

Legendär schlecht: Fußball-Special

GROBES FOULSPIEL



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Seine Fußballlaufbahn begann in den Pixelstadien von Atari 2600 und Intellivision, bevor er seiner ersten großen C64-Liebe International Soccer begegnete. Heinrichs Heimatverein ist Eintracht Frankfurt (aber dafür kann er nichts).

Während einer Weltmeisterschaft gedeihen nicht nur Autokorsos, Sammelbildchen und Beziehungskrisen, sondern auch legendär schlechte Fußballsimulationen.

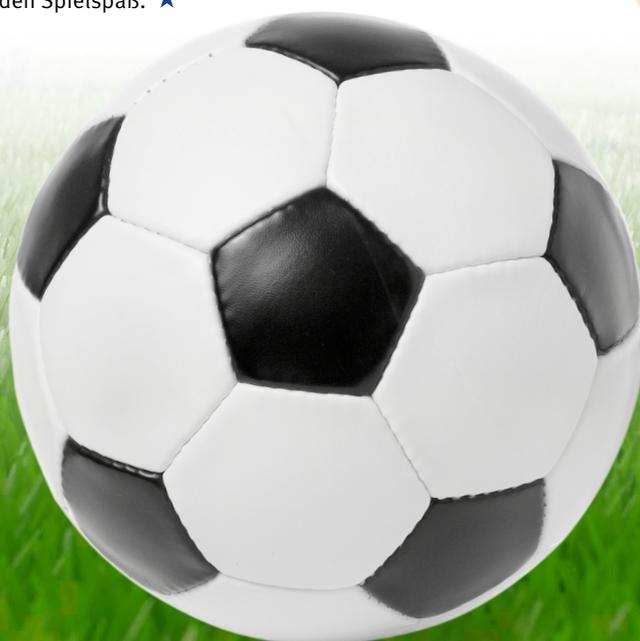
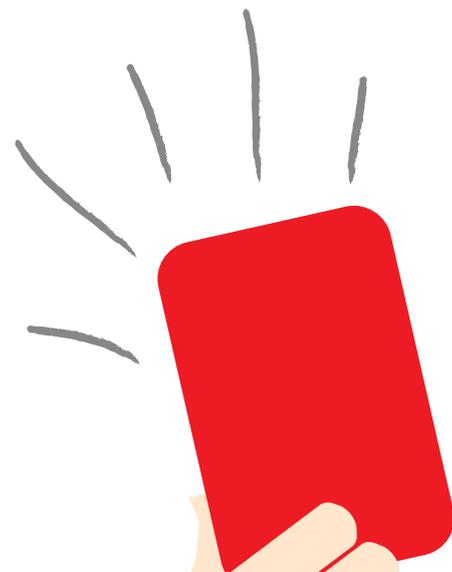
Von Heinrich Lenhardt

Wenn Fußballinteressierte niederschmetternde Nationalelf-Tiefpunkte vergleichen, ist die Auswahl groß. Stuft man Uli Hoeneß' Elfmeter-Fehlschuss im EM-Finale 1976 höher ein als die Schmach von Cordoba zwei Jahre später? War bei der WM 1982 der Nichtangriffspakt von Gijon peinlicher oder das Jacketkronen-Zitat von Torwart-Rüpel Toni Schuhmacher, nachdem er im Halbfinale Patrick Battiston umgemäht hatte? Doch das sind alles Kinkerlitzchen im Vergleich zu den Dreistigkeiten und Nullnummern, die Computerfußballspieler über die Jahrzehnte erdulden mussten.

In der Gegenwart übertrumpfen sich die Serien FIFA und PES mit ständigen Verbesserungen ihrer ohnehin schon hohen Qualitätsstandards – gäh! Fußballsimulationen sind so berechenbar geworden wie das

Meisterschafts-Abonnement des FC Bayern, doch einst war der Sportspielmarkt voller Überraschungen ... wenn auch nicht unbedingt der angenehmen Art.

