

# Sport

Michael Galuschka



## Mut zur Lücke

Erinnert sich noch jemand an ein gutgelauntes Ei namens Dizzy, das sich Ende der 80er durch eine Reihe erbärmlicher Jump-and-runs quälen mußte? Programmiert wurde die Billig-Software von Codemasters, damals als Spielefirma eher berüchtigt als berühmt.

Und heute liefern dieselben Codemasters ein brillantes Rennspiel nach dem anderen ab und reiten auf einer Welle des Erfolgs. Das sollte doch der deutschen Software-Szene Mut machen, die sich meiner Meinung nach

immer noch zu wenig traut – und stattdessen versucht, im Kielwasser von **Anno 1602** und **Siedler 3** mitzuschwimmen. Oder man stellt, wie Syntetic mit **Nice 2**, ein exzellentes Spiel von internationalem Format auf die Beine und scheitert dann an verheerenden Bugs. Aber es gibt Hoffnung! Wer etwa den **Schleichfahrt**-Nachfolger **Aqua** auf der CeBIT gesehen hat, weiß: Deutsche Programmierer sind besser als ihr Ruf.

## 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	<b>TOCA 2</b>	<b>Rennspiel</b>	<b>NEU</b>	<b>88%</b>
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 Championship	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

TOCA 2	.....130
Technik-Check	.....134
Uefa Champions League 98/99	.....135
Viva Fußball	.....136
Jack Nicklaus 6	.....137



Hier kommen Sie auf Touren

# TOCA 2

**Blechverbiegende Action im Pulk und millimetergenaues Fahren auf freier Strecke – diese Tourenwagen-Simulation vereint perfekt zwei Welten.**

## Facts

- 8 Fahrzeuge
- 7 Bonuswagen
- 8 Strecken
- 6 Bonuskurse
- 4 Testbahnen

**W**ährend das Formel-1-verrückte Deutschland selbst um vier Uhr morgens die jüngsten Startprobleme von »uns Schumi« bemitleidet, ernten die weit spannenderen Tourenwagen-Rennen vergleichsweise geringe Aufmerksamkeit. Zumindest am PC könnte sich das jetzt ändern, denn mit **TOCA 2** liefern die PS-Spezialisten von Codemasters eine Rennsimulation der Extraklasse ab. Im Nachfolger des Ende 1997 erschienenen **TOCA** rangeln Sie um die britische Meisterschaft BTCC, in der Autobauer aus fünf Nationen Serienfahrzeuge an den Start bringen, die auf über 300 PS ausgereizt sind. Dank der offiziellen Li-

zenz tragen alle Vehikel, Piloten und Werbesticker die Originalnamen.

## Drifts und Dellen

Was **TOCA 2** aus der großen Masse der Rennspiele heraushebt, ist die geglückte Mischung aus kniffliger Fahrzeugbeherrschung und einer Gegnermeute, die den Namen auch wirklich verdient. Die bis zu 15 Konkurrenten sind nicht wie so oft reine Staffage, fahrende Slalomstangen oder ausschließlich im Knäuel unterwegs, sondern agieren wie echte Rennfahrer. Ganz wie in der richtigen BTCC sind hier Könner mit einer sauberen Linie am Werk, die andererseits keinerlei Berührungsängste haben: Ohne Kratzer und Beulen kommen die wenigsten



Via **Splitscreen** können Sie sich auch an einem PC Duell liefern.

BTCC-Boliden aus einer Tourenwagen-Schlacht zurück. Die Computerchauffeure segeln aber im Übereifer auch schon mal ohne Fremdeinwirkung ins nächste Kiesbett. Das wird Ihnen wegen des komplexen Fahrmodells ebenfalls des öfteren passieren,

obwohl die Karossen im Grenzbereich etwas gutmütiger als im Vorgänger sind. Ein herzhafter Drift ist nun eher drin, wobei sofort **Colin McRae**-Feeling aufkommt. Perfekt wird die Sache mit einem Lenkrad, bei dem Gas- und Bremspedal auf getrenn-



Die Kameraperspektiven im **Replay-Modus** orientieren sich an den TV-Übertragungen.





