender Kaufgrund, leider.

fällt das unrealistische Kräfteverhältnis der Teams: In **F1 2000** schaffen schon mal Fahrer eine Rundenbestzeit, die im richtigen Leben davon nur träumen können. **MG**



Das Rad ist zwar noch dran, von der **Aufhängung** aber keine Spur mehr zu sehen.

F1 2000

Genre:	Rennspiel	Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	Hersteller:	Electronic Arts
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 150 bis 600 MByte
Multiplayer:	1 bis 8 (LAN), 8 (www)	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<div> Voodoo 1 Voodoo 2 Voodoo 3 Riva TNT </div> <div> Riva TNT2 Geforce Matrox G400 Rage 128 </div>		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233 MMX	Pentium III/450	Pentium III/700
64 MByte RAM, 4fach CD	128 MByte RAM, 8fach CD	128 MByte RAM, 16fach CD
	3D-Karte	3D-Karte, Lenkrad

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Überflüssiger Formel-1-Langweiler.

Lockerleichte Liga

UEFA Champions League 99/00

Eidos' Actionfußball stürmt mit UEFA-Lizenz ins vordere Mittelfeld vor.



us der isometrischen Perspektive haben Sie stets den besten Überblick.

Mick Schnelle



Flotter Torjäger

So langsam aber sicher mausert sich Eidos' UEFA-Reihe zum fröhlichen Action-Fußball, das ich mit ein paar

Freunden gern mal nebenbei spiele. Dafür sprechen auch die kinderleichte Steuerung und die daran gekoppelte Einsteigerfreundlichkeit: Selbst mit schwächeren Teams schlagen Sie bei etwas Übung sogar die vom Computer gespielten Bayern.

Profis sollten sich allerdings nur an UEFA Champions League wagen, wenn Sie ohne diesen Wettbewerb auf ihrem PC nicht mehr leben können. Denn die Spielstärke eines FIFA erreicht es bei weitem nicht.

Genauso pünktlich wie Electronic Arts pflegt auch Eidos jedes Jahr aufs Neue die hauseigene Sportspiel-Palette. Exakt zwölf Monate nach der 98/99er Edition erscheint **UEFA Champions League 99/00**. Neben der Grafik haben die Entwickler diesmal auch die Spielbarkeit kräftig verbessert.

Schöner kicken

Angesichts des bezeichnenden Namen ist es keine Überraschung, dass Sie mit einer von 32 Fußballmannschaften an den Wettbewerben der Championsleague teilnehmen können. Dank offizieller Lizenz tragen alle Vereine und Spieler ihre Originalnamen.

Auffallendste Neuerung gegenüber dem biedereren Vorgänger ist die aufgepeppt Grafik. Flüssig animierte Kicker, die allesamt per Motion-capturing entstanden, lassen die Polygon-Hampelmänner vom letzten Jahr vergessen.

Leichtfüßig

Noch weit positiver als das optische Lifting wirkt sich die generalüberholte Steuerung aus. Acht Tasten reichen nun aus, um das gesamte Spektrum von Pässen, Kopfbällen und Flanken abzudecken. Das Geheimnis dabei: Je nach Spielsituation löst derselbe Knopf eine andere, verwandte Aktion aus. Dabei unterscheidet die Spiel-Engine penibel, ob sich der Ball in der Luft oder am Boden befindet. Dieses Prinzip funktioniert so

gut, dass Sie sogar per der Tastatur Siege erringen können.

Geblichen sind die zwar gut gesprochenen, aber häufig völlig unpassenden Kommentare. Wenn ein echter Sportreporter in einem UEFA-Finale Sätze wie: »Die Mannschaft scheint sich mit einem Un-



Von nahem sehen die Kicker richtig gut aus.

entschieden zu begnügen!« von sich geben würde, hätte er ein längeres Gespräch mit seinem Sportchef. **MIC**

UEFA Champions League 99/00

Genre:	Sportspiel	Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	Hersteller:	Eidos
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 3 MByte
Multiplayer:	2 (1 PC, ser.), 8 (LAN), 8 (www)	Spieler:	Vier pro Original
3D-Karten:	Voodoo 1	Voodoo 2	Voodoo 3
	Riva TNT2	Geforce	Matrox G400
			Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX	Pentium II/233	Pentium II/400
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD
	3D-Karte	3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

Gelungener Action-Fußball.



Auf Walter Röhrls Spuren

Rally Masters

Brettern Sie mit Vollgas und ohne übertriebenen Realismus über staubige Pisten.