In der Heimcomputer-Ära vertraute mancher Publisher darauf, dass vom Fußballfieber übermannte Computerbesitzer allem nachlaufen, was kurze Hosen und einen Ball hat. Nahte ein WM-Turnier, sah die Marketingstrategie häufig so aus: Beim Programmierer um die Ecke schnell was zusammenschustern lassen und dann vielleicht einen klanghaften Namen draufklatschen. Reicht das Budget nicht für Lothar Matthäus, dann tut's auch Sean Dundee. Willkommen in der goldenen Ära der Grottenkicks, als vernünftige Steuerung, plausibler Spielablauf und ansehnliche Grafik als überflüssiger Luxus angesehen wurden: GameStar präsentiert historische Blutgrätschen gegen den Spielspaß. ★





World Cup Carnival: WM-Skandal

World Cup Carnival hat eigentlich alles: Die offizielle Lizenz für die Fußball-WM 1986. Eine hübsche große Schachtel, von der die Trophäe funkelt und Maskottchen Pique grinst. Einen Turnierfaltplan samt Fähnchenaufklebern, um Ergebnisse und KO-Runden-Paarungen einzutragen. Ein Poster mit allerlei WM-Trivivia. Aber halt, haben wir da nicht etwas vergessen? Gehört in diese wirklich wunderschöne Schachtel nicht auch ein neues Computerspiel? Ein solches zu organisieren erweist sich für einen englischen Publisher als enormes Problem.

Mit Lizenz, ohne Spiel

Bereits 1985 sichert sich U.S. Gold die Rechte, das erste offizielle Computerspiel zu einer Fußball-WM herauszubringen. Dummerweise wird daraus auch das schlechteste offizielle Computerspiel zu einer Fußball-WM. Nach den Kosten für Lizenz, Marketing und Packungsbeigaben bleibt ein überschaubares Budget übrig. Mit der Entwicklung werden Hinterhofprogrammierer beauftragt, die man sich wohl aus den Gelben Seiten herausgepickt hat. Dieser Eindruck drängt sich jedenfalls auf, wenn man die Stellungnahme von U.S. Gold liest, den die englische Zeitschrift Crash in Ausgabe 30 abdruckt. Demnach wurde bereits 1985 ein externes Team mit der Entwicklung des Fußballspiels beauftragt. Als es dann verdächtig lange ruhig bleibt und Fortschrittsbeweise ausbleiben, forschte der Publisher nach. Und siehe da, das Studio steht wohl kurz vor der Pleite. Noch besser: »Es erwies sich als nahezu unmöglich, die freien Mitarbeiter ausfindig zu machen, welche die verschiedenen Versionen schreiben sollten.« Statt eine Vermisstenanzeige aufzugeben, beschließt U.S. Gold eine Beendigung der Zusammenarbeit. Doch da ist es bereits Februar 1986 und das



Der Torschütze geht entzückt in die heiße Luft von World Cup Carnival. Das Spiel zur WM 1986 in Mexico ist ein alter Sombbrero, denn in der schicken Schachtel steckt World Cup von Artic Computing. Sehr passend: Der Spieler am unteren Bildrand verdeckt das »S« von »Spain«.

fertige Programm muss Anfang Mai abgegeben werden. Da bleibt nur noch ein Besuch auf dem Gebrauchtspielmarkt.

Oldie in der Mogelpackung

Auf dieser wunderschönen Packung von World Cup Carnival gibt es keinerlei Screenshots, die den Käufer warnen, was da eigentlich auf dem Datenträger steckt: Die minimal modifizierte Version des ein Jahr alten Fußballspiels World Cup (ohne Lizenz) von Artic Computing. Dieses schon nach den Maßstäben von 1985 schwache Programm zu nehmen, umzuverpacken und dann teurer »neu« zu verkaufen, ist eines der frechsten Schurkenstücke der Spielegeschichte. Damit greift U.S. Gold zur letzten Notlösung, dem »Plan C«, um zur WM nicht ohne Software dazustehen, was angesichts der Vorbestellungen ein Jammer wäre.