Massenschubserie am Start: Wer vor der ersten Kurve führt, geht nicht selten als Sieger durchs Ziel.

ten Achsen liegen. Dadurch können Sie beim Verzögern die Drehzahl oben halten – das Ergebnis ist ein intensives Fahrerlebnis, wie es neben **Colin McRae Rally** höchstens noch **Grand Prix Legends** von Papyrus bietet.



Das GameStar-Team auf dem Weg zum Sieg.

### Alles oder nichts

Nach den 1998 geänderten Regeln besteht eine Meisterschaftsveranstaltung aus einem kurzen Sprint über drei bis sechs Runden und dem ungefähr dreimal so langen Hauptrennen. Dabei entscheidet jeweils eine einzige Runde über die Startaufstellung. Um die nächste Runde der Meisterschaft zu erleben, müssen Sie pro Veranstaltung je nach Schwierigkeitsgrad zwischen 15 und 26 Punkte erreichen. Ansonsten

schmeißt Sie Ihr Team raus, selbst wenn Sie in der Meisterschaftstabelle aussichtsreich platziert sind. Eine Neuerung ist der Pflichtboxenstop samt Wechsel der Schlappen. Eine knifflige Entscheidung: Wenn Sie zu früh beim Team vorfahren, schlägt womöglich das Wetter um, und Sie schlittern mit Slicks über die nasse Piste.

Neben der Meisterschaft locken viele weitere Spielmodi zu einem kleinen Ritt zwischendurch. Ob Zeitfahren, Checkpoint-Rennen oder Einzellauf: Alle für Rennspiele üblichen Varianten finden sich in **TOCA 2** versammelt. Außerdem dürfen Sie auf diversen Teststrecken Ihren Flitzer erst mal probefahren. Im Gegensatz zum Vorgänger sind nun auch mehrere Mechaniker in den Teams beschäftigt, um Spoiler, Getriebeübersetzungen und ein paar andere Dinge der jeweiligen Strecke anzupassen. Die Möglichkeiten sind zwar eingeschränkt, dafür machen sich die Änderungen auf der Rennpiste realistisch bemerkbar.

### Skorpion als Bonus

Wenn Sie in der Liga gut abschneiden, erhalten Sie als Belohnung zusätzliche Strecken und Gimmicks. So brettern Sie bei »Downtown USA« mitten durch eine amerikanische Großstadt oder sehen im »Kater«-Modus alles doppelt. Besonders spaßfördernd ist die Konstrukteurs-Meisterschaft. In diesem Modus treten Sie in einem von sieben Extrafahrzeugen gegen neun Konkurrenten der gleichen Bauart an. Wenn Sie gewinnen, geht's mit dem nächsten Bonuswagen weiter. Sowohl die Extrapisten als auch die Bonusfahrzeuge wie das Skorpion-Dreirad gehen dabei deutlich weg von der Tourenwagenschiene. Hier kommt eher



Das sehr heikel zu fahrende **Skorpion-Dreirad** ist der originellste Bonuswagen.

## Michael Galuschka



### Auf der Siegerstraße

Weiter so, Codemasters! Jetzt noch die Grafik eines Need for

Speed 3, die Vielfalt von Nice 2 und ein paar Ideen aus Speed Busters, und schon habt ihr mit eurem nächsten Rennspiel die Konkurrenz weit abgehängt. In ein paar wichtigen Punkten steht TOCA 2 nämlich jetzt schon ganz oben. Da wäre etwa das tolle, gegenüber dem Vorgänger nicht mehr ganz so empfindliche Fahrverhalten, das mit seinem schmalen Grenzbereich ganz klar auf Könnern am Volant abzielt. Überhaupt gefällt mir, wie gezielt die meisten Kritikpunkte des Vorgängers beseitigt wurden.

