

Sport

Michael Galuschka



Und wenn's draußen noch so stürmt und schneit: Für Sportspieler könnte die kalte Jahreszeit heuer eine ganz heiße werden. Dafür sorgt – fast schon traditionell – nicht zuletzt EA Sports. Gleich das erste Modell der aktuellen Kollektion, **NHL 98**, setzt sich als neue Referenz an die Spitze unserer Charts. Doch auch deutsche Software-Schmieden schlafen nicht. Nach Ascarons **Anstoß 2** legen die Kollegen von Software 2000 einen **F1 Manager Professional** nach, der eben-

falls in für Manager bislang unerschlossene Wertungsregionen vordringt.

Nimmt man die ECTS zum Maßstab, lassen sich für die nächsten Monate eindeutige Trends festmachen. Trend Nummer 1: Eishockey; **NHL 98** bleibt nicht mehr lange allein. Virgin, Acclaim und Gremlin setzen zum Bodycheck an. Trend Nummer 2: König Fußball feuert, die WM '98 vor Augen, eine volle Breitseite auf Ihre PCs ab. Trend Nummer 3: Motorsport in allen Formen und Farben. Hoffentlich mißbrauchen die Hersteller Rennspiele nicht nur als Demonstrationsobjekt für Ihre ach so herrliche neue 3D-Engine, sondern investieren auch in Streckendesign und Fahrgefühl etwas Arbeit.

SPORT
 »Reicht vom Fußball-
 spiel bis zum Formel-1-
 Rennen: Alles, was man
 auch im Sportfernsehen
 finden würde.«
 (Mannschaftssportarten,
 3D-Rennspiele mit
 realistischen Fahrzeugen,
 Fußballmanager, Flipper)

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 98	Sportspiel	NEU	92%
2	GrandPrix 2	Rennspiel	-	90%
3	NHL 97	Sportspiel	-	89%
4	NBA Live 97	Sportspiel	-	86%
5	Links LS 98 Edition	Sportspiel	10/97	86%
6	FIFA 97	Sportspiel	-	85%
7	World Wide Soccer	Sportspiel	10/97	83%
8	Anstoß 2	Manager	10/97	83%
9	Pro Pinball:Timeshock	Flipper	10/97	82%
10	NASCAR Racing 2	Rennspiel	-	82%
11	Formel 1 Manager Pro	Manager	NEU	81%
12	PGA Tour Pro	Sportspiel	-	81%
13	Formel 1	Rennspiel	-	79%
14	Need for Speed 2	Rennspiel	-	79%
15	Bleifuß 2	Rennspiel	-	78%
16	Moto Racer	Rennspiel	-	76%
17	Sega Rally	Rennspiel	-	75%
18	Bundesliga Manager 97	Manager	-	75%
19	Formel 1 Manager 96	Manager	-	74%
20	Madden NFL 97	Sportspiel	-	74%
Die 20 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.				

Inhalt

Titel-Story

NHL 98 Test.....	64
NHL 98 Interview.....	66
NHL 98 Spielzüge.....	72

Tests

F1 Manager Pro.....	124
Bleifuss Fun.....	128
DSF Golf.....	130

Die ganze Welt der Formel 1

F1 Manager Pro

Von der Aerodynamik bis zum Zündzeitpunkt zeichnen Sie für ein komplettes

Sollte Schumi heuer auf seinem Ferrari zum dritten Mal die WM-Krone erringen, hätte die seit Jahren andauernde Formel-1-Euphorie

wohl ihren Höhepunkt erreicht. Sicherlich ein exzellenter Zeitpunkt für Software 2000, den Nachfolger des F1 Managers 96 an die Fans zu bringen. Der runderneuerte **F1 Manager Professional** baut zwar auf dem 96er auf, bietet aber genug Neuerungen, um den Vorwurf einer verkappten Add-On-CD im Keim zu ersticken.

