

Sport

Michael Galuschka



Sport ist Mord

Mit dem bekannten Churchillschen Wahlspruch könnte man die diesjährige E3 aus der Sicht des Sportbegeisterten zusammenfassen. Und damit ist weniger ein drohendes Ableben beim Spielen gemeint, sondern eher die Einstellung der meisten Hersteller zum Genre. Nirgendwo sonst hat man ähnlich resigniert das Feld einem einzelnen Triumphator – gemeint ist natürlich EA Sports – überlassen, um sich auf andere, scheinbar rentablere Bereiche wie 3D-Action oder Echtzeit-Strategie zu konzentrieren.

Ob das den klassischen Sportspielen auf Dauer gut tut, wage ich zu bezweifeln. Auf der Messe war bei den EA-Sports-Titeln ein Mangel an zündenden Ideen nicht zu übersehen – Folge des fehlenden Konkurrenzdrucks? Doch es besteht Hoffnung: Widerstand regt sich ausgerechnet beim Giganten Microsoft, der ebenfalls eine umfangreiche Sportspiel-Reihe aufziehen will. Und in lebensgefährliche Abenteuer stürzt sich der Software-Riese normalerweise nicht...

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	4/99	87%
8	Racing Simulation 2	Rennspiel	11/98	87%
9	NBA Live 99	Sportspiel	1/99	86%
10	Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	84%
11	Anstoss 2 Gold	Manager	12/98	84%
12	Need for Speed 3	Rennspiel	11/98	83%
13	Kurt	Manager	3/99	82%
14	Midtown Madness	Rennspiel	NEU	82%
15	Pro Pinball: Timeshock	Flipper	10/97	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	Addiction Pinball	Flipper	3/98	79%
22	Bleifuss Rallye	Rennspiel	1/98	79%
23	Superbike World Champ.	Rennspiel	4/99	78%
24	Balls of Steel	Flipper	2/98	78%
25	Pro Boarder	Sportspiel	2/99	76%

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

Midtown Madness	104
Official Formula 1 Racing	106
Nice 2 Tune-up	109
Thrust, Twist + Turn	133

Der wahre Innenstadt-Raser

Midtown Madness

Vergessen Sie die StVO: Wer in diesem Rennspiel aufs Siegertreppchen will, muß sich rücksichtslos durch den dichten Verkehr rempeln.

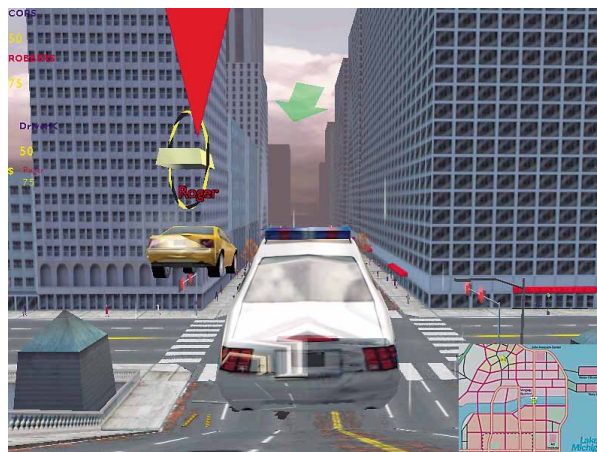


Auf Bonus-CD:
Video-Special

Rote Ampeln, Staus und Sonntagsfahrer: Die Lust am Autofahren kann einem wirklich vergehen. Wer möchte da nicht einfach mal hemmungslos Gas geben und durch den Verkehr jagen? Zumindest am PC können Sie das jetzt: Im jüngsten Teil der **Madness**-Rennspielreihe brettern Sie ohne Rücksicht auf Verluste mitten durch den Asphalttschungel.

Mit Radau durch den Stau

Was **Midtown Madness** von der Konkurrenz abhebt, ist das Szenario: Statt über die üblichen Rennstrecken zu geigen, machen Sie in Microsofts Rennspiel die Innenstadt von Chicago unsicher. Die Programmierer haben sich dazu den Stadtplan gekrallt und 65 Kilometer Straßennetz nachgepinselt, samt Tunnels, Brücken und Häusern. Damit dort auch was los ist, haben die Entwickler ein Verkehrssystem entworfen, in dem sich unzählige Passanten und Autos bewegen. Die Computerfahrer halten vor roten Ampeln,



Im **Multiplayer-Modus** jagt Michael Galuschka (Polizeiwagen im Vordergrund) Rüdiger Steidle (Räuber mit dem Goldsymbol) über eine Brücke.

wechseln unvermittelt die Fahrspur und lassen Fußgänger passieren. Das Ganze wirkt bis hin zu den Luxuskarossen, die ohne zu blinken

abbiegen, erstaunlich lebensecht. Zwar folgen Wagen und Bummel einer vorberechneten Route, doch die ändert sich bei jedem Neustart.