### Ein harter Punktekampf

Beibehalten wurde leider das dämliche Mindestpunktesystem. Nicht selten will man den Entwicklern am liebsten einen Autoreifen hinterherwerfen, wenn man trotz eines Spitzenplatzes in der Tabelle mal wieder am Codemasters-Limit gescheitert ist. Ansonsten beschränkt sich meine Kritik auf nicht weiter erwähnenswerte Einzelheiten. Falls Sie gerne gleichzeitig mit Ihrem Fahrzeug, der Strecke und den Gegnern kämpfen, stellt TOCA 2 derzeit das Nonplusultra dar.

das typische **Need for Speed**-Feeling auf, was den ganzen Bonusgeschichten einen echten Mehrwert verleiht.

### Unendliche Weiten

Codemasters hat die **TOCA**-Grafik mit einer 32-Bit-Optik gehörig aufpoliert. Je nach Geschwindigkeit Ihres Rechners lässt sich die Sichtweite nun stufenweise erhöhen. In



Nach einem Crash ist die **Frontscheibe** frischluftfördernd zersplittert.

der Maximaleinstellung von zwei Kilometern können Sie das gesamte Areal überblicken, kein »Aufpoppen« der Grafik stört den Fahrge-  
nuß. Sowohl die Strecken als auch die Fahrzeuge sind hinreichend detailliert, Wettereffekte und schön gezeichnete Panorama-Hintergründe bekräftigen zusätzlich den realistischen Gesamteindruck.

Das Schadensmodell gehört zu den besten im Genre. Jede Karambolage verformt

die Blechhaut Ihres Wagens. Bei harten Crashes zerbricht schon mal die Windschutzscheibe, oder Sie verlieren den Heckspoiler. Ein verbeulter Kotflügel schabst ab und zu noch eine Weile funken-sprühend am Vorderrad, bevor er endgültig abfällt. Auch spielerisch hat der Grafikauber einige Auswirkungen: Ganz verschrotten können Sie Ihren Wagen zwar nicht; selbst nach einem Überschlag kommt er automatisch wieder in die Waagrechte. Ihr Vehikel wird jedoch langsamer, und damit eventuell ein Boxen-stop erforderlich. Für rowdy-hafte Fahrweise kassieren Sie von der Jury Verwarnungen bis hin zur Disqualifikation.

### Stuck auf Sendung

Als Kommentator konnten die Codemasters die deutsche Rennfahrerlegende Hans-Joachim Stuck gewinnen. Der Ex-Tourenwagen- und Formel-1-Pilot liefert vor und nach jedem Einsatz sinnige Bemerkungen zum Rennverlauf. Stuck ist mit seinem bayerischen Dialekt zwar kein begnadeter Redner, sorgt aber für das nötige Quentchen Fernseh-Atmosphäre. Außerdem hält Sie Ihr Team während eines Rennens per Sprechfunk auf dem laufenden. Die Motoren röhren originalgetreu oder knattern un-



Derselbe Wagen etwas später: Jetzt **qualmt** auch noch der Motor.

ter einer Fehlzündung, Reifen quietschen beim Bremsen, und bei Karambolagen scheppert es gewaltig.

### Im Wagen vor mir

Bis zu vier Spieler dürfen an einem PC gleichzeitig um die Wette brettern. Dabei wird der Bildausschnitt je nach Wunsch senkrecht oder waagrecht geteilt. Zu zweit klappt das, einen Monitor mit mindestens 17 Zoll vorausgesetzt, recht gut. Geschwindigkeitseinbußen gibt's keine. Bei vier Teilnehmern wird das Gedränge aber sowohl vor dem Rechner als auch auf dem Bildschirm unerträglich. Außer Einzelrennen können Sie auch eine komplette Meisterschaft zu zweit als Teamkollegen durchfah-

ren. Auf einen Internet-Modus haben die Entwickler aus Performance-Gründen verzichtet. Unser Testmuster enthielt im Gegensatz zum fertigen Produkt noch keinen Netzwerkmodus (bis zu acht Spieler übers LAN). Die Multiplayer-Note bezieht sich daher ausschließlich auf die Splitscreen-Varianten. **MC**

→ [www.btcc.co.uk](http://www.btcc.co.uk)



Auf der Bonusstrecke **Downtown USA** geht es mitten durch eine Großstadt.

