

Sport

Michael Galuschka



Die Jahr-2000-Ödnis

Beim Zusammenstellen der Sport-Charts überkam mich eine tiefe Langeweile. Nicht, daß der diesmalige Sportteil so öde wäre – ganz im Gegenteil. Aber schon sieben Spiele – fast ein Drittel – schmückten sich inzwischen mit dem trendigen Millenniums-Zusatz 2000. Das Ende ist damit bei weitem nicht erreicht: An ausstehenden Titeln fallen mir spontan noch **NBA Live 2000** sowie **Links LS 2000** ein, und auch außerhalb der Top 25 tummeln sich einige Nullen.

Abgesehen davon, daß noch gar nicht 2000 ist (und man dann sowieso schon wieder die ganzen 2001er spielt), weist dieses unscheinbare Detail doch auf Grundsätzliches hin: Neben dem bereits angeschnittenen Ideenmangel bei der Namensgebung auch darauf, daß das Sportgenre bald nur noch aus Serien besteht. Mein Vorschlag: Statt der immer gleichen Zahlenkürzel sollte man die Titel einfach mit dem Erscheinungsdatum versehen. Bei einem »Fifa 4.11.1999« steckt nicht nur echter Nutzen im Namen, es wird garantiert auch nicht mehr verwechselt.

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 2000	Sportspiel	11/99	92%
2	Fifa 2000	Sportspiel	NEU	88%
3	TOCA 2	Rennspiel	5/99	88%
4	Nice 2	Rennspiel	11/98	88%
5	Colin McRae Rally	Rennspiel	10/98	87%
6	Links LS 99 Edition	Sportspiel	4/99	87%
7	Racing Sim 2	Rennspiel	11/98	87%
8	NBA Live 99	Sportspiel	1/99	86%
9	Kicker Fußball Manager	Manager	11/99	85%
10	Need for Speed 4	Rennspiel	8/99	85%
11	Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	84%
12	Sega Rally 2	Rennspiel	11/99	84%
13	Anstoss 2 Gold	Manager	12/98	84%
14	Nascar Racing 3	Rennspiel	NEU	83%
15	Midtown Madness	Rennspiel	7/99	82%
16	Tiger Woods 99	Sportspiel	11/98	82%
17	Grand Prix 500ccm	Rennspiel	12/98	82%
18	Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	12/98	81%
19	Fußball International 2000	Sportspiel	10/99	78%
20	Superbike World Champ.	Rennspiel	4/99	78%
21	Bundesliga Stars 2000	Sportspiel	9/99	77%
22	Links Extreme	Sportspiel	8/99	77%
23	Castrol Honda Superbike 2000	Rennspiel	9/99	75%
24	Madden NFL 2000	Sportspiel	NEU	74%
25	NBA Inside Drive 2000	Sportspiel	11/99	74%

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

Fifa 2000	120
Technik-Check	124
Bundesliga 2000	126
Autobahnraser 2	130
Nascar Racing 3	132
NHL Champ. 2000	134
Extreme Biker	136
Trickstyle	138
Hattrick Wins	139
Madden NFL 2000	140

Knopf-Künstler

Fifa 2000

Von wegen Übersättigung: Auch in der siebten Auflage ist EA Sports' Kickerspiel wieder ein Freizeitkiller erster Güte.



Auf Demo-CD:
GameStar-
Duell-Video

Facts

- über 400 Teams
- 16 Ligen
- 40 historische Teams
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 15 Stadien

Was beschäftigte den PC-spielenden Fußballfan in der letzten Zeit wohl am meisten? Die Fußball-EM war sicher ein Thema, konnten doch selbst Spitzenteams wie Moldawien oder Finnland die deutsche Nationalmannschaft nicht von der direkten Qualifikation abhalten. Auch die Champions League wird im-

mer interessanter. Denn hier spielen gleich vier deutsche Teams mit, von denen es mit Hertha BSC Berlin zumindest eines geschafft hat, sich (noch) nicht zu blamieren.

Trotzdem heißt die eigentlich spannende Herbstfrage auch 1999: »Wie fällt das diesjährige Fifa aus? Was fiel EA Sports neues ein?« Nicht allzuviel, um die Antwort auf die zweite Frage vorwegzunehmen. Im wesentlichen handelt es sich bei **Fifa 2000** um die runderneuerte Vor-

jahres-Version. Behutsame Verbesserungen bei Matchablauf und Spielmodi geben der Millenniums-Edition dennoch ihre Berechtigung.

Immer dem Pfeil nach

Das Herzstück der letzten **Fifa**-Auflagen, die hervorragende Spielbarkeit, wurde ein weiteres Mal verfeinert. Die Entwickler haben ihr Vorha-

ben erreicht, das Spielgeschehen trotz vereinfachter Steuerung noch variabler zu gestalten. Dabei hilft vor allem ein farbiger Pfeil, der dem ballführenden Kicker die Richtung des nächsten Teamkollegen anzeigt. Wenn die Markierung grün ist, steht einem gelungenem Paß sprichwörtlich nichts im Wege, bei Rot hat er dagegen nur wenig Chancen, anzukommen. Und bei Gelb kann es klappen, muß aber nicht. Besonders inmitten kleinerer Spielertrauben bewährt sich der Pfeil recht schnell, wenngleich die Farbangabe hin und wieder bar jeglicher Logik ist.

Gut abgestuft wurden die drei Schwierigkeitsgrade: Einsteiger kommen im Amateur-Modus sofort zurecht, und selbst für Könner ist der Computer im Weltklasse-Level eine harte Nuß. Anspruchsvoll, wenn auch schaffbar, fällt der Profi-Modus aus.

Steueroase

Insgesamt liegt das Spielniveau leicht über dem etwas hektisch wirkenden Vorgänger: Mit dem neuen, nach etwas Eingewöhnung sinnvoll einsetzbaren Ball-Abschirm-Knopf können Sie das Tempo aus dem Spiel nehmen. Neben den vier Basis-Buttons



Barcelonas Torhüter konnte den Ball nur **abklatschen**, für Dortmund eröffnet sich die Chance zum Nachsetzen.

Schuß, Flanke/hoher Paß, Paß und Spurt hält das prall belegte Gamepad für fast jede Situation die passende Technik bereit. Im Angriff zählen dazu Tricks wie Übersteiger, Hackentrick, 360-Grad-Pirouette oder Sidestep, der den Abwehrspieler ins Leere laufen läßt. In der Verteidigung haben Sie vom harmlosen Tackling bis hin zur rotbedrohten Blutgrätsche drei verschiedene Grundattacken zur Auswahl. Außerdem können Sie den Torwart herausstürzen lassen, eine Abseitsfalle aufbauen oder dem ganzen Team Pressing verordnen. Spontan einsetzbare Offensivtaktiken wie ein beherzter Flankenlauf fielen hingegen dem Rotstift zum Opfer. Praktisch: Bei Standardsituationen können Sie per Feuerknopf einen von drei markierten Kollegen direkt anspielen. Nicht immer ideal ist die Verteilung von Angriffs- und Verteidigungsmanövern auf die Feuerknöpfe. Wer zum Beispiel wegen Ballverlust etwas zu spät zum Übersteiger ansetzt, hat auf einmal das lästige Pressing-Icon auf dem Bildschirm.

