



HUMORVOLL IN DEN WINTER

SPORT MIT AUGENZWINKERN. Ich gestehe: Neulich habe ich beim Golfen meinen Caddy verdrochen. Danach bin ich mit 300 Sachen durch den Innenstadt-Verkehr gebrettert! Mit **Outlaw Golf**,

Need for Speed Underground, **Kelly Slater's Pro Surfer** und **Quidditch WM** testen wir diesen Monat gleich vier Sportler, die sich selbst nicht ganz so ernst nehmen. Trotzdem oder gerade deswegen machen sie mir einen Riesenspaß. Solche Spiele bringen Leben in den oft arg humorlosen PC-Sport. Aber da geht noch mehr: Gerade EA Sports hat mit dem Streetball-Spektakel **NBA Street 2** und dem Snowboard-Spaß **SSX 3** zwei extrem witzige Konsolenspiele im Kader, die schon längst eine PC-Umsetzung verdient hätten.

EIN HOCH AUF DIE FANS. Wie entwickelt man ein brillantes Sportspiel? Ganz einfach: Man hört auf die Fans. So geschehen beim **Fußball Manager 2004**: Im Internet-Forum zum Spiel konnten Fans seit einem Jahr mit den Entwicklern um **Anstoss**-Erfinder Gerald Köhler diskutieren und Verbesserungen gegenüber der Vorjahresversion vorschlagen. Das deutsche EA-Sports-Team hat aufgepasst und viele Fanwünsche im Programm umgesetzt. Eine Praxis, an der sich andere Entwickler ein Beispiel nehmen sollten!

INHALT

TESTS

Need for Speed Underground	106
Fußball Manager 2004	110
Harry Potter Quidditch WM	114
Skispringen 2004	115
NBA Live 2004	116
V-Rally 3	117
Sport-Kurztests	118

GAMESTAR-SPORT-CHARTS JANUAR

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 2004	Sportspiel	12/03	92%
2	Tony Hawk's Pro Skater 4	Sportspiel	10/03	90%
3	F1 Challenge 99 - 02	Sportspiel	7/03	89%
4	NBA LIVE 2004	Sportspiel	NEU	89%
5	Nascar Racing 2003 Season	Rennspiel	04/03	89%
6	Pro Evolution Soccer 3	Sportspiel	12/03	88%
7	Tiger Woods PGA Tour 2004	Sportspiel	11/03	88%
8	Grand Prix 4	Rennspiel	07/02	88%
9	FUSSBALL MANAGER 2004	Fußballmanager	NEU	87%
10	Fifa 2004	Sportspiel	12/03	87%
11	Madden 2004	Sportspiel	11/03	87%
12	Colin McRae Rally 3	Rennspiel	07/03	86%
13	DTM Race Driver	Rennspiel	05/03	86%
14	Midnight Club 2	Rennspiel	09/03	85%
15	Flight Simulator 2004	Simulation	09/03	84%
16	Rallisport Challenge	Rennspiel	12/02	84%
17	MotoGP 2	Rennspiel	07/03	83%
18	Virtua Tennis	Sportspiel	05/02	83%
19	World Racing	Rennspiel	10/03	82%
20	NEED FOR SPEED UNDERGROUND	Rennspiel	NEU	82%
21	Links 2003	Sportspiel	12/02	82%
22	SKISPRINGEN 2004	Sportspiel	NEU	81%
23	Live for Speed	Rennspiel	10/03	81%
24	Fußballmanager Pro	Fußballmanager	10/03	81%
25	Anstoss 4 Edition 03/04	Fußballmanager	12/03	80%

Das Sport-Genre reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen. Dazu gehören zum Beispiel Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele, zivile Flugsimulationen, Fußballmanager, Flipper.



Illegale Straßenrennen

NEED FOR SPEED UNDERGROUND



Tiefer, lauter, härter: Mit aufgemotzten Wagen brettern Sie durch belebte Innenstädte. Wer den größten Spoiler hat, gilt als der coolste Typ der City.

INFO

- > 44 Strecken
- > 20 Autos
- > 26 Songs
- > Hunderte Upgrades

Für Polizei und TÜV sind sie ein Alptraum, für Tuning-Fans das Höchste: Eibach-Federn, Yokohama-Schluffen und 19-Zoll-Felgen von BBS. Dazu die 500-Watt-Anlage von Kenwood und die Druckbetankung des Motors mit Lachgas – fertig das Geschoss, das früher mal ein harmloser Peugeot 206 war. Nur mit solchen Kisten dürfen Sie in **Need for Speed Underground** an illegalen Straßenrennen teilnehmen. Waghalsige

Manöver und Siege bringen Punkte, die gegen größere Spoiler, buntere Lackierungen und andere Extras eingetauscht werden. Das Szenario ist spätestens seit dem Vin-Diesel-Film **The Fast & The Furious** bekannt und hat wenig mit den populären Vorgängern zu tun. Die setzen auf knackige Duelle mit Edelkarossen und Polizeiautos.

Wer bremst, verliert

Im Underground-Modus treffen Sie die Größen der lokalen Rennszene. 111 Aufgaben warten auf

Sie, darunter Sprints von A nach B, Rundkurse, Knockouts (der letzte pro Runde scheidet aus), Beschleunigungs-Rennen und Drift-Wettbewerbe. Die ersten Herausforderungen sind schnell geschafft, hat man sich erst einmal an die Steuerung gewöhnt. Die ist im Vergleich zu den Vorgängern viel träger und schwammiger. Da die Kurse bis auf wenige Ausnahmen auf Vollgas und wenig Lenkmanöver ausgelegt sind, fällt das nicht negativ ins Gewicht. Im Gegenteil: Nach den ersten Up-



Meiner hat den dicksten Auspuff: Neben Speed zählt die Optik, denn mit dem coolsten Auto sammeln Sie mehr Style Points. Für die gibt es neue Tuning-Teile.