### Rüdiger Steidle



### Fahrspaß ungebremst

Für mich ist TOCA 2 das bisherige Rennspiel-Highlight des Jahres. Denn das Codemasters-Team schafft locker den

Spagat zwischen akkurater Simulation und actiongeladenen Vollgas-Rennen, zwischen akribischer Suche nach der Ideallinie und Rangeleien um die Pole-Position.

Zum einen kann ich meinen Tourenwagen schon nach kurzer Zeit perfekt um die Kurven treiben. Zum andern sind die Computerrfahrer in TOCA 2 echte Gegner, die nicht stur am Kurs kleben. Mir bleibt fast das Herz stehen, wenn mein Hintermann beim Überholen ins Schleudern kommt und mich beinahe mit ins Grüne reißt. Wären da nicht der leicht überhöhte Schwierigkeitsgrad und das zu konsolenhafte Interface, ich wollte gar nicht mehr aussteigen.

### TOCA 2

<b>Genre:</b>	Rennspiel	<b>Hersteller:</b>	Codemasters
<b>Anspruch:</b>	Fortgeschrittene, Profis	<b>System:</b>	Windows 95
<b>Sprache:</b>	Deutsch	<b>Anleitung:</b>	Deutsch
<b>Preis:</b>	ca. 90 Mark	<b>Festplatte:</b>	ca. 55 bis 400 MByte
<b>Spieler:</b>	Einer bis vier (an einem PC), bis acht (Netzwerk, geplant)		
<b>3D-Karten:</b>	<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	Pentium II/233	Pentium II/350
32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 24fach CD 32-Bit-3D-Karte, Lenkrad

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

Toller Mix aus Simulation und Action-Rennen.





# Technik-Check: TOCA 2

## Die wichtigsten Fakten zu Hardware und Technik im Überblick.

**C**odemasters' Tourenwagen-Rennen basiert auf der leicht verbesserten Grafik-Engine von **Colin McRae Rally**. Trotz deren Alter ist **TOCA 2** optisch in der Oberklasse anzusiedeln. Dafür sorgen zum einen die hübschen Strecken mit der beinahe unbegrenzten Sichtweite, zum anderen die detailliert um-

gesetzten Original-Fahrzeuge, die durch ihr ausgefeiltes Schadensmodell überzeugen. Es gibt kaum Spezialeffekte oder Animationen am Streckenrand, auch Spiegelungen auf den Rennwagen fehlen.

**TOCA 2** unterstützt alle 3D-Beschleunigerkarten via Direct 3D. Je mehr Speicher Ihre Karte besitzt, um so



Grafik-Check: (1) Die niedrigste Auflösung 512 mal 384, (2) 640 mal 480, (3) 800 mal 600 und schließlich (4) 1152 mal 864.

höher können Sie die Auflösung schrauben (bis 1600 mal 1200). Die Landschaft erstrahlt in 16 oder 32 Bit Farbtiefe, wobei 32 Bit auf älteren Modellen oder 3Dfx-

Karten nicht möglich sind. Wir haben deshalb 16-Bit-Farben ausgewählt. Die Sichtweite ist auf beachtliche zwei Kilometer eingestellt, alle Details sind aktiviert. **RS**

## Die Performance-Tabelle

Legende
● nicht möglich
● unspielbar langsam
● mit Einschränkungen spielbar
● gut spielbar
● nur im SLI-Modus möglich
<sup>1</sup> erst ab 8 MByte Grafik-RAM
<sup>2</sup> erst ab 16 MByte Grafik-RAM
<sup>3</sup> erst ab 12 MByte Grafik-RAM