Langzeitliga

In den betont schlichten Menüs sind auf Anhieb keine Neuerungen zu entdecken.



Die **Unähnlichkeit** mit lebenden Personen ist beabsichtigt: Mangels Gesichtslizenz sieht der Digi-Bierhoff ganz anders aus.



Mit dieser spektakulären Kamereinstellung wirken Tore in der Wiederholung gleich doppelt so schön.

Eine der wichtigsten wird sogar schamhaft verschwiegen: Endlich dürfen Sie sich mehrere Jahre hintereinander mit demselben Verein vergnügen. Neben Ab- und Wiederaufstiegen lockt auch das europäische Parkett – selbst die nationalen Pokale sind nun in eine Saison integriert. Nahezu unverändert blieb der eher rudimentäre Managermodus. Außer der Verpflichtung neuer Spieler und grobschlächtigen Taktikeinstellungen (das Verschieben einzelner Akteure fiel sogar ganz heraus) gibt es hier nicht sonderlich viel für Sie zu tun.



In einem seltsamen **Halb-s/w-Modus** können Sie mit 40 berühmten Teams der vergangenen Jahre antreten.

Außerdem wartet auf den Solokicker das bekannte Repertoire aus Freundschaftsspiel, diversen Turnieren und einem Trainingsmodus zum Üben der Steuerungsfinesse. Wer lieber das Tor menschlicher Mitspieler bombardiert, wird mit **Fifa 2000** nur halb glücklich. Zwar gehört es zu den spannendsten Programmen überhaupt, die man zu mehreren an einem Rechner daddeln kann (nachzuprüfen in unserem Video-Special), doch Internet-mäßig bleibt der PC kalt. Lediglich im lokalen Netzwerk dürfen sämtliche zwanzig Feldspieler von menschlichen Akteuren übernommen werden.

Starrsinniges Gamepad

Bis endlich der Anpfiff erfolgt, müssen Sie noch eine herbe Enttäuschung überstehen: Auch im siebten Anlauf hat es EA Sports nicht ge-



Das Team-Management, hier die **Taktikeinstellungen**, beschränkt sich erneut auf das Wesentliche.

Gunnar Lott



Immer wieder gut

Der Millenniumsjahrgang der ruhmreichen Fifa-Serie beschränkt sich im wesentlichen auf optisches Feintuning, auch wenn gerade Gelegenheitsspieler den leicht optimierten Matchablauf schätzen werden. Die sinnvollste spielerische Änderung ist der hilfreiche Pfeil, der gute Paßchancen anzeigt; vom Saisonmodus hätte ich mir hingegen etwas mehr Pep erhofft. Außerdem warte ich seit Äonen darauf, daß bekannte Stärken der NHL-Serie endlich übernommen werden. Egal, auch das aktuelle Fifa ist wieder das bei weitem beste Fußballspiel dieses Jahres.

Michael Galuschka



Kicker-König

Mann, war das spannend: Knapp, aber hochverdient setzt sich das Team der Fifa-Stärken gegen die

überraschend fitte Mannschaft der Fifa-Schwächen durch. Vor allem in der ersten Halbzeit sah es zunächst nach einem Erfolg der Schwächen aus: eine lieblose Präsentation und nervige Kommentare erspielten die Führung, die das wieder nicht frei konfigurierbare Gamepad noch deutlich ausbauen konnte. Erst nach einer gewissen Spielzeit kamen dann die Stärken zum Zug; vor allem das flüssige Paßspiel, die brillanten Animationen sowie die sinnvollen Kameraeinstellungen verwandelten den Rückstand noch in einen Triumph. Dadurch steht Fifa 2000 nun mit 88 Punkten auf Platz 2 der Tabelle.

Führung verteidigt

Schon erstaunlich, wie es EA Sports trotz der Mängel und nerviger Details (Stichwort: Kopfballstärke des Computers) geschafft hat, ein derart faszinierendes Sportspektakel auf die Beine zu stellen. Gut, allzuviel hat sich gegenüber der 99er Version nicht geändert; ein paar Dinge wie die Angriffstaktiken wurden sogar kurzerhand gestrichen. Doch nirgendwo wird Fußball am Bildschirm so zum Erlebnis wie bei Fifa 2000.

schaft, die Steuerung frei konfigurierbar zu machen. Außerdem wurden nicht alle Funktionen optimal verteilt; einen herzhaften Sprint legen die Kicker zum Beispiel mit dem Y-Knopf auf den Rasen. Bei den Referenz-Pads von Logitech und Microsoft ist dieser mitten in der zweiten Reihe. Bis man ihn da zielsicher trifft, ist es meistens schon zu spät.

Doppelter Dämpfer

Gestrichen haben die Kanadier die freie Wahl des Austragungsorts bei Freundschaftskicks. Das gute Dutzend Stadien ist vom schnuckligen Schmuckkästchen bis zur Riesenschüssel zwar schön abwechslungsreich gestaltet, hat aber mit real existierenden Arenen wenig Ähnlichkeit. Ein Atmosphäre-förderndes Drumherum, wie etwa die Vorstellung des Spielortes, bleibt deshalb Fehlanzeige. Statt dessen verfolgt man den Einlauf und die letzten Dehnübungen der Spieler, und aus der Reporterkabine begrüßen einen der Fifa-Veteran Wolf-Dieter Poschmann und Hansch-Ersatz Rolf Dahmann. Ob es nun an deren Tagesform oder der EA-Dialogregie lag: Die Kommentare sind ziemlich daneben. Von platten Sprüchen (»Das ist Fußball!«) bis hin zu sprachlichem Müll (»Der Ballbesitz ist weg«) ist fast jede mögliche Kommentatoren-Peinlichkeit vertreten.

Anmachende Animationen

Im Gegensatz zu manchem EA-Sports-Kollegen ist **Fifa 2000** kein Präsentationswun-



Haarige Situationen können Sie im **Replay** gut analysieren.

der. Neben den bereits erwähnten Atmosphäre-Schwächen reißt auch die Grafik insgesamt keine Grasbüschel aus. Die Polygonmännchen, Spielfelder und Stadien wurden seit **Fifa 98** nur unmerklich schöner. Da helfen auch die animierten Gesichter nicht, zumal sie den echten Vorbildern (die Kader sind auf aktuellem 1999/2000er

Stand) mangels Genehmigung kaum ähneln und des öfteren eher Fratzen gleichen. Todsckick und nahezu perfekt fallen hingegen die Animationen aus; von Dutzenden Jubelarten über theatralisches Reklamieren bis hin zum Anstänkern ungelebter Gegenspieler haben die Fußballer ein enormes Repertoire. Insgesamt gelungen, wenn auch nicht besonders auffällig ist der Zuschauer-Sound. Musikalisch geht es mit Bands wie »Big Reel Fish« und »Apollo 440« wie immer sehr modisch zur Sache. Höhepunkt ist der Intro-track; hier heizt Robbie Williams mit seiner neuen, extra auf **Fifa 2000** abgestimmten Single ein: dampfender Britpop vom Feinsten. **MC**



Bei der bewährten **Turmkamera** lassen sich Höhe und Zoomstufe jetzt frei einstellen.