HEIKO KLINGE

Need for Speed Underground legt mächtig los: Fetter Sound, schicke Grafik und super Geschwindigkeitsgefühl – so macht ein Rennspiel Laune. Die ständigen Upgrades motivieren mich zusätzlich, die sich arg ähnelnden Strecken zu durchrasen.

Auf Dauer lässt meine Faszination aber nach, da hat Midnight Club 2 mehr zu bieten: Mehr Freiheit, mehr Fahrmanöver und bessere KI-Gegner. Nicht zu vergessen der Mehrspielermodus, den EA auf nur vier Piloten und den eigenen Online-Service limitiert hat.

»Kein Dauerrenner«



grades, wenn sich die Höchstgeschwindigkeit Ihres Wagens der 300-km/h-Marke nähert, werden Sie froh über die sanft ansprechende Lenkung sein. Beim Testen fiel uns das Steuern per Gamepad und Tastatur deutlich leichter als mit Lenkrädern, weil die zu ungenau reagieren.

Image ist alles

Mit den fünf Autos, aus denen Sie zu Beginn wählen dürfen (etwa Golf GTi oder Honda Civic), reißen Sie garantiert keinen Zuschauer vom Hocker. Erst mit einer neuen Frontschürze oder dem in Deutschland verbotenen

Neonlicht am Unterboden sammeln Sie richtig viele Style Points. Die berechnen sich aus Manövern wie Powerslides (je länger, desto mehr Punkte) multipliziert mit dem Coolness-Faktor Ihres Autos (abhängig von den Extras). Mit Siegen in den Rennen sammeln Sie Geld für neue Autos und schalten immer mehr Tuning-Zubehör frei, von der Scheibentönung über Turbos bis zum Level-3-Lachgas-Boost. Die meisten Accessoires wie Aufkleber, Lackierung, Auspuff, »Böser Blick«-Scheinwerfer sind im Spiel gut zu erkennen. Die freigeschalteten Extras dürfen Sie auch bei Einzelrennen und online verwenden.

Schalten und walten

In den Rennvarianten Sprint, Rundkurs und Knockout müssen Sie oft den Windschatten nutzen, durch den Sie sich an den Vordermann ansaugen (signalisiert durch eine Einblendung). Von den 111 Rennen im Underground-Modus schaffen selbst Einsteiger das erste Drit-



Nach dem ersten Drittel des Spiels steigt der Schwierigkeitsgrad, die Gegner fahren härter. Jetzt müssen Sie geschickt den Nitro-Boost einsetzen und Abkürzungen nutzen.



Die Drift-Wettbewerbe sind eine gelungene Abwechslung. Mit Quersternen sammeln Sie Punkte.



Sprünge und Beinahe-Crashes gehören dazu.

tel zügig; Profis hingegen werden bis dahin sogar im höchsten der drei Schwierigkeitsgra-

de unterfordert. Doch dann steigen die Anforderungen, da Ihr Geschoss immer schneller wird und somit häufig nur Sekundenbruchteile bleiben, um dem Gegenverkehr auszuweichen.

Besonders offensichtlich wird das bei den Drag Races: Hier müssen Sie auf einer geraden Strecke optimal beschleunigen.



In den anspruchsvollen Drag Races kommt das erstklassige Geschwindigkeitsgefühl am besten rüber.

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG
Need for Speed Underground unterstützt Auflösungen zwischen 640 mal 480 Pixel und 1280 mal 1024 Bildpunkten. Die Farbtiefe ist auf 32 Bit festgelegt. Mit Karten ab Geforce 4 verbessert Anisotropes Filtering die Texturschärfe und damit die Übersicht auf den Strecken.

RAM/FESTPLATTE
Das Spiel belegt 1,2 GByte an Festplattenplatz und braucht bis zu 800 MByte für ausgelagerte Daten. 256 MByte RAM reichen für ruckelfreie Rennen, langsame Rechner profitieren von 512 MByte.

TUNING-TIPPS

- 1 Schalten Sie unter »Customize Display Settings« den »Motion Blur«-Effekt ab, um die Leistung um etwa 5 Prozent zu steigern.
- 2 Das Herunterregeln der »Road Reflection Details« bringt zwar Leistung, rutschige Stellen erkennen Sie so aber nicht.
- 3 Falls das Spiel bei drei Gegnern ruckelt, stellen Sie die Punkte »Car Reflection Detail« und »Car Geometry Detail« auf »Low«.
- 4 Ruckelt das Spiel immer noch, regeln Sie die Auflösung herunter. Pro Stufe gibt's 10 Prozent Leistungszuwachs. **FG**

DIE PERFORMANCE-TABELLE (alle Angaben mit maximalen Details und 256 MByte RAM)

CPU mit		Geforce 172 MK	Geforce 214 MK	Radeon 9000	Geforce 33 Ti	Geforce 4 Ti	Geforce FX 5600 Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700 Pro	Radeon 9800 Pro	Geforce FX 5800/5900
800 MHz	640x480x32 (min. Details)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.200 MHz	800x600x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.600 MHz	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024x32 (8X AF)	□	■	■	■	■	■	■	■	■	■

□ nicht möglich, bzw. nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich



Die lizenzierten Tuning-Teile wie Auspuff, Spoiler, Felgen und Aufkleber sind im Spiel gut zu erkennen.