	Rage Pro	Rage 128	Mat. G200	Voodoo 1	Banshee	Voodoo 2	Riva TNT
<b>P166 MMX, AMD K6/233</b> <b>512x384</b>	●	●	●	●	●	●	●
<b>640x480</b>	●	●	●	●	●	●	●
<b>P233 MMX, AMD K6/300</b> <b>640x480</b>	●	●	●	●	●	●	●
<b>800x600</b>	● <sup>1</sup>	●	●	●	●	● <sup>3</sup>	●
<b>PII/233, Celeron 300</b> <b>640x480</b>	●	●	●	●	●	●	●
<b>800x600</b>	● <sup>1</sup>	●	●	●	●	● <sup>3</sup>	●
<b>AMD K6-2/300</b> <b>640x480</b>	●	●	●	●	●	●	●
<b>800x600</b>	● <sup>1</sup>	●	●	●	●	● <sup>3</sup>	●
<b>PII/350</b> <b>1024x768</b>	● <sup>1</sup>	●	●	●	●	●	●
<b>1152x864</b>	●	●	● <sup>2</sup>	●	●	●	●

## Technik-Facts

**GRAFIKSCHNITTSTELLE:** TOCA 2 unterstützt 3D-Karten per Direct 3D und läuft problemlos mit allen gängigen Beschleunigern. Das Programm hat keinen Software-Modus.

**LANDSCHAFT:** Die Kurse sind komplett dreidimensional und besitzen spürbare Höhenunterschiede. Ausnahmen bilden einige Bitmap-Objekte wie die Zuschauer oder Fahrzeuge abseits der Strecken, sowie die handgezeichneten, sehr schönen Panoramabilder im Hintergrund.

**FAHRZEUGE:** Die Polygon-Vehikel sind detailliert texturiert und haben eine verformbare Karosserie. Scheiben splintern, und einzelne Teile fallen bei Karambolagen ab.

**SOUND:** Neben spärlichen Funksprüchen Ihres Teams und den nicht allzu professionellen Kommentaren des Renn-

fahrers Hans-Joachim Stuck hören Sie vor allem den realistischen, röhrenden Sound der Rennmotoren. Besitzer einer Soundblaster Live erleben das Geschehen in 3D-Audio.

**SPEZIALEFFEKTE:** Spärliche Rauch- und Partikeleffekte bei Zusammenstößen. Bei Regenrennen spritzt die Gischte. Scheinwerfer leuchten realistisch die Umgebung aus.

**CUTSCENES:** Winzige Zwischensequenzen direkt aus der 3D-Engine vor jedem Rennen und bei der Siegerehrung.

**STEUERUNG:** Frei konfigurierbar, entweder per Tastatur oder über einen Joystick. Die Tastatur-Variante ist weniger genau als die Steuerung via Joystick. Dafür können Sie mit einem Lenkrad sogar Gas und Bremse gleichzeitig betätigen. Der Force-Feedback-Support ist ausgesprochen gut gelungen.

# Technik-Check: TOCA 2

## Die wichtigsten Fakten zu Hardware und Technik im Überblick.

**C**odemasters' Tourenwagen-Rennen basiert auf der leicht verbesserten Grafik-Engine von **Colin McRae Rally**. Trotz deren Alter ist **TOCA 2** optisch in der Oberklasse anzusiedeln. Dafür sorgen zum einen die hübschen Strecken mit der beinahe unbegrenzten Sichtweite, zum anderen die detailliert um-

gesetzten Original-Fahrzeuge, die durch ihr ausgefeiltes Schadensmodell überzeugen. Es gibt kaum Spezialeffekte oder Animationen am Streckenrand, auch Spiegelungen auf den Rennwagen fehlen.

