

Sport

Michael Galuschka



Lizenz zum Lizenzieren

Demnächst erscheint Eidos' **Official Formula 1 Racing**, von dem Sie bei uns bislang wenig gelesen haben. Zu Recht: Bereits auf der ECTS 1997 war das Programm sehr weit fortgeschritten, konnte aber alles andere als begeistern. Das sah Eidos wohl genauso und verschaffte dem drohenden Rohrkrepieler flugs die offizielle Formel-1-Lizenz von der FIA samt werbewirksamen Namen. Wer nun ins originalgetreue Schumacher-Cockpit steigen will, kommt deshalb an **Official Formula 1 Racing** kaum vorbei – ganz egal, wie es um die Qualität des Spiels bestellt sein wird.

Daß sich diese Praxis mehr und mehr durchsetzt, führte bereits EA mit **Bundesliga 99** vor. An die teure Lizenz wurde ein englisches Designteam gesetzt, das von deutschen Managergewohnheiten ungefähr so viel Ahnung hatte wie wir vom Cricketspiel. Mein Vorschlag wäre deshalb, daß ab sofort für den Lizenzwerb erst mal eine Lizenz erworben werden muß, die von Ihnen, der zahlenden Spiele-Kundschaft, vergeben werden sollte!

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 Sim 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	Pro Pinball: Timeshock	Flipper	10/97	82%
15	Tiger Woods 99	Sportspiel	11/98	82%
16	Grand Prix 500ccm	Rennspiel	12/98	82%
17	Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	12/98	81%
18	Formel 1 Manager Pro	Manager	11/97	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

Sports Car GT	106
Nascar Revolution	108
V-Rally	109
Fußballfieber	133
Premier Manager 99	133

Auf langen Strecken zuhause

Sports Car GT

Flieg nicht so tief, mein kleiner Freund: Hochgezüchtete Serienfahrzeuge wollen behutsam durch Langstrecken-Rennen gelenkt werden.

Wenn der Sommer eingeleitet ist und linde Lüfte die Hormonhaushalte inspirieren, klingt der Lockruf der Autobahn besonders süß. Doch spätestens im zähflüssigen A9-Verkehr wird sich selbst ein BMW-Fahrer

seiner Sterblichkeit wieder bewußt: Im Windschatten eines niederländischen Wohnwagens dahinzuckelnd, sind wir alle gleich. Die große Freiheit staufreier Sportwagenpisten verheißt Electronic Arts' neue Rennsimulation. Die uns zum Test vorliegende US-Importversion von **Sports Car GT** bietet überwiegend amerikanische Tourenwagen-Pisten. Zu den spärlichen Euro-Ausreißern gehört der deutsche Hockenheimring. Die elf Schaulplätze liegen zum Teil in mehreren Varianten vor, was unterm Strich 16 befahrbare Strecken ergibt.

Autos sammeln

Im Spielverlauf steuern Sie zwölf realistische Autos plus ein paar versteckte Bonus-Superflitzer. Zu den prominentesten Rennsemmeln im Angebot gehören Porsche 911, BMW M3, Mercedes CLK-GTR, McLaren F1 und Saleen Mustang. Mehr als zwei Flitzer und vier Strecken stehen anfangs nicht zur Verfügung; den Rest müssen Sie sich durch Rennerfolge verdienen. Im Karrieremodus reicht das Startkapital gerade mal für ein einsames Fahrzeug, um in der niedrigsten von vier Klassen mitzumischen. Im Lauf der Saison verdientes Preisgeld wird daneben in Upgrades gesteckt: In 14 Kategorien verbessern Sie Fahrverhalten, Tempo



Die langweilige Cockpitgrafik ist bei allen Fahrzeugen gleich.

und Beschleunigung Stufe um Stufe. Mit frisiertem Auto und geschärfter Streckenkenntnis brettern Sie der nächsten Rennklasse entgegen. Um sich von der Einstiegsliga GTQ in die GT3-Klasse zu qualifizieren, brauchen Sie einen Top-3-Platz im Gesamtklassement. Genuß Geld für ein besseres Auto schadet auch nicht; ohne mehr Motorenmuskelkraft sehen Sie sonst nur den Auspuff der großen Jungs. Gelingt der Gewinn der obersten Liga GT1, qualifizieren Sie sich für einen Bonus-Wettbewerb der Superfahrer.

