

Sport

Michael Galuschka



Frühlingserwachen

Das nenne ich mal ein gutes Timing – kaum ist die Winterpause in der Bundesliga zu Ende, steht mit **Anstoss 3** ein echter Knaller ins Haus. Allerdings kam der anfangs nicht um ein paar heftige Fehlzündungen herum – erst nach ein paar Patches dürfte das Spiel bei den meisten Fußballfans so richtig einschlagen. Ich verstehe aber wirklich nicht, warum Ascaron seinen in dieser Beziehung bislang recht guten Ruf dermaßen leichtfertig aufs Spiel setzt.

Wenn der letzte Schnee schmilzt, geht's auch für die Motorradfahrer allmählich wieder los. Wer gerne die Faszination erfahren möchte, die im schnellen Bewegen eines Feuerstuhls steckt, selbst aber keinen Führerschein der Klasse 1 hat, sollte zu **Superbike 2000** greifen. Ein besseres Rennspiel mit Zweirädern gibt es derzeit nicht.

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	NEU	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	NEU	86%
11	Kicker Fußball Manager	Manager	11/99	85%
12	Need for Speed 4	Rennspiel	8/99	85%
13	Sega Rally 2	Rennspiel	11/99	85%
14	Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	84%
15	Nascar Racing 3	Rennspiel	12/99	83%
16	Midtown Madness	Rennspiel	7/99	82%
17	Tiger Woods 99	Sportspiel	11/98	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	Fußball International 2000	Sportspiel	10/99	78%
22	Superbike World Champ.	Rennspiel	4/99	78%
23	Supreme Snowboarding	Sportspiel	1/00	77%
24	Bundesliga Stars 2000	Sportspiel	9/99	77%
25	Links Extreme	Sportspiel	8/99	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

Anstoss 3	92
Superbike 2000	96
Käfer Total	98
Grand Prix World	100
RTL Boxen Extra	115

Der neue Manager-König

Anstoss 3



Was sich in der letzten Ausgabe schon andeutete, wird jetzt bestätigt: **Anstoss 3 stößt Kicker Fußball Manager von der Tabellenspitze. Doch auch die Verkaufsversion ist fehlerhaft – wir haben den Patch für Sie!**



uf CD:
klusiver Patch,
deo-Special
nd 3D-Treiber



ntwickler-Tips
b Seite 151

Freude war in der Redaktion angesagt, als uns endlich die finale Verkaufsversion von Ascarons Fußballmanager **Anstoss 3** erreichte. Doch schon nach wenigen Stunden zeigte sich, daß auch diese Version nicht fehlerfrei ist. Bereits im letzten Monat hatten wir auf den Test der von Ascaron freigegebenen Beta verzichtet, weil Schwachstellen in der KI nebst diver-

sen Abstürzen eine Bewertung unmöglich machten. Chefentwickler Gerald Köhler unterbrach deshalb seinen Urlaub und kam bei GameStar vorbei, um die monierten Bugs selber unter die Lupe zu nehmen. Fleißig bastelten er und sein Team an einem Patch (zu finden auf unserer Bonus-CD), der die Fehler bereinigt. Unser Testbericht bezieht sich deshalb auf

die korrigierte Version. Und die sollte sich als neue Genreferenz erweisen.

Hervorragende Spieltage

Endlich voll funktionstüchtig, beweist **Anstoss 3** in der 3D-Darstellung der Echtzeit-berechneten Spiele seine herausragende Position. Denn die schick animierten Kicker, die nicht nur unterschiedliche

Haut- und Haarfarben, sondern auch Gesichter haben, sind nicht nur reine Dekoration. Die Spiel-Engine verwaltet



Interviews steigern Ihr Ansehen.



Die schicke 3D-Grafik ist nicht nur Schmuck sondern dient auch der **Information**. Sowohl Manndeckung, Aufstellung als auch Taktiken lassen sich hier ganz leicht überprüfen.



Aus der **Schräg-von-oben-Sicht** haben Sie den besten Überblick über den gesamten Spielverlauf.