**TOCA 2** unterstützt alle 3D-Beschleunigerkarten via Direct 3D. Je mehr Speicher Ihre Karte besitzt, um so



Grafik-Check: (1) Die niedrigste Auflösung 512 mal 384, (2) 640 mal 480, (3) 800 mal 600 und schließlich (4) 1152 mal 864.

höher können Sie die Auflösung schrauben (bis 1600 mal 1200). Die Landschaft erstrahlt in 16 oder 32 Bit Farbtiefe, wobei 32 Bit auf älteren Modellen oder 3Dfx-

Karten nicht möglich sind. Wir haben deshalb 16-Bit-Farben ausgewählt. Die Sichtweite ist auf beachtliche zwei Kilometer eingestellt, alle Details sind aktiviert. **RS**

## Die Performance-Tabelle

Legende
● nicht möglich
● unspielbar langsam
● mit Einschränkungen spielbar
● gut spielbar
● nur im SLI-Modus möglich
<sup>1</sup> erst ab 8 MByte Grafik-RAM
<sup>2</sup> erst ab 16 MByte Grafik-RAM
<sup>3</sup> erst ab 12 MByte Grafik-RAM

	Rage Pro	Rage 128	Mat. G200	Voodoo 1	Banshee	Voodoo 2	Riva TNT
<b>P166 MMX, AMD K6/233</b> <b>512x384</b>	●	●	●	●	●	●	●
<b>640x480</b>	●	●	●	●	●	●	●
<b>P233 MMX, AMD K6/300</b> <b>640x480</b>	●	●	●	●	●	●	●
<b>800x600</b>	● <sup>1</sup>	●	●	●	●	● <sup>3</sup>	●
<b>PII/233, Celeron 300</b> <b>640x480</b>	●	●	●	●	●	●	●
<b>800x600</b>	● <sup>1</sup>	●	●	●	●	● <sup>3</sup>	●
<b>AMD K6-2/300</b> <b>640x480</b>	●	●	●	●	●	●	●
<b>800x600</b>	● <sup>1</sup>	●	●	●	●	● <sup>3</sup>	●
<b>PII/350</b> <b>1024x768</b>	● <sup>1</sup>	●	●	●	●	●	●
<b>1152x864</b>	●	●	● <sup>2</sup>	●	●	●	●

## Technik-Facts

**GRAFIKSCHNITTSTELLE:** TOCA 2 unterstützt 3D-Karten per Direct 3D und läuft problemlos mit allen gängigen Beschleunigern. Das Programm hat keinen Software-Modus.

**LANDSCHAFT:** Die Kurse sind komplett dreidimensional und besitzen spürbare Höhenunterschiede. Ausnahmen bilden einige Bitmap-Objekte wie die Zuschauer oder Fahrzeuge abseits der Strecken, sowie die handgezeichneten, sehr schönen Panoramabilder im Hintergrund.

**FAHRZEUGE:** Die Polygon-Vehikel sind detailliert texturiert und haben eine verformbare Karosserie. Scheiben splintern, und einzelne Teile fallen bei Karambolagen ab.

**SOUND:** Neben spärlichen Funksprüchen Ihres Teams und den nicht allzu professionellen Kommentaren des Renn-

fahrers Hans-Joachim Stuck hören Sie vor allem den realistischen, röhrenden Sound der Rennmotoren. Besitzer einer Soundblaster Live erleben das Geschehen in 3D-Audio.

**SPEZIALEFFEKTE:** Spärliche Rauch- und Partikeleffekte bei Zusammenstößen. Bei Regenrennen spritzt die Gischte. Scheinwerfer leuchten realistisch die Umgebung aus.

**CUTSCENES:** Winzige Zwischensequenzen direkt aus der 3D-Engine vor jedem Rennen und bei der Siegerehrung.

**STEUERUNG:** Frei konfigurierbar, entweder per Tastatur oder über einen Joystick. Die Tastatur-Variante ist weniger genau als die Steuerung via Joystick. Dafür können Sie mit einem Lenkrad sogar Gas und Bremse gleichzeitig betätigen. Der Force-Feedback-Support ist ausgesprochen gut gelungen.

# Uefa Champions League 98/99

Kicken um den Cup der Meister.



Drei Inter-Spieler schauen hinterher: Tor für den Rivalen AC Mailand.

