

Um die Jahrtausendwende herum waren Funsport- und Extremsportgames der heißestmögliche Scheiß: Im Kielwasser des großen Zugpferds der "Tony Hawk's Skateboarding"-Reihe schossen die Surf-, Inline-, BMX- oder Snowboardspiele wie Knochen aus gebrochenen Beinen. Und selbst das olle Mountain Bike bekam sein Fett weg - wobei ich persönlich beim Stichwort "No Fear Downhill Mountain Biking" weniger an das Spiel an sich erinnert werde, sondern vielmehr an einen der für mich denkwürdigsten Pressevents aller Zeiten!

Das Spiel wurde vom schwedischen Team "UDS" entwickelt, was für "[Unique Development Studios](#)" steht - ein Entwickler, der 1993 in Norrköping gegründet wurde, was ein Name ist, der für mich nicht schwedischer sein könnte, wenn er aus Elefanten und Mangos bestünde. Jedenfalls muss ich zugeben, dass ich die Bande nie wirklich aufm Schirm hatte: Ja, die haben 1997 das ganz spaßige "[Ignition](#)" entwickelt, hierzulande bekannt unter dem Namen "[Bleifuss Fun](#)", einen ins "[Bleifuss](#)"-Korsett gestopften "[Micro Machines](#)"-Cousin. Aber das war jetzt nicht direkt das eine Spiel, mit dem sie über Nacht zu den großen Leuchttürmen der AAA-Entwickler wurden. Und dann standen sie im November 1999 auf einmal schon wieder auf der Matte - und zwar mit dem nur minimal extrem sperrig betitelten "[No Fear Downhill Mountain Biking](#)", im Vertrieb von Codemasters. Man startet es, und wird direkt [von einem ebenso kurzen wie intensiven Intro begrüßt](#), in dem einem in weniger als 30 Sekunden sehr druckvoll die Prämisse des Spiels in den Gehörgang geschoben wird.

Okay, hier geht's also um actionreiches Geradele - gut, der Name war da auch ein ganz solider Hinweis. Im Hauptmenü erwartet einen die übliche Auswahl: Einzelrennen, Zeitfahren, Duell, Turnier sowie die Meisterschaft - der mit Abstand wichtigste Spielmodus, da man hier auf immer länger werdenden Pisten gegen immer gemeinere Computergegner in die Pedale tritt, um weitere Strecken, Fahrer und Belohnungsvideos freizuschalten. Man hat anfangs die Wahl unter sechs Figuren, Männlein oder Weiblein, die sich zu ihrer Auswahl passend vor der Kamera räkeln, ein Rad schlagen oder anfangen, Liegestütze zu machen, und die im Handbuch ein minimales bisschen näher beleuchtet werden. Aber ehrlicherweise spielt es nicht die geringste Rolle, ob die Schwedin Penny Ulriksson Seifenopern doof findet oder der Ami Marlon Franklin die Blutgruppe AB- hat - das sind alles nur generische Dudes und Dudetten, deren wichtigste Unterscheidung in den Bereichen Power, Ausdauer, Erholung und Gleichgewicht stattfindet. Denn das sind die Attribute, die dann noch auf den Strecken relevant werden. Wer über genug Sitzfleisch verfügt, höhö, der kann sogar noch zwei weitere Pedalgötter freischalten - dabei handelt es sich dann um die ausgesprochen echten Profi-Mountainbiker [Niels-Peter Jensen](#) und [Rob Warner](#).