Je nach persönlicher Vorliebe dürfen Sie zwischen klassischer **Bürografik**, **Iconleiste** oder schlichtem **Textmenü** wählen.

Performance-Optimierung

Damit Anstoss 3 ohne Abstürze und mit korrekt berechneten Spielszenen läuft, sollten Sie zuerst den Patch (den finden Sie auf unserer Bonus-CD unter »Patch«) installieren. Treten dann

alle matchrelevanten Daten der Akteure. Vor allem Schnelligkeit und Kondition erkennen Sie leicht, wenn zwei Spieler dem Leder hinterherjagen. Um Informationen zu Kopfballstärke oder Paßgenauigkeit zu erhalten, müssen Sie allerdings den Spielverlauf konzentriert verfolgen. Dagegen fallen Lücken in der Deckung oder schlecht gewählte Aufstellungen sehr viel schneller auf. Natürlich beschränkt sich der Nutzen der 3D-Szenen nicht nur auf das eigene Team: Sie können dadurch auch lohnende Neuerwerbungen auf dem Platz erspähen.

Atmosphäre in 3D

Der Nutzen der 3D-Darstellung ist eng mit dem Angenehmen verbunden. Es macht richtig Spaß, seiner Mann-

schaft zuzusehen, mitzufiebern und sich über schöne Tore zu freuen. Dabei sind Sie nicht zur Passivität verdammt: Sie können jederzeit Ihre Spieler anweisen, Pässe zu schlagen, Gegner zu foulern oder aufs Tor zu schießen. Anders als in der letzten Beta-version haben die Entwickler diesen Einsatz allerdings auf gerade mal vier Zurufe pro Spiel beschränkt. Zu wenig, wie wir finden. Wir haben das auch Chefentwickler Gerald Köhler gesagt, der nun über eine Erhöhung via Patch nachdenkt. Richtig klasse ist die opulente Klangkulisse, allem voran die echt klingenden Fangesänge und das Tosen des Applauses. Als entbehrlich (und glücklicherweise auch abschaltbar) entpuppen sich die immer wiederkehrenden Kommentare von Günther Koch und eines Beckenbauer-Imitators.

Tolle Texte

Einen Nachteil hat die 3D-Grafik allerdings – den hohen Hardwarehunger. Ohne einen flotten Pentium II wer-

den Sie nicht in den Genuß der schicken Optik gelangen. Wenn Sie mit einem schwächeren PC spannende Spielszenen genießen wollen, sollten Sie auf den Textmodus zurückgreifen. Optisch macht der nur sehr wenig her. Doch die Spielszenen werden Ihnen in frei wählbarer Länge beschrieben und sind berechnet. Dadurch können Sie auch hieraus Informationen zur Spielerleistung entnehmen. Lediglich raumbezogene Eigenschaften, wie die Deckung, werden nicht in die Kalkulation einbezogen.

Training und Taktik

Zwischen den Spieltagen lassen Sie Ihre Erkenntnisse in die Mannschaftsaufstellung und das Training einfließen. Unterstützt von einem zuvor angeheuerten Co-Trainer legen Sie fest, ob Ihre Mannen hartes Konditionstraining absolvieren, Freistöße üben oder die Abseitsfalle proben. Jeder Spieler verfügt über eine ganze Latte von Eigenschaftswerten, wie Form, Frische oder Kondition, die diesmal nicht auf sechs, sondern 13 Zähler beschränkt sind.

Gunnar Lott



Fußball-Fieber

So muß eine Fortsetzung funktionieren: CD rein, Spiel starten, sich sofort zuhause fühlen und erst mal zwei

Stunden wie in Trance spielen. Werbeerträge aushandeln, Training planen, die ersten Matches. Da fällt es mir auf: Die einzige wirklich wichtige Neuerung sind die 3D-Spiele. Und die schalte ich meist ab, weil sie mir mit gut neun Minuten zu lange dauern. Netterweise bietet Anstoss 3 aber auch für Traditionalisten wie mich genügend Spaß: Im aus Anstoss 1 reaktivierten Textmodus fiebere ich genauso mit, wie Mick beim zeitintensiveren 3D-Part.