**E**idos schickt das **World League Soccer** leicht überholt und mit frischer Uefa-

Lizenz erneut ins Rennen gegen die Konkurrenz von EA Sports. Bei **Uefa Champions League** ist jedes Liga-Team der Saison 98/99 mit allen korrekten Namen und Vereinswappen vertreten. Als Bonus sind einige historische Mannschaften wie der AC Mailand von 1967 mit dabei. Sie dürfen entweder die League nachspielen, ein Freundschaftsmatch veranstalten oder ein eigenes Turnier organisieren. Ein Editor fehlt leider. Mit einem Zehn-Button-Pad haben Sie alles im Griff, diverse Kameramodi sorgen für Übersicht. **GUN**

## Gunnar Lott

### Vorjahresniveau

So wird man nicht Meister – gegenüber dem ordentlichen Vorgänger erscheint Uefa Champions League nahezu unverändert. Noch immer kann es mit Tabellenführer Fifa 99 in allen wesentlichen Punkten nicht mithalten: Die durchschnittliche Grafik und der öde Live-Kommentar sind nur zwei davon. Wenn Sie pro Jahr nur ein Sportspiel kaufen, sollte es nicht gerade dieses sein.

## Uefa Champions League 98/99

**Genre:** Sportspiel  
**Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 80 Mark  
**Spieler:** Einer bis vier (Netzwerk, Internet)  
**3D-Karten:** ☒ Direct 3D ☒ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

**Hersteller:** Eidos  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** ca. 5 MByte

Pentium 200  
 32 MByte RAM, 4fach CD

Pentium 166  
 64 MByte RAM, 4fach CD  
 3Dfx-Karte

Pentium 200  
 64 MByte RAM, 8fach CD  
 3Dfx-Karte, Gamepad

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

Solides Gekicke, mit Originalnamen.

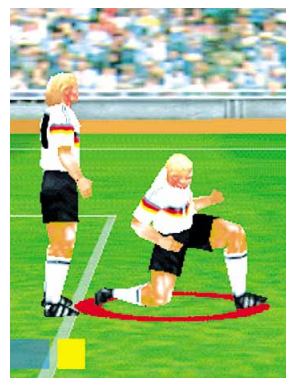




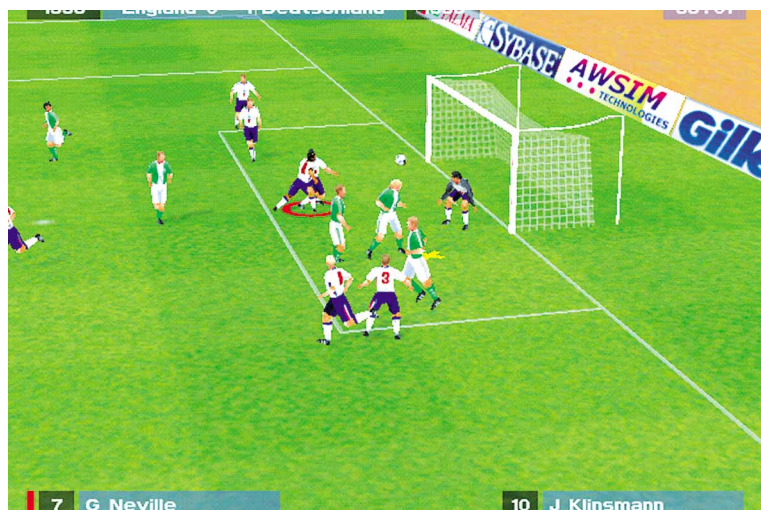
Kicken kompliziert

# Viva Fußball

Was, wenn das Wembley-Tor nicht gezählt worden wäre? Am Computer können Sie jetzt 40 Jahre WM-Geschichte neu schreiben.



Tooor! Nach einem Treffer dürfen Sie per Joypad manuell jubeln.



Da staunt der Torwart: Der Höhenflug von Klinsi hat unseren Schlußmann kalt erwischt.

## Rüdiger Steidle



### Kompliziert ist nicht komplex

Lobenswert: Statt einfach einen Klon von Fifa 99 abzuliefern,

geht Virgin Interactive mit Viva Fußball einen eigenen Weg. An die Steuerung mußte ich mich erst gewöhnen, doch nach einiger Zeit konnte ich meine Spieler genauer kontrollieren als bei der Konkurrenz.