Hektischer 24-Stunden-Job

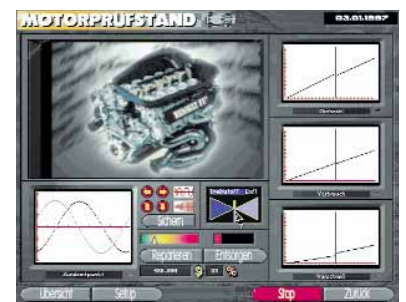
Als Manager, technischer Direktor und Rennleiter in Personalunion kümmern Sie sich um sämtliche Aspekte eines hochmodernen Formel-1-Stalls. Weit im Vordergrund stehen dabei natürlich finanzielle Belange. Zum einen ist Rennsport irrsinnig teuer, zum anderen sehen immer mehr beteiligte Firmen den Formel-1-Sport als Spielwiese unternehmerischer Tätigkeiten. Als Hobby-Williams kümmern Sie sich um das Sponsoring, drehen



Für spannende Rennen ist die **3D-Ansicht** zu empfehlen, aus der Sie jederzeit ins Geschehen eingreifen können.

den Fans überbeuerte Merchandise-Artikel an und überwachen die Bilanzen. Richtig pikant wird die Angelegenheit, wenn sich Ihre verschiedenen Funktionen in die Quere kommen. Die Entwicklungsabteilung fordert angesichts mangelnder Konkurrenzfähigkeit mehr Geldmittel für elend teure Komponenten, als Rennchef hät-

ten Sie gern einen neuen Fahrer. Gleichzeitig bekommen sie beim Blick auf die dünne Finanzlage ein flaues



Auf dem **Motorenprüfstand** gilt es, das ideale Benzin-Luft-Gemisch zu ermitteln.

Gefühl im Magen und müßten eigentlich zwei Dutzend Mechaniker entlassen, ohne die der nächstjährige Wagen aber nicht rechtzeitig fertig wird. Die häufigen Zwangssituationen und Kompromisslösungen machen einen guten Teil des täglichen Geschäfts, aber auch den Reiz des **F1 Manager Pro** aus.

Michael Galuschka



Ich hab' noch lange nicht genug

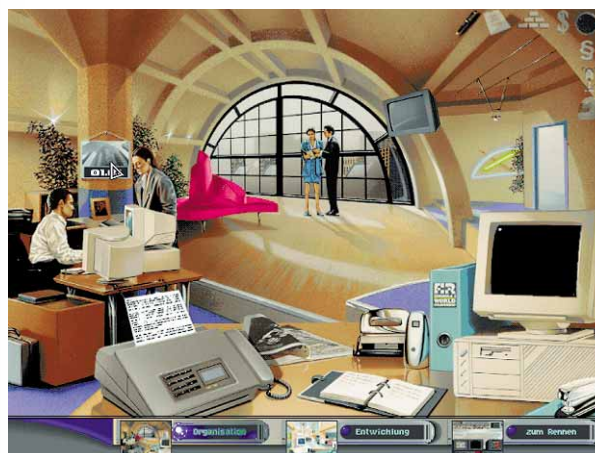
Jetzt weiß ich, was ein

Rennleiter an der Boxenmauer alles mitmacht: Freudig erregt schicke ich meine mit sündteuren Hightech-Teilen vollgestopften Boliden ins Rennen. Eine Stunde später trifft mich fast der Schlag. Die scheinbar überhitzten Piloten bringen es fertig, sich innerhalb von fünf Runden nacheinander ins Kiesbett zu verabschieden.

Brodelnder F1-Zirkus

Den brodelnden Formel-1-Zirkus hat Software 2000 wirklich verdammt authentisch hingekriegt. Anfänglich bremsst zwar die ab und an hakelige Bedienung den Parforceritt auf die Pole-Position etwas ein. Haben Sie die wichtigsten Screens aber erst einmal intus, packt Sie unweigerlich das Rennfieber. Leider bleibt der glänzende Lack nicht ganz ohne Schrammen. Wenn die etwas fragilen Kisten schon ständig ausfallen, möchte ich zumindest gerne wissen, warum: An häufigen Kollisionen kann es nicht liegen, da selbst die jungen Wilden beim Überholen ein eher mimosenhaftes Verhalten zeigen.

Macht aber nix. Von ein paar rätselhaften Abstürzen der Testversion abgesehen, ist der F1 Manager Pro insgesamt eine ähnlich runde Sache wie ein leicht abgefahrener F1-Slick. Ein Musterbeispiel für eine lebendige und dennoch hochkomplexe Wirtschaftssimulation, die weit über einschläferndes Menü-Abklappern hinausgeht.



Im Manager-Büro geht's zu den einzelnen **Untermenüs**.