Daneben können Sie auch das Einzeltraining anordnen: So verdonnern Sie Ihren besten Stürmer dazu, seine Torgefährlichkeit zu verbessern, oder den Libero, sich mehr Spielübersicht zu verschaffen. Eine einmal gewählte Aufstellung sollten Sie nicht ohne guten Grund wechseln, weil ansonsten die Eingespeltheit der Mannschaft sinkt und dadurch vor allem das Paßspiel negativ beeinflußt wird.

Mitgiftjäger

Während sich der direkte Konkurrent **Kicker Fußball Manager** auf die Trainerposition beschränkt, spielt bei **Anstoss 3** auch das Privatleben von Spielern und Trainer eine Rolle. So können Sie heiraten, wobei die Auserwählte einen talentierten Sohn im Jugendmannschaft-tauglichen

Nationaler Pokal 2. Runde Zuschauer: 28.488

1.FV München **Wolfsburger FC** **2:2**

Taktik: Normal - Kontr. offensiv (1:1)

Name	Note	Tore	Name	Note	Tore
Huhn, D.	3.5	0	Suemann, H.	3.5	0
Butthaus, L.	2.5	1	Millwanz, H.	4.0	0
Gubbel, M.	3.0	0	Stensen, C.	3.0	0
Mozarazu, B.	4.0	0	Baiser, P.	4.0	0
Spranz, T.	3.5	0	Labescen, Z.	3.0	0
Deolo Margio	2.5	0	Prainer, F.	2.5	0
Garemes, J.	3.0	0	Okannor, C.	1.5	1
Apfelberg, S.	3.5	0	Hanteanu, D.	3.5	0
Albor	3.5	0	Soskowiak, A.	2.0	1
Sincker, C.	2.0	1	Tosche, J.	3.5	0
Teckler, A.	3.5	0	Ukpuborie, J.	3.5	0

Pokal Deutschland

1.FV München	-Wolfsburger FC	2:2
Hamburger FC	-FC Leverkusen	3:1
TuS Chemnitz	-FC Duisburg	2:3
FC Ulm 1919	-TSC St. Pauli	1:2
Teutonia Aachen	-Preußen Dortmund	1:0
Germania Bielefeld	-TSV Fürth	1:2
Karlsruher FK	-VfL Bremen	0:2
Borussia Hannover	-Super Stuttgart	3:1
SV Gelsenkirchen	-SV Köln	0:1
SV Ostsee Rostock	-Wacker Köln	3:1
Viktoria Düsseldorf	-Fortuna Berlin	1:1
VfB Mainz	-Spfr. M'Gladbach	2:2
Jahn Braunschweig	-FSV Mannheim	1:2
FC Leverkusen (A)	-TV Bochum	1:1
Paderborner FV	-Union Cottbus	0:0
SpVgg Wattenscheid	-Borussia Ahlen	0:3

Textgeschw. Häufigkeit
Länge Spielgeschw.
Optionen
Pause

57%

Im **Textmodus** beschriebene Spielszenen sind fast so spannend wie die 3D-Aktionen.

Alter hat. Oder sie stockt mit einer stattlichen Mitgift Ihr Privatkonto auf.