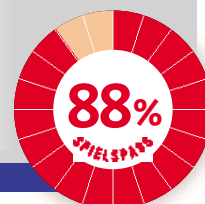
Fifa 2000

Genre:	Sportspiel	Hersteller:	Electronic Arts
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 270 bis 370 MByte
Spieler:	Einer bis vier (an einem PC), bis acht (Modem), bis zwanzig (Netzwerk)		
3D-Karten:	<input checked="" type="radio"/> Direct 3D <input checked="" type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Open GL <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100	Pentium II/233	Pentium II/450
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 16fach CD
	3D-Karte	3D-Karte (min. 16 MByte)

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

Fußballfest mit kleinen Schönheitsfehlern.

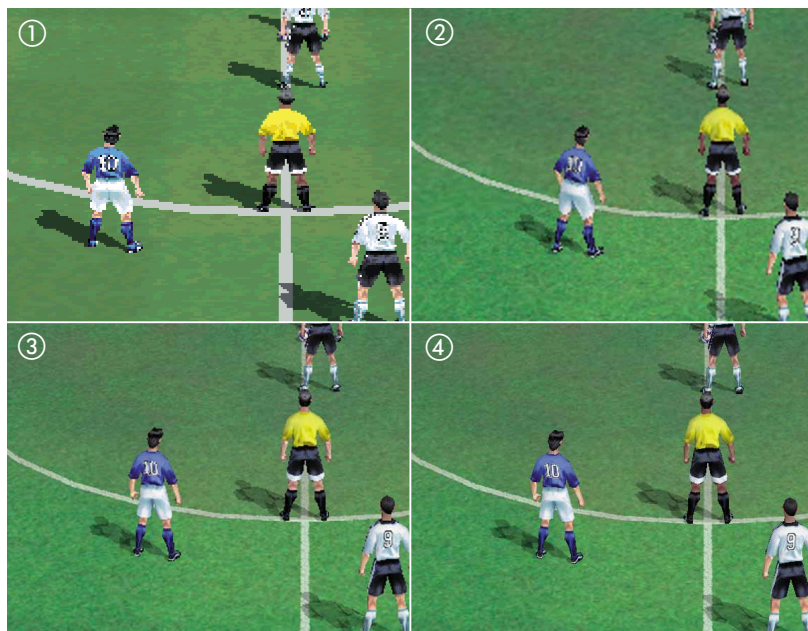


Technik-Check: Fifa 2000

Die wichtigsten Fakten
zur sachte optimierten
Grafik-Engine.

Grafik-Check:

- ① 640x480, Software, 50% Details
- ② 640x480, alle Details
- ③ 1024x768, 50% Details
- ④ 1600x1200, alle Details



Schon in der niedrigsten Auflösung von 640x480 (mit allen Details) sieht die Fifa-Grafik gut aus. Höhere Auflösungen als 1024x768 bringen praktisch keinen Qualitätsgewinn mehr.

Da schon der Vorgänger von *Fifa 2000* sehr gut aussieht, hat sich die EA-Sports'-Grafikabteilung auf Feintuning beschränkt: Es gibt neue Jubelszenen, einige sehr schöne neue Animationen und optisch aufgepeppten Stadien. Dennoch halten sich die Hardware-Anforderungen in Grenzen: Auch Besitzer eines Pentium 200 MMX mit Voodoo-1-Karte können *Fifa 2000* auf der 640er-Auflösung bereits mit ordentlichen Frame-Raten spielen. Über Traumaauflösungen von 1600 mal 1200 Pixeln bei vollen Details dürfen sich schon Eigentümer gehobener Mittelklasse-PCs wie einem P-II/450 freuen, wenn sie mindestens eine TNT- oder Voodoo-2-Karte eingebaut haben. Leider lässt sich mit Detail-Einstellungen im Grafik-Menü die Performance kaum noch steigern – die Werte in unserer Tabelle gehen daher von der höchsten Detailstufe aus. **GUN**

Die Performance-Tabelle

Legende	
●	nicht möglich
●	unspielbar langsam
●	mit Einschränkungen spielbar
●	gut spielbar
●	nur im SLI-Modus möglich

		Software	Rage 128	Matrox G200	Voodoo 1	Banshee	Voodoo 2	Voodoo 3	TNT 1	TNT 2
P166 MMX, AMD K6/300	640x480	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	800x600	●	●	●	●	●	●	●	●	●
PII/300, Celeron 300, AMD K6-2/300	640x480	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	800x600	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	1024x768	●	●	●	●	●	●	●	●	●
PII/450	1024x768	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	1280x1024	●	●	●	●	●	●	●	●	●
PIII/500	1024x768	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	1280x1024	●	●	●	●	●	●	●	●	●

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: *Fifa 2000* unterstützt 3D-Karten per Direct3D; der Native-Support für PowerVR-Chipsätze wurde gestrichen. Unsere Testversion lief problemlos auf allen gängigen Beschleunigern außer der Matrox G200, mit der schon *Fifa 98* Probleme hatte. Im schönen Softwaremodus steht nur eine Auflösung zur Verfügung: 640 mal 480.

STADION: Es gibt rund 15 verschiedene Stadiongrafiken. Erstmals bietet ein *Fifa*-Spiel animierte Zuschauer, die Sie auch abschalten können, was aber fast keinen Performance-Gewinn bringt. Sonstige Effekte gibt's kaum, wenn man vom einstellbaren Wetter (Sonne, Regen, Schnee) absieht.

EINGABEGERÄTE: Sie können *Fifa 2000* per Tastatur oder Gamepad spielen. Im Gegensatz zur NHL-Reihe dürfen Pads bei

Fifa nicht frei konfiguriert werden, was sehr störend ist. Dennoch bietet ein Gamepad das beste Spielgefühl.

FIGUREN: Die Animationen und Texturen der Polygonfiguren sind sehr gelungen, die Spieler unterschiedlich groß, ihre beweglichen Gesichter können Emotionen ausdrücken.

SOUND: Aufwendige Stereo-Effekte – 3D-Soundkarten werden ebenso unterstützt wie Dolby Surround. Die Musik liegt nur in digitalen Soundstreams, aber nicht in Audiotracks vor.

MULTIPLAYER: *Fifa 2000* lässt sich per serielltem Kabel, Modem oder im lokalen Netzwerk spielen. Maximal 20 Spieler können teilnehmen, davon bis zu vier an einem PC. Auf eine Internet-Option wurde verzichtet. Leider benötigt jeder Rechner, wie neuerdings bei EA-Spielen üblich, eine eigene CD.

Der lange Weg an die Spitze

Bundesliga 2000

Fernsehreife Grafik soll Fußballmanager-Freunde für Bundesliga 2000 gewinnen. Doch der schönste ist nicht automatisch der beste.