Das geht ausschließlich per Handschaltung. Das Spiel blendet den optimalen Zeitpunkt mittels einer grün gefärbten Drehzahl-Anzeige ein. Ab der Hälfte des Spiels bleibt Ihnen dafür nur eine Zehntelsekunde

Zeit. Schalten Sie zu früh, verlieren Sie Drehmoment und somit Tempo. Schalten Sie zu spät, wird der Motor immer heißer und kann irgendwann platzen. Sobald Sie mit Nitro-Boost fahren, werden die Drag-Rennen zum reinsten Adrenalinkick: Perfekt schalten, den Boost im richtigen Sekundenbruchteil aktivieren, die Gegner im Auge behalten und bloß nicht mit 320 km/h in den Gegenverkehr rasen – irrel

Hier stehen Sie quer

Für Rallye-Fans sind die Drift-Wettbewerbe eine Mordsgaudi. Hier müssen Sie (ohne Nitro-Boost) durch geschickte Arbeit mit Handbremse, Gas und Lenkung immer verschnörkeltere Kurse möglichst quer stehend absolvieren. Durch schnelles Aneinanderreihen von Querstehern aktivieren Sie immer größere Multiplikatoren. Ihre Punkte im Vergleich zur Konkurrenz werden dabei ständig eingeblendet.

Die Knockouts, Sprints und Rundenrennen unterscheiden sich auf Dauer wenig. Nervenzettel kommt nur dank stärkerer Gegner und der nötigen Suche nach neuen Abkürzungen auf. Hier hilft ein Blick aufs Radar: Die Shortcuts sind zwar un-

sichtbar, aber Sie merken, wenn ein Kontrahent abseits der Hauptstrecke unterwegs ist. Vor dem Rennen wählen Sie einen von drei Schwierigkeitsgraden, die die Dichte des nächtlichen Verkehrs bestimmen.



Stärkere Autos schalten Sie nach und nach frei.

Special Effects

Die Grafik ist gewöhnungsbedürftig. Sie fahren nur nachts, die Strecken sind immer feucht, sodass sich die unzähligen Lichter der Großstadt darin spiegeln. Die unrealistisch vielen Reflexionen dürfen Sie abschalten. Reizvoll ist der aktivierbare Motion-Blur-Effekt: Damit verschwimmt (abhängig vom Tempo) die Umgebungsgrafik, der Geschwindigkeitseindruck wird realistischer.

Die Soundeffekte klingen trotz Surround-Support dünn, die Vierzylinder-Motoren können halt mit den Sechs- und Achtzylindern der Vorgänger nicht mithalten. Der rockige Soundtrack von Rob Zombie, Static-X oder Rancid ist erste Sahne. **FS**

FLORIAN STANGL

In echt würde ich niemals meinen BMW-Roadster so extrem mit Seitenschwellern, Bügelbrett-Spoilern und Doppelhelze auf der Motorhaube verschandeln. Aber in Underground macht es mächtig Spaß, mit Individual-Lackierung und pulsierendem Neonlicht durch die Straßen zu flitzen. Doch Vorsicht: Wer mit prolligem Tuning wenig anfangen kann, wird vom jüngsten Need for Speed auf Dauer enttäuscht. In den Vorgängern stand das Fahren im Vordergrund, die Duelle mit der Polizei waren Gaudi-Garantie vor allem im Mehrspielermodus. Beides fehlt diesmal und kostet kräftig Wertungspunkte.

VILLA KUNTERBUNT

An die übertrieben farbenfrohe Grafik musste ich mich erst mal gewöhnen. Doch das Geschwindigkeitsgefühl hat zusammen mit dem Motion Blurring dazu geführt, dass ich oft wie gebannt vor dem Monitor saß. Allerdings nur bei circa 50 von 111 Underground-Rennen. Danach zieht sich das Spiel unnötig in die Länge, Abwechslung fehlt – die Rennen werden lästige Pflicht auf dem Weg zum nächsten Upgrade.

»Schnell, schneller, NFS Underground«



NEED FOR SPEED UNDERGROUND RENNSPIEL

PUBLISHER: Electronic Arts, (0190) 776 633
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 20 Seiten
 MULTIPLAYER: Ein Spieler pro Original

RELEASE (D): 28.11.2003
 PREIS: ca. 50 Euro
 USK: ohne Beschr.

Internet (4 Spieler) Netzwerk Modem an-1-PC

MULTIPLAYER-MODI: Einzelrennen

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	800 MHz CPU	1,2 GHz CPU	1,6 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9000	(XP: 256 MB)	2,0 GB Inst.	2,0 GB Inst.
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800/Pro	Geforce-3-Karte	Geforce-4-Karte
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900	Geforce-Karte	

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5,1 6,1

EINGEWÖHNUNG: 15 Minuten SOLO-SPASS: 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 10 Stunden

EINSTEIGER				FORTGESCHRITTENER				PROFI	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ALTERNATIVEN: Need for Speed 6 (86%, GS 12/02) Fahren im Vordergrund, tolle Duelle mit Polizei. Midnight Club 2 (85%, GS 09/03) Grafisch schwächer, aber mehr Abwechslung.									

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- rasantes Geschwindigkeitsgefühl
- tolle Motion-Blur-Effekte
- Drag- und Drift-Rennen
- originale Tuning-Teile
- erstklassiger Soundtrack
- auf Dauer etwas eintönig
- eher für Tuning-Fans als für Rennspieler
- keine Verfolgungsjagden mit Polizei
- kein Splitscreen, kein LAN-Support

GRAFIK: Sehr gut
 SOUND: Gut
 BEDIENUNG: Gut
 MULTIPLAYER: Befriedigend
 PREISLEISTUNG: Befriedigend

FAZIT: RASANTES RENNSPIEL MIT HANGER AB DER HALFTE.