Außerdem kümmern Sie sich auch ums Stadion nebst Umfeld. Sie bauen Tribünen aus oder kaufen gar eine Multimedia-Anzeigetafel. Für richtig Kohle in der Vereinskasse sorgen in bester Stadtlage angekaufte Diskotheken und Fanshops. Nach wie vor bietet **Anstoss 3** keine original Spieler- und Vereinsnamen. Über den mitgelieferten Editor können Sie dem aber abhelfen – oder gleich aus dem Internet einen von Fans erstellten Datensatz herunterladen. Im Mehrspielermodus bietet **Anstoss 3** jetzt auch praktischerweise die Möglichkeit, mit bis zu vier Spielern über Netzwerk gegeneinander anzutreten. Es geht aber auch klassisch-fummelig, nacheinander an einem PC. Benötigt wird dafür nur eine CD. Allerdings muß der erste Netzwerkspieler das Programm mit eingelegter CD starten, bevor der nächste sie nimmt und genauso startet. **MIC**

→ www.anstossfreak.de

ANSTOSS 3 - Gegenüberstellung 1.FV München (unten) - Wolfsburg FC (oben)

Sieg Stim. Kond.
10 9 62
10 11 64
Frische Einge. Resp.
25 3.6 7.6
46 6.8 10
T 10.6 7.6
A 38.3 27.3
M 33.3 29.4
S 22.3 24.2
Offensiv bei Standards
Keiner
Mann-
deckung
Stürmer manndecken
Spielm. manndecken
Gegner

Die dunkel eingefärbten Felder zeigen auf einen Blick, welche **Bereiche** von unseren Spielern auf dem Platz abgedeckt werden.

Anstoss 3

Genre: Fußballmanager
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Multiplayer: 1 bis 4 (1 PC), 4 (LAN)
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Ascaron
Festplatte: ca. 320 bis 640 MByte
Spieler: Vier pro Original
3D-Karten: Voodoo 1 Voodoo 2 Voodoo 3 Riva TNT
Riva TNT2 Geforce Matrox G400 Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133	Pentium II/400	Pentium III/500
32 MByte RAM, 6fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD
	3D-Karte	3D-Karte

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

Der spannendste Fußballmanager.



Mick Schnelle



Deutscher Meister

Anstoss 3 hat mich von der ersten Minute an fasziniert und bislang nicht wieder losgelassen. Das liegt vor allem

an den tollen 3D-Szenen, die endlich Leben in den sterilen Manageralltag bringen. Noch mehr als beim Kicker Fußball Manager kann ich die Auswirkungen meiner Entscheidungen auf dem Rasen beobachten. Und wenn all die schöne Taktik nicht mehr hilft, lasse ich meine Jungs eben die Notbremse ziehen. Anders als Gunnar kann ich mich mit dem schmucklosen Textmodus nicht so recht anfreunden.

Spannende Spieltage

Neben dem starken 3D-Part verblassen allerdings die nur wenigen echten Neuerungen im Spiel. Wenn Sie die Matches nicht anschauen wollen und den Vorgänger besitzen, gibt es kaum einen Grund, sich Teil 3 zuzulegen. Allerdings bringen Sie sich dann um die spannendsten Spieltage seit Erfindung des Genres. Für mich steht fest: Anstoss 3 ist die neue Referenz und wird das auf absehbare Zeit auch bleiben.

Super-Sim der Superbikes



Superbike 2000

Im zweiten Anlauf setzt sich EA Sports mit 1.000 Kubik souverän an die Spitze der Zweiradsimulationen.



Grafisch hat Superbike 2000 gegenüber dem Vorgänger kräftig zugelegt. Die Strecken wirken fast **foto**realistisch.

Zu den wenigen Sportarten, die EA Sports bislang noch nicht dominiert, gehörten Motorradrennen. Denn obwohl **Superbike World Championship** von den **Bleifuss**-Machern stammt, konnte sich die Zweiradsimulation im letzten Jahr nur im Mittelfeld platzieren. Doch das Team um Antonio Farina hat die letzten zwölf Monate dazu genutzt, konsequent alle von uns monierten Schwächen auszubügeln. Herausgekommen ist die dabei **Superbike 2000**, die derzeit beste Motorrad-Simulation der 1.000-ccm-Klasse.

