

Sport

Michael Galuschka



Titelmemory

Neulich im Spiel Laden um die Ecke: »Guten Tag, ich hätte gerne dieses Rallye-Spiel!« »Welches denn?« Erste Anzeichen von Verwirrung: »Hm, ich weiß nur, daß es irgendwas mit Rally im Namen hat.« »Colin McRae Rally, V-Rally, World Wide Rally oder Bleifuss Rally? Rally Masters und Rally Championship kommen demnächst.« Ratlosigkeit beim Kunden, der kurz darauf mit hängenden Schultern wieder abzieht.

Warum müssen auch Programme einer Gattung immer so ähnliche und verdammt einfallslose Namen tragen? Zugegeben: Bei Simulationen real existierender Meisterschaften wie etwa der NBA oder NHL bleibt oft wenig Spielraum. Doch mit ihren wenig kreativen Titeln schaden sich die Hersteller auch selbst. Denn es sollte eigentlich kein Geheimnis mehr sein, daß sich Spiele mit einprägsamen Namen bestimmt nicht schlechter verkaufen. Ich sag nur: **Autobahn Raser**.

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 99	Sportspiel	11/98	91%
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	04/99	87%
8	Racing Sim 2	Rennspiel	11/98	87%
9	NBA Live 99	Sportspiel	1/99	86%
10	Need for Speed 4	Rennspiel	8/99	85%
11	Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	84%
12	Anstoss 2 Gold	Manager	12/98	84%
13	Need for Speed 3	Rennspiel	11/98	83%
14	Kurt	Manager	3/99	82%
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	Formel 1 97	Rennspiel	4/98	79%
21	Fußball International 2000	Sportspiel	NEU	78%
22	Superbike World Champ.	Rennspiel	4/99	78%
23	Bundesliga Stars 2000	Sportspiel	9/99	77%
24	Links Extreme	Sportspiel	8/99	77%
25	Castrol Honda Superbike 2000	Rennspiel	NEU	75%

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

Fußball Int. 2000	146
GP 500	148
Superbike 2000	150
Ran Fußball Manager	177
Nascar Road Rac. 2000	177
Zehnkampf	177
Go Kart Racing	177

Tempo, Tacklings, Tore

Fußball Int. 2000

Microsofts Plan zur Eroberung der Weltherrschaft setzt sich fort, diesmal ist das Fußballgenre dran. Doch das wird von der Fifa-Serie dominiert.



Dramatische Szene im WM-Finale Deutschland gegen Frankreich. Mittelfeldmotor Stohn schlägt den Ball zum Steffel, der geht allein, läßt zwei Verteidiger aussteigen, Schrägschuß, Tor für Deutschland. Sie kennen die Herren Stohn und Steffel nicht? Kein Wunder: In Microsofts flotten Sportspiel **Fußball International 2000** müssen mangels offizieller Lizenz Phantasie-Spieler das Leder treten.

Unter falschem Namen

Das Spiel umfaßt diverse Turniermodi mit 74 Nationalmannschaften; Vereinstteams kommen leider nicht vor. Sie können beispielsweise fiktive Weltmeisterschaften spielen, Ligen einrichten oder einfach zu Freundschaftsspielen antreten. Genre-Einsteiger dürfen außerdem im Training verschiedene Spielsituationen einüben, ehe sie ein ganzes Spiel wagen. Wenn Ihnen die von Microsoft erfundenen Kicker auf den Geist gehen, können Sie die Namen, Köpfe und Trikotfarben der Jungs im eingebauten Editor bequem verändern. Als besonderer Clou sind zehn berühmte Spiele der Fußballgeschichte mitgeliefert, in die Sie zu einem bestimmten Zeitpunkt eingreifen dürfen: Beispielsweise übernehmen Sie das legendäre WM-Finale 1974 zwischen Deutschland und Holland in der 74. Minute beim Stand von 1:1. Ihre Aufgabe ist es dann, das deutsche Siegtor zu erzielen. Von diesen Matches sind zu Beginn nur vier spielbar, die restlichen werden freigeschaltet, nachdem Sie die ersten gewonnen haben.



Einwurf für die deutsche Mannschaft: Wurfweite und -richtung können Sie nach Belieben bestimmen (Software, 512x384).



Dieser Spieler hat sich eine üble Tätlichkeit zuschulden kommen lassen und muß vom Platz.

Tackeln oder grätschen?