Auf dem anspruchsvollen USA-Kurs müssen Sie mitten durch einen langen Canyon mit mehreren extrem gewagten Haarnadelkurven brettern.

Mick Schnelle



Klasse Steuerung

Mir hat Rally Masters von der ersten Sekunde an Spaß gemacht. Das liegt vor allem an der sehr präzisen

Steuerung und der moderaten Fahrphysik. Die verzeiht schon mal kleine Rempler, und sogar nach einem Überschlag kann man den Wagen noch abfangen.

Allerdings wird Rally Masters stark mit dem Problem zu kämpfen haben, dass der Markt schon lange gesättigt ist. Wenn Sie schon eines der Referenzprogramme à la Sega Rally 2 haben, gibt es kaum einen Grund, Geld für den Infogrames-Raser auszugeben. Doch die Budgetversion kommt in ein paar Monaten ganz bestimmt – und dann sollten auch eingeschworene Rallye-Veteranen ins Cockpit einsteigen.

Rallyespiele gibt es auf dem PC wie Staus am Wochenende. Die meisten Programme sind von guter Qualität, allen voran **Colin McRae Rallye** und **Sega Rally 2**. Infogrames versucht mit Original-Fahrern und einer Vielzahl von Spielmodi ihr **Rally Masters** aus der Masse hervorzuheben.

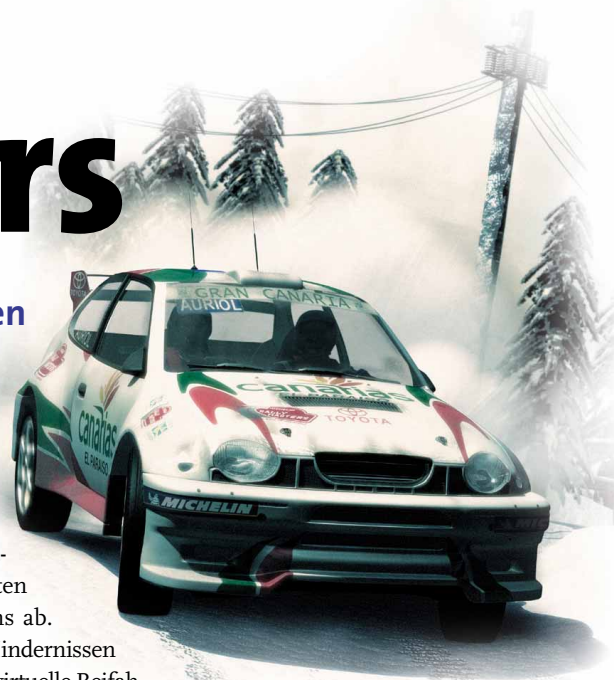
Perfekte Strecken

Von den insgesamt 45 Kursabschnitten haben die wenigsten mit der Realität zu tun. Doch egal ob in England, Spanien, USA oder dem obligatorischen Indonesien, alle Strecken sind sehr gut designed und erreichen fast die Qualität von Sega Rally 2. Weitläufige Kurven mit viel Platz zum Schlittern wechseln sich mit engen Haar-

nadelkurven und von Mauern begrenzten 90-Grad-Turns ab. Vor solchen Hindernissen warnt Sie der virtuelle Beifahrer rechtzeitig.

Massig Modi

Die diversen Spielmodi lassen kaum Wünsche offen. Neben der klassischen Variante, in der Sie eine Strecke nach der anderen allein gegen die Uhr abklappern, finden sich auch Duellkurse gegen bis zu drei Computergegner. Und wem das noch nicht reicht, der kann sich gegen die virtuelle Konkurrenz auf derselben Strecke in den unterschiedlichsten Fahrzeugen beweisen. In jedem Wettbewerb dürfen Sie sich durch zwei Fahrerklassen an die Spitze vorarbeiten. Während die Piloten der untersten Kategorie



noch leicht zu schlagen sind, machen Ihnen später Spitzenfahrer wie Colin McRae oder Rallye-Legende Walter Röhrl das Leben schwer. Pro neuer Fahrerklasse bekommen Sie eine Auswahl neuer Wagen, vom Renault Megan bis hin zum Audi S1. **MIC**



Nach jedem Lauf können Sie sich die **Wiederholung** aus mehreren Perspektiven ansehen.

