

Sport

Michael Galuschka



Schrottplatz Sport

Wer sich die Sportrubrik der letzten Ausgaben mal etwas genauer ansieht, kann über die Quantität auf keinen Fall meckern. Titel gibt's genug, doch die meisten sind nicht umsonst in den Kurztest-Teil strafversetzt worden. Wahrscheinlich ist ein lustlos runterprogrammiertes Rennspiel oder das 99er Golfupdate mit erweiterten Hosenfarben wirklich einer der sichersten Wege, um in untersten Wertungs- und Interessensregionen zu landen.

Um so erfreuter war ich über die Qualität der diesmaligen Titel: Mit **NHL 2000** geht EAs brillante Hockeyreihe auch ins dritte GameStar-Jahr als unangefochtener Spitzenreiter. Das toll aussehende **Sega Rally 2** bedient vorzüglich alle Freunde einer gepflegten Spielhallen-Raserei. Besonders überrascht aber war ich vom **Kicker Fußball Manager**. Die Entwickler von Heart-Line haben nicht nur zum Feinschliff angesetzt, sondern gleich noch den albernen Comic-Look und den noch albernere Namen über Bord geschmissen. Na also, es geht doch.

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 2000	Sportspiel	NEU	92%
2	Fifa 99	Sportspiel	1/99	89%
3	Frankreich '98	Sportspiel	6/98	88%
4	TOCA 2	Rennspiel	5/99	88%
5	Nice 2	Rennspiel	11/98	88%
6	Colin McRae Rally	Rennspiel	10/98	87%
7	Links LS 99 Edition	Sportspiel	4/99	87%
8	Racing Sim 2	Rennspiel	11/98	87%
9	NBA Live 99	Sportspiel	1/99	86%
10	Kicker Fußball Manager	Manager	NEU	85%
11	Need for Speed 4	Rennspiel	8/99	85%
12	Sega Rally 2	Rennspiel	NEU	85%
13	Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	84%
14	Anstoss 2 Gold	Manager	12/98	84%
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	Nascar Racing 99	Rennspiel	2/99	79%
20	Fußball International 2000	Sportspiel	10/99	78%
21	Superbike World Champ.	Rennspiel	4/99	78%
22	Bundesliga Stars 2000	Sportspiel	9/99	77%
23	Links Extreme	Sportspiel	8/99	77%
24	Castrol Honda Superbike 2000	Rennspiel	9/99	75%
25	NBA Inside Drive 2000	Sportspiel	NEU	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

NHL 2000	126
NHL 2000 Technik-Check	130
Kicker Fußball Manager	134
Sega Rally 2	138
NBA Inside Drive 2000	142
Expert Pool	168
Riding Star	168

Die Sportreferenz, die aus der Kälte kam

NHL 2000



Eishockey-Rauhbeine zeigen Gefühle: Die lebensecht animierten Visagen der Puckjäger bringen Freud' und Leid beim Kampf um den Stanley Cup rüber. Auch spielerisch ist die neue NHL-Version top.



Die Neulinge aus **Atlanta** bekommen zur Begrüßung ein Tor von den **San José Sharks** eingeschenkt (800x600, Direct3D).



Auf Demo-CD:
spielbare Demo

Zu unsteten Zeiten wachsender Scheidungsquoten ist auf Sportspieler noch Verlaß. Diese treue Spezies neigt zu einer Form der Monogamie, die zwar keine neuen Rentenzahler in die Welt bringt, aber immerhin die Haushaltskassen der Software-Industrie saniert. Denn in guten wie in schlechten Zeiten steht der Fan seiner

Lieblingsserie bei und kauft Jahr für Jahr die neueste Folge. Dank dieser Stammkundschaft erlebt die NHL-Eishockeyreihe von EA Sports nun bereits die siebte PC-Auflage. Vom »verfluchten siebten Jahr« keine Spur: Im Gegensatz zum letztjährigen Modell ist **NHL 2000** mehr als ein besseres Update. Handfeste Verbesserungen

bei Steuerung und Spielmodi zeichnen den jüngsten Sproß ebenso aus wie eine weitere Aufrüstung bei den grafischen Details.

Nur eine gewisse Kantigkeit der Spielfiguren verhindert noch die Verwechslung mit TV-Bildern. Je nach Grafikkarte läßt sich die Auflösung von 640 mal 480 auf gespenstisch hohe Werte steigern.



Mit der von NHL 99 geerbten **Balkenanzeige** können Sie die Schußwucht besser dosieren.

Körpertäuschungen



Colorado-Star **Peter Forsberg** kurvt auf Dallas-Abwehrspieler Zubov zu.



In letzter Sekunde macht Forsberg einen überraschenden **Haken** nach rechts ...



und **erobert** hinter dem sichtlich verdutzten Zubov die Scheibe zurück.



Auf diese Weise kommt Forsberg frei vorm Dallas-Tor zum **Schuß** – 1:0!

Eine TNT-2-Grafikkarte mit 32 MByte Video-RAM spuckt beispielsweise bis zu 1600 mal 1200 Pixel aus. Die fotorealistischen Gesichter der Spieler sind passend animiert. Kurz vor einer Schlägerei gucken die Jungs richtig fies, Tore werden hingegen mit breitem Zahnpasta-Reklamelächeln gefeiert. Bei Verweisen auf die Strafbank gibt's

kleine Schiedsrichterdiskussionen, inklusive »Wer? Ich?«-Entrüstungsmini.