Theoretisch können Sie **Fußball Int. 2000** mit der Tastatur steuern, wir empfehlen aber ein Gamepad. Schon drei Buttons für Passen, Schießen und Sprinten reichen selbst für Steuerungsfinessen. Komplexitäts-Fetischisten dürfen auch ein Zehnbutton-Pad mit Luxusoptionen wie hoher und tiefer Schuß komplett belegen, die man aber im Spiel fast nie benötigt. Mit

der Dauer des Knopfdrucks und dem Steuerkreuz variieren Sie Schußstärke und Effekt, was raffinierte Schlenzer möglich macht. Sind Sie gerade nicht am Ball, aber in der Nähe eines ballführenden Gegenspielers, bewirkt der Schußknopf ein Tackling, der Paßbutton eine Grätsche. Wenn Sie Ihren Mann in die Flugbahn einer Flanke bewegen, können Sie mit der Paßtaste eine spektakuläre Sonderaktion auslösen: Etwa

Michael Galuschka



Lauf-Paß

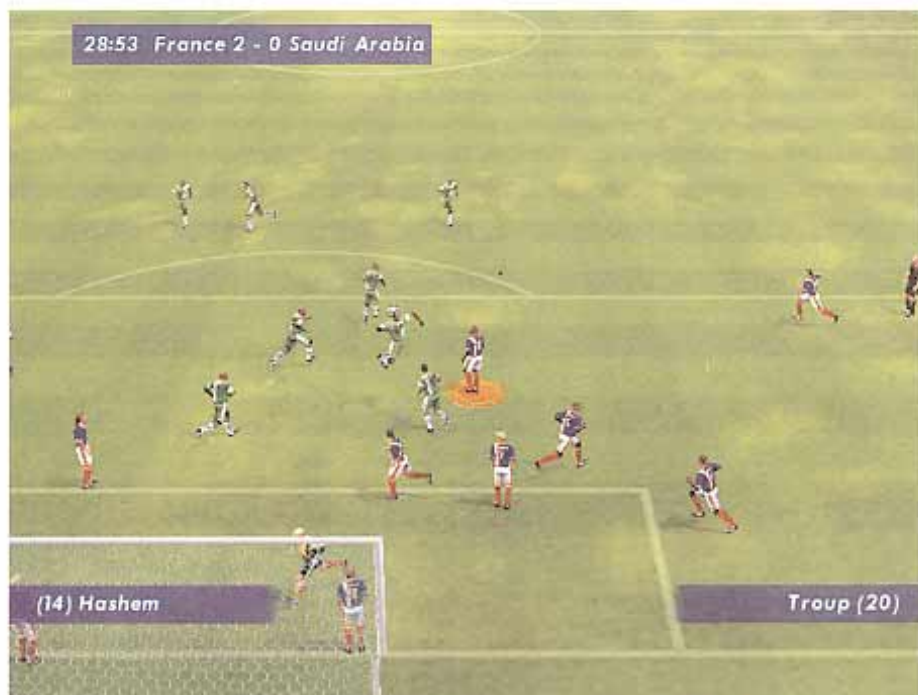
Wenn man bei einem Fußball-Programm zumeist mit der Spurtaste arbeiten muß, stimmt irgendwas mit der Spielmechanik

nicht. **Fußball International 2000** macht da keine Ausnahme: Laufen, so weit die Füße tragen, und anschließend hoffen, daß der Paß beim Mitspieler ankommt.

Raffinierte Dribblings sind praktisch unmöglich, Könner wenden sich nicht zuletzt deshalb nach kurzer Zeit gelangweilt ab. Profis sind mit der Fifa-Reihe aber sowieso schon mehr als anständig bedient, weshalb das ansonsten überzeugende Microsoft-Fußballspiel für Einsteiger auf jeden Fall seine Daseinsberechtigung hat.



Die Abwehrspieler in der Mauer verfolgen die Flugbahn des Balls mit ihren Blicken.



Herr Hashem von Saudi Arabien kommt gegen die französische Abwehr frei zum Kopfball (Direct 3D, 800x600).

einen Fallrückzieher oder einen Flugkopfball, wobei es mehr auf die Stellung Ihres Spielers als auf das Knopfdruck-Timing ankommt.

Der Schwierigkeitsgrad ist komfortabel auf zwei Arten regelbar: Sie können das Tempo erhöhen, mit dem die Spieler zum Ball sprinten oder per «Pressing» bestimmen, wie stark der Gegner Sie unter Druck setzen soll.

Schnee im Stadion

Edel-Grafik ist heutzutage Pflicht für rasante Sportspiele. **International 2000** muß sich da vor der Konkurrenz nicht verstecken. Alle Funktionen

moderner Grafikkarten werden bis zur Auflösung von 1280 mal 1024 unterstützt, für Fußballfreunde ohne 3D-Karte gibt's einen passablen Software-Modus. Auch auf Details hat Microsoft geachtet: In den sehr schönen, aber ebenfalls fiktiven Stadien schwenken die Fans Fahnen. Es gibt Regen und Schnee, Spieler führen nach Treffern Tänze auf. Nette Kleinigkeit am Rande: Bei einem Anschlußtreffer zum Ende der Spielzeit jubelt



So schön jubeln die Franzosen.

der Schütze nicht groß rum, sondern holt rasch den Ball aus dem Netz, damit das Spiel weitergehen kann. Einzige die spartanischen Menüs stören den Gesamteindruck. Außer-

Gunnar Lott



Einfach und schön

Die Fifa-Serie dominiert den Markt für PC-Fußballspiele stärker als Bayern München die Bundesliga.