82



Weltklasse aus Deutschland

FUSSBALL MANAGER 2004

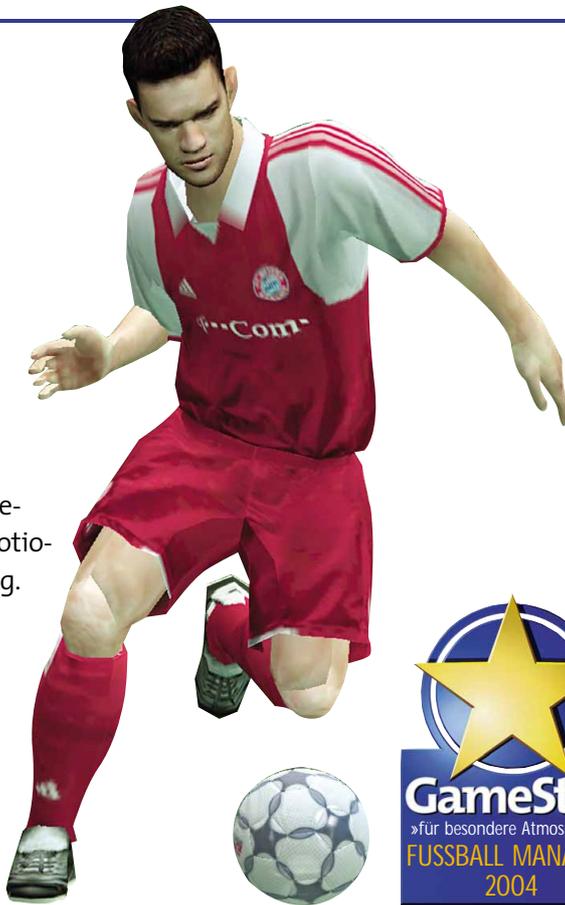
Motzen wie Sammer, grinsen wie Hoeneß, leiden wie Calmund: Dramatischer 3D-Fußball und spielgeordnete Liebe zum Detail schicken Sie in einer emotionalen Achterbahnfahrt durch den Bundesliga-Alltag.

Der Star ist die Mannschaft: Endlich hat auch EA Sports den Sinn von Berti Vogts' Kickerweisheit begriffen. Denn bei der Entwicklung des **Fußball Manager 2004** haben die Mannen um **Anstoss**-Erfinder Gerald Köhler erstmals eng mit ihren **Fifa**-Kollegen zusammengearbeitet. Wirtschafts- und Fußballsimulation greifen auf die gleiche Spieler-Datenbank zurück, der Manager aus Deutsch-

land darf die aktuellste **Fifa**-Grafik-Engine aus Kanada nutzen. Dieser Mannschaftsgeist hat sich ausgezahlt: Mit Spielszenen in Fernseh-Qualität und faszinierend echter Bundesliga-Atmosphäre dribbelt sich der **Fußball Manager 2004** an die Sportspiel-Weltklasse heran.

Der Verein bin ich

Im **Fußball-Manager 2004** sind Sie Trainer, Manager und Geschäftsführer in Personalunion. Als Trainerfuchs suchen Sie nach der idealen Mannschafts-



Aufstellung, feilen an der Taktik fürs nächste Spiel und stellen den Übungsplan zusammen. Ihre Management-Aufgaben umfassen das Beobachten neuer Talente, das Feilschen um Superstars, Vertragsgespräche oder das Verhängen von Diszi-

plinarstrafen. Als Vorstand interessieren Sie der Stadionausbau, Eintrittspreise und sogar der Gang an die Börse. Assistenten übernehmen zuverlässig jede Aufgabe, um die Sie sich nicht selbst kümmern wollen. Manager-Azubis müssen trotzdem einiges an Einarbeitungszeit investieren, bevor sie mit all den Aufgaben vertraut sind.

Attraktives Rasenschach

Die 3D-Spielszenen des Vorgängers setzten nur wenige Ihrer Vorgaben auf dem Rasen um und erreichten nicht einmal Regionalliganiveau. Vergeben und vergessen – diese Saison genießen Sie in **Fifa 2004**-Grafik, wie die Kicker fast allen An-

INFO

- 48 Ligen aus 27 Ländern
- 30.000 Original-Spieler
- 16 Original-Stadien
- 18.000 Zeilen im Textmodus
- 100 Unternehmen im Aktienmarkt



Das Hauptmenü erscheint wahlweise im Bürodiesign.



Im Stadionumfeld begutachten wir den neuen Fan-Shop.



Nur im Textmodus wirkt sich das Einstudieren von Eckball-Varianten aus.



Michael Ballack bekommt Anweisungen für das anstehende Pokalspiel.



So sieht es aus, wenn die Abseitsfalle unserer Nationalmannschaft nicht funktioniert.



Stürmer Rivaldo kostet uns 35 Millionen Euro.



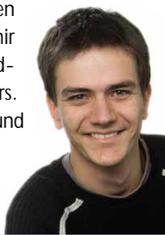
Wer will, überwacht komplette Trainingseinheiten.

MICHAEL GRAF

Uli Hoeneß muss sparen! Denn der FC Bayern wird in nächster Zeit keine Eintrittskarte mehr an mich verkaufen. Die wunderschönen 3D-Szenen des Fußball Manager 2004 unterhalten fast so gut wie ein Liga-Spiel der Münchner. Und das Anschreien meines Teams vom PC-Spielfeldrand aus macht mehr Spaß, als auf der echten Tribüne zu lamentieren.

Kleiner Tadel: Die übersichtlichen Menüs von Anstoss gefallen mir immer noch besser als alle Bildschirme des neuen EA-Managers. Dennoch müssen Fußballfans und Stammtisch-Trainer zugreifen.