Geschmeidige Grafik

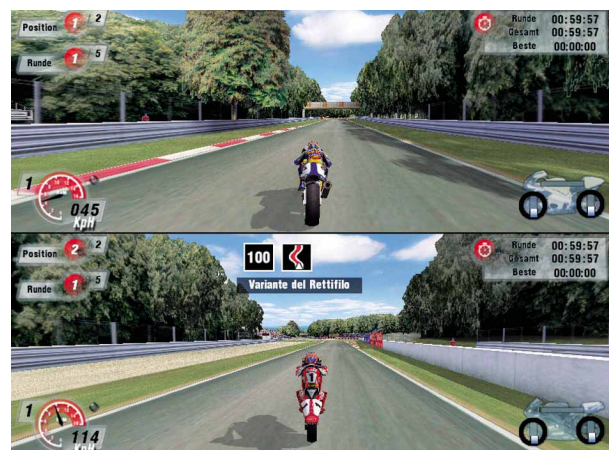
Der offensichtlichste Unterschied zum Vorgänger ist die tolle Grafik. In Auflösungen bis zu 1280 mal 1024 Pixeln brettern Sie über Pisten, die bis auf die letzte Kurve fast foto

realistisch den echten 13 Rennstrecken der Superbike-Wettbewerbe nachempfunden sind. Die Motorräder haben mit den kantigen Vorgängermodellen nichts mehr gemein, und die Fahrer, befreit vom Klotzkörper alter Tage, gleichen geschmeidig die Bewegungen der Maschinen aus.

gen, um kurz darauf wohlbehalten ihre Maschinen anzuschieben und aufzuspringen.

Totale Kontrolle

Einer unserer Hauptkritikpunkte am Vorgänger war die sehr gewöhnungsbedürftige Steuerung. Das Motorrad sicher auf der Strecke zu halten, gelang nur mit sehr viel Übung. Gewagte Manöver entpuppten sich als ein sicherer Garant für Unfälle. Das hat sich jetzt gravierend verändert. Über ein üppig ausgestattetes Menü können Sie nicht nur sämtliche Tasten frei belegen, sondern auch die Anschlagdynamik und -empfindlichkeit konfigurieren. Wenn man sich diese Mühe macht, wird man mit einer fast perfekten, individuellen Steuerung belohnt. Dadurch schneiden Sie Kurven auch im engen Pulk, ohne gleich einen Gratisflug über die Fahrbahnbegrenzung zu riskieren.



Auf schnellen PCs können Sie jetzt auch via **Splitscreen** antreten.



Vorsicht! Die beiden kollidierten Konkurrenten im **Tiefflug** erfordern unsere volle Konzentration.

Qualifizierte Gegner

Derart vorbereitet wagen Sie sich entweder an Einzelrennen oder eine komplette Meisterschaft. Abgesehen vom Schnellmodus nimmt jedes Rennen immer ein ganzes Wochenende in Anspruch, mit je zwei Trainingsläufen samt Qualifikationen. Die besten 16 Teilnehmer daraus balgen sich

um die ersten Startreihen. Während des Trainings können Sie jederzeit per Knopfdruck an die Boxen fahren und Modifikationen an der Maschine vornehmen. Das umfaßt den Anstellwinkel der Räder genauso, wie die Härte der Stoßdämpfer oder die Wahl der Reifen. Auch während der einstündigen Qualifikation dürfen Sie tunen, allerdings verrinnt dabei die Zeit. Während die Uhr runtertickt, können Sie sich die Zeiten und Plazierungen der Konkurrenten anzeigen lassen, um sich im Fall des Falles nochmal auf die Piste zu wagen.

Kommentierte Rennen

Jedes Rennen besteht aus zwei Läufen, deren Ergebnisse miteinander verrechnet werden. Neu ist dabei der Kommentator, der auf besondere Ereignisse hinweist. Das betrifft Ihre Ausflüge ins Kiesbett genauso wie Stürze der Kontrahenten. Denn je nach eingestellter Gegner-KI fallen die Burschen gern mal hin und liegen hinter einer

Kurve urplötzlich auf der Fahrbahn. Aber mit ein wenig Übung und einer gut konfigurierten Steuerung weichen Sie den Hindernissen rechtzeitig aus. Recht hilfreich ist in dem Zusammenhang die jederzeit aufrufbare Wiederholung. Fahrfehler werden dort schnell sichtbar, zudem können Sie die spannendsten Szenen speichern.