Microsoft hat daher offenbar auch gar nicht versucht, den Genre-Champion in Sachen Komplexität und Ausstattung zu übertrumpfen, sondern zielt mit einfacher Bedienung gleich auf den Gelegenheitsspieler. In dieser Nische heißt der Gegner nicht Fifa, sondern Bundesliga Stars – und das Duell kann International 2000 trotz fehlender Lizenz knapp für sich entscheiden. Dabei haben mir besonders das realistische Spielgefühl und die unkomplizierte Bedienung gefallen. Ein Highlight sind die Torhüter, die schwierige Bälle realistisch abprallen lassen, was oft zu spannenden Situationen im Strafraum führt. Weniger zufrieden war ich mit dem spärlichen Drumherum und den lieblosen Menüs. Einsteiger und Zwischendurch-Fußballer dürfen also zugreifen, echte Fans sollten lieber auf Fifa 2000 warten.

dem sind einige Animationen hakelig geraten, was aber eigentlich nur bei Einwürfen und Freistößen auffällt.

Ein guter Kommentar, bei unserer Testversion leider noch englisch, nette Musik und stimmungsvolles Fangejohle sorgen für Atmosphäre. **GUN**



Besonders die Torhüter sind sehr lebensecht animiert.

Fußball International 2000

Genre: Sportspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 70 Mark
Hersteller: Microsoft
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Festplatte: ca. 120 MByte

Spieler: Einer bis zwei (an einem PC)

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166	Pentium 200	Pentium III/300
32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD
	3D-Karte, Gamepad	3D-Karte, Gamepad

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



Leicht beherrschbares Action-Fußballspiel.

Höllenmaschinen

GP 500

Grand-Prix-Motorräder der 500-Kubikzentimeter-Klasse sind mit die heißesten Geschosse, die man auf dieser Erde bewegen kann.

Während ein Schumi-Beinbruch zum Nationaldrama erhoben wird, kuriert der fünffache Motorrad-Weltmeister Mick Doohan weitgehend unbeachtet zum x-ten Male schwere Verletzungen aus. Wer selbst erfahren will, was den Ritt auf einer 210-PS-Maschine so gefährlich macht, hat jetzt mit GP 500 von Microprose die Gelegenheit dazu.

Wüste Wheelies

Das Zweirad-Spektakel simuliert die Königsklasse des GP-Sports, die 500er-Boliden. Im Vergleich zum direkten Konkurrenten, Ascrons fast identisch betiteltem GP 500ccm, kann es zwar mit der offiziellen Lizenz von 1998 aufwarten, dafür fehlen die langsameren Viertel- und Achtelliterklassen. Der Anspruch von GP 500 geht eindeutig in die Simulationsecke. Das unterstreicht vor allem die Steuerung, die auf Wunsch Finessen wie getrennt zu betätigende Vorder- und Hinterradbremse bereithält. Auch das Fahrverhalten ist nicht ohne; die ersten Runden liegt man fast ausschließlich im Dreck. Daß es die Designer etwas zu gut gemeint haben, merkt man selbst auf den Geraden: Ohne Gegenmaßnahmen (der Pilot kann sich nach vorne und hinten beugen) legen die Motorräder Wheelies bis zum Überschlag auf den Asphalt. Auch die beiden alternativ angebotenen, einfacheren Fahr-



Kurz vor dem Sturz: Im höchsten Schwierigkeitslevel müssen Sie Gasgriff und Bremshebel äußerst feinfühlig behandeln, sonst kracht's.

modelle haben einen happigen Schwierigkeitsgrad, der Einsteiger bald frustriert.

Halbe Sache

Bei diesem haarigen Handling der PS-Monster würde man gerne nach Herzenslust

an seinem Bock rumschrauben. Doch hier schlampft das Programm beträchtlich: Die Garage ist nicht besser ausgestattet als bei einem Actionrennspiel, und die Telemetrie-Daten beschränken sich auf zwei witzlose, unbrauchbare Diagramme. Ein nützlicheres Hilfsmittel ist da schon die umfangreiche Replay-Funktion.