Neben Golf- und Rennspielen sind die Fußballmanager das einzige Sportspiel-Genre, in dem EA Sports nicht die Nase vorn hat. Auch Bundes-

liga 2000 kann den aktuellen Spitzenreitern **Anstoss 2 Gold** und **Kicker Fußball Manager** noch nicht das Wasser reichen. Doch mit **Fifa 99**-Grafik und einer Handvoll neuer Optionen macht der Manager Made in England jetzt einigen Boden gut.

Bundesliga live

Was **Bundesliga 2000** auszeichnet, ist die offizielle DFB-Lizenz. Sie sehen in aller Grafikpracht der **Fifa 99**-Engine die Polygonspieler Ihres Lieblingsvereins auf Torjagd gehen, mit richtigen

Namen und im Originaltrikot. Lediglich auf die echten Gesichter müssen Sie aus rechtlichen Gründen verzichten. Dafür wird das Spiel von Rolf Töpfer recht kompetent moderiert. Zwar wiederholen sich

manche Sprachsamples allzu schnell, aber die Kommentare passen gut zu den Situationen. Nur hat Töppie eine gesteigerte Neigung, Torwarte



Nach dem Spiel wird unter anderem die Dauer des Ballbesitzes des Teams **analysiert**.

über den grünen Klee zu loben. Nahaufnahmen sorgen für Stadionflair, wenn sich Spieler über gelbe Karten beklagen oder in frenetischen Torjubel ausbrechen.

Budget-Begrenzung

Zwischen den Spieltagen managen Sie Ihren Verein mit den aus **Bundesliga 99** bekannten Optionen. So stecken Sie Ihr Geld in den Stadionausbau und investieren ein wenig ins Umfeld oder ein Krankenhaus. Dabei wird Ihre Ausgabenwut durch strenge Vorgaben begrenzt, die das virtuelle Präsidium nach eigenem Gutdünken für jeden Bereich (Stadion, Spielerkauf) festlegt. Umschichtungen zwischen diesen Segmenten dürfen Sie nicht vornehmen. Dadurch kann es passieren, daß Sie zwar prinzipiell genug Geld in der Kasse haben, um sich einen Luxusstürmer zu leisten, letztlich aber daran scheitern, daß die letzten Milliönchen fest für Baumaßnahmen verplant

FC SCHALKE 04

WAGNET BÜROHILFE SCHALKE 04 GbR, 50 HUNTERST. 09, WERNECKE

STATISTIKEN

21.04.2001

HEIDI
FAMILL
TANNER

TRAINING

FINANZEN

MANNSCHAFT

TEAM

AUSSTELLUNG

SCHALLER

IMMUN. ANH.

TAMM

TRAINER

ASSEN

STATISTIKEN

ANALYSE

TABELE

5-MAIL

HAUPTMENU

	1. TW	2. TW	3. TW	4. TW	5. TW	6. TW	7. TW	8. TW	9. TW	10. TW	11. TW	12. TW	13. TW	14. TW	15. TW	16. TW	17. TW	18. TW	19. TW	20. TW	21. TW	22. TW	23. TW	24. TW	25. TW	26. TW	27. TW	28. TW	29. TW	30. TW	31. TW	32. TW	33. TW	34. TW	35. TW	36. TW	37. TW	38. TW	39. TW	40. TW	41. TW	42. TW	43. TW	44. TW	45. TW	46. TW	47. TW	48. TW	49. TW	50. TW	51. TW	52. TW	53. TW	54. TW	55. TW	56. TW	57. TW	58. TW	59. TW	60. TW	61. TW	62. TW	63. TW	64. TW	65. TW	66. TW	67. TW	68. TW	69. TW	70. TW	71. TW	72. TW	73. TW	74. TW	75. TW	76. TW	77. TW	78. TW	79. TW	80. TW	81. TW	82. TW	83. TW	84. TW	85. TW	86. TW	87. TW	88. TW	89. TW	90. TW	91. TW	92. TW	93. TW	94. TW	95. TW	96. TW	97. TW	98. TW	99. TW	100. TW																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW	1. TW

Zahlen über Zahlen charakterisieren die **Spieler**.



Die hervorragende **Spielezenengrafik** basiert auf Electronic Arts' hauseigener, ein Jahr alter Fifa-99-Engine.

Bugs in Testversion

In der von Electronic Arts zum Test freigegebenen Version von Bundesliga 2000 waren zahlreiche Bugs enthalten. Electronic Arts will diese Fehler noch beseitigen. Wir glauben nur, was wir sehen und warten mit der Wertung bis zur Verkaufsversion. Einige Bug-Beispiele:

- eine Halbzeit dauert statt 45 locker bis zu 185 Minuten
- Kommentator fordert bei Unentschieden im Bundesliga-Spiel Verlängerung und Golden Goal
- Spieler-KI setzt oft völlig aus
- unfreiwillige, sinnlose Rückpässe in den eigenen Strafraum
- Spieler kicken Ball hin und her, ohne sich zu bewegen
- Spieler kleben aneinander fest und humpeln über das Spielfeld
- im Gelsenkirchener Parkstadion existieren keine Stehplätze
- Kommentator verwechselt ständig Spielernamen wie Schalkes Hajnal mit Bochums Peschel
- historische Angaben fehlerhaft (höchster Schalker Sieg war nicht 6 zu 1 gegen Dortmund, sondern 7 zu 0 gegen die Bayern)

sind, die Sie eigentlich gar nicht durchführen wollen.

Endlich Einzeltraining

Weniger eingengt sind Ihre Möglichkeiten als Trainer.



Die Menüs (hier die Aufstellung) sind nüchtern, aber zweckmäßig.

Auf einen Mausklick erteilen Sie jedem Spieler Vorgaben zum Schlagen weiter Pässe, Flanken oder zum Dribbeln. Außerdem können Sie die Jungs zum Einzeltraining in einer von vier Kategorien verdonnern. Wenn Ihnen die voreingestellten Standardaufstellungen nicht reichen, dürfen Sie sich auch an eigenen Varianten versuchen. Dabei warnt Sie ein rot anlaufender Statuswert, wenn ein Kicker nicht auf seiner Lieblingsposition eingesetzt wird. Nach wie vor fehlt eine Anzeige, die den eigenen abgedeckten Raum und den des Gegners anschaulich darstellt.

Überaus elegant ist den EA-Sportlern die Menüsteuerung gelungen. Im schlichten Edellook werden immer

nur die Optionen angeboten, die gerade Sinn machen. Besonders praktisch ist die E-Mail-Funktion, über die Sie die wichtigsten Einstellungen wie Karten- oder Spielerverkauf abwickeln. Und endlich werden die Durchschnittswerte des eigenen Teams und des nächsten Gegners für Mittelfeld, Verteidigung und Sturm grafisch zusammengefasst und in Balkenform gegenübergestellt.

Beim letzten Mal fehlte er noch, doch diesmal dürfen gleich zehn menschliche Manager im Mehrspielermodus antreten. Allerdings nur nacheinander an einem PC. Ein Netzwerkmodus ist erst für den Nachfolger im Jahr 2000 geplant. Leider fehlt eine einstellbare Zeitbegren-

Mick Schnelle



Schick, aber eingeschränkt

Bundesliga 2000 kann nach wie vor gegen die aktuelle Konkurrenz

nicht anspielen. Das heißt aber nicht, daß der EA-Manager keines weiteren Blickes mehr zu würdigen wäre. Denn wenn man sich nur auf die Aufstellung und die wunderschön dargestellten Spieltage konzentriert, bekommt man ein flottes Programm präsentiert, mit dem man an einem Nachmittag locker eine komplette Saison durchspielt und Spaß dabei hat.