Rüdiger Steidle



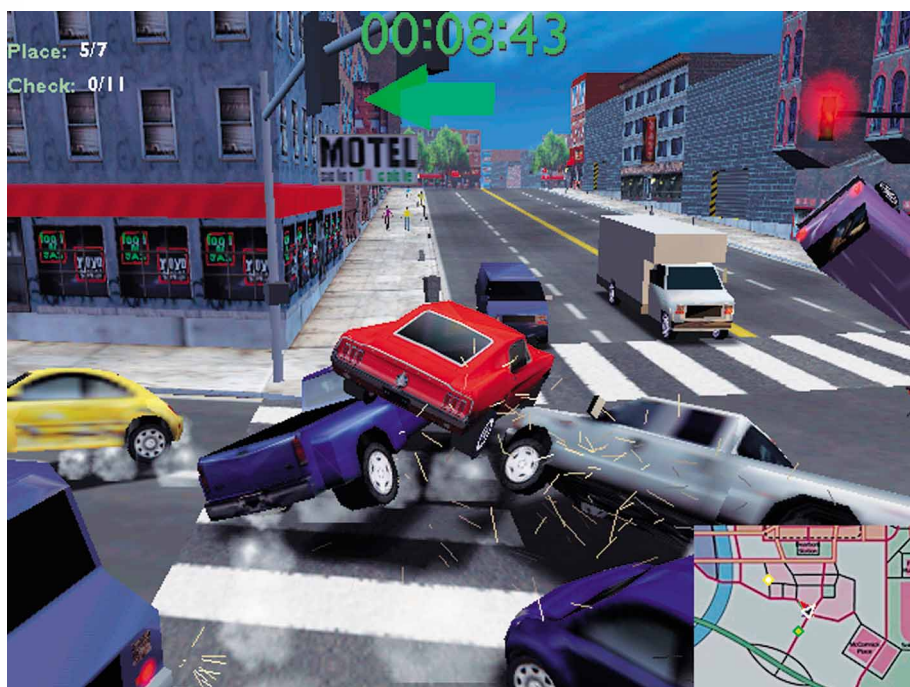
Rasen ohne Reue

Die aberwitzigen Verfolgungsjagden durch die vollgestopften Straßen Chicagos gehören zum Adrena-

linförderndsten, was ich in letzter Zeit gespielt habe. Am besten gefallen mir die Checkpoint-Rennen, bei denen ich verzweifelt die schnellste Route suche, während ich gleichzeitig dem dichten Verkehr ausweiche und Konkurrenten anrempel. Überall ist was los, es kracht und scheppert an allen Enden. Dabei wird die Großstadthatz nie langweilig, weil die »neutralen« Computerwagen bei jedem Neustart woanders auftauchen.

Keine Extrawaffen

Bei aller Euphorie: Microsoft hätte noch mehr draus machen können. So fehlt mir eine Tuning-Option ebenso wie Extras – warum darf ich der Polizei keine Reißnägeln vor die Reifen schleudern? Und trotzdem ist **Midtown Madness** das bislang beste Spiel der **Madness**-Reihe. Wenn Sie einfach nur hemmungslos Gas geben wollen, führt an der spaßigen Downtown-Raserei kein Weg vorbei.



Massenkarambolage auf der Kreuzung: Nach einem Dreher krachen wir in den wartenden Fahrzeugpulk.

Rüpel-Rennen

Im typischen **Midtown Madness**-Rennen starten Sie mit heulendem Motor und rempeln den ersten Konkurrenten zur Seite. An der nächsten roten Ampel müssen Sie auf die Gegenseite ausweichen. Es folgt eine wilde Slalomfahrt durch den Gegenverkehr. Zu allem Übel versucht auch noch ein Polizeiwagen, Sie abzuordnen. Mit quietschenden Reifen geht es um die folgende Kurve, über einen Treppenabsatz, Fußgänger hechten in Sicherheit. Durch ein Schaufenster, und Sie sind endlich im Ziel.