Wahre Rennsportfans fühlen sich erst im Realismus-Modus wohl. Denn erst hier wirken sich die Bewegungen der Fahrer auf die Stabilität

Mick Schnelle



Klassenbester

Superbike 2000 hat mich eiskalt erwischt. Eingedenk des mittelprächtigen Vorgängers hatte ich mich auf ein

paar mäßig spannende Renntage eingestellt und wurde statt dessen von der phantastischen Atmosphäre gepackt. Seitdem trainiere ich beinahe täglich, um mich langsam, aber sicher an die Weltspitze heranzutasten. Denn trotz der individuell konfigurierbaren Steuerung ist Superbike 2000 schon auf mittlerem Schwierigkeitsgrad eine echte Herausforderung. Erfreulicherweise bleibt das Programm aber stets fair. Die Gegner haben mit der Strecke und den Wetterverhältnissen genauso zu kämpfen wie ich. Den anderen passieren Unfälle durch Fahrfehler ebenso wie mir.

Spitzengrafik

Neben der tollen Spielbarkeit spielt die erstklassige Präsentation schon fast die zweite Geige. Die Animationen der Fahrer wirken lebensecht und die Strecken, dank Posten an den Fahrbahnändern, alles andere als steril. Bislang gab es kaum ein Motorradspiel, das mich länger begeistern konnte. Superbike 2000 werde ich nach diesem Test auch auf meiner privaten Festplatte rasen lassen.

deutlich aus. Bis zu acht Fahrer dürfen über Netzwerk oder Internet antreten. Neu ist der Splitscreen, bei dem sich zwei Spieler einen PC teilen. **MIC**



Bei zuviel **Gas** hebt die Maschine ab.



Tuning ist vor jedem Rennen Pflicht.

Superbike 2000

Genre:	Rennspiel	Preis:	100 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	EA Sports
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	300 MByte
Multiplayer:	2 (1 PC), 2 (ser.), 8 (LAN), 8 (www)	Spieler:	1 pro Original
3D-Karten:	■ Voodoo 1 ■ Riva TNT2	■ Voodoo 2 ■ Geforce	■ Voodoo 3 ■ Matrox G400

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/300 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium III/500 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Athlon 700 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

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



Erstklassig steuerbare Motorradsimulation.

Nostalgie im Blechkleid

Käfer Total

Als Benzin noch billig war: Lustige Vehikel von Anno dazumal, flotte Rennen und viel Farbe sorgen für fast unbeschwertes Rasen.



Vom Wirtschaftswunder-Vehikel zum Lieblings-gefährt langhaariger Blumenkinder: Kein anderes Auto hat eine solch bewegte Geschichte hinter sich wie der VW-Käfer. In **Käfer Total** sausen Sie mit dem Kraft-Ei so-

wie 17 anderen nostalgischen Fahrzeugen um die Wette. Neben allerlei Karren aus Wolfsburg, etwa dem Karmann-Ghia und dem klassischen »Nein, ich bin kein Legobaustein«-70er-Jahre-Transporter, sind darunter auch Spaßautos wie französische Kübelwagen oder diverse Strandbuggys. Einige Modelle gibt's sogar in Monster-Truck-Varianten auf Riesenreifen. Und wer genug Siege sammelt, darf auch in einen New Beetle klettern.

Im **Monster-Karmann** rasen Sie allein gegen die Uhr.