Nichts für Fans

Genre-Experten und eingefleischte Fußballmanager-Fans werden aber die Einstellungsmöglichkeiten eines Kicker Fußball Managers schnell vermissen. Wenn alles mal so funktioniert, wie es soll (siehe Extrakasten), werden Einsteiger, die nicht von der Optionsvielfalt der Kontrahenten weggeschwemmt werden wollen und Wert auf Originalnamen legen, mit Bundesliga 2000 ordentlich bedient. Grundvoraussetzung dafür ist, daß die Programmierer eine fehlerfrei funktionierende Engine hinbekommen. Warten wir es ab!

zung, was Partien mit peniblen Taktiktüfeln zu Marathonmatches ausarten läßt. Einen Editor, mit dem sich die Ligenmodi abändern ließen, gibt es leider nicht. **MIC**



Sehr schön animierte **Nahaufnahmen** sorgen für die richtige Stadionatmosphäre.

Bundesliga 2000

Genre: Fußballmanager
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: Einer bis zehn (an einem PC)
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Hersteller: EA Sports
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 570 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133	Pentium II/300	Pentium II/400
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD
	3D-Karte	3D-Karte

Grafik		Sehr gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer		Ausreichend

Aufgrund zahlreicher Bugs noch keine Wertung möglich.

Hübsch und leicht, ohne besonderen Tiefgang

Rasen ohne Reue

Autobahn Raser 2

Was in der Realität voll ins Auge geht, klappt zumindest im Spiel: Mit Vollgas durch deutsche Großstädte.

Das Versprechen klang verlockend: Der erste **Autobahn Raser** wollte vor eineinhalb Jahren flotte Wettrennen auf realistisch nach-

gebildeten deutschen Autobahnstrecken bieten. Tat er aber nicht – prompt kam von GameStar mit der Wertung von 27 Prozent die Quittung für gräßliche Grafik und verkorkste Steuerung. Mit dem **Autobahn Raser 2** will Hersteller Davilex das an sich clevere Konzept nun in besserer Verpackung an den Mann bringen. In der Tat ist der zweite Teil wesentlich besser spielbar, wenn auch längst noch nicht mit zeitgemäßer Technik gesegnet.

Im Stadtverkehr

Trotz des vielsagenden Namens wird der **Autobahn Raser 2** den deutschen Schnellstraßen untreu. Nur auf drei der acht Strecken fahren Sie über Land; die restlichen Kurse führen quer durch die wichtigsten Großstädte wie Berlin und Hamburg. Die Streckenführung mixt dabei real existierende Straßen mit aberwitzigen Abkürzungen; so schlittern Sie etwa durch eine Münchner U-Bahn-Station oder den Dortmunder Bahnhof. Den Großteil der Stadtgrafik machen triste Standardtextures aus, nur wichtige Wahrzeichen wie der Berliner Reichstag erstrahlen im bekannten Mauerwerk. Wie es sich für Städte und Autobahnen gehört, sind Sie nicht allein unterwegs: Sie und Ihre sechs



Langsame Brummis überholen Sie zur Not auch mal auf dem **Sperrstreifen**.

Konkurrenten müssen sich durch den Straßenverkehr schlängeln. Abkürzungen über den Bordstein und selbstmörderische Touren auf der Gegenfahrbahn sind so an der Tagesordnung.

Polizei im Nacken

Bei der Meisterschaft arbeiten Sie sich in drei Klassen nach oben. In der untersten Gruppe treten Sie mit gemütlichen Kleinwagen an, dann folgen Mittelklasseautos und

Sportflitzer. Die teuren Karossen finanzieren Sie mit dem Preisgeld aus den Rennen; außerdem lassen sich Tuning-Teile kaufen. Neben Ihren Konkurrenten rücken Ihnen Polizeistreifen auf die Pelle. Wenn die grünen Minnas Sie stoppen, gibt's eine Verwarnung, bei dreien ist das Rennen gelaufen. Fairerweise ziehen die Polizisten auch Konkurrenzwagen aus dem Verkehr, wenn die vor Ihnen liegen. **CS**



Gegen den Strom in **Berlin**: Wir rasen mit unserem getunten Porsche auf das Brandenburger Tor zu.

Christian Schmidt



Naiver Charme

Die Entwarnung vorweg: Der zweite **Autobahn Raser** ist keine Katastrophe mehr. Ich gestehe, daß mir das

Flitzen durch die deutschen Großstädte sogar eine Zeitlang richtig Spaß gemacht hat. Das Spiel ist so simpel und eingängig, daß man problemlos drauflos fahren kann. Zum Aufstieg in die Genrespitze reicht das freilich längst nicht. Höhere Weihen verwehrt vor allem die veraltete Technik. Biedere Stadtgrafik, kein Schadensmodell, lasche KI-Gegner – ein *Need for Speed 4* fährt dem Raser in jedem dieser Punkte locker davon. Die Idee der authentischen Strecken samt Gegenverkehr ist aber so gut, daß ich mich auf einen dritten (technisch ausgereiften) **Autobahn Raser** freue.

Autobahn Raser 2

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Davilex
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 70 Mark	Festplatte:	ca. 210 MByte
Spieler:	Einer		
3D-Karten:	<input checked="" type="radio"/> Direct 3D <input type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Open GL <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 MMX 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 266 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden

Super-simpel, aber flott und spaßig.



Edler Kreisverkehr

Nascar Racing 3

Grafisch geliftet und mit viel Realismus startet Nascar 3 in die 99er Saison.

Die Rennen der Nascar-Serien haben in den USA zahllose Fans. Hierzulande begeistern die unfallträchtigen Rasereien nur ein paar tapfere Eurosport-Aktivisten. Daran änderten auch die erstklassigen Nascar-Spiele von Sierras Hausentwickler Papyrus nur wenig. **Nascar Racing 3** versucht mit 3D-beschleunigter Gra-

fik, den eingeschränkten Freundeskreis zu erweitern.

Auf dem Posten

Mal abgesehen von zwei Ausnahmen finden Nascar-Rennen ausschließlich auf Ovalkursen statt. Mehrere hundert Runden lang brettern Sie getreu dem 99er Reglement mit 42 Kontrahenten im Kreis. Der enge Pulk, in dem sich das Feld bewegt, bestraft Fahrfehler augenblicklich, Massenkarambolagen stehen dann auch auf der Tagesordnung. Das wird noch gefördert von der trotz Rückspiegel stark eingeschränkten Sicht im Cockpit. Deshalb machen sogenannte Spotter Sie per Funk auf Überholmanöver und Unfälle in Ihrem Umfeld aufmerksam. Etwas mehr Übersicht bieten Ihnen die beiden Außenperspektiven.