Gesichtskontrolle

Besonderen Spaß bereitet diese Animationstechnik in Verbindung mit der neuen Gesichter-Importfunktion. Ein digitalisiertes Foto reicht als Grundlage. Sie müssen nur noch ein paar Eckpunkte für Augen, Mundwinkel, Nase und Schädelkonturen anpassen. Dann kalkuliert das Einbau-Renderprogramm in Sekundenschnelle eine 3D-Spielfigur samt animierten Gesichtszügen. Mit ein bißchen Nachbesserungs-Feintuning sowie der Wahl von passenden Augenfarbe und Haarpracht lassen sich halbwegs wiedererkennbare Resultate erzielen. Schade nur, daß es keine größere Auswahl an Frisuren und Kopfformen gibt. Zu guter letzt stellen Sie den Eigenbauer

spieler mit beliebigen Talentwerten aus und lassen ihn im Team Ihrer Wahl antreten. Auch der Sound ist flexibel: Sie wählen aus einer (kurzen) Liste aus, mit welchem Vornamen der Kommentator Ihre Figur bezeichnet.

Monster-Check

Spielerischer Anspruch und Steuerung haben eine Niveaustufe zugelegt. Wer nicht gerade NHL-Stammspieler ist, sollte erst einmal im Anfänger-Modus warm werden. Da sind bei gebremsten Tempo nur zwei Feuerknöpfe belegt, was zu spaßigen Warmschießpartien gegen verdummte Computergegner führt. Wenn Sie sich so mit Schlittern, Passen und Schießen vertraut gemacht haben,



sind Sie reif für die weiteren Steuerungsnuancen. Die Turbo-Taste sorgt für kräftezehrende Sprints, der Reverse-Knopf bewirkt eine flotte 180-Grad-Drehung. An das



Mit dem **Torwart-Boost-Balken** läßt sich die Stärke der Goalies stufenlos bremsen.

»Strafen« bei 3D-Shootern erinnert die Sidestep-Technik, bei der Ihre Figur zur Seite wegtänzelt. Sie können auch gezielt einen Mitspieler vor das gegnerische Tor beordern, damit er dort einen Schuß gefährlich abfälscht – eine beliebte Verzweiflungstaktik für Überzahlsituationen. In der Verteidigung gibt es neben Hakelversuchen und Bodychecks zusätzlich den »starken Check«. Der erweist sich als bessere Nahkampfvariante mit Anlauf und Stockeinsatz, inklusive erhöhter Verletzungs- und Strafbank-Gefahr. Rammböcke auf Schlittschuhen, die in der Exekutive einen besonders harten Bums haben, kann man an ihrem rot dargestellten Namen erkennen.

Nach einem **Kung-Fu-Check** geht der slowakische Nationalstürmer zu Boden (800x600, Direct3D).

Ausgetrickst

Gründlich überarbeitet wurden die Spezialbewegungen. Eine Körpertäuschung (»Deke«) läßt sich jetzt jederzeit im Angriff versuchen, doch die Erfolgchancen hängen stark von den Talentwerten der Spielfigur ab. Auch Volleyschüsse finden etwas häufiger ihren Weg ins Netz als

Michael Galuschka



Frischer Schwung

Der erste Eindruck ist eine mittlere Enttäuschung: Das Intro – nett, aber sehr uninspiriert; die Menügrafik –

laß ich gerade noch als Geschmackssache durchgehen; die Musik – mein Gott, wo ist die geniale Hardrock-Mucke hin? Doch nach fünf Minuten auf dem Eis ist alles Gemeckere vergessen. Speziell im Angriff macht Computer-Eishockey mit NHL 2000 Laune wie nie zuvor. Endlich keine schablonenartigen Standard-Angriffe mehr, endlich haben auch krachende Schlagschüsse und meine mühsam antrainierten One-Hander-Schmankerl wieder echte Erfolgchancen.

Geradezu genial sind die Boost-Regler, deren Auswirkungen deutlich spürbar sind und eine haargenaue Anpassung ans eigene Leistungsvermögen erlauben. Lediglich absoluten Cracks dürften die Goalies diesmal ein wenig zu schwach sein. Mir kommt das gerade recht: Es gibt nur wenige Computer-Erlebnisse, die befriedigender als ein schön herausgespieltes NHL-Tor sind.

Die Grundlage für selbstge-schnittene Eis-hockeyspieler ist ein **digitales Foto**, auf dem Sie Gesichts-eckpunkte definieren.



Für polizeiliche Fahndungs-zwecke reicht die Ähnlichkeit des **3D-Schä-dels** nicht aus, aber putzig ist er auf jeden Fall.



bei **NHL 99**, wo die meisten Tref-fer aus Abprallern resultierten. Wem die Goalie-Lei-stungen immer noch zu gut sind, der darf das gene-relle Können der Keeper manipu-lieren. Auch für die Feldspieler gibt es einen sol-chen »Boost«-Bal-ken, mit dem sich im Nu ein Vor-oder Nachteil fürs gesamte Team einstellen läßt.