Das Buch The Story of U.S. Gold erklärt, dass sich die Manager Geoff Brown und Tim Chaney gründlich missverstanden hatten, wer eigentlich die Entwicklung des Fußballspiels organisieren soll. Deshalb fällt erst so spät auf, dass das ursprünglich gewählte Studio versagt. Plan B ist eine Anfrage beim Rivalen Ocean, Anbieter des in Spektrum-Kreisen beliebten Match Day. Doch dann wiederholt sich das Zuständigkeitschaos bei U.S. Gold: Der eine Kollege glaubt, dass sich der andere kümmert, und umgekehrt. So wähnt man sich eine Zeitlang im leider unbegründeten Glauben, dass Ocean liefern würde. Als auch diese Hoffnung platzt, bleibt nur noch der Gang zu Artic. Da bleiben gerade mal sechs Wochen, um läppische »Erweiterungen« wie Balljonglieren und Elfmeterschießen-Training einzubauen. Überraschung: Das Resultat ist erbärmlich.

Verwirrte KI

Egal ob mit oder ohne Carnival im Namen, Artics World Cup spielt sich einfach schrecklich. Fußball ist eigentlich Mannschaftssport, aber pro Team ist immer nur ein Feld-

Note: 6

»World Cup Carnival ist endlich da – und entpuppt sich als völliger Dreck. Es spielt sich so unglaublich schlecht, dass man's nicht glauben möchte. ... Die Grafik ist entsetzlich, mit total erbärmlichen Animationen und wackeligem Scrolling. Der Ball bewegt sich, als wäre er mit Wasser gefüllt.«

Zzap!64 8/1986, Wertung: 11 von 100 Punkten

»Das Gameplay ist frustrierend und monoton. Das Scrolling ist ruckhaft und die Animationen sind schwach. ... Das Ärgerlichste an dieser ganzen Geschichte ist, dass U.S. Gold es gegenüber der Öffentlichkeit nicht klar gemacht hat, dass es sich hier um eine »erweiterte« Version von Artics Spiel handelt, und das ist unverzeihlich. Unsere Wertung ist aus der Sicht von jemandem, der Artics World Cup bereits besitzt.«

Amstrad Action 8/1986, Wertung: 0 von 100 Punkten



Im Trainingsmodus steuern wir wahlweise Schützen oder Torwart beim Elfmeterschießen. (Bild: C64)

spieler in Bewegung, die Kollegen stehen vor Ehrfurcht erstarrt dekorativ auf dem Rasen herum. Das bisschen KI ist mit der Tiefe des Raumes überfordert: Angesichts eines leeren gegnerischen Tors dreht sich der Computerspieler erschrocken um und trabt erst einmal einige Schritte in die falsche Richtung. Laufwege, Ballverhalten und Größenverhältnisse stimmen hinten und vorne nicht. Das grobe Gebolze ist primitiv und spaßbefreit, Kümmersprites und Dudelmusik sind höchst unvorteilhaft gealtert. Verblüffend ist die Lieblosigkeit, mit der World Cup Carnival zusammengeschlunzt wurde. 8-Bit-Sportler erwarten nicht unbedingt Luxus wie Spielernamen und Statistiken, aber das WM-Spiel hat nicht mal einen WM-Modus. Nur zehn Nationalmannschaften stehen zur Wahl, die Gruppenphase entfällt und es geht erst mit dem Viertelfinale los. Vielleicht aus Rücksichtnahme auf die Käufer, damit sie diese Qual schneller hinter sich bringen und ihre Aufmerksamkeit den anderen Packungsbeilagen widmen können.



U.S. Gold geizt nicht mit Packungsbeigaben wie diesem WM-Planposter, spart aber an der falschen Stelle: der eigentlichen Spielentwicklung.