Bei der Präsentation glänzen die detaillierten Maschinen samt schön animierten Fahrern, die Streckengrafik wirkt dagegen lieb- und leblos. Wenig überzeugend klingen die Motoren: Statt röhrendem Kreischen ertönt nur schwacher Hummel-Sound. **MG**

Michael Galuschka



Keine echte Alternative

Gut, daß wir verglichen haben: Der Ascron-Rivale GP 500ccm ist deutlich tiefschürfender, Castrol Honda 2 zugänglicher und Superbike World Championship um einiges schöner. GP 500 ist gar nicht mal schlecht gemacht, gehört aber zu den Spielen der Sorte überflüssig, da es in keinem Aspekt etwas Besonderes oder gar Herausragendes bietet.

Besonders stört mich die Inkonsistenz, mit der vorgegangen wurde: Als Action-Rennspiel macht's wenig Spaß, Reiz bringt nur der Simulationsmodus. Um so verständlicher, daß sowohl auf eine nutzbare Telemetrieabteilung als auch ein detailliertes Setup verzichtet wurde. Mein Rat: Greifen Sie besser zu einem der drei eingangs erwähnten Konkurrenz-Programme.



Die spärlichen Tuningoptionen der Zweiräder werden einer Simulation nicht gerecht.

GP 500

Genre: Rennspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Microprose
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 55 bis 320 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem) bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct 3D, 3Dfx, Open GL, Power VR, Rendition

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

Grafik	Gut
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieliefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

Durchwachsene Simulation für GP-Fans.



Spitzenplatz für Sonntagsfahrer

Castrol Honda Superbike 2000

Zweirad-Fans aufgepaßt: Bei Superbike 2000 rasen selbst ungeübte Mofa-Muffel mit 250 Sachen über die Piste. Und zwar auf der Ideallinie.

Jetzt dürfen Sie die Maschine des Honda-Castrol-Teams auch aus der Außenperspektive steuern.



Mick Schnelle



Ideal für Einsteiger

Auch der zweite Teil der Castrol-Honda-Reihe macht Einsteigern eine Menge Spaß, da er ihnen eine faire

Chance läßt, das Ziel heil zu erreichen. Allerdings ist mir der Übergang ins schwierig zu steuernde Profi-Lager zu abrupt. Sobald Sie ohne Bremsautomatik losbrettern, entpuppt sich Superbike 2000 als knallharte Simulation. Die Klasse von Ascari's Grand Prix 500ccm erreicht sie durch die eingeschränkten Tuningoptionen allerdings nicht. Außerdem sollten sich Besitzer der alten Version genau überlegen, ob ihnen zehn neue Strecken den vollen Kaufpreis wert sind. Für Einsteiger ist Castrol Honda Superbike 2000 derzeit die ideale Wahl, Profis greifen lieber zu GP 500ccm.

Den meisten PC-Spielern ist das Castrol-Honda-Team weniger durch den Sieg in der Superbike-Weltmeisterschaft von 1997 bekannt. Vielmehr verbinden sie damit ein recht ansprechendes Rennspiel, das im letzten Jahr durch seine simple Steuerung Einsteigern den Motorradsport schmackhaft machte. Castrol Honda Superbike 2000 soll mit zehn zusätzlichen Rennstrecken zum Neukauf verleiten.

Global Rasen

Anders als in allen Konkurrenzspielen dürfen Sie nur eine einzige Maschine steuern. Mit der Honda RC45 betreten Sie über 20 Strecken, die rund um den Globus verteilt sind, darunter Kurse durch idyllische Dörferchen

und hochhausbebaute Städte. Neuerdings stehen auch Pisten auf dem Fahrplan, die echten Rennstrecken frei nachempfunden sind.

Easy Rider

Wenn Sie sich das erste Mal hinter den Lenker der Maschine schwingen, werden Sie sich schnell Stützräder wünschen. Denn die Honda sicher durch die erste Kurve zu bekommen, erweist sich als unerwartet schwierig. Dann ist der Moment für die genauso unrealistische wie praktische Bremshilfe gekommen. Sollte Ihnen der Sinn dagegen nach einer echten Herausforderung stehen, wagen Sie sich ohne die



Die Grafik ist schick, aber sehr unbelebt.

CPU-Bremse auf die Piste. Wenn Sie dann auch noch das Blockieren der Hinterräder zulassen, werden Sie Ihre volle Konzentration benötigen, um auch nur eine Runde ohne Sturz zu überstehen. Dafür wirken sich auch erst dann die Tuningoptionen wie optimierbare Gangübersetzung richtig aus. **MIC**

Castrol Honda Superbike 2000

Genre: Rennspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Interactive Entertainment
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 70 MByte

Spieler: Einer bis fünf (Netzwerk)

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

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

Grafik		Gut
Sound	Ausreichend	
Bedienung		Gut
Spieltiefe	Befriedigend	
Multiplayer	Befriedigend	

Biker-Spektakel mit gutmütiger Steuerung.