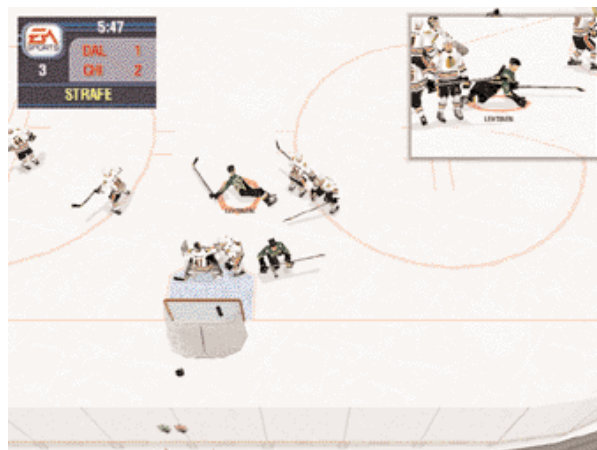
Die Soundku-lisse ist vom kompetent mit-tobenden Publikum und von emsig schnatternden Spre-chern geprägt. Das deutsche Reporter-gespann müht sich ebenso redlich wie verge-bens, dieselbe mitreißende Atmosphäre wie die Kollegen der US-Version zu erplaudern. Auf der CD-ROM war leider kein Platz für die Original-kommentare. In-haltlich sind die deutschen Sprachhäppchen dafür etwas ge-haltvoller gewor-den. Durchaus treffende Analysen gehen auf Stärken und Schwächen der Teams ein, loben besonders gute Spieler und outen ent-täuschende Akteure.

Die Online-Unterstützung geriet im Vergleich zu **NHL 99** stabiler und komfor-tabler; die Verwaltung von In-ternet-Ligen wird besser un-terstützt. Ärgerlich: Für Mul-tiplayer-Varianten jeglicher Art ist eine Original-CD pro Computer notwendig. Und der Support für direkte PC-Verbindung per seriellen Ka-bel wurde gestrichen.

Karriere machen

Am Ende einer Saison ist noch lange nicht Schluß. Sie können bis zu zehn Spielzei-ten hintereinander erleben und dabei langfristig die Per-sonalpolitik planen. Alternde Veteranen bauen ab und ge-hen in den Ruhestand. Beim

»Rookie Draft« picken Sie sich Talente zur Kaderauffri-schung heraus. Außerdem buhlt man um die Gunst eta-blierter Stars, deren Verträge bei anderen Vereinen auslau-fen. Finanzielles Feinmana-gement mit Gehaltspoker gibt es aber nicht. Sie können auch gänzlich auf Eis-Action



Der einschubereite Lehtinen wird rüde attackiert und geht zu Boden. Oben ist eine **Nahaufnahme** des verletzten Stürmers zu sehen.

Heinrich Lenhardt



Guter Jahrgang

Ich erahne langsam ein gewisses System: NHL-Spiele mit ungeraden Jahreszahlen sind meist weniger inspi-

rierte Updates. Eine gerade Zahl im Namen deutet hingegen auf vollmundige, rundum gelungene Jahrgänge hin. NHL 2000 bestä-tigt diese These mit vielen sinnvollen Er-weiterungen, die auf eine erprobte Modell-plattform montiert wurden. Das Tempo ist höher, die Checks sind härter, die Steue-rung raffinierter. Die renovierte Computer-intelligenz äußert sich in mehr Angriffs-schwung und knüppelharter Verteidigung.

Mittendrin statt nur dabei

Die passend animierten Gesichter sind eine echte Schau und lassen die Akteure fast schon gespenstisch echt wirken. Mein geheimer Liebling im Reigen der Neuerun-gen ist das Importieren eigener Visagen. Klingt im ersten Moment nach Kindergar-ten-Feature, ist aber eine erstaunliche Stimmungs-Vitaminspritze.

Unverständlich: Der 10-Jahres-Saisonmo-dus schöpft mangels Langzeitstatistik nur sein halbes Motivationsreservoir aus. In-sgesamt ist das Nörgelpotential aber mini-mal. Im Gegensatz zur weniger inspirier-ten 99er Version ist NHL 2000 ein unein-geschränkt kaufenswertes Sport-Highlight mit stabiler Motivations-Formkurve.



Die **brillante Präsentation** vor Spielbeginn heizt die Atmosphäre im Stadion gewaltig an.


verzichten, die Ergebnisse be-rechnen lassen und sich als Manager ausschließlich den strategischen Ent-scheidun-gen widmen.

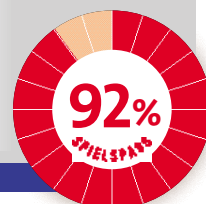
Am Ende der zehnjährigen Karriere erwartet Sie aber ei-ne kleine Enttäuschung: Es gibt weder ein Belohnungsvi-deo noch eine zusammen-fassende Statistik über Ihre Saison-erfolge. **HL**

NHL 2000

Genre:	Sportspiel	Hersteller:	EA Sports
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 70 bis 470 MByte
Spieler:	Einer bis zwölf (Netzwerk, Internet, 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 200	Pentium II/233	Pentium II/400
	32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 16fach CD
		3D-Karte	3D-Karte
Grafik	Sehr gut		
Sound	Gut		
Bedienung	Sehr gut		
Spieltiefe	Sehr gut		
Multiplayer	Sehr gut		
Edel-Eishockey mit Tempo und Tiefgang.			