»Dieses Spiel ist rund«



Tabellarische Atmosphäre

Den Großteil Ihrer Managerzeit verbringen Sie in Menüs, deren Übersicht allerdings unter der einzigen Auflösung von 800 mal 600 Bildpunkten leidet. Dabei schafft es der Fußball Manager 2004, selbst aus Texten und Tabellen eine Extraportion Bundesliga-Atmosphäre zu kitzeln. Denn die Liebe zum Detail kennt keine Grenzen: Sie feilschen zu Saisonbeginn mit dem Mannschaftskapitän um die Spielerprämien, der brasilianische Stürmer kommt zu spät aus dem Weihnachtsurlaub, und der Kauf eines asiatischen Stars kurbelt den Trikotverkauf an.

Die meisten Spielerwerte hat das eigens gegründete Datenbank-Team von EA Sports sorgfältig recherchiert: Ailton profitiert von seiner Schnelligkeit und eiskalten Nerven, Tomas Rosicky freut sich über die Bonus-Fähigkeit »Regisseur«. Kleinere Ungenauigkeiten (Roy Makaay ist kein Nationalspieler) korrigieren Sie binnen Sekunden mit dem funktionsgewaltigen und komfortablen Editor. Um sämtliche Originalnamen der lizenzlosen Regionalligen einzutragen, brauchen Sie dagegen erheblich länger.

Manager-Missionen

Wer sich als Vereins-Coach noch nicht ausgelastet fühlt, darf jetzt auch die Nationalmannschaft betreuen. Sie nominieren das

HEIKO KLINGE

Oh, wie ist das schööön! Seit ich den Fußball Manager 2004 spiele, kommen die Kollegen nur noch mit Ohropax in mein Büro – weil ich eine Fußballhymne nach der anderen gröle. Kein Wunder: Mehr Stadion- und Bundesliga-Atmosphäre passt in kein Sportspiel. Als Ex-Dauerkartenbesitzer, Freizeitkicker und Doppelpass-Gucker genieße ich jedes der unzähligen liebevollen Details, die mich den Bundesliga-Alltag hautnah erleben lassen: Schalke schnappt mir das Mittelfeldtalent weg, mein Star stellt unverschämte Gehaltsforderungen, die Fans wollen meinen Kopf – alles Probleme, mit denen ich mich liebend gern herumschlage.

HEIKO NATIONALE

Zum Fußballhimmel fehlen noch ein paar Kleinigkeiten wie Regionalliga-Lizenzen und Netzwerkmodus. Trotzdem gibt's genug Verbesserungen gegenüber der Vorsaison, um eine kräftige Aufwertung zu rechtfertigen. Mein persönliches Highlight ist der Nationaltrainer-Modus. Und jetzt entschuldigen Sie mich, das Spitzenspiel steht an: »Zieht den Bayern die Lederhosen aus ...«

»Es gibt jetzt zwei Rudi Völller!«



Kompetent kommentiert

Der Fußball Manager 2004 verwendet die gleiche Soundkulisse wie in Fifa 2004. Die Surround-Fangesänge verwandeln jedes Spielzimmer in einen Hexenkessel. Und die RTL-Plaudertaschen Tom Bartels und Florian König kommentieren (aus dem Center Speaker) gewohnt kompetent.

Mehrspieler-Manager dürfen nur nacheinander an einem PC das Training leiten. **HK**

FUSSBALL MANAGER 2004 FUSSBALLMANAGER

PUBLISHER: EA Sports, (0190) 776 633
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 65 Seiten
 MULTIPLAYER: Vier Spieler pro Original

RELEASE (D): 28.11.2003
 PREIS: ca. 45 Euro
 USK: ohne Beschr.

an 1 PC (4 Spieler)

3D-GRAFIKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	600 MHz CPU	1,0 GHz CPU	1,4 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9000	1,0 GB Größe	1,5 GB Größe	1,5 GB Größe
Geforce 3/3 Ti	3D-Karte (32 MByte)	Geforce-2-Karte	Geforce-3-Karte
Geforce 4 Ti	GF FX 5600/5900		Analog-Gamepad

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 3 Stunden SOLO-SPASS: 100 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 30 Stunden

EINSTEIGER 1 2 3 4 FORTGESCHRITTENER 5 6 7 8 9 10 PROFI

ALTERNATIVEN: Fußballmanager Pro (81%, GS 10/03) Hässliche, aber spannende Spielplatte.
 Anstoss 4 Ed. 03/04 (80%, GS 12/03) Ähnlich umfangreich, schwache 3D-Szenen.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- Taktik-treue 3D-Spielszenen
- Original-Lizenzen
- enormer Detailreichtum
- spannende Manager-Missionen
- Kombination mit Fifa 2004
- Karriere bis zum Nationaltrainer
- beschränkte Menüauflösung
- fehlender Netzwerkmodus
- lange Einarbeitungszeit
- lizenzlose Regionalligen

GRAFIK: Sehr gut
 SOUND: Gut
 BEDienung: Gut
 MULTIPLAYER: Befriedigend
 PREISLEISTUNG: Sehr gut

FAZIT: MANAGER-OFFENBARUNG FÜR JEDEN FUSSBALLFAN.

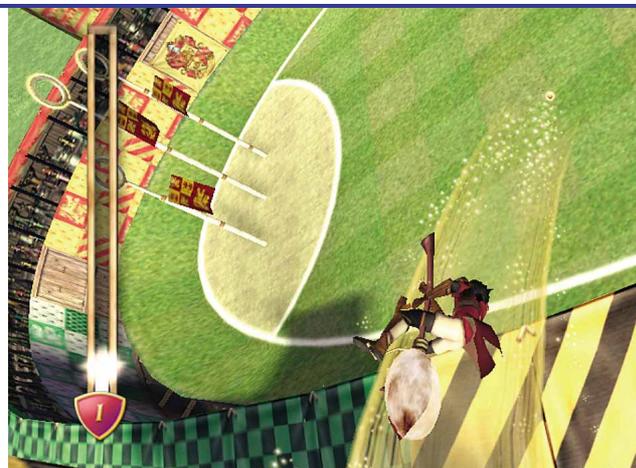
87



Auf die Besen, fertig, los!