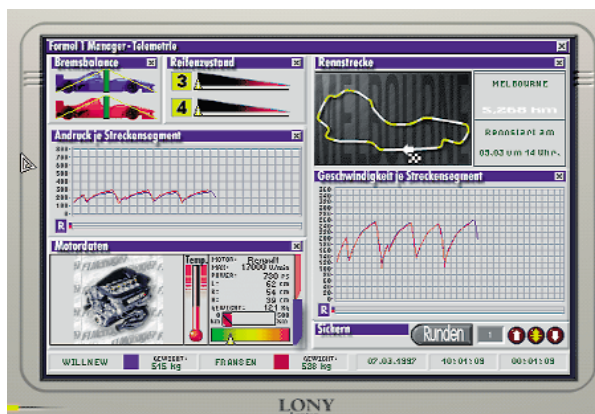
fessional

Formel-1-Team verantwortlich.

Ein Formel-1-Ingeniör hat's schwör

Um dem Zusatz »Professional« gerecht zu werden, legte die Spieltiefe im Feld der Technik mehrere Gänge zu. So ist das Setup der Wagen dank neu hinzugekommener Parameter schwerer in den Griff zu bekommen, erlaubt dafür im Gegenzug eine genauere Anpassung an die jeweilige Strecke. Besondere Sorgfalt sollten Sie der Getriebeübersetzung widmen. Die sechste Schaltstufe falsch gewählt, und schon herrscht für Sie praktisch Überholverbot – oder der Renner verhungert trotz 750 PS an der nächsten Steigung. Ingenieure mit höheren Weihen feilen auf dem Motorprüfstand am optimalen Zündzeitpunkt, geborene Aerodynamiker im Windkanal am idealen Flügeldesign. Kleine Schaufelder zeigen die Auswirkungen Ihrer Einstellungen auf das Fahrverhalten der Boliden gleich an. Einsteiger finden sich dadurch auf Anhieb prima zurecht, wozu auch die exzellente Online-Hilfe beiträgt. Einfach mit der rechten Maustaste auf einen

Ertragreiche
Sponsoren
garantieren
gesunde
Finanzen.



Telemetrieaufzeichnungen liefern selten brauchbares Datenmaterial.

Menüpunkt oder Button klicken; die passende Erklärung folgt auf der Stelle.

Grand Prix mit Hindernissen

Egal, ob Ihnen mehr der Managerpart oder die technische Seite zusagt: Unbestrittener Höhepunkt sind die in Echtzeit berechneten Rennen. Verbesserungen fallen hier im wahrsten Sinne sofort ins Auge. Die Streckengrafik samt Polygonboliden ist schicker geworden, die Kollisionsabfrage funktioniert nun halbwegs. Doch Schönheit ist relativ: Den optischen Ansprüchen des Spielejahrgangs 97 genügt dieser Part nicht. Echte F1-Zampanos erfreuen sich an der originalen Kommandostand-Perspektive, die im Vergleich

zum Vorgänger mit neuen Eingriffsmöglichkeiten und vorbeirauschenden Rennwagen aufwarten kann. Einige Schnitzer trüben jedoch die Freude: Ausgefallene Autos verschwinden bis auf eine

kleine Animation spurlos, Motorengeräusch und eingelegter Gang passen null zusammen. Bleibt ein Auto während des Trainings beispielsweise wegen Benzinmangels liegen, ist die Sitzung komplett gelaufen. Zurücksputzen zur Box ist für den Piloten nicht drin.

Kennen Sie Mika Harlekin?

Das komplette Umfeld entspricht der 97er Saison; allerdings muß man mangels Lizenzen auf Originalteams und -namen verzichten. Zum Trost spendiert Software 2000 einen komfortablen Editor, mit dem Sie nicht nur die verhunzten Namen (zum Beispiel Fransen statt Frenzen) umstricken dürfen, sondern auch PCX-Bilder echten Fahrer oder Ihrer Freunde einbinden können. Noch einfacher geht es für Besitzer des Vorgängers; mittels Konverter übernimmt die Pro-Version dessen lizenzierten Datenbestand zum Editieren.

MG



Dieser Bildschirm regelt die Ressourcenvergabe in der Entwicklungsabteilung.