SCOTLAND	ARGENTINA	1 - 2
ARGENTINA	ARGENTINA	2 - 1
GERMANY	ITALY	1 - 3
ITALY	ARGENTINA	3 - 1
SPAIN	SPAIN	2 - 1
FRANCE	SPAIN	2 - 1
MEXICO	MEXICO	4 - 3
IRELAND		

Das offizielle WM-Spiel hat nur zehn Mannschaften und das Turnier beginnt mit dem Viertelfinale. Nicht einmal für einen undefinierten Zeichensatz hat's bei der Präsentation gereicht. (Bild: C64)

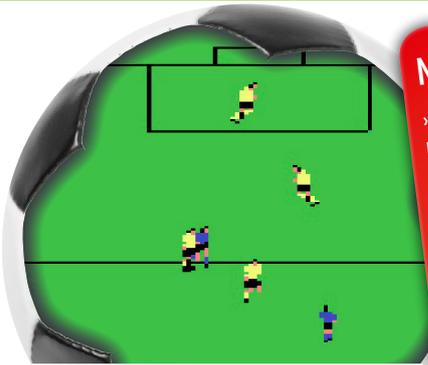


Football Manager World Cup Edition: Trainerfrage

Wer die Anfänge des Fußball-Manager-Genres über Anstoss und Bundesliga Manager zurückverfolgt, landet schließlich im Jahr 1981 beim Sinclair ZX-81. Der Minicomputer hat weder Sound noch hochauflösende Grafik, aber für den Engländer Kevin Toms ist das kein Problem. Sein Spiel sieht aus wie ein Tabellenrechner, der die Resultate von Fußballpartien simuliert. Dabei wird neben der Stärke des Kaders auch eine Portion Zufall berücksichtigt. Bei Umsetzungen auf Spectrum und Commodore 64 punktet Toms' Sportstrategie-Pionier auch mit grafischen Spielszenen: Tatenlos müssen wir von der Trainerbank zusehen, wie die Highlights ablaufen. Ein erstaunlicher Nervenkitzel, bei dem man ständig am Kader feilt, um seinen Verein in die oberste Liga zu führen. Der Überraschungshit wird 1988 mit Football Manager 2 fortgesetzt, wo es neue Details wie Trainingseinheiten und Einwechselspieler gibt. Doch im WM-Jahr 1990 leistet sich Publisher Addictive ein grobes Foul, das den Ruf der Serie schwer beschädigt.

Moralisch bedenklich

Statt eines Vereinsteam trainieren wir in Football Manager World Cup Edition eine Nationalmannschaft, die zur Qualifikation für die WM-Endrunde in Italien antritt. Ein schönes Ziel, doch der Weg ist unerträglich. Nahezu alle interessanten Funktionen aus den Vorgängern fehlen. Wir können keine Spieler anheuern und loswerden, sondern müssen mit einem vorgegebenen Kader leben. Der enthält exakt einen Torhüter, was aber nicht ganz so bedrohlich ist, wie es klingt, denn auch Verletzungen sind verschwunden. Statt verschiedener Talentwerte hat jeder Spieler nur noch eine Skill-Einstu-



Nicht nur die Hintermannschaft, die gesamte C64-Grafik gerät ins Schwimmen. Die ebenso hässlichen wie wirren Spielszenen lassen sich natürlich nicht abbrechen. (Bild: C64)

fung. Wir können die Formation und taktische Anweisungen pro Spieler einstellen, Auswirkungen auf die stets im Hühnerhaufen-Modus umherirrenden Akteure sind kaum feststellbar.

Großen Einfluss auf die Resultate hat der Moralwert, den wir durch Äußerungen in der Kabine und bei Interviews beeinflussen. Das ist aber reine Glückssache, weil der Zusammenhang zwischen den zur Auswahl stehenden Antworten und deren Auswirkungen jeglicher Logik entbehrt. So kommt es zu Situationen wie der 4:0-Pausenführung, für die das Team von uns gelobt wird. Das ist aber zu viel für die zarten Nationalistenspieler-Gemüter, denn der Moralwert geht dadurch runter und die Partie am Ende mit 4:6 verloren. Wer daran nicht völlig verzweifelt, dem geben Bedienung und Grafik den Rest.