Mit all diesen Reifenhelden düst man durch bzw. über 25 Strecken, die sich auf neun Landschaften verteilen. Zu Beginn stehen einem nur sechs davon zur Wahl, die anderen müssen ganz traditionell freigespielt werden. Und was dabei sehr schnell auffällt: Dafür dass das Spiel *"Downhill Mountain Biking"* heißt, gibt es hier erstaunlich wenige Mountain Hills down zu biken. Ich für meinen Teil verbinde diese Bezeichnung jedenfalls nicht zwangsläufig mit dem gequälten Strampeln durch eine Wüste oder das Zischen durch britische Kleinstädte. Zum Teil basieren die Levels übrigens auf realen Lokalisationen wie dem hügeligen Stadtteil ["Telegraph Hill"](#) in San Francisco oder dem ["Matukituki River"](#) in Neuseeland. Hihihi. Jedenfalls bieten die Strecken sehr viel Abwechslung, nicht nur grafisch: Da wechseln sich Straßen- und Offroad-Abschnitte



fließend ab, man radelt auch mal durch kleine Städtchen, durchquert diese Serpentinien oder gibt auf dem [Watzmann in Berchtesgaden](#) einfach mal zum großen Teil Vollgas in Richtung Muttererde. Die Pisten sind gerne mal verwinkelt und gerade in den städtischen Abschnitten auch oftmals voller gemeingefährlicher Kurven, in denen man das Schliddern seines Bikes besser sehr gut unter Kontrolle haben sollte. Aber sie sind immer zu 100% linear - *"No Fear Downhill Mountain Biking"* ist kein Open World Geradele!

Nichtsdestotrotz sollte man sein Bike immer an die aktuelle Strecke anpassen: Art der Reifen, Zugkraft der Bremsen, Härte der Federung, Aufbau des Rahmens, solche Sachen. Auf dem ersten der drei möglichen Schwierigkeitsgrade ist das im Grunde noch wurscht, auch wenn ich persönlich nicht auf Slicks durch eine Schneelandschaft rasen würde - aber auf den höheren Stufen muss man diese Einstellungen sehr spezifisch auf jede Strecke anpassen, um eine Chance gegen die Computerbiker zu haben. Bzw. den Computerbiker - denn man tritt immer nur gegen einen Kontrahenten an. In manchen Spielmodi dürfen auch bis zu vier Spieler loslegen, aber immer nur hintereinander. Und im Duell kann man sich zwar auch direkt im Splitscreen mit einem Live-Kumpel messen - nur leider ruckelt diese Variante derart erbärmlich, dass ich niemandem mit einem glücklich funktionierenden Hirn dazu raten würde.

Kurz gesagt: *"No Fear Downhill Mountain Biking"*, und meine Güte, ist das ein wurstiger Name, ist ein typisches Trendsportspiel der damaligen Zeit. Hm. Trendsport? Funsport? Extremsport? Ach, ich weiß doch auch nicht. Es hat zwar diverse Simulationsaspekte, so wird unter anderem zwischen Vorder- und Hinterradbremse unterschieden, und man kann auch seinen Körperschwerpunkt verlagern, um zum Beispiel auf abwärts führenden Geraden schneller unterwegs zu sein. Außerdem muss man immer seinen Energielevel im Auge behalten - tritt man zu lange zu heftig in die Pedale, beginnt der eigene Biker heftiger zu schnaufen als ein Asthmatiker beim Marathon durch eine Kohlemine, so dass man immer die Balance finden muss zwischen Beschleunigung und kurzen Ruhephasen. Aber im Grunde seines Herzens ist das eine typische Arcade-Raserei sehr tonyhawksprokatiger Bauart.

Es gibt sogar ein eher primitives Trick-System, über das man Stunts wie "Superman", "Wheelie", "Leg Kick" oder "Tabletop" machen kann. Unnötig fummelig, wohl gemerkt - denn um einen Trick auszulösen, muss man während der Fahrt die Kreis-Taste gedrückt halten, eine Tastenkombination wie "Rauf, Rauf, Runter" für den "Backward 360" eingeben und dann im richtigen Moment die Tricktaste wieder loslassen, um den Trick zu zünden. Der wird also quasi aufgeladen, bevor er ausgelöst wird - und nicht etwa durch die entsprechende Kombination direkt in der Luft gestartet wie bei den Tony Hawks dieser Welt, was nunmal leider die sehr viel elegantere Lösung ist. Aber man braucht sie hier halt auch nie, außerhalb einer dedizierten Strecke namens "Trick Trail" in Kanada - [die man erst freispielen muss](#), und die im Grunde nur ein langer Berghang ist, der mit großen und kleinen Sprungschanzen ausgestopft wurde, über die man möglichst viele Stuntpunkte sammeln muss. Aber an sich radelt man immer nur gegen einen Gegner und sieht zu, dass man vor ihm im Ziel ankommt.