Schöner Schaden

Unfälle sind das Salz in der Suppe und die Highlights in der nun auch Direct-3D-beschleunigten Grafik. Dellen und Beulen verunzieren den Lack, und dicke Rauchwolken von qualmenden Reifen behindern die Sicht. Genau so unspektakulär wie die Streckenführung sieht dagegen der eigentliche Rennkurs

aus. Gegenüber dem Software-Modus fallen nur die recht hübsch gefilterten Texturen positiv auf.

Tempo durch Setup

Da die 28 Kurse allesamt sehr anspruchslos sind, beeinflussen Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit die Endplatzierung viel mehr als in der Formel 1. Damit

die Karre schnell auf Touren kommt, dürfen Sie an den zahlreichen Setup-Einstellungen nach Herzenslust herumspielen, wobei Sie neuerdings sogar die Klebebandabdeckung vom Kühlergrill und die Seitenbalance variieren können. Das sehr ausführliche und informative Handbuch steht Ihnen dabei hilfreich zur Seite. **MIC**



Gut getunt ist halb gewonnen: Mit den **Setup-Einstellungen** holen Sie das letzte Zehntel an Tempo raus.



Einige harte Rempler haben das Heck unseres Wagens kräftig **demoliert**.

Mick Schnelle



Eine runde Sache

Nascar Racing 3 ist, wie seine Vorgänger auch, wieder die realistischste und beste Simulation des Nascar-

Zirkus. Fahrphysik, Gegnerverhalten und Schadensmodell sind ohne Fehl und Tadel. Mich langweilen allerdings die Rasereien im Kreis trotz der häufigen Karambolagen auf die Dauer, ich fühle mich bei Grand Prix 2 oder Racing Simulation 2 besser aufgehoben. Nascar-Fans dürfen unbesehen zugreifen. Liegt Ihnen, wie mir, mehr die Streckenführung der Formel 1, sollten Sie Nascar Racing 3 meiden.

Nascar Racing 3

Genre: Rennspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Papyrus
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Festplatte: ca. 80 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis 20 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte, Lenkrad

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut

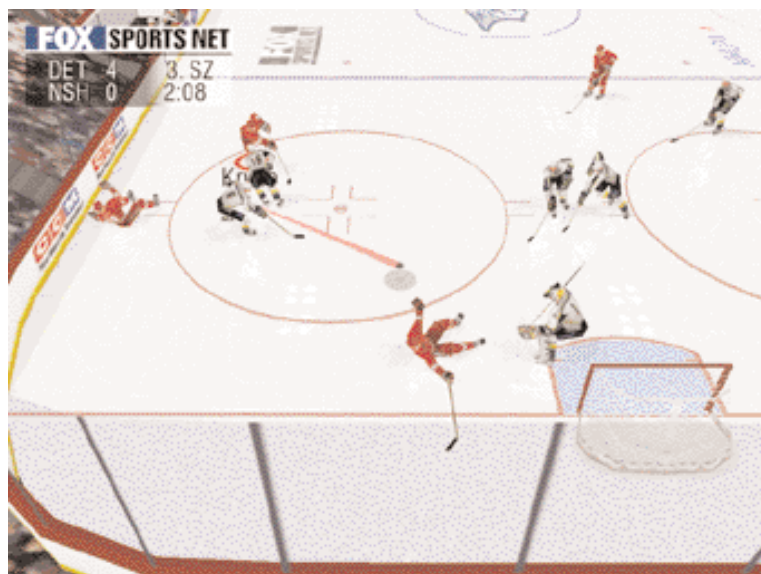
Fordernd für eingeschworene Nascar-Fans.



Gedränge im Gefrierfach

NHL Championship 2000

Ein wackerer Außenseiter traut sich gegen die Eishockey-Referenz von EA Sports aufs Eis.



Der Puck rutscht samt rotem Kometenschweif auf das Tor der Nashville Predators zu.

Heinrich Lenhardt



Mühsam ist's

Steuerungsideen und NHL-Lizenz in Ehren, aber der Funke will nicht voll überspringen. Angesichts des

hakeligen Spielgefühls könnte man meinen, daß eine Pattex-Schicht auf die Eisfläche geschmiert wurde. Weitläufiges Kombinationsspiel ist weniger angesagt als Eishockey-Maloche mit Dauerzweikämpfen. Wenn doch mal der Puck im Netz zappelt, dann entweder durch One-Timer-Glück oder »Wie ging der denn rein?«-Abgepralle.

Kantige Spieler und unbeholfene Animationen sind nicht gerade State of the Art. Vor allem bei den Nahaufnahmen haben die Figuren einen steifen Robotercharme. NHL Championship ist kein übles Spiel, wird aber im direkten Vergleich von NHL 2000 knallhart an die Bande gecheckt.

Seit die Krankenkassen beim Zahnersatz herumgeizen, überlegt es sich jeder junge Mensch zweimal, ob er den rauen Eishockey-Sport aktiv oder lieber am PC betreiben soll. Bislang kurvte EA Sports' NHL-Serie quasi konkurrenzlos über den Bildschirm, das laukalte **Actua Hockey** konnte sich nicht mal eine NHL-Lizenz leisten. Doch für das Fox-Medienimperium ist so was kein Problem: Mit allen offiziellen Team- und Spielerdaten der Eliteliga gewappnet, schickt Fox Sports sein **NHL Championship 2000** aufs Eis. Die Spielmodi bieten solide Hausmannskost. Sie können eine komplette NHL-Saison spielen, gleich in die Playoffs einsteigen oder ein Turnier mit Nationalmannschaften wagen.

Der doppelte Schuß

Wichtigste Besonderheit bei der Steuerung ist der Einsatz von zwei separaten Schußknöpfen für Handgelenkschlenzer und wuchtige Schlaggeschosse. Dazu gesellen sich drei Paßvarianten und die obligatorische Turbo-Taste. In der Verteidigung trachten Sie mit unterschiedlichen Checks nach dem Puck – und der Gesundheit der Kontrahenten. Hilfreich sind die Paßfeile am puckführenden Spieler, die auf die Positionen mitschlitternder Teamkollegen deuten. Und damit niemand die kleine Scheibe übersieht, bekommt sie während der Anrauschphase einen Kometenschweif spendiert.

Rivalen der Eisbahn

Recht detailliert ist der Coaching-Bereich, in dem Sie

Ihrem Team für verschiedene Spielsituationen spezielle Taktiken vorschreiben. Netze Kleinigkeit: Das Programm berücksichtigt besondere Paarungen wie beispielsweise Toronto gegen Montreal. Diese haben dann speziellen



In der Verletzungsunterbrechung beordern wir eine frische **Angriffsreihe** aufs Eis.

Derbycharakter, es ist mit einem erhöhten Aufkommen an Raufereien und Strafbankdrückern zu rechnen. Es gibt (schlechte) deutsche Bildschirmtexte, aber englische Sprachausgabe. **HL**

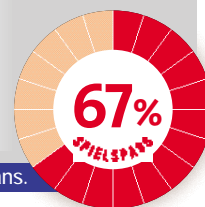
NHL Championship 2000

Genre: Sportspiel
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Fox Sports
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 320 MByte
Spieler: Einer bis zehn (Netzwerk, an einem PC)
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte, 4fach CD	Pentium II/233 32 MByte, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/350 64 MByte, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

Bemühtes Eishockey-Knuddelmuddel für Fans.