Ab in die Garage

Die vier Schwierigkeitsgrade wirken sich nur auf das Können der Computergegner aus. Aller Anfang ist schwer, denn Ihr unaufgerüstetes Startfahrzeug übersteuert gerne und verlangt die Geduld eines peruanischen Mu-

litreibers. Nach dem dritten Dreher begibt man sich freiwillig in die Garage, um durch Tuningeingriffe die Bodenhaftung auf Kosten der Top-Geschwindigkeit zu verbessern. Fahr- und Bremshilfen lassen sich zuschalten, allerdings machen diese Eingriffe des Computers ähnlich wenig Spaß wie die Lenkrad-Interventionen eines nervenschwachen Fahrlehrers. Kollisionen führen schnell zu spürbaren Schäden am eigenen Wagen. Beim Boxenstop läßt sich das ramponierte Vehikel wieder richten, betanken und neu bereifen. Ein-



Herzhafte Rempler wirken sich auf das Fahrverhalten aus.



Kaufen: dickere Autos für höhere Rennklassen.



Tunen: In der Garage ändern Sie das Fahrverhalten.



Aufrüsten: teurer Spaß mit positiven Auswirkungen.



Mit ein wenig Regenwetter und einem dicht gestaffelten Feld erlebt **Hockenheim** fröhliche Spin-Orgien.

und Ausfahrt in die Boxengasse übernimmt der Computer, damit Sie derweil in einem Menü einstellen können, welche Arbeiten das getreue Mechanikerpersonal ausführen soll.

Fahrerwechsel

Die Rennlänge ist nicht von der Rundenzahl abhängig; vielmehr wird das Ergebnis nach Ablauf einer bestimmten Zeitspanne ermittelt. Sie können in vier Stufen einstellen, wie realistisch die Dauer der Sports-Car-Rennen sein soll. In der Ultrakurz-Version

ist nach einem Viertelstündchen die Pokalverteilung angesagt; Realismusliebhaber können auch mehrere Stunden lang an einem Kurs knabbern. Je länger die Renndauer, die man sich antut, desto höher fällt ein Dollar-Bonus bei der Abrechnung aus – quasi eine Sitzfleischprämie. Selbst wenn Windows in dieser Zeit nicht abschmiert, möchte man zwischendurch vielleicht mal austreten oder den Goldfisch vorm Hungertod bewahren. In solchen Notlagen ist ein Fahrerwechsel legitim: In der

echten GT-Klasse werden müde Piloten gegen ausgeschlafenes Personal ausgetauscht. Im Spiel können Sie im Rahmen eines Boxenstops das Lenkrad an einen Computerfahrer übergeben. Doch das kostet zum einen 30 Sekunden Hinterrverschiebe-Zeit, zum anderen fährt der Rechner-Kollege entnervend zurückhaltend.

Drei Blickwinkel stehen während des Rennens zur Wahl: Seitenansicht (höchst unpraktisch), Blick von hin-

Heinrich Lenhardt



Der Weg ist das Ziel

Geduld ist eine Tugend. Das lernt man nicht nur beim samstäglichem Lauern auf einen Supermarkt-Parkplatz,

sondern auch beim Spielen von Sports Car GT. Es belohnt vorsichtiges Kurvenschlängertum und strafft zu forsch brausende Rowdies mit saftigen Spins. Einsteiger sollten genug Sicherheitsabstand zu diesem Programm halten, denn das Fahrverhalten bewegt sich zwischen »realistisch« und »zickig«. Die dringend benötigte Knete zum Verbessern des Startautos winkt nur beim Erreichen von Top-Positionen. Fortgeschrittene Frustration regt sich, wenn auch nach dem x-ten Rennen nicht mal genug Kleingeld für einen Zigarettenanzünder-Upgrade bleibt. Immerhin: Wer auf ein bestimmtes Extra spart, geht um so motivierter ins nächste Rennen.