HARRY POTTER QUIDDITCH WM

Flotter Schulsport à la Hogwarts: In der Luft werfen Sie den Quaffel, schlagen die Klatscher und fangen den goldenen Schnatz.



Im Kondensstreifen jagen wir hinter dem goldenem Schnatz her.

Den ganzen Tag Zauberformeln und Alchemierezepte pauken, fordert von Harry Potter, Ron, Hermine und Co. geistige Höchstleistungen. Damit die körperliche Ertüchtigung bei den Hogwarts-Schülern nicht

zu kurz kommt, schwingen sich die Eleven auf die Zauberbesen und spielen Quidditch, eine originale Variation mehrerer Ball-sportarten. In der PC-Umsetzung **Harry Potter Quidditch Weltmeisterschaft** dürfen sich auch gewöhnliche Muggel am magischen Sport versuchen.

Wichtigstes Spielgerät ist der Schnatz, eine kleine goldene Kugel. Sie schwirrt rasend schnell im Zickzack-Kurs durch die Luft; die Sucher der Teams müssen die Flugmurmel fangen.

wahl hat dabei ein Heimstadion im typischen Look: In Frankreich fliegen die Akteure über eine Anlage, die an die Gärten von Versailles erinnert, die deutsche Arena ähnelt einer mittelalterlichen Burg. **GV**

GEORG VALTIN

Als Harry-Potter-Unkundiger hatte ich mir vor dem Test extra die Filme angeschaut und daran gezweifelt, dass man Quidditch zum PC-Spiel machen kann. Mein Respekt gilt den Entwicklern, dass sie den Zaubersport so unterhaltsam umgesetzt haben. Ernüchternd ist dagegen der Umfang: Ein dürftiger Hogwarts-Karrieremodus (drei Spiele und diverse Trainingseinheiten) zum Aufwärmen für die ebenfalls recht kurze Weltmeisterschaft.

Haupt-Motivation zum Weiter-Quidditchen: Für gute Leistungen erhalte ich Sammelkarten, dank derer ich bessere Zauberbesen benutzen und in zuvor gesperrten Stadien antreten darf.



»Kurzweilige Flugstunden«

Was ist ein Quaffel?

Quidditch-Neulinge lernen zunächst die Aufgaben der Teammitglieder und die Bälle kennen. Letztgenannte gibt es in drei Formen: Der meistbenutzte ist der Quaffel, den die Jäger der Teams hin und her passen und durch einen der (von den Hüttern bewachten) Toringe werfen – dieser Teil gleicht noch am ehesten normalen Mannschaftssportarten. Die Abwehrspieler (Treiber) konzentrieren sich dagegen auf die Klatscher-Bälle. Diese dreschen sie per Keule wie einen Baseball, um gegnerische Jäger vom Besen zu schießen.

Quidditch-Weltmeister

Im Hogwarts-Karrieremodus wählen Sie zu Beginn eines der vier Häuser Hufflepuff, Ravenclaw, Slytherin oder Gryffindor. Besiegt Ihre Mannschaft alle drei gegnerischen Teams, fliegt sie zur Belohnung zur Quidditch-Weltmeisterschaft. Allerdings sind die Schüler dort nur Zuschauer, während Sie eine Nationalmannschaft Ihrer Wahl zum Titel führen. Jede Länderaus-



Harry Potter ist originalgetreu Sucher von Gryffindor.



Unsere Jägerin wirft den rot leuchten Quaffel gleich durch den Toring der Gegner.

HARRY POTTER QUIDDITCH WM FANTASY-SPORTSPIEL

PUBLISHER: Electronic Arts, (0190) 776 633
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 28 Seiten
 MULTIPLAYER: Ein Spieler pro Original
 INTERNET: Netzwerk Modem

RELEASE (D): 7.11.2003
 PREIS: ca. 50 Euro
 USK: ab 6 Jahre

an 1 PC (2 Spieler)

MULTIPLAYER-MODI: Freundschafts-Spiel

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 1/2 MX	500 MHz CPU	800 MHz CPU	1,2 GHz CPU
GeForce 2/4 MX	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9000	600 MB Inst.	600 MB Inst.	600 MB Inst.
GeForce 3/3 Ti	GeForce-Karte	GeForce-2-Karte	GeForce-3-Karte
GeForce 4 Ti	GF FX 5600/5900		Gamepad

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

Einschränkung: 30 Minuten SOLO-SPASS: 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 10 Stunden

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER					PROFI			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ALTERNATIVEN: Tony Hawk's 4 (90%, GS 10/03) Statt per Besen fliegen Sie mit dem Skateboard. Harry Potter 2 (82%, GS 01/03) Action-Adventure mit kurzer Quidditch-Einlage.									

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- schicke Grafik
- eingängige Steuerung
- Original-Teams und -Charaktere
- spannende Schnatz-Jagden
- sehr kurzer Karrieremodus
- keine Netzwerk- und Internet-Unterstützung
- fehlendes Team-Management

GRAFIK: Gut
 SOUND: Befriedigend
 BEDIENUNG: Gut
 MULTIPLAYER: Gut
 PREISLEISTUNG: Befriedigend

FAZIT: NETTE QUIDDITCH-UMSETZUNG OHNE DAUERMOTIVATION.

74



SKISPRINGEN 2004

Die unkomplizierte Weitenjagd schafft den Absprung in den Sportspiel-Himmel.