Technik-Check: NHL 2000

Die wichtigsten Fakten
zur leicht verbesserten
Grafikengine von NHL.

Grafik-Check:

- ① 640x480, 50% Details
- ② 640x480, Software, alle Details
- ③ 1024x768, 50% Details
- ④ 1280x1024, alle Details



Dank der fast stufenlos einstellbaren Detailtiefe lässt sich NHL 2000 auch an schwächere PCs anpassen. Ab einer Auflösung von 1024x768 sieht die Grafik absolut hervorragend aus.

Abgesehen von den animierten Gesichtern hat sich bei der NHL-Grafik nicht viel getan. Die verbesserte Engine ist erstaunlich genügsam, was die Hardware betrifft. Die Ergebnisse in der unten abgedruckten Performance-Tabelle beziehen sich daher auf die höchste Detailstufe. Bei entsprechender Reduzierung der Einstellungen im Grafikmenü lässt sich NHL auch auf einem Pentium 200 MMX mit einer Voodoo-1-Karte noch gut spielen. Besitzer schnellerer Computer mit TNT- oder Voodoo-3-Grafikkarte sollten die höheren Auflösungen bevorzugen, die Details der Spieler kommen dann besonders gut zur Geltung. Ab einem PII/450 samt 3D-Beschleuniger mit 32 MByte RAM läuft sogar die maximale Auflösung von 1600 mal 1200 Punkten flüssig. Die Verwechslungsgefahr mit einem echten Fernsehbild ist dann recht hoch. **WR**

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
P200 MMX, AMD K6/300	640x480	●	●	●	●	●	●	●	●
	800x600	●	●	●	●	●	●	●	●
PII/300, Celeron 300 AMD K6-2/300	640x480	●	●	●	●	●	●	●	●
	800x600	●	●	●	●	●	●	●	●
	1024x768	●	●	●	●	●	●	●	●
PII/450	1024x768	●	●	●	●	●	●	●	●
	1280x1024	●	●	●	●	●	●	●	●
	1280x1024	●	●	●	●	●	●	●	●
PIII/500	1024x768	●	●	●	●	●	●	●	●
	1280x1024	●	●	●	●	●	●	●	●

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: NHL 2000 unterstützt 3D-Karten per Direct3D oder Glide ab Version 3.02. Die Testversion lief problemlos auf allen Beschleunigern. Im Software-Modus sind nur zwei Auflösungen verfügbar: 640x480 und 800x600.

TEXTUREN: Die Spieler-Texturen sind sehr realistisch gestaltet. Im Grafikmenü können Sie die Detailstufen für Spielszenen und Pausensequenzen getrennt regeln. Die Zuschauer auf den Rängen werden in der höchsten Detailstufe teils animiert.

SOUND: Die Geräuschkulisse ist nach wie vor genial, angefangen bei der Stadion-Orgel bis zu den verbesserten Kommentaren der Reporter, die jetzt auch in der akzeptablen deutschen Version die Namen der Spieler kennen. Sämtliche Geräuscheffekte sind ebenfalls von allererster Qualität.

PAUSEN: Die gerenderten Pausensequenzen beanspruchen die CPU deutlich mehr als die Spielszenen. Falls es hier ruckelt, stellen Sie die Detailstufe für die Pausen herunter.

EINGABEGERÄTE: Im Gegensatz zur Fifa-Reihe können Sie alle Eingabegeräte (Tastatur, Joystick, Gamepad) frei konfigurieren. Am besten spielt sich NHL mit einem Gamepad.

MULTIPLAYER: NHL 2000 lässt sich über das TCP-IP-Protokoll in lokalen Netzwerken, über Modem oder Internet-Verbindung spielen. Ein kleines Adressbuch für häufig genutzte IP-Adressen ist integriert. Bis zu zwölf Spieler können an einem Multiplayer-Match teilnehmen, theoretisch sogar an einem einzigen PC. Im Netzwerk braucht jeder Spieler seine eigene CD. Die Option, eingescannte Fotos zu verwenden, sorgt für gesteigerte Gaudi.

Kicker-König



Kicker Fußball Manager



Auf Demo-CD:
Exklusiv-Demo

Mit interaktiven, simulierten Spielszenen kickt Heart-Lines Fußball-Manager im zweiten Versuch Anstoss 2 Gold von der Tabellenspitze.



Eine Spielspaß-steigernde **Neuerung** sehen Sie unscheinbar am linken unteren Bildschirmrand. Über das Vereinslogo können Sie Spielern jederzeit direkte Anweisungen zum Passen oder zu knallharten Schüssen aufs gegnerische Tor geben.