Tor-Tour

Solo-Chauffeuren stehen drei Spielmodi zur Wahl: Circuit Race ähnelt am ehesten einem klassischen Rennspiel. Sie fahren mit vier Kollegen auf zehn abgesteckten Stadtrundkursen um die Wette. Kniffliger wird's bei den zehn Blitz-Strecken. Dort kämpfen Sie nicht gegen Konkurrenz-Fahrer, sondern gegen die Zeit und den Gegenverkehr. Die Königsdisziplin von **Midtown Madness** ist aber das Checkpoint-Rennen. Der Weg zum Ziel führt durch mehrere Tore, es gibt jedoch keine vorgegebene Strecke – Sie müssen sich Ihren eigenen Weg suchen und bahnen. Im Multiplayer-Modus streiten sich außerdem zwei Teams um einen Goldsack. Eine CD reicht dabei fairerweise für bis zu acht Spieler.

Käfer gegen Mustang

Zumindest optisch originalgetreu sind auch die Fahrzeuge. Microsoft hat zehn bekannte Vehikel eingepackt, darunter VWs Knutschkugel New Beetle, einen Truck und den Rennwagen Panoz GTR 1. Davon können Sie zunächst



Mit dem dicken **Freightliner-Truck** walzen Sie die verfolgenden Polizeiwagen einfach platt. Auf dem Mini-Stadtplan rechts unten sehen Sie jederzeit Ihre Position und die noch zu erreichenden Checkpoints.

nur drei wählen, die anderen verdienen Sie sich durch Siege. Die Vehikel unterscheiden sich in Beschleunigung, Geschwindigkeit und Robustheit. Insgesamt ist das Fahrverhalten leider nicht sonderlich realistisch geraten.

Blechlawinen

Die hohe Objekt-Dichte hat ihren Preis. Während die bis zu acht Piloten detaillierte Untersätze kutschieren, bestehen Computerfahrzeuge, Gebäude und Fußgänger nur aus spärlich texturierten Polygonen. Trotzdem spielt **Midtown Madness** grafisch in der Oberklasse mit. Unterstützt vom treibenden Soundtrack kommt das Geschwindigkeitsgefühl gut rüber. Sämtliche Objekte besitzen ein Schadensmodell. Fenster splintern, Mülleimer ergießen ihren Inhalt auf die Straße. Karambolagen haben auch spielerische Auswirkungen. Ein beschädigter Wagen wird langsamer; fahren Sie allzu rücksichtslos, bleibt Ihr Vehikel oft auf der Strecke. **RS**

→ www.ci.chi.il.us



Keine Angst: **Fußgänger** hechten immer rechtzeitig in Sicherheit.

Midtown Madness

Genre: Rennspiel	Hersteller: Microsoft
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis	System: Windows 95
Sprache: Deutsch	Anleitung: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark	Festplatte: ca. 170 bis 180 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 166	Pentium 200 MMX	Pentium II/300
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD
	3D-Karte, Analog-Joystick	3D-Karte, Lenkrad

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Sehr gut

Fahrspaß pur dank kräftiger Karambolagen.



Achsenbruch und Kolbenfresser

Official Formula 1 Racing

Wer echte Namen und Autos will, muß sich an Eidos halten: Schumacher und Co. gehen in einem seichten Simpelspielchen an die Startlinie.



Auf Demo-CD:
spielbare Demo



Qualifying in Monaco: Die Fürstentum-Grafik ist äußerst bescheiden.

Michael Galuschka



Besser ausweichen

Australien, erster WM-Lauf: Trotz »Realismus«-Einstellungen, Profi-Schwierigkeitsgrad und gebrochenem

Heckflügel (der hier übrigens Rückspoiler heißt) werde ich im Qualifying auf Anhieb Zweiter – nach zehn Minuten spielen. Lediglich Mika Salo im Tyrrell war gigantische fünf Sekunden schneller – in echt ist er nicht über den 16. Trainingsplatz hinausgekommen. Brasilien, zweiter WM-Lauf: Obwohl ich inzwischen deutlich besser fahre, werde ich im Training mit fünfzehn Sekunden Rückstand Letzter. Kein Wunder, legt doch die Konkurrenz völlig unrealistische Zeiten von teilweise unter einer Minute auf die Bahn.

Addiert man nun noch die öde Grafik, eine grausame Menü-Bedienung sowie übervorsichtige Gegner, dann sind über die Qualitäten dieses zu actionlastigen F1-Geschrammels genug Worte verloren. Steuerung und Fahrgefühl erinnern kaum an die Formel 1, sind aber erträglich und retten die lahrende Raserei vor der totalen Pleite.