Torszenen als Foltermethode

Statt einzelner Höhepunkte bekommen wir das gesamte Match zu sehen, ob wir wollen oder nicht. Es gibt keine Option, um das grausige Treiben abzubrechen. Die schematische Darstellung erweist sich als das kleinere Übel, denn hier rucken die durch Buchstaben repräsentierten Spieler etwas zügiger herum als bei der Grafiksicht. Die sieht bei den 16-Bit-Versionen »nur« laienhaft aus, doch auf dem C64 verursacht sie Übelkeit und Sehnenzerrungen. Grotesk flackern die hässlichsten Sprites der Fußballwelt übers Grün, und oft ist nur zu erahnen, wo sich das schwarze Ballpixel gerade verbirgt. Auch die Standbilder bei Kabinensprache und Reporterfragen sind von ausgesuchter Scheußlichkeit, Sound ist quasi keiner vorhanden, und selbst das bisschen Bedienung wurde verbockt. Oh, und irgendwie hat

Note: 6

»Eine glatte Frechheit. ... Besitzt nicht die Klasse, die bekanntlich noch die beiden exzellenten Vorgängerspiele auszeichnete. ... Besonders enttäuscht war ich über die wenigen Features. Den absoluten Rest gab mir die völlig missratene Steuerung, die unkomfortabler nicht hätte gestaltet werden können.«

ASM 8+9/1990, Wertung: 3 von 12 Punkten

»Die jüngste Football Manager-Fortsetzung macht weniger Spaß als das zehn Jahre alte Original. Der Spieler ist in seinen Aktionen eingeschränkt und die langen Spielsequenzen können nicht abgebrochen werden. Platzverweis-reif ist die laienhafte Grafik. Den Spielstand könnt Ihr nicht speichern.«

Power Play 9/1990, Wertung: 18 von 100 Punkten



Wer hatte eigentlich die tolle Idee, digitalisierte Bilder für die C64-Grafik zu verwenden? Noch weniger Sinn machen die Reporterfragen, dieses Glücksspiel wirkt sich zu allem Überfluss auf die Moral der Mannschaft aus. (Bild: C64)

niemand an eine Option für das Speichern des Spielstands gedacht – alle Qualifikationsspartien und die WM müssen am Stück absolviert werden.

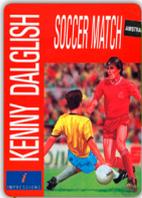
Zur Ehrenrettung von Kevin Toms sei gesagt, dass der Erfinder von Football Manager an diesem World-Cup-Desaster unschuldig ist. Zwar grinst sein Konterfei vertrauenerweckend von der Packung, aber diesen WM-Schnellschuss gab Addictive Games bei Brian Rogers in Auftrag, dem Gründer des englischen Ministudios Bedrock Software. Herausgekommen ist unausgegorenere und substanzarme Fußballstrategie ultra-light, deren grafische Grausamkeiten Sehnsucht nach der beruhigenden Textdarstellung des ZX-81-Serienauftakts wecken.



Auch bei der Halbzeitanzeige sind die Auswirkungen unserer Aussage eher zufällig. Die transpirierenden Rudi-Völler-Klone lauschen bedächtig. (Bild: Amiga)



Bei dieser Nationalmannschafts-Ausgabe von Football Manager fehlen viele Elemente der Vorgänger. Der Kader ist fest vorgegeben und die Spielerdaten beschränken sich auf einen einzigen Skill-Wert. (Bild: Amiga)



Kenny Dalglish Soccer Match: Ballaballa

Ein Lothar Matthäus ist nicht nur auf dem echten Rasen Rekordnationalspieler, auch im simulierten Bereich gelingt dem Weltmeister von 1990 Erstaunliches. Gleich zwei offizielle Matthäus-Spiele folgen 1993/94 im Abstand von rund eineinhalb Jahren, beides lotharisierte Adaptionen englischer Produktionen. Immerhin ist dabei eine leichte Formsteigerung erkennbar. Hinter Lothar Matthäus: Die interaktive Fußballsimulation steckt der Ocean-Titel European Champions, für PC Player ein »Chaos-Soccer mit einem gewissen Dumpfbackencharme«. Das deutlich bessere Lothar Super Soccer ist die Matthäus-Version eines Manchester-United-Spiels, ein Verein, den immerhin die rote Trikotfarbe mit Bayern München verbindet. Mit diesem Double hat Matthäus seine Nationalmannschaftskollegen abgehängt, Pierre Littbarski und Bodo Illgner bringen es je nur auf eine Simulationsnominierung. Litti's Hot Shot und Bodo's Super Soccer sind auch eine Klasse schlechter, aber immer noch zu gut für die Abstiegsplätze der Namenspaten-Fußballsünden.