Bis vor rund zehn Monaten waren Fußballmanager nicht mehr als leidlich bunt verpackte Tabellenkalkulationen. Aus einem ganzen Wust von Form- und Charakterwerten berechneten die Programme Ergebnisse von Partien und illustrierten das Ganze mit mehr oder weniger passenden, vorgefer-

tigten Spielszenen. Mit **Kurt** änderte sich das. Der Manager vom Heart-Line-Team schaffte es als erster (und bislang einziger), ganze Matches in Echtzeit überzeugend zu simulieren, und so für spannende Spieltage zu sorgen. Jetzt gehen die Heart-Liner noch einen Schritt weiter: Ihr **Kicker Fußball Manager**

läßt Sie erstmals selbst ins Spielgeschehen eingreifen. Auf Ihren Zuruf passen die Spieler oder setzen zum entscheidenden Torschuß an.

Tor auf Kommando

Wem liegt beim Fußballgenuß vor der Glotze nicht schon mal das sprichwörtliche »Schieß doch endlich!« auf

der Zunge? Doch der Versager auf dem Bildschirm zögert viel zu lange und verpaßt so eine wichtige Chance. Heart-Line hat dieses Problem zumindest für Fußballtrainer am PC gelöst: In der unteren linken Bildschirmecke prangt in den Spielszenen nun ein Steuerfeld, über das Sie Ihren Mannen jederzeit Anweisungen zurufen können, damit die das Leder endlich in Richtung Tor dreschen. Mit acht Pfeilen dirigieren Sie den jeweils ballführenden Spieler kreuz und quer über das Feld, ein Rechtsklick mit der Maus veranlaßt ihn, in die Richtung zum nächsten Teamkameraden in Schußweite zu passen. Gelegentlich, vor allem wenn sie auf eine besonders gute Schußposition hinarbeiten, verweigern die Kicker allerdings auch schon mal den Gehorsam.



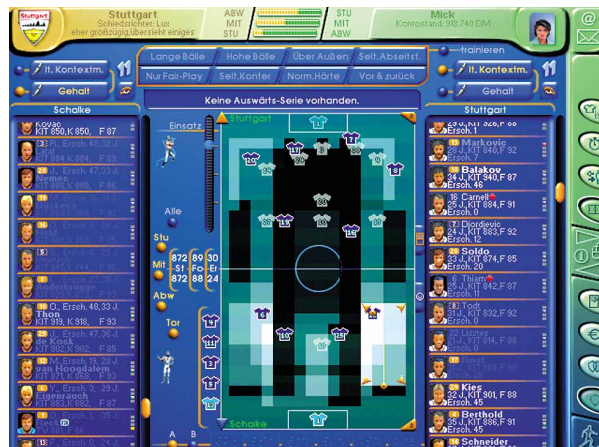
Der erweiterte **Stadionbau** ermöglicht die Errichtung einer Sportschule.



Über den **vierfach gesplitteten** Bildschirm behalten Sie vier Spiele auf einmal im Blick. Diese Art der Darstellung ist besonders praktisch für mehrere Mitspieler im Multiplayer-Modus.

Börsen-Kicker

Wie beim Vorgänger kümmern Sie sich auch diesmal sowohl um die wirtschaftlichen als auch spielerischen Belange eines Fußballvereins, der irgendwo zwischen Regionalliga und Bundesliga angesiedelt ist. Auf Wunsch kann er auch in Italien, Frankreich, Spanien, England, Schottland, der Schweiz, Holland oder Österreich beheimatet sein. Auf der Managerseite gehören Vertragsverhandlungen, Sponsorengewinn für Banden- sowie Trikotwerbung und natürlich der Stadionausbau zu Ihren Aufgaben. Dabei können Sie jetzt die Arena mit Ra-



Das wichtigste Menü ist die **Mannschaftsaufstellung**. Dunkle Bereiche in der Mitte zeigen an, wo es bei der Deckung noch hapert.

senheizung und Nobelsesseln auf der Tribüne veredeln. Sogar eine den eigenen Nachwuchs fördernde Sportschule dürfen Sie für sehr viel Geld einrichten. Für steten Finanzfluß in die Vereinskasse sorgen Frittenbuden und Spekulationen am Aktienmarkt. Letzteres war bislang meist ein reines Glücks-

spiel. Kalkulierbar wird die Wertschein-Schacherei durch die neu hinzugekommenen Aktien der zwölf besten Mannschaften. Dadurch können Sie direkt am Erfolg der Konkurrenten teilhaben.

Übersicht statt Icons

Herzstück und das mit Abstand am meisten genutzte Menü ist die Mannschaftsaufstellung. Wer sich noch an die gedrunghenen, iconüberlasteten Bildschirme aus **Kurt** erinnert, wird angenehm über-

Mick Schnelle



Klassen-bester

Wenn Schalke die Bayern mit 3:1 vom Platz fegt, hat Super-Trainer Mick wieder zugeschlagen. Die komplet-

te Hinrunde habe ich meine Jungs im Training und mit Einzelanweisungen auf Kick&Rush über die Flügel getrimmt. Jetzt klappt das forsche System endlich, die Anweisung zum entscheidenden Torschuß konnte ich sogar höchstpersönlich geben. Derart große Befriedigung verspürte ich bei einem Fußball Manager noch nie.

Onnen und Krahe ist das Kunststück geglückt, die schon sehr gute Spiel-Engine von Kurt noch zu verbessern, ohne sie überkomplex zu machen. Vor allem die Klartext-Buttons, die die Icons ersetzen, bringen Transparenz in die Spielmechanik. Die Spielergebnisse sind stets nachvollziehbar, das Verhalten der Kicker entspricht stets den Vorgaben.