F1 Manager Professional

Genre:	Formel-1-Manager	Hersteller:	Software 2000
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	MS-DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	80 MByte
Spieler:	Einer bis vier (nacheinander an einem PC)		

Minimum	Standard	Optimum
486/66	Pentium 90	Pentium 133
16 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	2fach CD	4fach CD
		UnivBE

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

Boxen-Flair zum Mitfeiern.



Des bleiernen Fußes kleiner Bruder

Bleifuss Fun

Eher große Zehe als ganzer Fuß: Der neueste Ableger der Rennserie setzt auf leicht zugängliche Flitzerfreuden.



Verfolgungsjagd: Um die Bestzeit zu knacken, müssen wir das Phantom-Auto überholen.

Der Name mag noch so doof sein, er bürgt mittlerweile für solide PS-Qualität: **Bleifuss** titelte Virgin einst das Action-Rennspiel **Screamer** für den deutsch-



Schmissiger Start fürs **Zwei-Spieler-Duell**.

sprachigen Markt um. Zwei Teile später ist man von den Socken ob des **Bleifuss**-Erfolgs. Die Auswirkung: Es wird alles eingeleift, was Räder hat und an der Marketingabteilung vorbeifährt. Ergo hat man das unschuldige Action-Geflitze **Ignition** zum Gaspedal-Durchtreter ehrenhalber ernannt: Als **Bleifuss Fun** geht die Verfolgungsjagd auf Kundenfang.

Noch schneller durch Turbo-Booster

Sechs unübliche Vehikel vom Schulbus bis zum Laster lassen auf sieben Phantasiestrecken die Stoßdämpfer vibrieren. Jedes hat andere Werte bei Beschleunigung, Spitzentempo, Bodenhaftung und Turbo. Per Tastendruck bekommt Ihr Auto einen ordentlichen Kick verpaßt. Danach dauert es etwas, bis sich die Turbo-Anzeige wieder auffüllt und der Beschleuniger erneut einsetzbar ist. Manchmal empfiehlt sich auch Enthaltsamkeit: Kurz vor einer 180-Grad-Steilkurve wird ein Extra-Booster schnell zum Loser.

Schilder warnen vor radikalen Richtungsänderungen, Sprüngen und Abzweigungen. Durch riskantes Runterbettern von Abkürzungen lassen sich ein paar Sekundenbruchteile gut machen. Achten Sie dabei stets auf bewegliche Hindernisse wie landwirtschaftliche Nutzfahrzeuge oder Steinschlag.



Ein enteilernder Gegner haut den **Turbo** rein, daß die Funken sprühen.

Im Meisterschaftsmodus müssen Sie unter die ersten drei kommen, um sich für die nächste Strecke zu qualifizieren. Beim Zeitfahren oder Verfolgungsmodus (der jeweils letzte scheidet am Rundenende aus) sind fünf der sieben Pisten frei anwählbar. Nur der Zugang zu den beiden

letzten Strecken muß tapfer erspielt werden. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich ebenso in drei Stufen dosieren wie die Grafikauflösung. Auch ohne Netzwerk ist ein humanes Duell drin: Der Bildschirm wird vertikal unterteilt, damit zwei Bleifüßler an einem PC antreten können. **HL**

Heinrich Lenhardt



So schön kann klein sein

Das ist er, der Twingo unter den Rennspielen: Auf den ersten Blick

sympathisch, wenngleich nichts für große Jungs (zu simpel). Doch längere Proberunden offenbaren mehr Freude am Fahren als bei manchem schwerfälligen Protzmodell. In der Kleinwagen-Klasse hängt Bleifuss Fun seine direkten Konkurrenten ab. Viel Tempo, Übersicht und dezente 3D-Zooms bringen die Verfolgungsjagden auf hübschen Strecken packend rüber.

Die Langzeit-Motivation einer echten Fahrsimulation ist angesichts der gewollten Limitationen nicht ganz drin. Störend auch der einfallslose Meisterschafts-Modus, bei dem man zwischen den Rennen nicht speichern kann. Wer mit Matchbox-Charme nichts am Hut hat, wartet lieber auf den nächsten Teil: Bleifuss Rallye soll ernsthaftere Querfeldein-Fahrten bieten.