Wer sich eine Sprungschanze hinabstürzt, ist entweder lebensmüde, Profisportler oder Computerspieler. Letztere bekommen mit **Ski-springen 2004** eine exzellente Umsetzung der Formel 1 des Wintersports. Per Maus halten Sie Ihren Ski-Hüpfer in der Schanzenspur, korrigieren die Flugposition und suchen nach dem richtigen Klick-Zeitpunkt für Absprung und Landung. Preisgelder investieren Sie in bessere Ausrüstung, kompetentere Trainer und ausgefeilteres Wachs-Tuning für Ihre Ski. Für Erfolge hagelt's außerdem Erfahrungspunkte, mit denen Sie

Charakterwerte wie Flug- oder Landetechnik ausbauen.

Gegenüber der Vorjahresversion hat Entwickler VCC sowohl grafisch als auch spielerisch nachgebessert. Original-Schanzen und Fantasie-Springer bekamen mehr Details spendiert. Eine Technik-Analyse klärt Sie nach jedem Sprung auf, wo Sie wertvolle Meter verloren haben. Motivierend: Wer im Karrieremodus bestimmte Aufgaben erfüllt (etwa perfekte Landung oder 200-Meter-Sprung), schaltet bessere Springer-Utensilien frei. Bis zu 16 Schanzen-Hüpfer dürfen im Netzwerk oder Internet gemeinsame Flugstunden nehmen. **HK**

HEIKO KLINGE

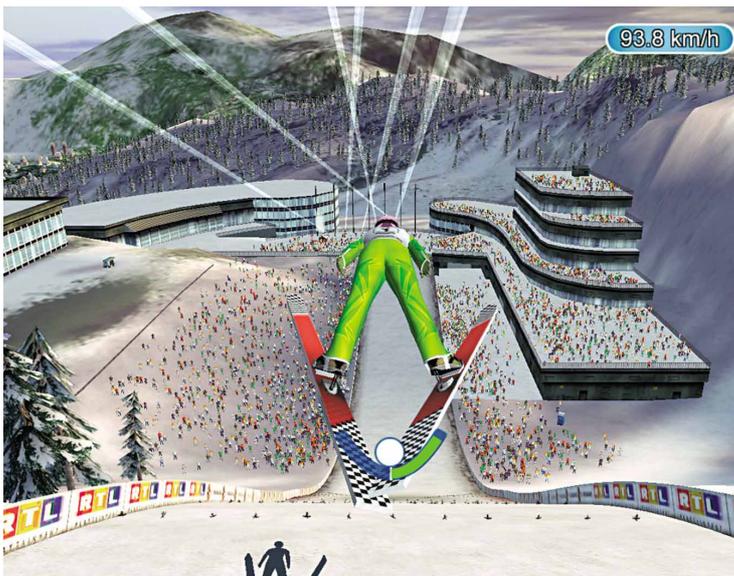
»Schanze genutzt«

Noch einen Sprung, dann höre ich auf. Denkste! Schließlich muss ich unbedingt die neuen Ski ausprobieren, den Level-Aufstieg schaffen, die Weltcup-Qualifikation erreichen – und irgendwann den verpassten Schlaf nachholen, weil ich schon wieder die Nacht durchgespielt habe.

Unglaublich, wie viel Motivation **Ski-springen 2004** aus dem eigentlich so simplen Spielprinzip kitzelt. Natürlich ist es kein Komplexitätswunder à la NHL 2004, aber gerade im Multiplayer ein kurzweiliges Vergnügen.



Der Karrieremodus motiviert mit vielen Belohnungen.



In vorschrittmäßiger V-Stellung fliegen wir der Rekordweite entgegen.

SKISPRINGEN 2004 SPORTSPIEL

PUBLISHER: RTL Enterprises, (01805) 605 511
 SPRACHE: Deutsch RELEASE (D): 12.11.2003
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 33 Seiten PREIS: ca. 30 Euro
 MULTIPLAYER: 16 Spieler pro Original USK: ohne Beschr.

Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Modem an 1 PC (16 Spieler)

MULTIPLAYER-MODI: Einzelspringen, Meisterschaft

3D-GRAFIKKARTEN:		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	500 MHz CPU	800 MHz CPU	1,0 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	64 MB RAM	128 MB RAM	128 MB RAM
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	260 MB Inst.	560 MB Inst.	560 MB Inst.
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

SOUND: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5:1 6:1

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten SOLO-SPASS: 30 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 20 Stunden

EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

GRAFIK: Befriedigend

SOUND: Befriedigend

BEDIENUNG: Sehr gut

MULTIPLAYER: Sehr gut

PREISLEISTUNG: Sehr gut

FAZIT: SÜCHTIG MACHENDE WINTERSPORT-SIMULATION.



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie

Schlaue KI-Korbjäger

NBA LIVE 2004

Offensive gewinnt Spiele, Defensive gewinnt Meisterschaften! Diese Basketball-Regel hat EA jetzt gelernt.

Was die **Fifa**-Serie bereits seit einigen Jahren versucht, will auch **NBA Live 2004** schaffen: Den Sprung vom Arcade-Sport zur Simulation. Knackpunkt der Basketball-Spiele von EA Sports war bis dato die Defensive. Erfahrene **NBA**-Zocker marschierten problemlos durch die Abwehr und schmetterten die orange Murmel nach Belieben durch die Reuse. Damit ist nun Schluss, denn die KI passt in der Defensive so gut auf, dass Dunking-Spaziergänge nur noch bei Fast-Breaks klappen. Für zusätzlichen Realismus drosselten die Entwickler die Spielgeschwindigkeit und erweiterten die Steuerung um sinnvolle Funktionen. Neben der normalen Schuss-Taste gibt es zum Beispiel einen zusätzlichen Knopf, mit dem Spieler einen Korbleger oder Dunking versuchen, statt einen Sprungwurf zu wagen.