Rally Masters

Genre:	Rennspiel	Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Infogrames
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 15 MByte
Multiplayer:	2 (ser.), 4 (LAN), 4 (www)	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<div> Voodoo 1 Riva TNT2 </div>	<div> Voodoo 2 Geforce </div>	<div> Voodoo 3 Matrox G400 </div> <div> Riva TNT Rage 128 </div>

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik		Gut	Sehr gut
Sound		Gut	
Bedienung			
Spieltiefe		Gut	
Multiplayer		Gut	

Flottes Rallyespiel mit toller Steuerung.



Es ist Frühling, die Golfer schlagen aus

Tiger Woods 2000

Auf der Golfprofi-Tour ist noch eine Stelle frei: In den Fußstapfen von Haudrauf Tiger Woods putten Sie ums große Geld.



Die Grünanalyse rechts oben hilft bei der exakten Schlagplanung. Hätten Sie diesen Golfer als **Michael Jordan** wiedererkannt? (800x600, Direct3D).

Heinrich Lenhardt



Immer die gleiche Tour

Hübsch anzusehen. Spiele ich ganz gern. Aber wenn ich Tiger Woods 2000 demnächst deinstalliere,

wird die Welt für mich nicht zusammenbrechen. Das Programm ist so solide, gepflegt und unaufregend, wie man es von einer Golfspiel-Fortsetzung erwartet.

Die PGA-Toursaison ist wegen des zwangsweise verordneten Zick-Profillevels zu nervenaufwendig für die meisten Spieler. Beim Selbstzweck-Golfen in Einzelturnieren erfreue ich mich an acht ansehnlichen Kursen, vermisste aber sonderliche Anstrengungen in der Motivationsabteilung. Coole Ideen wie die Rollenspiel-Ansätze bei Mario Golf (Game Boy Color) bekamen EA Sports' Design-Routiniers nicht gebacken.

No-Name ist out; führende Golfsimulationen heften sich die Bilder prominenter Profis auf die Packung. EA Sports setzt bei **Tiger Woods 2000** auf den jung-dynamischen US-Superstar. Hinter der Grinsecharme-Fassade lauert freilich bewährtes Spieldesign. Wahlweise mit gleichmäßigen Mausschwüngen oder gut getimten Klicks befördern Sie den Ball möglichst weit und präzise dem gelobten Loch entgegen.

Architektur-Leistungskurse

Acht Plätze können Sie bespielen. Mit einem etwas umständlichen Kursarchitekt-Tool baggern Sie eigene Bahnen nach Maß dazu. Auf den einfacheren Schwierigkeits-

graden gibt es feine Komfort-features wie den Grün-Leser, der die voraussichtliche Ausbrechbahn des Balls beim Putten verrät.

Im PGA-Saisonmodus kämpfen Sie langfristig um Preisgelder und Ranglistenpunkte. Leider kommt bei den fade präsentierten Profiturnieren ähnlich wenig Atmosphäre auf wie bei der Minigolf-Vorausscheidung im Altersheim. Zudem müssen Sie schon bei der Qualifikation auf dem schwierigsten Level spielen, dessen Unbarmherzigkeit völlig übertrieben ist: Selbst leichte Timingfehler führen zu desolaten Querschlägen ins Unterholz.

Grüner Jordan

In die Abteilung »bizarre Features« gehört der Auftritt von Michael Jordan. Die Basketball-Legende schwingt als

»berühmtester Golf-Amateur der Welt« mit. Die Jordan-Lizenzkosten von **NBA Live 2000** müssen horrend gewesen sein, wenn EA Sports vor dieser peinlichen Zweitverwertung nicht zurückschreckt. Auch die »Play against the Pros«-Option verbreitet allenfalls milde Aufregung. Hier werden live übers Internet die Schlagleistungen »echter« Profis bei laufenden PGA-Turnieren auf Computerspielfiguren übertragen. **HL**



Nach dem Abschlag wird der Flug des Balles in einem **separaten Fenster** verfolgt.

Tiger Woods PGA Tour 2000

Genre:	Sportspiel	Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene	Hersteller:	EA Sports
Sprache:	Englisch	Festplatte:	ca. 100 bis 800 MByte
Multiplayer:	4 (LAN, www)	Spieler:	1 pro Original
3D-Karten:	<input type="checkbox"/> Voodoo 1 <input type="checkbox"/> Voodoo 2 <input type="checkbox"/> Voodoo 3 <input type="checkbox"/> Riva TNT <input type="checkbox"/> Riva TNT2 <input type="checkbox"/> Geforce <input type="checkbox"/> Matrox G400 <input type="checkbox"/> Rage 128		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166	Pentium/II 450	Pentium/III 600
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 16fach CD	128 MByte RAM, 16fach CD

Grafik		Gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Gut

Gefälliger Golf-Tiger ohne rechten Biss.