Mit seiner Ligastruktur und den prominenten Autos empfiehlt sich das Programm für den reifen Rennspieler, der multiple Softwarekäufe nicht scheut. Als solider Zweitwagen in seiner Klasse macht Sports Car GT keine üble Figur, doch die mitreißendste Simulation der Saison ist und bleibt Codemasters' TOCA 2.

ten aufs eigene Auto (übersichtlich und stufenlos einstellbar) sowie das realistische Spähen aus der Fahrerperspektive samt Rückspiegel und Cockpit. **HL**



Die **TV-Kamera** fängt die Irrwege einiger Kurvenkratzer ein.

Sports Car GT

Genre: Rennspiel
Anspruch: Profis
Sprache: Englisch
Preis: ca. 90 Mark

Spieler: Einer bis sechs (Netzwerk)

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

Hersteller: Electronic Arts
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: ca. 20 bis 300 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166	Pentium II/233	Pentium II/350
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 16fach CD
	3D-Karte	3D-Karte, Lenkrad

Grafik		Gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Befriedigend

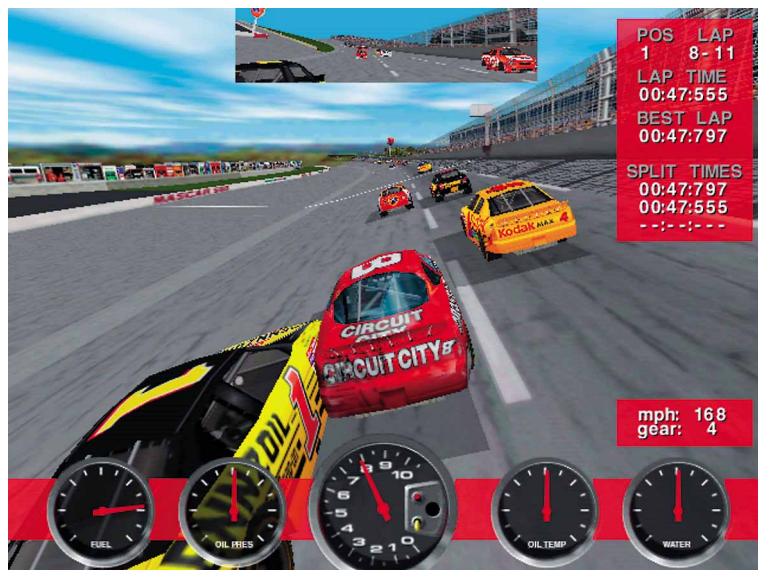


Viel drin, aber ohne echtes Highlight.

Kurven sind zum Kratzen da

Nascar Revolution

EA Sports hat Papyrus die Nascar-Lizenz abgejagt. Doch die neue Rundkursorgie fährt sich weniger verwegen, als der Revoluzzername verspricht.



Das **Überrundungsmanöver** auf dem Talladega Superspeedway verdelnt unsere Heckpartie.

Heinrich Lenhardt



Trambahn-Feeling

Skandal! Betrug! Trotz mehrmaligen Abklop-fens der Packung konnte ich kein Fitzelchen Revolution entdecken.

Auf der CD-ROM steckt nur eine durchschnittliche Rennsimulation, bei der die Autos dahinschnurren, als würden sie auf Luftkissen schweben. Technisch ist eher Degeneration angesagt: Die Streckengrafik löst Trübsinn aus, die hübschen Autos lassen bei Massenaufläufen selbst flotteste Pentium-II-Systeme einen Gang zurückschalten. Es klemmt so einiges: »Arcade« wirkt kaum anders als »Simulation«, und die Bremsen der simulierten Boliden unterbieten selbst meinen alten Twingo. Die PC-Autos bauen selten Unfälle, während meins ständig Dreher macht und dann tagelang dem Hauptfeld nachtrödeln. Nur Positionswechsel und Pulkreibereien sorgen kurz für Spaß.

Wer schon im Windelalter jeden zweiten Sonntag begeistert »Schumi, Schumi!« krakeelt, ist Zeit seines Lebens für Rennveranstaltungen jenseits der Formel 1 weniger empfänglich. Entsprechend gewöhnungsbedürftig gestaltet sich für unsereins eine Simulation wie **Nascar Revolution**. Die in den USA höchst populäre Rennserie bietet im Vergleich zur Formel 1 langweiligere Kurse (Ovale sind enorm beliebt), bulligere Autos, dichtere Felder (43 Teilnehmer) und als Folge viele Schrubb-, Quetsch- und Crash-Szenen.