Peter Steinlechner



Rustikaler Rennspaß

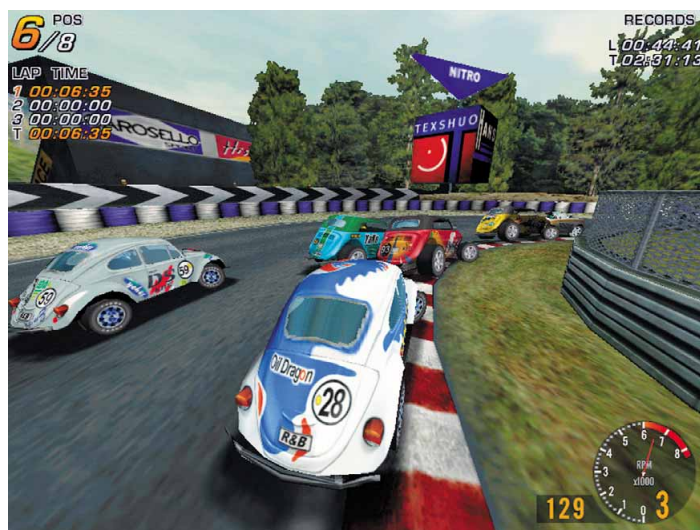
Daß alte Autos durchaus für frischen Wind sorgen können, zeigt **Käfer Total**. Auch wenn der Titel eigentlich

eine Mogelpackung ist, weil ich eher selten mit dem Heckmotorler unterwegs bin und viel öfter etwa in Buggys sitze – die kultigen Karossen bringen allemal Stimmung am PC. Neben der schnucklig-bunten Grafik haben es mir hauptsächlich die gut gestalteten Strecken und abwechslungsreichen fünf Rennmodi angetan.

Leider drückt das Fahrverhalten arg auf die Spaßbremse: Die Blechkisten rollen fast wie auf Gleisen, um dann bei plötzlichen Lenkmanövern eher zur Seite zu kippen, als weich meinen Befehlen zu gehorchen. Mit der Zeit gewöhnt man sich daran, aber letztlich ist am Steuer viel echte Arbeit gefragt – schade. Kein Rennspiel für zwischendurch, sondern ein buntes Spektakel für motivierte Lenkradkünstler.

Massehaft Modi

In den fünf Rennmodi geht es zwar immer darum, so schnell wie möglich zu fahren, trotzdem stellt jeder andere Anforderungen. Bleifuß pur ist vor allem auf Straßen- und Strandkursen gefragt. Mit den riesigen Monster-Trucks müssen Sie sehr feinfühlig agieren, weil umgestoßene Markierungspfeiler Strafsekunden einbringen. Im Cross-Modus sorgen Schlaglöcher, Schanzen und der rutschige Untergrund für Schlitterspaß. Insgesamt jagen Sie über 25 Rennstrecken, die meisten befahren Sie in jeder Richtung und bei Tag wie Nacht. Sie sind sowohl auf zuschauergesäumten Landstraßen als auch in großen Stadien unterwegs. Allen Pisten gemein: Vom Kurs können Sie nur selten abkommen, aber Randstreifen und Leitplanken bremsen die



Die anderen Käfer-Piloten greifen bei **Pulkfahrten** gerne zum Blechschubser.

Rennsammeln stärker ab als in anderen Programmen.

Die Autos und Strecken sind liebevoll gestaltet. Es gibt allerlei grafische Leckereien wie Spiegelungen oder Partikeleffekte. Ein Schadensmodell fehlt allerdings – auch

nach Karambolagen sieht Ihr Käfer aus wie frisch vom Band. Außerdem arbeitet die Perspektivenkorrektur nur schlecht: Insbesondere in Kurven werden die Autos wie mit einem Fischauge optisch in die Länge gezogen. **PS**

Käfer Total

Genre:	Rennspiel	Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene	Hersteller:	Infogrames
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 320 MByte
Multiplayer:	1 (1 PC), 2 (1 PC), 8 (LAN)	Spieler:	Acht pro Original
3D-Karten:	<div> <div>Voodoo 1</div> <div>Voodoo 2</div> <div>Voodoo 3</div> <div>Riva TNT</div> <div>Riva TNT2</div> <div>Geforce</div> <div>Matrox G400</div> <div>Rage 128</div> </div>		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200	Pentium II/233	Pentium II/300
32 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 12fach CD	128 MByte RAM, 16fach CD
	3D-Karte	3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

Flotte Flitzerei mit fummeligem Fahrverhalten.