Hodde, hudel

Im Tabellenkeller tummeln sich Produktionen wie Peter Shilton's Handball Maradona, dem tolldreisten Torhütersimulator. Mit Diego Maradona hat das Spiel eigentlich gar nichts zu tun, aber der argentinische Superstar hatte England mit der »Hand Gottes« aus dem WM-Turnier 1986 gefaustet. Also mogelte Publisher Argus Press seinen Namen unauffällig rein, in der vagen Hoffnung, dass Maradonas Anwälte das nicht so schnell mitkriegten. Glenn Hoddle, Mittelfeldspieler von Tottenham Hotspur, ist international weniger bekannt, aber muss man deswegen seinen Vornamen falsch schreiben? Amsoft bringt jedenfalls 1985 Glen Hoddle Soccer für den CPC-Heimcomputer heraus, dem neben einem »n« auch Spielwitz fehlt. Dieser flackerfreudige Steuerungsalb-



Hier geht die Physik hin zum Sterben: Das absurde Herumspringe des Balls spottet jeder Beschreibung – und Schwerkraft. (Bild: Amiga)

traum ist vielleicht das traurigste, aber nicht das schlechteste Computerfußballspiel. Dieser Titel gebührt einer schottischen Kickerlegende im Dienst des FC Liverpool.

Wie der Ball auch kommt

Keine Schiedsrichter-Fehlentscheidung ruft so viel ungläubiges Augenreiben hervor wie Kenny Dalglish Soccer Match. Bei dieser großen Unsportlichkeit kann es sich eigentlich nur um eine boshafte Parodie von Fußballhasern halten. Abenteuerliches Ballverhalten und mangelhafte KI gehören zu den beliebtesten Kritikpunkten bei Genrevertretern, doch wer einmal Kenny-Dalglish-Soccer-Murks erlebt hat, wird sich nie wieder über geringfügige Flankenflugbahnängel in anderen Programmen echauffieren. Heute noch rätseln Physiker darüber, auf welchem Planet das Kenny-Spiel angesiedelt sein könnte, so eigentümlich wirkt die Schwerkraft. Gespielt wird anscheinend mit einem Gummiball, denn die Kugel schießt bei der zartesten Berührung in hohem Bogen nach oben und prallt dann in verwegenen Flugwinkeln vom Boden auf. Dazu ertönt ein hölzernes »Plock!«-Geräusch, als würde jemand wiederholt seinen Kopf auf die Tischplatte knallen, weil er für diesen Schwachsinn gutes Geld ausgegeben hat.

Facepalm für die Ewigkeit

Die Ballidiotie ist so allgegenwärtig und so überwältigend, dass alle anderen Unzulänglichkeiten von Kenny Dalglish Soccer Match dagegen verblasen. Die Unbrauchbarkeit der Steuerung und die Debität der Künstlichen Intelligenz überraschen niemanden. Originell wirkt die zu langsame Kameraführung: Gelingt mal ein langer Ball nach vorne, sieht

Note: 6-

»Die Flugbahn und das Abprallverhalten des Balls gleichen dem eines Gummiballs. Selbst auf dem höchsten der neun Schwierigkeitsgrade jagt der Computerstürmer den Ball aus drei Metern hoch über das Tor. Während des Spiels muss für total sinnlose Einblendungen des Schiedsrichters von Diskette nachgeladen werden. ... Für diese Unverschämtheit knapp 80 Mark zu verlangen, müsste eigentlich strafbar sein.«

Power Play 2/1990, Wertung: 5 von 100 Punkten

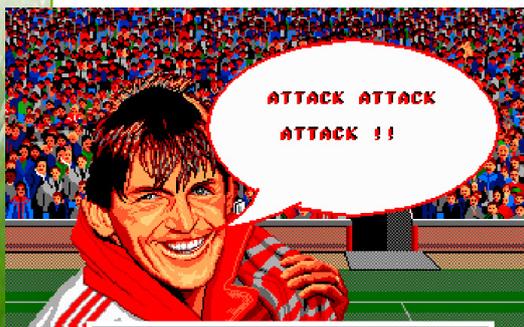
»Würde man die Steuerung der Kicker als katastrophal bezeichnen, so würde man damit dem Programm noch stark schmeicheln. Der Ball hüpfert überdies auf eine Art und Weise in der Gegend herum, dass dem Betrachter die Tränen in die Augen kommen.«