Image-Gewinn

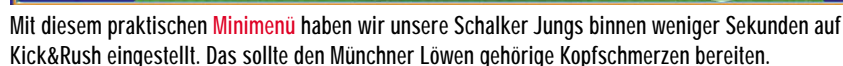
Allerdings werden Einsteiger trotz der Hilfefunktionen einiges an Einarbeitungszeit investieren müssen, um der Flut von Statistiken und spielerischen Möglichkeiten Herr zu werden. Der einzige weitere Kritikpunkt ist die zwar übersichtliche, aber krümelige Match-Grafik. Hierbei haben Anstoss und EAs Bundesliga 99 immer noch die Nase vorn. Dessen ungeachtet ist der Kicker Fußball Manager der derzeit beste Vertreter seiner Zunft, der die Managergilde endgültig vom leidigen Tabellenkalkulations-Image erlöst.

rascht. Die fieselige Pseudo-3D-Darstellung ist einem klar strukturierten 2D-Feld gewichen, das über Klartext-Buttons gesteuert wird. Per Drag & Drop positionieren Sie Ihre Kicker auf dem Feld und weisen ihnen Aktionsbereiche zu. Am linken und rechten Rand erscheinen die Spieler des eigenen Teams und des nächsten Gegners sowie deren Charakterwerte wie Stärke, Kondition, Spritzigkeit oder Torinstinkt. Über einen Schieberegler legen Sie die Inten-

Update zum Budgetpreis

Besitzern von Kurt bietet Heart-Line einen Updateservice an. Wer bis zum Ende 1999 seine Original-CD und 40 Mark in bar oder als Scheck an Heart-Line schickt, bekommt den Kicker Fußball Manager frei Haus. Für Nachnahmesendungen erhöht sich der Preis um 10 Mark.


Heart-Line Software Vertriebs GmbH
Kennwort »Kicker Update«
Postfach 106120
40859 Ratingen



unbedingt noch die gegnerische Raumdeckung über die eigene legen lassen. Schwarze Löcher zeigen Ihnen dann grobe Lücken in der Deckung auf.

Das Spannendste sind natürlich die Spieltage, die Sie aus einer übersichtlichen, grafisch mageren Iso-Perspektive verfolgen. Dabei dürfen Sie nicht nur das Spiel des eigenen Teams beobachten, sondern sich jederzeit in andere laufende Partien einschalten. Denn die Engine berechnet alle Matches, auch die der Auslandsligen, nach demselben System wie das Spiel Ihrer Mannschaft. Dadurch können Sie auch frei in einen beschleunigten Textmodus wechseln, und wieder zurück.

sität fest, mit der Ihre Jungs dem Leder hinterherjagen. Sie bestimmen, ob sie hohe oder flache Pässe schießen, fair spielen oder gelegentlich die Abseitsfalle aufstellen sollen. Jedem einzelnen Spieler können Sie daneben spezielle Einzelanweisungen geben: Ob und wann er angreift, aus welcher Situation er aufs Tor schießt und ob der Torwart kurze oder lange Abstoße macht. Auch wenn Sie meinen, die ideale Aufstellung gefunden zu haben, sollten Sie

Als erstes Programm seines Genres erlaubt der **Kicker Fußball Manager** vier Spielern, über Netzwerk und Internet gegeneinander anzutreten. Natürlich dürfen sich auch genauso viele Kontrahenten an einem PC zusammenfinden. Dabei kommt ihnen die neue Spieldarstellung zugute. Denn der Bildschirm läßt sich vierfach splitten, wodurch jeder sein Spiel verfolgen kann. Hierbei entfällt die manuelle Eingriffsmöglichkeit. 

Genre: Manager **Hersteller:** Heart-Line
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis **System:** Windows 95
Sprache: Deutsch **Anleitung:** Deutsch
Preis: ca. 90 Mark **Festplatte:** ca. 240 MByte
Spieler: Einer bis vier (an einem PC, Netzwerk)
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☒ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 32Byte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 6fach CD

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

Große Dramatik dank interaktiver Spielszenen.



Frisch aus der Spielhalle

Sega Rally 2

Leicht zu beherrschen, schwer zu meistern: Mit dieser motivierenden Formel begückt der Top-Automat nun auch die PC-Rennspieler.

Ziemlich plötzlich und fast unbemerkt erschien Mitte des Jahres die PC-Version von **Sega Rally 2** – zunächst allerdings nur in Japan. Inzwischen ist auch die US-Software erhältlich, Mitte November soll es dann hierzulande soweit sein. Das Rally im Namen ist nur zum Teil gerechtfertigt. Positiv ist der originalgetreue Fuhrpark zu

vermerken, auch der Querfeldein-Appeal der Kurse ist dem Titel angemessen.