Mit Edgar in den Dreck

Extreme Biker



Mit Motorrädern können Sie mehr anstellen, als nur über Landstraßen zu jagen – der spanische Motocross-Star Edgar Torronteras zeigt es Ihnen.



Auf den meisten Strecken müssen Sie gewaltige Sprünge hinlegen.

Unter die Rubrik »würde man gern mal machen, macht man aber nicht« fällt bei vielen die heimliche Lust, mit einem geländetauglichen

Motorrad querfeldein durch den Dreck zu brettern. Und wilde Sprünge mit dem Bike über Hügelkuppen sollten ohnehin den Leuten mit einer sehr guten Krankenversicherung vorbehalten bleiben. Mit dem Motocross-Spiel **Extreme Biker** können Sie solcherlei motorisierten Spaß am eigenen Monitor erleben.

Deluxe-Strecken

Extreme Biker verwurstet alles, was es in der Welt des Motocross so gibt: Motocross, Supercross und Freestyle. Sie dürfen 125er, 250er und sogar schwerfällige 500er Maschinen lenken. Für Tüftler gibt es einen simplen (und unrealistischen) Tuningmodus. Ein gut gemachtes Tutorial führt auch Laien verständlich ins Spiel ein. Bei Motocross und Supercross fahren Sie Rennen auf schönen, abwechslungsreichen Phantasie-Strecken, von denen es

knapp 30 gibt. Neben Einzelrennen können Sie sich für eine langzeitmotivierende Meisterschaft entscheiden. Namenspatron Edgar Torronteras taucht übrigens auch im Spiel auf: Nach jedem Rennen lässt er, in kurzen Filmen, bei Niederlagen den Kopf hängen oder führt nach Siegen ein Tänzchen auf.

Springen wie Kate

Die Krönung ist wie schon bei **Motocross Madness** der Freestyle-Modus. Dabei fahren Sie über hügelige Endlos-Karten und versuchen, während möglichst vieler Sprünge möglichst spektakuläre Stunts hinzulegen. Alles, was im realen Motorsport möglich ist, funktioniert auch hier: Beispielsweise der »Superman«, bei dem der Fahrer mit den Händen den Lenker festhält und den restlichen Körper in die



Die Außenkamera sorgt für spektakuläre Ansichten.

Luft drückt. Zusätzlich können Sie auch eigene Stunts erfinden oder versuchen, Bewegungen auszuführen, die theoretisch möglich sind, aber noch nie gemacht wurden. Dazu gehört der »Titanic«, bei dem der Fahrer auf der Gabel steht und wie Kate Winslet die Arme ausbreitet. **GUN**

Gunnar Lott



Der Stunt der Dinge

Extreme Biker bietet an Ausstattung alles, was ein Motocross-Spiel braucht: Schöne Strecken, durchdachte

Menüs, Mehrspielermodus, hübsche Grafik. Volle Punktzahl bei der Pflicht also, doch leider folgt ein Patzer bei der Kür – die Fahrphysik kann mich nicht voll überzeugen. Sowohl mit Pad als auch mit Tastatur fühlt sich die Lenkung nicht realistisch an, bis auf die coole Stuntsteuerung. Ärgerlich: Ein kleiner Fahrfehler trägt mich oft gleich ganz von der Strecke – das ganze Rennen ist hin, weil ich dabei unaufholbar viel Zeit verloren habe. Extreme Biker bleibt ein gutes Spiel, kann das bereits ein Jahr alte Motocross Madness aber nur ein-, nicht überholen.

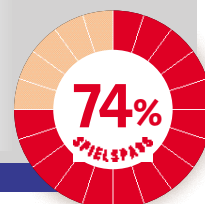
Edgar Torronteras' Extreme Biker

Genre:	Sportspiel	Hersteller:	Sierra
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	Ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 90 MByte
Spieler:	Einer bis acht (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	<input checked="" type="radio"/> Direct 3D <input type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Open GL <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/300	Pentium II/300	Pentium II/400
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	128 MByte RAM, 16fach CD
	3D-Karte, Gamepad	Voodoo 2/TNT-Karte, Gamepad

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer		Befriedigend

Solides Motorradspiel mit schöner Grafik.



Rennspiel für coole Skater

Trick Style

Den Klassiker unter den Trendsportarten gibt's jetzt auch in einer spaßigen Variante für PC-Athleten.



Akrobatische Stunts wie die 360-Grad-Drehung bringen Punkte.



Auf Demo-CD:
spielbare Demo

Schlapperhosen, rutschfeste Turnschuhe und ein ordentliches Skateboard gehören für hippe Kids zum Alltag. Wer auf seinem Flitzbrett regelmäßig durch die Fußgängerzone rollt und sich im Stadtpark beim Rentnerslalom bewährt hat, kann jetzt auch am PC Stunts und Sprünge zeigen: Im Sportspiel **Trick Style** flitzen Sie auf futuristischen Hightech-Schwebetrettern um die Wette – Zurück in die Zukunft

Peter Steinlechner



Voll abgefahren

Wer täglich mit dem Board zur Schule oder Arbeit brettet, sollte Trick Style eine Chance geben. Echte Skater

fühlen sich sofort zuhause, das lässige Drumherum und die schicken Grafiken sorgen für Stimmung. Besonders der nett gemachte Stuntmodus bringt Spaß – sogar komplexere Kunststücke kriegt man damit ebenso problemlos wie unverletzt hin.

Die Steuerung hat keine größeren Macken; lediglich in den Rennen ist sie mir eine Spur zu hakelig, weiche Kurven sind nur mit viel Übung zu schaffen. Wirklich genervt hat mich die unübersichtliche Benutzerführung. Statt ein verlorenes Rennen sofort wiederholen zu können, muß ich mich erst durch überflüssige Menüs klicken. Den einen Modus gibt's nur dort, den anderen nur hier – auf Dauer beißt da auch der geduldigste Skater in seine Sneakers.

läßt grüßen. In der nahen Zukunft düsen Sie auf Stadtparours um die Wette oder zeigen im Stadion vor Publikum, was sich mit ein bißchen Geschick alles auf dem Board anstellen läßt. Ganz nebenbei: **Trick Style** ist das erste Spiel, das gleichzeitig für die Sega-Konsole Dreamcast und für PCs erscheint.

Race for Fun

Wie im echten Skaterleben auch ist in **Trick Style** pure Geschwindigkeit nicht alles: Um zu gewinnen, müssen Sie in den Wettkämpfen akrobatische Stunts zeigen. Es gibt vier Basis-Stunts wie etwa Sprung oder Drehung, die sich zu halsbrecherischen Kunststückchen verbinden lassen. Ihr Können zeigen Sie in zwei Wettbewerbsarten. Zum einen müssen Sie in waghalsigen Rennen schneller als die acht Mitstreiter flitzen; an Abkürzungen gelangen Sie durch abgefahrne Super-Hüpfen.