Bleifuss Fun (Ignition)

Genre: Action-Rennspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 70 Mark
Spieler: Einer bis zwei (an einem PC); bis sechs (Netzwerk)

Hersteller: Virgin
System: MS-DOS oder Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 30 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 60 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 166 24 MByte RAM 4fach CD

Grafik		Gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer		Befriedigend

Macht zumindest kurzfristig viel Spaß.



Mit Schwung daneben

DSF Golf

Wo bitte geht's zum Strand? Bei Sierras Golf sind Ihnen mit neuartiger Steuerung häufige Bunkerbesuche gewiß.

Fröhliches Namenjonglieren bei Sierra: In seiner amerikanischen Heimat der »Sports«-Serie zugehörig, bekam das Programm bei uns den verkaufsfördernden Zusatz des Deutschen Sport-

fernsehen verpaßt. **DSF Golf** ähnelt steuerungstechnisch dem Minigolf aus dem eigenen Stall. Um die Verwirrung komplett zu machen, trägt das jedoch wiederum den Namen der 3D-Ultra-Reihe.

Die Maus als Schläger

Sierra setzt auf die sogenannte TrueSwing-Steuerung, die den altbekannten Kreisbalken überflüssig macht. Durch Zurückziehen der Maus holt Ihr Golfer Schwung; je mehr, um so weiter Sie Ihren Nager bewegen. Das anschließende Nach-vorne-Stoßen sorgt für einen hoffentlich gelungenen Schlag. Die Weite wird maßgeblich durch die Geschwindigkeit Ihres Mausschwungs bestimmt. Doch in der Praxis krankt das System an einigen Unzulänglichkeiten. Die Maus in vertikaler Richtung zu schieben ist vom Bewegungsablauf her nämlich nicht besonders natürlich. Schnell verkrampft man, was sich auf dem Bildschirm meistens in einer Bogenlampe niederschlägt. Statt geradeaus fliegt der Ball ins nächste Unterholz oder noch schlimmer in einen Bach, was die Schlagzahl beängstigend schnell in zweistellige Regionen treibt. Immerhin können Sie vor einer Partie auch auf die bewährte Mehrfachklick-Methode umstellen.



Adrett, aber nicht umwerfend: Die Grafik kann **keine neuen Maßstäbe** setzen.



Mehrere Ansichten können Sie frei plazieren.

Michael Galuschka



Schwer zu beherrschen

Eigentlich eine nette Idee mit dem TrueSwing. Nur gab's die

schon bei Sim Golf und sie konnte bereits damals kaum überzeugen. Das bißchen Mehr an realistischem Golf-Feeling rechtfertigt einfach nicht den ständigen Fehlschlag-Frust. Wenn selbst nach hartem Training ein Double-Bogey als Erfolg angesehen werden muß, dann hat das Mausgeschubse seinen Sinn verfehlt. Nach der Umstellung auf die herkömmliche, passabel umgesetzte Drei-Klick-Steuerung sieht es leider nur wenig besser aus. **DSF Golf** ist beileibe keine schlechte Simulation des Nobelsports, hinkt der modernen Konkurrenz aber hinterher. Sowohl PGA Golf als auch Links LS sind bei Bedienung und Präsentation einen Schlag voraus.

Man spricht Deutsch

Außer dem TrueSwing weist **DSF Golf** kaum besondere Eigenheiten auf. Die drei Plätze erstrahlen im hochauflösenden Polygonkleid, das nicht ganz mit dem hohen Standard der Konkurrenz. Besser wirkt der Golfer, der mit geschmeidigen Anima-

tionen auf seine Drives und Putts reagiert. Katastrophal die deutsche Sprachausgabe: Da wird der Ball mit »Roll, Baby, roll!« angefeuert oder der Spieler gar mit frechen Sprüchen beleidigt. Anscheinend hat da jemand übersehen, daß das Ambiente beim Golf ein anderes ist als beim Eishockey oder Fußball. **MG**

DSF Golf

Genre:	Golf-Simulation	Hersteller:	Sierra
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca 100 Mark	Festplatte:	19-56 MByte
Spieler:	Einer bis sechzehn (Modem, Netzwerk, Internet)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75	Pentium 100	Pentium 133
16 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	4fach CD
Direct X	Direct X	Direct X

Grafik		Befriedigend
Sound	Mangelhaft	
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Befriedigend

Es gibt bessere Alternativen.