Lasche Konkurrenz

An den Spielmodi merkt man jedoch bald, daß der Japano-Raser mit Simulations-Schergewichten wie **Colin McRae Rally** nichts gemein hat. Sega-typisch brausen Sie meistens in einer Mischung aus Rennen und Zeitfahren über Stock und Stein. Dabei gehen Sie als Sechzehnter an den Start der ersten von insgesamt vier Etappen. Hin und wieder treffen Sie auf einen Gegner, mit dem Sie um die Plätze raufen. Der Schlagabtausch ist normalerweise recht kurz, denn mit ihrer



Kein Grafikfehler, sondern der Kampf gegen ein Ghost-Auto.

apathischen Fahrweise erinnern die Computerpiloten eher an rollende Slalomstangen. Zusätzlich werden Sie von einem gnadenlosen Zeitlimit angetrieben, in dem pro

Etappe einige Checkpoints zu durchfahren sind.

Bonus-Wundertüte

Damit Sie möglichst oft auf die Piste zurückkehren, hat

Michael Galuschka



1.000mal gespielt

Nach drei Umläufen auf dem mittelschweren »Muddy«-Kurs grinse ich mir einen: Die Runde war gut, an

der Zeit gibt's für mich nicht mehr viel zu feilen. Ein paar Versuche später reibe ich mir verwundert die Augen; die vermeintlich perfekte Runde habe ich inzwischen doch noch um glatte zehn Sekunden verbessert. Langsam dämmert mir, daß auch damit noch nicht Schluß ist.

Für Anfänger und Asse

Sega Rally 2 merkt man seine Spielhallen-Herkunft deutlich an. Zum Glück gibt es keine Monitore mit Münzschlitz, denn das Teil ist ein geradezu mysteriöser Motivationspender. Trotz etlicher Macken nimmt man die gleiche Strecke wieder und wieder unter die Räder, nur um ein paar Hundertstel von der eigenen Bestzeit abzuschleifen. Dazu kommt bei Arcade- und Zehn-Jahres-Modus der perfekt ausbalancierte Schwierigkeitsgrad. Damit gehört Sega Rally 2 zu den wenigen Rennspielen, die vom PC-Fahrschüler bis zum digitalen Weltmeister wirklich jeden ansprechen.



Schöne Grafik, **gefühlvolle Drifts**: Sega Rally 2 gehört zur Spitzenklasse der Arcade-Rasereien.



Die herrlichen **Landschafts-Texturen** erreichen teilweise Foto-Qualität.

Sega ein ausgebufftes Belohnungssystem eingebaut. Eine Saison gilt – unabhängig von der Platzierung – dann als geschafft, wenn Sie innerhalb des Zeitlimits das Ziel der vierten Etappe erreichen. Gutes Fahren lohnt sich gleich doppelt: Erstens nehmen Sie von den übriggebliebenen Sekunden eine Gutschrift mit in den nächsten Abschnitt. Zweitens winkt dem Gewinner eine Überraschung: Wenn Sie Erster werden, gesellt sich nach jeder Saison ein weiterer Bonuswagen zum Fuhrpark.

Folgsame Autos

Doch auch so wird in **Sega Rally 2** mit abwechslungsreichem Gefährt nicht gespart. Das Angebot setzt sich größtenteils aus aktuellen Gruppe-A-Modellen wie dem Subaru Impreza oder Toyota Corolla zusammen. Dazu kommt mehr (Lancia Stratos, Fiat 131 Abarth) oder weni-

ger (Lancia Delta Integrale, Peugeot 205 Turbo 16) gealterte Rallye-Prominenz.

Die Unterschiede im Handling der Autos sind gut herausgearbeitet. Prinzipiell macht das Fahrverhalten für einen Arcade-Racer einen gelungenen Eindruck. Es ist relativ schnell zu beherrschen, aber komplex genug, um dem Profi genügend Spielraum für ständige Verbesserungen zu lassen. Etwas seltsam: Wenn Sie erst mal einen bestimmten Driftwinkel erreicht haben, hält der Wagen auch ohne weitere Lenkmanöver unbeirrt am eingeschlagenen Kurs fest.

Auf den Reifen kommt's an

Im Zehn-Jahres-Spiel und im Multiplayer-Rennen dürfen Sie Ihren Flitzer vor dem Lauf in die Werkstatt schicken. Die Setup-Optionen sind zwar spärlich, haben aber gut nachvollziehbare Auswirkungen auf das Fahrverhalten. Um die letzten Sekunden aus dem Auto herauszuquetschen, ist eine sorgfältige Anpassung an Strecke und Wetter Pflicht. Besonders ein Fehlgriff bei den elf verschiedenen Reifensätzen kann viel Zeit kosten.

Das tun auch Einschläge an der meist wenig Auslauf bietenden Streckenbegrenzung. Leider hat Sega auf ein Scha-



Bei den automatisch ablaufenden Replays kommt **TV-Atmosphäre** auf.

densmodell verzichtet, weshalb Crashes ohne Folgen bleiben. Immerhin verdeckt die Karosserie während einer Etappe durch aufgewirbelten Schmutz und Staub.