DSF Welt Fußball Manager

Manager ohne Seele.

Fußballmanagern aus England ist hierzulande nur wenig Erfolg beschieden. Gra-

fik spielt keine Rolle, stattdessen steht für gewöhnlich Zahlenwust auf dem Programm. Ganz dieser Tradition verpflichtet ist der **DSF Welt Fußball Manager**. Zahlenkolonnen charakterisieren die Spieler Ihres Teams, denen Sie Positionen zuweisen und Passlänge und Einsatzstärke vorgeben. Wie weit diese Einstellungen Auswirkungen auf den Spielverlauf haben, können Sie nur erraten. Denn die krümeligen Spielszenen sind vorberechnet und lassen keinen Rückschluss auf die Teamleistung zu. **MIC**

Mick Schnelle

Abstiegskandidat

Im Zeitalter von Kicker Fußball Manager und Anstoss 3 gibt es keinen Grund, sich mit dem veralteten Spielsystem zufrieden zu geben. Echtzeitberechnete Spiele, aus denen sich die Teamleistung ablesen lässt, und eine ansprechende Grafik sind Standard. Die überladenen Menüs schränken den Spielspaß weiter ein. Alles in allem reicht es nur gerade mal für das untere Tabellendrittel.



Die **krümeligen** Spielszenen laufen in einem Minifenster ab.

DSF Welt Fußball Manager

Genre: Fußballmanager
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Multiplayer: 8 (1 PC)
3D-Karten: ☐ Voodoo 1 ☐ Voodoo 2 ☐ Voodoo 3 ☐ Riva TNT
☐ Riva TNT2 ☐ Geforce ☐ Matrox G400 ☐ Rage 128

Pentium 166 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD
 Pentium II/233 32 MByte RAM, 4fach CD
 Pentium III/300 32 MByte RAM, 6fach CD

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

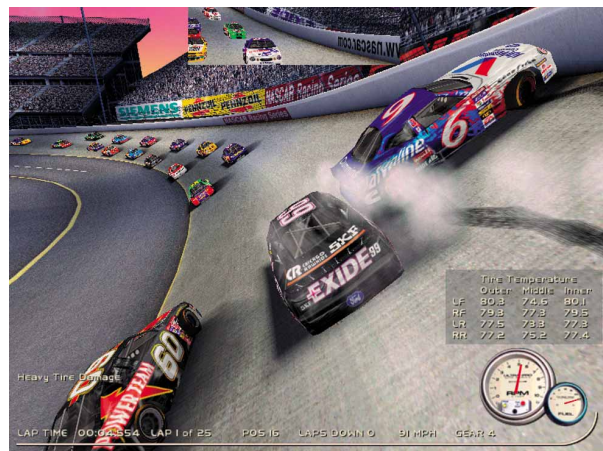
49%

SPIELSPASS

Unübersichtlicher Trainer-Manager.

Nascar 2000

Überfällige Modellpflege.



Die dicht gestaffelten **Autopulks** versauen jede Kasko-Einstufung.

Wer auf der Autobahn zu dicht auffährt, ist prädestiniert für eine Karriere als Nascar-Pilot. Nach der letztjährigen Simulations-Zitrone **Nascar Revolution** ist EA Sports mit **Nascar 2000** auf dem Wege der Besserung: Fahrverhalten, Lichteffekte und Intelligenz der Computerfahrer wurden spürbar überarbeitet.

Im Meisterschaftskurs stehen Ihnen 33 Profi-Fahrer samt authentisch werbebelebten Autos zur Verfügung. Vor den Rennen werden in der Garage Reifen- und Spoilerdruck optimiert und Spoilerwinkel justiert. Unter den 24 Strecken sind sechs Phanta-

siekurse, die etwas abwechslungsreicher ausfallen als die authentischen Pisten. **HL**

Heinrich Lenhardt

Kreisverkehr

Nach dem letztjährigen Murks-Flop hat EA Sports die Kurve diesmal besser gekriegt – aber immer noch nicht perfekt. **Nascar 2000** serviert relativ leicht zugängliche Rennen mit adretter Grafik und Unmengen an Unfällen. Ob sich Profis damit allerdings von Sierras Simulations-Klassikern weglocken lassen, ist ebenso fraglich wie der Faszinationsgrad für europäische Gelegenheits-Raser: Strecken-Monotonie und Schumi-Mangel sind hierzulande eine schwere Bürde.