Optisch war das Spiel bereits zu seinem Erscheinen nur noch okay. Es macht jetzt per se nichts falsch. Die UDS-eigene 3D-Engine, die auf einem weiterentwickelten "Bleifuss Fun"-System basiert, liefert ansehnliche Landschaften, ein schönes Geschwindigkeitsgefühl und gute Biker-Animationen aus vier Perspektiven: Zwei Außenansichten, ein Vollbild und sogar ein Blick über den Lenker - der in der englischen Werbung unter dem Namen "HandlebarCam™" [allen Ernstes getrademarkt wurde](#). Es sieht halt



wie ein typisches Playstation-1-Spiel aus. Das Problem ist nur: Zum Zeitpunkt seiner Veröffentlichung war die Dreamcast schon draußen, und die PlayStation 2 stand in den Startlöchern - und im Vergleich mit so ziemlich jedem Spiel auf diesen beiden Konsolen sah das hier wie, naja, von der letzten Generation aus: Die Streckenobjekte bauen sich ein paar Meter vor einem auf, die Texturen sind instabiler als ein aus besoffenen Hasselhoffs gebautes Kartenhaus, die Figuren sind extrem grob gehauen, die Hintergründe sind ebenso grob pixelig wie farbarm - 1995 oder 96 wäre das fraglos noch state-of-the-art gewesen, und ehrlicherweise muss ich sagen, dass die 3D-Engine damals perfekt gewesen wäre für eine PlayStation-Umsetzung der ersten beiden "Bleifuss"-Teile, die ich ja bekanntermaßen sehr mag. Aber zur Jahrtausendwende war das hier Gezeigte schlicht komplett veraltet.

Immerhin geht die Musik aus dem Synthie von Christian Björklund echt gut ab: Das sind halt die typischen Breakbeats und Big Beats, die ab der Mitte der 90er die Tanzflächen dominierten, und die auch ein [Fatboy Slim](#) nicht von der Plattenspielerkante geschubst hätte. Ganz nett finde ich auch, dass man die Musik wahlweise komplett ausblenden darf - wodurch man dann vor allem das Surren der Fahrradkette sowie das Schnaufen des eigenen Radlers extrem intensiv zu hören bekommt.

So oder so: Schon damals sprang die Spielepresse bei dem Titel nicht komplett aus der Hose. Was man auch keinem verübeln kann. Denn das hier erschien unvorsichtigerweise nur wenige Wochen nach dem ersten Spiel der Tony-Hawk-Serie - das zwar zuerst ebenfalls auf der ersten PlayStation seinen Einstand gab, aber dort mit Schmackes in die Fresse zeigte, wie FunSport gefälligst korrekt auf eine Konsole umgesetzt gehört! Im Vergleich dazu wirkt *"No Fear Downhill Mountain Biking"* geradezu entsetzlich bieder - was sich entsprechend auch in den Wertungen niederschlug: Die 71% [in der Video Games 11/99](#), die 76% [in der Maniac 12/99](#) oder die 82% [in der zeitgleich erschienenen Mega Fun](#) waren da schon die enthusiastischen Spitzen. Doch speziell in den USA, wo das Spiel erst im Frühjahr 2000 unter dem Namen *"No Fear Downhill Mountain Bike Racing"* erschien, wurde es zum Teil komplett zersägt: [5/10 bei Gamespot](#), [5.5/10 bei IGN](#), [2/5 Sternen bei Next Generation](#) oder [2.5/5 Sternen beim](#)



[Official PlayStation Magazine](#) sprechen eine ebenso deutliche wie gnadenlose Sprache. Der Hauptnegativpunkt bei den meisten dieser Verrisse: Boah, sieht das scheiße aus! Tja.