Daß das Konzept trotzdem nicht aufgeht, liegt an der schlechten KI. Realistisches Paßspiel klappt selten, weil sich meine Mannen nie von allein einen Ball erlauben. Typische Situation: Ich hangle mich mit Kurzpässen bis vors Tor, drehe eine Flanke in den Strafraum, und muß mit nervigen Knopf-Kombinationen den Ball annehmen, den Spieler ausrichten und abdrücken. Wenn Ihnen Fifa 99 zu simpel vorkommt, ist Viva Fußball einen zweiten Blick wert.

Computerspiele müssen einfacher werden, diese Maxime erfreut sich bei Programmierern derzeit großer Beliebtheit. Virgin geht mit Viva Fußball den entgegengesetzten Weg: Der auferstandene Hersteller bedient mit seiner Simulation die Profis unter den Computerkicks.

### Lange Lernphase

Während bei der Genre-Referenz **Fifa 99** Einsteigen und Loslegen angesagt ist, vergehen bei **Viva Fußball** einige Stunden, ehe Sie auch nur das Paßspiel beherrschen. Denn das Joypad ist mit acht Funktionen geradezu überladen. Vom Flachpaß über Heber bis zum Gewaltschuß stehen alle erdenklichen Tricks zur Wahl. In der Abwehr dürfen Sie Ihrem Gegner außerdem auf vier verschie-

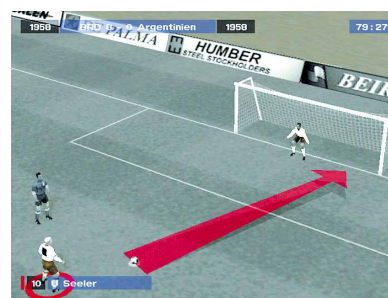
dene Arten den Ball abjagen. Selbst den Torwart können Sie mit einem Extra-Button aus dem Kasten lenken. Bei Torschüssen oder Pässen müssen Sie außerdem in Sekundenbruchteilen Schußstärke und Richtung steuern.

### Kicker-Legenden

**Viva Fußball** stellt 40 Jahre WM-Geschichte nach, von 1958 bis 1998. Sie können entweder eine historische Weltmeisterschaft spielen oder in einem Freundschaftsspiel Phantasiebegegnungen austragen – beispielsweise das deutsche Weltmeister-Team von 1974 gegen die aktuelle französische Nationalelf antreten lassen. Die Werte der einzelnen Spieler sind glaubwürdig recherchiert. Maradonna spielt 1990 schlechter als 1986. Auch die Regeln

ändern sich im Lauf der Zeit: Anno '62 gab es noch kein Golden Goal. Ein Wort noch zum Sound: Statt eines Kommentators hören Sie kurze Ausrufe der Spieler in ihren jeweiligen Landessprachen, wie »Gib ab!« oder »Rechts frei!« Eigentlich eine nette Idee, die aber keine rechte Fernsehatmosfera aufkommen lassen will. **RS**

→ [www.fifamc.com](http://www.fifamc.com)



1958: Deutschland gegen Argentinien in Monochrom. Beim Elfer müssen Sie den richtigen Zeitpunkt abpassen.

## Viva Fußball

<b>Genre:</b>	Sportspiel	<b>Hersteller:</b>	Virgin
<b>Anspruch:</b>	Profis	<b>System:</b>	Windows 95
<b>Sprache:</b>	Deutsch	<b>Anleitung:</b>	Deutsch
<b>Preis:</b>	ca. 80 Mark	<b>Festplatte:</b>	ca. 150 MByte
<b>Spieler:</b>	Einer bis vier (an einem PC, Netzwerk, Internet)		
<b>3D-Karten:</b>	<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 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte, Gamepad	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte, 10-Knopf-Pad

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

Ungewöhnliches Fußballspiel für Cracks.