Realo-Reklame

In der Vergangenheit leisteten die Simulationsexperten von Papyrus uns Europäern Entwicklungshilfe. Doch nach zwei Stockcar-Simulationen

war Schluß; die Lizenz landete beim Moloch EA Sports. Dessen **Nascar Revolution** läßt Ihnen die Wahl zwischen 31 Fahrern der letztjährigen Saison, deren Autos mit stilechten Werbelogos tapeziert sind. Im Turniermodus starten Sie mit Ihrem Liebling und brausen in einer 18 Rennen langen Saison um Punkte. Die 17 Pisten bestehen aus zwei Stadtkursen und 15 Ovalen.

Unfallträchtig

Der Rennablauf erinnert entfernt an den morgendlichen Berufsverkehr: Die Streckenführung ist nicht allzu anspruchsvoll, aber die Verkehrsdichte streßt. Fast ständig schwimmen Sie in einem Pulk mit, abrupte Bremsmanöver und Positionswechsel provozieren Einschläge im Heck. Anzeigen und Reporterkommentare informieren über Zwischenzeiten und

Plazierungen, der zuschaltbare Rückspiegel zeigt von hinten nahende Gefahr. Im Laufe des Rennens leert sich der Tank; auf dem Weg in die Box funkeln Sie, welche Arbeiten erledigt werden sollen. Grundlegende Tuningoperationen lassen sich zwischen den Rennen erledigen; gewissenhafte Piloten stellen ihren Wagen individuell auf die nächste Piste ein. **HL**



Fieberhaft spendet das **Boxenpersonal** Sprit und wechselt die abgeschmirgelte Bereifung.

Nascar Revolution

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	EA Sports
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 390 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)		
3D-Karten:	<input type="checkbox"/> Direct 3D <input type="checkbox"/> 3Dfx <input type="checkbox"/> Open GL <input type="checkbox"/> Power VR <input type="checkbox"/> Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200	Pentium II/300	Pentium II/400
32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	48 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 24fach CD Voodoo-2-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend

Montagswagen: Die Revolution fällt aus.



V-Rally

Nervöse Rallye aus der Konsolengruft.



V-Rally ist sowohl grafisch wie auch spielerisch ziemlich **überholt**.

Umsetzungen von älteren Playstation-Spielen auf den PC gehören eigentlich zu den Fingerübungen jedes Programmierers. Daß dabei

trotzdem viel schiefgehen kann, zeigt **V-Rally**. Am Konzept der mittlerweile mehr als ein Jahr alten Rallye-Raserei hat sich nur wenig geändert. Mit einem von acht Wagen brettern Sie über 36 Pisten gegen drei Gegner. Bei der Routine-Konvertierung haben die Entwickler scheinbar das Tempo eines PCs vergessen. Denn die Steuerung reagiert abartig schnell, Schlenker werden so fast unvermeidlich. Haben Sie diese Hürde gemeistert, können Ihnen die schnarchigen CPU-Piloten den Sieg nicht mehr streitig machen. Etwas spannender sind Rennen gegen menschliche Gegner. **MIC**

Mick Schnelle

Völlig veraltet

In kaum einem Genre altern Programme schneller als bei Rennspielen. V-Rally macht da keine Ausnahme. Die Bodenbeläge wirken sich kaum aus, getimte Slides im Schlamm sind nicht machbar. Gegen Colin McRae Rally oder Nice 2 hat der betagte Konsolenrenner mit der Durchschnittsoptik keine Chance. Und die unnötig nervöse Steuerung kostet V-Rally die letzten Sympathien.

V-Rally

Genre: Rennspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Infogrames
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 140 MByte
Spieler: Einer bis zwei (an einem PC, Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☒ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Pentium 133
 16 MByte RAM, 4fach CD
 Direct3D

Pentium 200 MMX
 32 MByte RAM, 4fach CD
 Direct3D

Pentium 233 MMX
 32 MByte RAM, 4fach CD
 Direct3D

Grafik: ☐ Ausreichend
 Sound: ☐ Ausreichend
 Bedienung: ☐ Ausreichend
 Spieltiefe: ☐ Ausreichend
 Multiplayer: ☐ Befriedigend



Schlampig konvertierte Konsolen-Rallye.