Sooo, jetzt habe ich schon eine ganze Weile über ein Spiel gesprochen, das, bei aller Liebe, echt nicht wirklich sonderlich interessant ist. Warum habe ich das getan? Nun, nennen wir es Vorspiel. Denn all dem ist ein Event vorausgegangen, das ohne Frage in den Top 3 meiner Pressetrips zu finden ist - und von denen hatte ich echt eine

ganze Menge. Dazu sollte ich erstmal anmerken: Eigentlich mag ich keine Presseevents - denn in den allermeisten Fällen sind sie schrecklich ineffizient. Und ich mag keine ineffizienten Dinge, wegen der Entropie. Wenn ich in aller gebotenen Ausführlichkeit über ein Spiel berichten soll, dann ist für mich die mit weitem, weiiitem Abstand beste und sinnvollste Variante, mir einfach ebenjenes Spiel auf den Tisch zu legen und mich einfach machen zu lassen. Alles, was darüber hinausgeht, was erfordert, dass ich meinen Arbeitsplatz verlassen muss, im schlimmsten Fall das Land verlassen muss, um viele, viele Kilometer entfernt in eingeschränkter Form doch nur genau das tun zu können, was ich deutlich sinnvoller an meinem Arbeitsplatz hätte erledigen können, ist... naja... sehr ineffizient. Natürlich bekommt man dabei viel zu sehen, keine Frage. Und ich bin ja an sich auch ganz gern unter Menschen. Aber ich habe knapp 20 Jahre lang sehr aktiv in der Spielebranche gearbeitet - und bis heute habe ich nicht verstanden, warum es sinnvoller sein soll, viele Menschen um die halbe Welt zu schicken, anstatt dasselbe mit DVDs oder Downloadcodes zu machen.

So. Das wollte ich nur mal schnell loswerden. 1999 habe ich das natürlich noch sehr anders gesehen, und bin jeder Gelegenheit, um die Welt zu reisen, mit Anlauf ins Gesicht gesprungen. Insofern konnte mein *"Pick me! Pick me!"*-Schnipsen gar nicht laut genug sein, als Publisher Codemasters im Juni des Jahres 1999 [zum Mountainbiken am Gardasee einlud](#).

Etwa zwei Dutzend Spieletester aus ganz Deutschland trafen sich in München, wurden in einen großen Bus gesteckt und über den Brenner in Richtung Italien geschippert. Nach einigen Stunden Fahrtzeit kamen wir dann im leider sehr malerischen [Riva Del Garda](#) an, wo wir eine sehr unterhaltsame Nacht im Hotel verbrachten - und am nächsten Morgen wurde es dann ernst: Wir wurden schon wieder mit dem Bus durch die Gegend geschippert, und zwar in die sehr hohe Gegend - ich weiß nicht, wie hoch wir gefahren sind, aber es war auf jeden Fall mehr als ein Kilometer. Oben angekommen erhielt jeder von uns Helm, Handschuhe sowie ein Mountainbike zum Selberzusammenbasteln. Und das hätte in mir eigentlich sofort die Sirenen losschreien lassen sollen: Denn Leute, die normalerweise den ganzen Tag am Schreibtisch herumlungern, sollen auf einmal dafür verantwortlich sein, dass Dinge mit beweglichen Teilen drin sicher verschraubt sind? What could possibly go wrong?