Optik okay

Technisch spielt **Sega Rally 2** in der ersten Liga der PC-Rennspiele. Vor allem die – maximal 800 mal 600 Punkte auflösende – Grafik überzeugt mit stimmungsvollen Landschaften samt hochauflösender Texturen. Doch auch die Autos kommen ihren realen Vorbildern sehr nahe. Weniger schön sind die teilweise recht groben Fahrzeug-Texturen, sichtbare Pops sowie verstärkt (aber stimmungsvoll) eingesetzter Nebel. Gelungen sind sowohl

die Force-Feedback-Unterstützung als auch der EAX-Support, der aber die mäßige Geräuschkulisse mit ihrer nervenden Japano-Mucke auch nicht retten kann. Besser fällt trotz des nur-ein-Spie-



Das **Setup-Menü** ist mager, aber nützlich.

ler-pro-CD-Humbugs die Note für die Multiplayer-Modi aus: Vom Splitscreen-Duell bis zum Netzwerk-Match machen die Konkurrenzen gleichermaßen viel Spaß. **MC**



Solche **Höhenflüge** übersteht Ihr Auto unbeschadet.

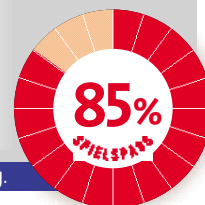
Sega Rally 2

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Sega PC
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch i. V.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch i. V.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 90 bis 650 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC), bis vier (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 200 MMX	Pentium II/300	Pentium II/450
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 32fach CD
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte (16 MByte VRAM)

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

Extrem motivierende Automaten-Umsetzung.



Schnörkellos und lässig

NBA Drive 2000



Auf Demo-CD:
spielbare Demo

Microsoft hat's eilig: Lange vor dem NBA-Saisonstart dribbelt die neue Basketballsimulation in die Händlerregale – zum Dunking-Preis.

Das Preisgefüge bei Sport-simulationen verhält sich umgekehrt proportional zur Gehaltsentwicklung bei den »echten« Athleten. Wenn



Die computergesteuerten Blazers **blocken** den ersten Schußversuch der Warriors ab.

nicht ein paar Millionen im Geldköfferchen liegen, bindet sich ein Basketballprofi aus der NBA nicht mal die Schnürsenkel. Auf dem PC können Sie hingegen die ganze Liga für einen Apfel und ein Ei verpflichten: Microsoft hat EA Sports den Kampf um den Sportspielmarkt angesagt und will vor allem über den Preis die Kundschaft abwerben. Mit schlappen 40 Mark kostet Herausforderer **NBA Inside Drive 2000** gerade mal die Hälfte vergleichbarer Schweißvergießungs-Software.

Gespart wurde sichtlich bei der Präsentation. Im Vergleich zu den Basketballofferten von EA Sports wirkt **NBA Drive** relativ nüchtern, und die Optionsverästelungen reichen nicht gar so tief. Wahlweise wagt man ein Freundschaftsspiel, eine komplette Saison mit Vorrunde oder beginnt gleich in den Play-offs.

Schlanke Steuerung

Sie dribbeln, passen und werfen entweder in der Rolle eines bestimmten Spielers oder kontrollieren den jeweils ballführenden Athleten. Die Steuerung ist umfassend, meidet aber fingerverknottende Feuerknopf-Kombis. Viele Spezialmanöver wie Slam Dunks werden automatisch ausgeführt, wenn Ihr Spieler eine bestimmte Position erreicht und ausreichende Talentwerte im Statistikbuch



Per Aufschrittschritt tänzelt der ballführende **Lakers-Profi** an seinem Gegenspieler vorbei.

stehen hat. Bei der Paßsteuerung gibt es keine getrennten Feuerknöpfe für einzelne Anspielstationen. Vielmehr werfen Sie automatisch den am nächsten stehenden Kameraden an oder versuchen, einen anderen Teamkollegen per Joystick anzuvisieren.

Die 3D-Grafikengine bietet sieben Kameraperspektiven. Der Computer reagiert auf höheren Schwierigkeitsgraden gut auf Lücken in der Abwehr und blockt unüberlegte Schüsse gnadenlos ab. Augen-zu-und-durch-Dunkorgien sind daher weniger angesagt. **HL**

Heinrich Lenhardt



Viel Ball fürs Geld

Eine spritzige Basketballsimulation mit aktuellen NBA-Daten, die nicht die Welt kostet? Suchen Sie

nicht weiter – NBA Drive 2000 kriegt die Basics ordentlich hin und hat ein tolles Preis-Leistungs-Verhältnis. Vor allem Einsteiger in die Korbwelt werden gut bedient. Griffige Steuerung und lebens-echtes Verhalten der Polygon-Athleten sorgen fürs »spielt sich gut«-Gefühl.

Wer sich an Glanz und Gloria von NBA Live gewöhnt hat, wird allerdings einiges vermissen. Die ganze Aufmachung ist zwei Gefrierschrank-Stufen unterkühlter, der Saisonmodus erlaubt keinen langfristigen Aufbau des eigenen Teams, Internet-Anschluß und Spielereitor fehlen. Wer ohne solche Features nicht glücklich wird, sollte NBA Drive 2000 einen Korb geben.

NBA Inside Drive 2000

Genre: Sportspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Englisch
Preis: ca. 40 Mark
Hersteller: Microsoft
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Festplatte: ca. 90 bis 310 MByte

Spieler: Einer bis zehn (an einem PC)
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach-CD	Pentium II/233 32 MByte RAM, 4fach-CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach-CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Ausreichend

Wenig Hochglanz, aber solider Kern.