ASM 2/1990, Wertung: 0 von 12 Punkten

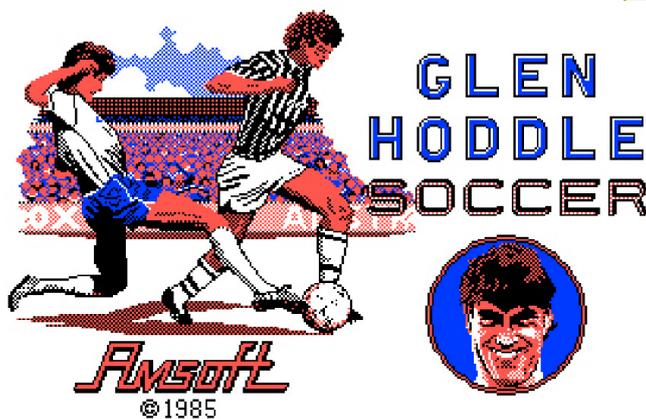


Bei Kenny Dalglish Soccer Match wütet die Inkompetenz mit legendärer Gründlichkeit. Selbst einfache Pässe sind Glückssache und der Ball rutscht gerne mal aus dem sichtbaren Bildbereich. (Bild: Amiga)

man ihn ein paar Sekunden lang nicht, weil der Bildausschnitt zu langsam hinterher scrollt. Selbst Kenny Dalglish wird in Mitleidschaft gezogen: Der zuständige Grafiker verpasste dem Bildnis des Fußballstars ein diabolisch-irres Grinsen, als würde er sich am Leid des Spielers ergötzen. Wird ein Tor gegen unsere Mannschaft erzielt, ist der ehrlichste Moment des Spiels zu bewundern: Die Facepalm-Leidenspose des Manns auf der Trainerbank ist wohl als selbstkritische Bewertung der Spielqualität zu verstehen.



Oh, Mist, der Grafiker hat sich Mühe gegeben: Der gemalte Kenny trägt seine weisen Ratschläge mit diabolischem Kinderschreckgrinsen vor. (Bild: Amiga)



Das traurigste aller Fußballlizenzspiele ist wohl Glen(n) Hoddle Soccer, bei dem die Entwickler nicht mal den Namenspaten richtig schreiben konnten. (Bild: Amstrad CPC)



Deutschland Europameister 2000: Der letzte Sepp

Der Optimismus war ein klein wenig übertrieben, denn

Deutschland wurde im Jahr 2000 nicht Fußball-Europameister, sondern Gruppenletzter. Aber bei Davilex arbeiten schließlich keine amtlich geprüften Wahrsager, sondern auf Verkaufsförderung erpichte Opportunisten. So ruft der Publisher in seinem Heimatland mit Oranje Eurokampions 2000 die Niederlande als EM-Sieger aus. Eine notdürftig für den deutschen Markt angepasste Version verkündet dagegen »Deutschland Europameister 2000«. Dahinter steckt jeweils dasselbe unsägliche Spiel, das eher an einen Walking-Simulator als an Fußball erinnert. Dermaßen locker spaziert der ballführende Spieler durch desinteressierte Abwehrreihen, dass jede Partie von endlosen Sololäufen und Glücksgrätschen geprägt ist. Bei einem derart lustlosen Rasengeschluder vergeht einem eigentlich das Lachen, doch auf die Laienspiel-Videos mit Sepp Maier ist Verlass.