Danach erhielten wir noch ein verdächtig kurzes Briefing, abgeschlossen von den Worten *"Okay, wir treffen uns dann ganz unten. Wichtig: Nicht runterfallen! Habt viel Spaß!"* - und danach ging's los. Mit dem Mountainbike, von ganz



oben auf dem Berg bis nach ganz unten. Nun sollte ich dazusagen, dass ich an sich ein ganz guter Radfahrer bin - aber grundsätzlich ein eher vorsichtiger, bedächtiger. Und die Dinge, die ich bei dieser Fahrt erlebt habe... also... sagen wir mal, dass ich seitdem noch vorsichtiger und noch bedächtiger unterwegs bin! Denn das hier, das war... also im Nachhinein muss ich mir wirklich die Frage stellen, wie zum Geier diese Veranstaltung jemals stattfinden konnte. Wir sind mit zum Teil komplett absurden Geschwindigkeiten diesen Berg hinunter gerast, auf staubigen Schotterpisten, immer auf komplett ungesicherten Pfaden, bei denen es links oder rechts in wenigen Metern Abstand einfach abwärts ging. Einfach so, gähnende Abgründe, etliche Meter tief! Ich möchte jetzt nicht das Offensichtliche in die Welt hinausrufen - aber meine Fresse: Ein doofes Manöver, und es wäre sofort das allerletzte gewesen! Und mir war das so scheißegal! Ich hatte so verdammt viel Spaß! Das war so geil! Das Rasen über die Pisten, das Bunnyhoppen über große und kleine Hügel, das von einem hysterischen Lachen begleitete Reinlegen in Kurven, schön mit fetten Staubwolken durch die Gegend wirbelndem Hinterrad - heilige Scheiße, das hat so verdammt viel Spaß gemacht!

Aller paar Hundert Höhenmeter haben wir Pause gemacht, zum Durchatmen, einen Schluck Trinken, einen Energieriegel fressen, die Hände entspannen. Denn mit einer Sache hatte ich nie und nimmer gerechnet: Wie schnell und vor allem wie sehr einem die Hände vom Bremsen weh tun! Wir wurden vor Beginn der Fahrt dringlichst darauf hingewiesen, nur zu bremsen, wenn es wirklich und absolut und unbedingt nötig ist!

Denn was einem im normalen Dorf- und Stadt-Tralala-Radelverkehr niemals bewusst gemacht wird, ist: Wenn man schneller und schneller und schneller wird, was bei einem abwärts zeigenden Berg ja schon mal vorkommen soll, da Gravitation eine dieser Angewohnheiten ist, die man nur sehr schlecht wieder los wird, und wenn man daraufhin reflexartig die Vorder- und Hinterradbremsen dauerzieht, dann macht man das sehr schnell nicht mehr. Denn die bei Nicht-Profiradfahrern im Regelfall komplett untrainierten Handmuskeln verkrampfen in Minutenschnelle, und diese Scheiße tut verdammt schnell echt verdammt weh! Und im schlimmsten Fall kann man dann auf einmal eben gar nicht mehr bremsen. Was irgendwie schlecht ist, wenn ein Abgrund naht, vor dem das sehr dringende Bremsen eine wirklich gute Idee wäre. Das steht sogar

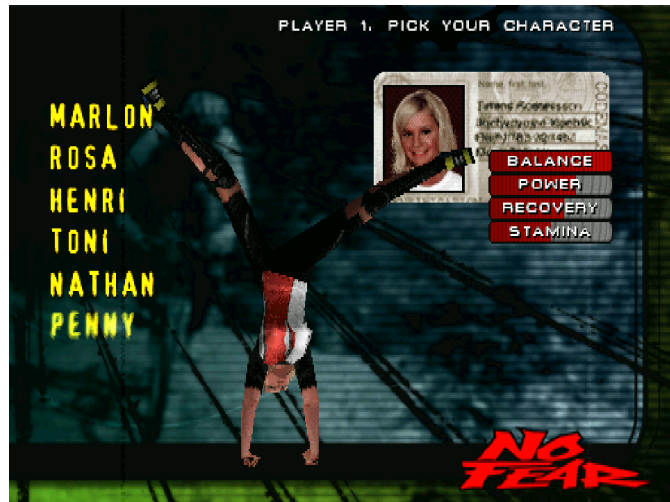


schon im Handbuch des Spiels! Ich zitiere mal: *“Bremsen sind für minimalen Gebrauch konzipiert - denn Sieger wird, wer später und weniger bremst als alle anderen.”* Okay, da steht nix von einem grausamen Tod durch bremskrampfbasierten Bergfall, aber trotzdem: Man könnte echt annehmen, diese Profis wüssten, was sie da erzählen!