Zum anderen gibt's den Herausforderungs-Modus. Dort müssen Sie beispielsweise wagemutigere Stunts als ein Gegenspieler vorführen

oder unter Zeitdruck schwer erreichbare Energiekugeln einsammeln. Sie haben die Auswahl zwischen neun Spielfiguren. Die unterscheiden sich deutlich in Sachen Höchstgeschwindigkeit, Be-

schleunigung oder Spurstabilität. Dabei reicht die Palette vom fieschen Techno-Girl für rasante Rennen bis zum coolen Hiphopper, der besonders abgedrehte Bretter-Akrobatik draufhat. **PS**



Mit Hochgeschwindigkeit geht's durch den Londoner Stadtpark.

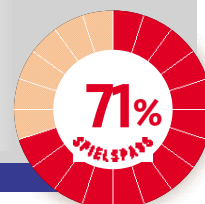
Trick Style

Genre:	Sportspiel	Hersteller:	Acclaim
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 400 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC)		
3D-Karten:	<input checked="" type="radio"/> Direct 3D <input checked="" type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Open GL <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233	Pentium II/266	Pentium II/450
32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte, Joypad	64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte, Joypad

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer		Gut

Gutes Rennspiel für Skater.



Hattrick Wins

Jenseits des Verfallsdatums.



Die magere **Ruckelgrafik** läßt keine Stadion-Atmosphäre aufkommen.

Mit dem **Kicker Fußball Manager** präsentierten wir Ihnen in der letzten Ausgabe die aktuelle Genre-Refe-

renz. Ikarions **Hattrick Wins** zeigt auf eindrucksvolle Weise, wo sich das untere Wertungsende derzeit befindet. Das in seiner optischen Tristesse an ein Lohnsteuer-Programm erinnernde Hauptmenü gibt einen ersten Vorgeschmack auf das, was Sie in den Echtzeit-berechneten Spielszenen erwartet. Dort ruckeln mickrig animierte Fitzelsprites über das Spielfeld, das aus mehreren unübersichtlichen Perspektiven präsentiert wird. Lediglich die Von-oben-Sicht bietet ein wenig Überblick. Der Editor erlaubt weder die Veränderung der Spielerwerte, noch die der Ligamodi. **MIC**

Mick Schnelle

Abstiegs-Kandidat

Keine Ahnung, was sich Ikarion beim Design von Hattrick Wins gedacht hat. Jedes Konkurrenzprogramm bietet mehr Optionen, mehr Möglichkeiten und mehr Spielwitz. Den letzten Rest an Motivation vernichtet die grausame Grafik. Ganz zu schweigen von den mimosenhaften CPU-Trainern, die bei menschlicher Einmischung einfach fristlos kündigen. Kurz und schlecht: Hattrick Wins verliert auf ganzer Linie.

Hattrick Wins

Genre: Fußballmanager
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Ikarion
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 270 MByte

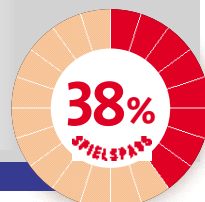
Spieler: Einer
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Pentium 133
32 MByte RAM, 4fach CD

Pentium II/266
32 MByte RAM, 6fach CD

Pentium II/300
32 MByte RAM, 8fach CD

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



Fußballmanager aus der Klamottenkiste.

Football für Kenner

Madden NFL 2000

Mit komplexer Steuerung und schicken Animationen verabschiedet sich Madden NFL vom Action-Image vergangener Tage.



Die Quarterbacks **schwächeln** bei Pässen.

Bereits stolze zehn Jahre hat EA Sports' **John Madden Football**-Reihe schon auf dem Buckel. Nach Amiga und Konsolen durften seit 1992 auch PC-Spieler daheim dem amerikanischen Nationalsport frönen. Klamm

und heimlich haben die Macher ihren Action-Titel im neuesten Teil **Madden NFL 2000** in eine waschechte Football-Simulation verwandelt.

Mehr Animationen

Wer den direkten Vorgänger kennt, wird abgesehen von unterschiedlichen Körpergrößen auf den ersten Blick kaum Unterschiede erkennen. Dieser Eindruck ändert sich, sobald das Spiel in Gang kommt. Beispielsweise sind sämtliche Spieler um einige Animationen bereichert worden. So fallen sie nicht mehr einfach um, wenn sie getackelt werden, sondern drehen und winden sich, um den Attacken des Angreifers zu entkommen.

Cleverer Jungs

Die wichtigste Neuerung in **NFL 2000** ist aber das justierbare KI-Menü. Hier dürfen Sie Paßgenauigkeit, Laufverhalten und die Aggressivität Ihres Teams per Schieberegler variieren. Selbst ohne solche Veränderungen agieren die Jungs erheblich cleverer als in der lahmen 99er Fassung. Waren damals größere Raumgewinne durch Laufspiele fast unmöglich, weichen Ihre Mannen nun entgegenkommenden Gegnern rechtzeitig aus. Nach wie vor unbefriedigend ist die Paßgenauigkeit der Quarterbacks. Würde sich einer der echten NFL-Stars derartiger Serien von

Fehlpassen leisten, müßte er um seinen Vertrag bangen.

Madden-Quiz

Nagelneu ist der Madden Challenge. In diesem Modus müssen Sie eine ganze Reihe von Aufgaben lösen, die Ihnen Meister Madden höchst-

persönlich stellt. Dazu gehört das Werfen von 30-Yards-Pässen genauso wie eine erfolgreiche Interception. Außerdem stellt Ihnen der Ex-NFL-Coach rund 200 Fragen aus der Welt des Football. Lohn sind Geheimcodes für neue Teams und Stadien. **MIC**



Die **Spielgrafik** hat sich gegenüber dem Vorgänger nur unwesentlich geändert.

Mick Schnelle



Komplexe Simulation

Huch, was ist das denn? Die Steuerungsvielfalt des neuen Madden könnte in Sachen Komplexität

glatt jedem Flugsimulator Konkurrenz machen. Im Ein-Button-Modus müssen Sie leider auf so manche Finesse verzichten.

Ganz klar, Madden NFL 2000 ist nichts mehr für Einsteiger; Sie sollten schon mit den Football-Feinheiten vertraut sein. Schade, daß das Handbuch diese Wissenslücken nicht schließen hilft. Zudem verschweigt es wichtige Infos, wie etwa die Auswirkungen der Einstellungen im KI-Menü. Fans und Enthusiasten werden diese Mankos nicht stören, bekommen Sie doch eine hervorragende Simulation ihres Lieblingssports.

Madden NFL 2000

Genre:	Sportspiel	Hersteller:	EA Sports
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 30 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem, an einem PC), bis acht (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	<input checked="" type="radio"/> Direct 3D <input checked="" type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Open GL <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133	Pentium II/400	Pentium III/450
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD
	3D-Karte	3D-Karte

Grafik	<div><div></div></div>	Gut
Sound	<div><div></div></div>	Ausreichend
Bedienung	<div><div></div></div>	Befriedigend
Spieltiefe	<div><div></div></div>	Gut
Multiplayer	<div><div></div></div>	Befriedigend

Komplexe Simulation mit kleinen KI-Macken.