Ein erfolgreiches F1-Programm auf den Markt zu bringen, ist gar nicht so einfach, wie es zunächst aussehen mag: Mit einer beinhalten Simulation verschreckt man Gelegenheitsspieler, und einem Action-Rennspiel sind durch das Szenario enge Grenzen gesetzt. Eidos probiert es bei **Official Formula 1 Racing** trotzdem mit letzterem und spendierte seinem Entwicklerteam zudem die teure 98er Lizenz, damit bis zum letzten Veltins-Aufkleber alles authentisch wirkt.

Frisieren und Fahren

Im übel aussehenden und umständlich zu bedienenden Menüsystem finden Sie alles wieder, was zum Pflichtprogramm dieser Spieleattung gehört. Sie dürfen sich vom Trainingslauf bis hin zur kompletten Formel-1-WM einen Modus aussuchen, ein wenig an den Realismus-Einstellungen herumbasteln, Fahrhilfen zuschalten und

Ihren Wagen in den wichtigsten Punkten wie Spoiler und Dämpfer der Strecke anpassen. Das sollten Sie durchaus ernst nehmen, denn Ihre Tuningmaßnahmen haben vor allem auf die erreichbare Maximalgeschwindigkeit einen überraschend starken Einfluß. Auf der Strecke erkennt man dann deutlich einigen Mangel an Sorgfalt: Auf vielen Pisten weichen Kurven erkennbar von der Realität ab, und jede Qualifikation dauert statt der üblichen zwölf grundsätzlich nur drei fliegende Runden.

Schlappe Flügel

Das Fahrverhalten der Boliden ist relativ gutmütig und hat wenig mit einem echten Formel-1-Einbaum zu tun – wohlgermerkt in der »Simulation«-Einstellung. Im Arcade-

Modus mutiert **Official Formula 1 Racing** dann endgültig zur narrensicheren Schönwetter-Raserei für Einsteiger – trotz dynamischen



Nach einem Crash mit dem Teamkollegen müssen wir links vorne auf der Felge weiterfahren.

Wetterwechsels. Recht gelungen ist das Schadensmodell. Bei Kollisionen (die Konkurrenzautos scheinen übrigens deutlich labiler zu sein) verbiegt es die Aufhängung, Spoiler wackeln bedrohlich, und manchmal müssen Sie sich gar auf der Felge an die Box schleppen. **MC**

Official Formula 1 Racing

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Eidos
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 6 bis 50 MByte
Spieler:	Einer 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 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/350 64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte, Lenkrad

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Ausreichend

Trotz Lizenz selbst für F1-Fans zu schwach.



Nice 2 Tune-up

Nice-2-Raser erobern neue Länder.



Im Mercedes SLK düsen wir über die Pflasterstraßen **Norditaliens.**

Beim Addon zum Rennspiel-Knüller **Nice 2** blasen Sie auf je drei neuen Strecken im waldigen Kanada

und rund um den Gardasee zur Bestzeitenjagd. Die nord-amerikanischen Kurse durch die felsige Landschaft sind relativ anspruchslos, in Italien geht's zwischen Zitronenbäumen und Mauerresten etwas kurviger zu. Auf den Pisten dürfen Sie sich in vier zusätzlichen Sportwagen austoben. Die Neuerungen gibt's nur im neuen Arcade-Modus zu bewundern, mit dem Sie separat vom Hauptprogramm problemlos Rennen organisieren können. Letzteres kennt nach wie vor nur die Standardstrecken, wird aber automatisch auf die Version 1.0.4 gepatcht und enthält leichte Verbesserungen.

CS

Christian Schmidt





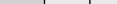
Standardkram

Neue Strecken und Autos sind ja okay, aber muß es so langweilige Dutzendware sein? Die sechs zusätzlichen Kurse sehen weder originell aus, noch sind sie für Nice-2-Veteranen sonderlich fordernd. Besonders ärgerlich ist, daß Sie die neuen Features nur im Arcade-Modus zu Gesicht bekommen, nicht aber in der Meisterschaft. Der bewährte Nice-2-Fahrspaß kommt rüber, Profis werden aber unterfordert.

Nice 2 Tune-up

Genre:	Rennspiel-Addon	Hersteller:	Synetic
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	ca. 100 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (per Modem), 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		

P 133, 16 MByte, 3D-Karte oder P 166, 16 MByte, 4fach CD	Pentium 233 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte
---	---	--

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



Standard-Addon, für Profis enttäuschend.