Nachdem wir dann also wie die Bescheuerten durch die Wälder und Hügel gebrettert sind, kamen wir unten in einem kleinen Hafentort an, an dessen Namen ich mich nicht mehr erinnern kann. Die letzten paar hundert Meter waren reiner Asphalt, der auf leicht schräger Fläche nach unten führte, zum Versammlungspunkt. Und da nahte mein Moment der Glorie. Mein, äh, selbstverständlich beabsichtigter Moment der Glorie. Denn ich habe beim finalen Manöver die beiden Bremsen verwechselt, und nur mit dem Vorderrad gebremst. Normalerweise wird so ein bedauernswerter Irrtum sofort und sehr nachdrücklich mit einem kostenlosen Flug sowie Hohngelächter der Umstehenden belohnt. Das ist mir durch puren Zufall aber nicht passiert - denn während ich bremste, hatte ich gleichzeitig auch den Lenker zur Seite gezogen, weil ich total cool sein und schön mit dem Hinterrad schlitternd zum Stillstand kommen wollte. Dadurch hob mein Hinterrad ab, ich drehte mich so etwa in einem 45°-Winkel über das Vorderrad komplett von hinten nach vorn, und kam am anderen Ende des Manövers mit dem Rücken zu den anderen Redakteuren zum finalen Stillstand.

Ich habe mir sagen lassen, dass das wohl ganz schön cool aussah. Und ja... selbstverständlich war das genauso gedacht, von Anfang an, klar. Wieso ich so weiß bin und so zittere? Äh. Albino-Eichhörnchen-Gene, deswegen! Hör auf, dumme Fragen zu stellen!

Nachdem ich etwa 17 Liter Wasser getrunken hatte, um irgendwie wieder runterzukommen, waren dann auch langsam mal alle anderen da. Wir zählten noch schnell durch, um ganz sicher zu gehen, dass auch wirklich alle am Start seien - und dabei stellten wir fest, dass einer fehlte: Peter Weiß, damals noch Leitender Redakteur bei "World of PlayStation". Es wurde gesucht, es wurde geforscht, es wurde ganz minimale Panik geschoben - da wird doch nicht etwa...? Schlussendlich half alles nichts: Einer der bei uns im Pulk mitfahrenden Trainer musste den Berg wieder rauffahren, um im Zweifelsfall einen Peter-Weiß-förmigen Matschhaufen aus einem der diabolisch tiefen Abgründe zu angeln. Nach etwa einer halben Stunde dann das große kollektive Aufatmen - denn sowohl der Trainer als auch der blondgelockte Peter kamen sehr lebend aussehend wieder bei uns an. Der Grund für seine Trödelei: Peter hatte es geschafft, den Schlauch seines Reifens platzen zu lassen. Nicht ein Mal. Nicht zwei Mal. Sondern drei Mal! Wie auch immer er das bewerkstelligt hat! Und da jeder von uns nur zwei Ersatzschläuche dabei hatte, musste er dann nach der dritten Sprengung sein Bike eben ganz vorbildlich den Berg hinunter schieben. Nein, wir haben nicht gelacht. Wirklich nicht! Erst recht nicht die ganze Zeit.