Grand Prix World

Können FIA-Segen und RTL-Hype diesen Manager zum Sieger machen?



chmucklos, aber übersichtlich präsentieren sich die **Formel-1-Renntage**.

Während alle Welt gespannt auf Geoff Crammonds Rennsimulation **Grand Prix 3** wartet,

schickt Microprose schon mal **Grand Prix World** vor. Doch der sachlich-nüchterne Look des Formel-1-Managers degradiert den Rennsport zum Buchhaltervergnügen.

Duell der Giganten

Das Rennjahr 1998 wurde beherrscht vom packenden Duell zwischen Michael Schumacher und Mika Hakkinen. Genau in diese Saison versetzt Sie **Grand Prix World**. Als Teamchef eines Formel-1-aktiven Rennstalls kümmern Sie sich sowohl um die finanziellen wie auch technischen Belange. Selber fahren dürfen Sie nicht. Statt dessen teilen Sie Mechaniker und Ingenieure den verschiedenen Aufgabenbereichen zu. Während sich einige um Setup, Tuning und Reparaturen kümmern, optimieren die anderen Boxenstops oder per-

fektionieren die Motoren. Die Ingenieure werkeln gleichzeitig an neuen Baugruppen, verbessern die Bremsanlage oder das Getriebe.

Rennen live

Das alles spielt sich in langweiligen Menüs ab, die zudem unübersichtlich aufgebaut sind. Etwas schöner wird es, sobald Sie zum eigentlichen Rennen gelangen. Auf einem viergeteilten Bildschirm können Sie jederzeit Infos zur Streckenbeschaffenheit, Reifentemperatur oder Platzierung abrufen und gleichzeitig den Lauf live verfolgen. Die Boliden brettern als eingblendete Bitmaps über starre Fotografien der Strecke. Diese Ansichten dienen lediglich als Schmuck, denn zusätzliche Informationen gewinnen Sie daraus nicht. Auch in der Vogelperspektive beschränkt sich der Nutzen darauf, die aktuelle

Reihenfolge ablesen zu können. Über Icons weisen Sie Ihre Fahrer an, in die Boxen zu fahren, zu überholen oder andere Fahrer zu blocken.

Zwischen den Renntagen bearbeiten Sie wieder die tristen Menüs, in denen Sie Produktionsanlagen upgraden, Sponsoren zum Rennen einladen oder sich ums Merchandising kümmern. Dank FIA-Lizenz und RTL-Kooperation tragen Rennställe und Fahrer die Original-Namen. Letztere sind sogar mit einem Foto vertreten. **MIC**



Zwischen den Rennen **tunen** Sie die Boliden und verbessern die Bauteile.

Mick Schnelle



Chance vertan

Viel nüchterner als in Grand Prix World kann man den Formel-1-Zirkus eigentlich nicht umsetzen. Sind die Ren-

nen noch leidlich spannend, so ist die Zeit zwischen den Veranstaltungen in etwa so interessant wie eine Tabellenkalkulation. Außerdem sind mir die Eingriffsmöglichkeiten beim Bolidensetup viel zu eingeschränkt. Alles läuft anonym im Hintergrund ab, während ich nur Ressourcen zuteile.

Da hilft auch die schönste Lizenz für Originalnamen nichts, bei Grand Prix World kommt kein Formel-1-Flair auf. Ich bleibe lieber beim guten, alten F1-Manager.

Grand Prix World

Genre: Manager
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Multiplayer: nicht vorhanden
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Microprose
Festplatte: ca. 300 MByte
Spieler: Einer pro Original
3D-Karten: ☐ Voodoo 1 ☐ Voodoo 2 ☒ Voodoo 3 ☒ Riva TNT ☒ Riva TNT2 ☒ Geforce ☒ Matrox G400 ☒ Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 233 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

Schnörkelloser Formel-1-Manager.