Nascar 2000

Genre: Rennspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Englisch
Multiplayer: 2 (Modem), 4 (www), 8 (LAN)
3D-Karten: ☐ Voodoo 1 ☐ Voodoo 2 ☐ Voodoo 3 ☐ Riva TNT
☐ Riva TNT2 ☐ Geforce ☐ Matrox G400 ☐ Rage 128

Pentium 233 32 MByte RAM, 4fach CD
 Pentium II 350 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte
 Pentium III 500 128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte

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

67%

SPIELSPASS

Solider Erstwagen für Nascar-Neulinge.

Triple Play 2001

Kinderleichter Baseballspaß.

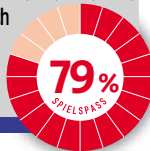


Dank **Hilfsmenüs** werfen Sie perfekte Bälle.

Mit **Triple Play 2001** bringt EA Sports Baseball derart gekonnt auf den PC-Bildschirm, dass nicht nur eingeschworene Fans des amerikanischen Nationalsports ihre wahre Freude daran haben. Dafür ist neben den lebensecht animierten Spielern vor allem die intuitive Steuerung verantwortlich. Den EA-Entwicklern ist damit im wahrsten Sinne des

Wortes der große Wurf gelungen. Unter Zuhilfenahme weniger Hilfsmenüs werfen Sie binnen weniger Minuten knallharte Bälle. Ebenso einfach steuern Sie die Spieler übers Feld oder überlassen dem gut reagierenden CPU-Assistenten diese Aufgabe. Lediglich die Regeln müssen Sie sich selbst aneignen: Erklärendes Begleitmaterial, das den Einstieg erleichtern könnte, liegt nicht bei. **MIC**

Genre: Baseballspiel
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: EA Sports
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Spieler: 2 (ser), 16 (LAN), 16 (www)
Sprache: Englisch
Minimum:
Pentium II/300
32 MByte RAM



Street Luge Racing

Schlittern am Spielspaß-Abgrund.

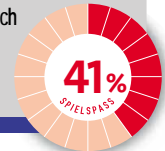
Beim **Street Luge Racing** handelt es sich um eine Mischung aus Skateboard und Schlitten. Bis zu sechs todesmutige Männer stürzen sich, auf dem Rücken liegend, öffentliche Straßen hinunter. Das Konzept verspricht einiges: In der Saison verdienen Sie sich mit guten Platzierungen Geld, das in bessere Ausrüstung oder einen Krankenhausaufenthalt investiert wird. Im Trainingsmodus haben Sie es hingegen in alter **Need for Speed**-Tradition mit Polizeiautos, Fußgängern und Gegenverkehr zu tun. Was sich schön anhört, macht in der Praxis so gut wie keinen Spaß. Üble Grafik, unfaire Gegner und das völlig unrealistische Verhalten der Asphalt Schlitten –



Die Grafik ist noch **langweiliger** als das Spiel.

sie driften wie Rallyeautos – vermeiden einem schnell die Freude am Fahren. **MG**

Genre: Sportspiel
Preis: ca. 30 Mark
Hersteller: Head Games
Anspruch: Fortgeschrittene
Spieler: Einer
Sprache: Englisch
Minimum:
P 166
32 MByte RAM



Strongman Competition

Spielerischer Muskelschwund.



Das **Truck Pulling** ist besonders öde.

Tja, da braucht es schon einen ausgesuchten Geschmack: In **Strongman Competition** nehmen Sie an einem aufreibenden Turnier der stärksten Männer der Welt teil. Schon die Disziplinen wie Reifen schmeißen, Auto kippen oder Tussi stemmen versprühen einen höchst intellektuellen Eindruck. Bei der grauenhaften Umsetzung schließlich verkommt selbst

Moorhuhnjagd zum Komplexitätswunder – schlichtes Tastenhämmern nach 80er-Jahre-Art ist angesagt. Beim Felsbrocken-Schleppen macht man am besten gleich gar nichts, um überhaupt eine reelle Chance zu haben. Wer es mit diesem Superschrott länger als drei Sekunden aushält, ist entweder Muskel-Fanatiker oder schwer gedopt. Unser Urteil: lebenslange Verkaufssperre. **MIC**

Genre: Sportspiel
Preis: ca. 30 Mark
Hersteller: Head Games
Anspruch: Einsteiger
Spieler: 2 (1 PC)
Sprache: Deutsch
Minimum:
P 166
32 MByte RAM