Nachdem wir die Bande endlich komplett und größtenteils nicht besonders tot beisammen hatten, wurden wir alle per Fähre über den Gardasee zurück nach Riva geschippert, wo wir in unseren Hotelzimmern erstmal wieder zu den Göttern unserer Wahl beteten und vier Jahre lang duschten. Danach ging's zum eigentlichen Event, wo wir das Spiel ausprobieren durften, mit Pizza und Trostgetränken. Außerdem fand da gerade irgendein Stunt-Event mit ausgesprochen professionellen Radsportlern statt, die vor uns rasten und herumsprangen und Dinge taten, die mehr und mehr Abstand weg von der Rennbahn und hin zu den Pizzaschachteln rechtfertigten. Und dann später zurück zum Hotel, auf dessen Terrasse einige von uns noch die sensationell warme Nacht am Gardasee genossen, mit noch sensationellerem Blick auf ebenjenen. Am nächsten Tag ging's mit dem Bus zurück nach München, um diverse Erfahrungen reicher und mit frisch aufgepolstertem Lebenswillen.

Und hier kommt die Pointe: Dieser Event endete nicht mit einem Bericht über das Spiel. Es gab in der darauffolgenden Juli-Ausgabe vom PC Joker lediglich [eine superknappe Meldung im Interna-Teil des Magazins](#) - allerdings nur über den Event, nicht über das Spiel. Ich habe auch für die damalige Website des Jokers einen mit diversen Bildern ausgestatteten [Bericht geschrieben und veröffentlicht](#) - abermals ausschließlich auf den Event bezogen. Den habe ich übrigens damals gesichert, jetzt wieder ausgegraben und zu dieser Gelegenheit auch wiederveröffentlicht - ihr findet den Link im zu dieser Folge gehörenden Blogbeitrag auf Patreon oder Steady.

Da könnt ihr mich auch mit ebenso voller wie strahlend hell blondierter Haarpracht bewundern - was ein Bild ist, das mittlerweile derartigen Seltenheitswert besitzt, dass ich überlege, ob ich es nicht als NFT anbieten sollte. Naja, was ich damit sagen will: Wir waren drei Tage unterwegs. Ich hatte während dieser drei Tage diverse



Nahtoderfahrungen. Und es ist nichts dabei herausgekommen, außer einer News sowie einem launigen Online-Bericht, aus dem der Leser gar nichts über das Spiel erfuhr, um das es eigentlich ging. Ich weiß nicht mehr, wieso wir zum Spiel so überhaupt gar nichts gemacht haben. Ich weiß nur, dass das im Grunde drei komplett verschwendete Tage waren. Extrem ineffizient, sage ich mal.

Und jetzt kommt noch die Kirsche auf der Sahne der Pointe: Von dem Spiel war natürlich auch mal eine PC-Version geplant - ansonsten wäre ich ja gar nicht auf dem Event gewesen. [Die war offiziell angekündigt](#), und sollte auch im Jahr 2000 erscheinen. Gerüchteweise war auch eine Fassung für die Dreamcast in Arbeit. Aber keine von beiden sah jemals irgendeine Art von verwertbarem Tageslicht. Anders als die Fassung [für den Game Boy Color](#) Ende 2001, entwickelt von Spellbound Interactive. Und auch hier darf man sich wieder ruhigen Gewissens die Frage stellen: Wieso zum Teufel für den technisch hoffnungslos veralteten Game Boy Color und nicht für den damals gerade taufrischen Game Boy Advance? Alter, "No Fear Downhill Mountain Biking" hatte echt nie eine Chance.

Schade, irgendwie. Das Spiel hatte schon Potenzial, und es macht ja auch echt Spaß, eine Zeit lang. Es radelte halt auf der Welle der Trendsportspiele mit, ohne jemals irgendeine Aussicht auf einen der vorderen Plätze zu haben. Wer es heute noch nachholen möchte, und zufällig noch eine originale PlayStation rumstehen hat, der kann sich das Spiel für sehr wenige Kröten auf Ebay schießen - das wird echt billig gehandelt. Man verpasst aber auch echt nix, wenn man es verpasst.

Den Event dagegen - alter Schwede, den werde ich vermutlich nie vergessen!

Bis bald mal wieder!