Der Videobeweis: Die können's nicht

Der sogenannte Adventure-Modus enthält keine Puzzles, sondern haarsträubende Multimedia-Versuche der Güteklasse »Karreregift«. Im Vergleich zu dieser Story ist das Treiben von FIFAs Alex Hunter hohe Kunst: Der Nationaltrainer leidet auf einer tropischen Insel unter Malaria, weshalb wir mit Beraterunterstützung den Turnier-Teamchef spielen müssen. In der Originalfassung gibt der renommierte Kunstspucker Frank Rijkaard gute Ratschläge, während bei der deutschen Version Torwart-Legende Sepp Maier vor die Kamera tritt. Die Katze von Anzing mag über viele Talente verfügen, doch die Schauspielerei gehört nicht dazu. Gewiss, an dem bemerkenswert unkomischen Drehbuch würden auch Oscar-Preisträger scheitern. Doch Meiers verkrampfte Darbie-

Note: 6

»Unbeholfen humpeln grobmotorige Kicker über den 3D-Platz, der selbst die fürchterliche Grafik von Autobahn Raser gut aussehen lässt. Daneben raubt Ihnen die unpräzise Zwei-Knopf-Steuerung samt fehlender Ballphysik den letzten Nerv. Unbeabsichtigte Fouls wechseln sich mit Pässen ins Nirwana ab. ... Mit dem Adventure-Modus haben es die Davilex-Entwickler geschafft, den armen Sepp Maier zur Lachnummer zu degradieren.«

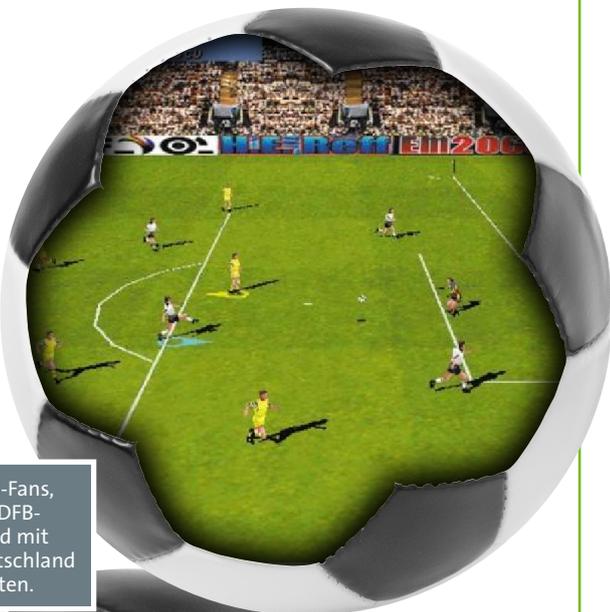
GameStar 8/2000,
Wertung: 9 von 100 Punkten

»Das Spielgeschehen selbst erinnert in Sachen Grafik und Gameplay nur entfernt an Fußball. ... Abspiele sind zwar möglich, aber da der Computer grotteschlecht spielt, bleibt man doch besser bei Einzelaktionen. Manchmal gelingt es sogar, dem Gegner den Ball abzunehmen. Die Steuerung ist in der Defensive allerdings so ungenau, dass Fortuna schon mitkicken muss.«

PC Games 8/2000,
Wertung: 19 von 100 Punkten

tung ist von höchster Peinlichkeit, was einem geistig anwesenden Regisseur hätte auffallen müssen. Die einzige Erklärung für dieses Video-Desaster könnte das Streben nach einem einheitlichen künstlerischen Niveau sein, ein derart dilettantisches Spiel verdient adäquate Videos. Dieser Aufwand hat sich ausgezahlt, Deutschland Europameister 2000 ist die am niedrigsten bewertete Fußballsimulation der GameStar-Geschichte.

2000 lernen deutsche Fußball-Fans, was Leid ist. Die Leistung der DFB-Auswahl beim EM-Turnier wird mit dem höhnisch betitelten Deutschland Europameister sogar unterboten.



Filmclips zum Fremdschämen: Die sympathische Torwartlegende Sepp Maier verkommt in den laienhaften Videos des Adventure-Modus zur tragischen Figur.



Deutschland Europameister 2000 ist eine notdürftig für den deutschen Markt angepasste Version des holländischen Spiels Oranje Eurokampions 2000. Lachender Dritter war freilich Frankreich, der wahre Europameister dieses Jahres.