Realistische Spielzüge

Aufgrund der stärkeren Defensive müssen Sie im Angriff überlegter vorgehen. Blindlings in Richtung Korb bringt Ihnen nichts ein außer Offensivfouls, also müssen Sie Spielzüge gut

vorbereiten und dabei die Stärken Ihrer Truppe nutzen. Teams mit starken Centern setzen auf Low-Post-Aktionen in Korbnähe, während Mannschaften mit Scharfschützen vorwiegend mit Fernwürfen zum Punkterfolg kommen. Per Knopfdruck lassen sich auch vorbereitete Kombinationen abrufen, um etwa einen Dreier vorzubereiten oder den Ball spektakulär per Alley-Hoop zu versenken. Ebenfalls neu: Die von Haus aus zu hohen Quoten von Steals, Rebounds und Blocks lassen sich manuell per Schieberegler einstellen.

Karriere machen

In Sachen Spielmodi ist die **NBA**-Serie traditionell vorbildlich: Version 2004 bietet neben Liga-Modus, Turnieren, Playoffs und Freundschaftsspielen auch wieder das beliebte 1-on-1 auf dem Hinterhof. Dauerzocker greifen wie bei **NHL 2004** zum verbesserten Dynasty-Modus, wo sie ein NBA-Team ihrer Wahl nicht nur auf dem Parkett steuern, sondern auch über Jahre managen und trainieren. Wer lieber gegen Menschen antritt, nutzt EA Sports' Online-Portal oder DirectIP. **GV**

GEORG VALTIN

Als NBA-Star wäre ich zwar beleidigt, wenn mein digitales Ebenbild so bescheiden aussehen würde wie in **NBA Live 2004**. Doch das Geschehen auf dem Parkett wirkt dafür in der Defensive realistischer denn je: Verteidiger nehmen die Stars anderer Teams in Doppelbewachung, fangen ungenaue Pässe ab und hindern Angreifer beim Rebound.

Aber auch die KI-Kollegen spielen schlau: Spieler heben passbereit die Arme, lösen sich vom Bewacher und stellen Blocks, sodass Sie freie Schussbahn haben. Eine lobende Erwähnung verdient das legendäre Kommentatoren-Duo Marv Albert und Mike Fratello, deren abwechslungsreiche Sprüche das Geschehen wie eine US-Fernsehübertragung wirken lassen.



»Basketball auf All-Star-Niveau«



In der Defensive agiert die KI besser: Stars wie Gary Payton werden oft doppelt bewacht.



NBA LIVE 2004 SPORTSPIEL

PUBLISHER: Electronic Arts, (0190) 776 633
 SPRACHE: Deutsch RELEASE (D): 14.11.2003
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 32 Seiten PREIS: ca. 50 Euro
 MULTIPLAYER: Ein Spieler pro Original USK: ohne Beschr.

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem an 1 PC (4 Spieler)

MULTIPLAYER-MODI: Freundschaftsspiel, 1-vs-1-Duell, Turnier

3D-GRAFIKKARTEN:		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	600 MHz CPU	1,0 GHz CPU	1,4 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	1,5 GB Inst.	1,5 GB Inst.	1,5 GB Inst.
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	Geforce-Karte	Geforce-2-Karte	Geforce-3-Karte
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900	Gamepad	Analog-Gamepad	10-Tasten-Gamepad

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 1 Stunde SOLO-SPASS: 100 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 20 Stunden

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ALTERNATIVEN: NHL 2004 (92%, GS 12/03) Derzeit bestes PC-Sportspiel, perfekt umgesetztes Eishockey. Madden 2004 (87%, GS 11/03) American-Football-Paket: spielen und managen.									

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- viel realistischer als die Vorgänger
- geschmeidige Animationen
- Dauermotivation dank Dynasty-Modus
- verbesserte Steuerung
- sehr gute KI
- Original-US-Kommentar
- hässliche Gesichtstexturen
- Star-Spieler viel zu mächtig
- Defensivspiel sehr schwierig

GRAFIK: Gut
 SOUND: Sehr gut
 BEDIENUNG: Gut
 MULTIPLAYER: Gut
 PREISLEISTUNG: Sehr gut

FAZIT: SEHR GUTE, REALISTISCHE BASKETBALL-SIMULATION.

89

- CD/DVD: Sport-Check-Video
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie



Aufspritzender Dreck beschmutzt das Heck unseres Citroën Saxo.

V-RALLY 3

Flotte Arcade-Schlammfahrten.

Ähnlich wie in **DTM Race Driver** steht in **V-Rally 3** ein Karrieremodus im Mittelpunkt: Als Nobody ergattern Sie in einer Probe-Etappe den ersten Vertrag, um nach vielen Triumphen zum gefeierten Starpiloten aufzusteigen. Der Fuhr-

park umfasst Original-Boliden wie Ford Focus, Citroën Saxo und Peugeot 206. Da die Wagen übersensibel auf Tastatur-Eingaben reagieren, sollten Sie mit Gamepad oder Lenkrad steuern. Die optisch abwechslungsreichen, aber wenig überraschenden Strecken ermöglichen dank einfacher Fahrphysik flüssige Rennen, unterfordern aber Profis.

Neben dem Karrieremodus gibt's auch Zeitfahrten, bei denen Sie Einzelstrecken oder mehrere Etappen nacheinander absolvieren. Löblich: Per Hot-Seat-Modus können dabei bis zu vier menschliche Spieler antreten. Insgesamt ist **V-Rally 3** ein solides Rallye-Spiel für Arcade-Fans. Realismus-Verfechter bleiben bei **Colin McRae Rally 3**. **GV**

GEORG VALTIN

»Meine Rallye-Karriere«

Nach zwei verkorksten Vorgängern hat mich V-Rally 3 positiv überrascht. Ansehnliches Streckendesign, umfangreiche Setup-Möglichkeiten und eine ordentliche, wenn auch Arcade-lastige Fahrphysik erfüllen Rallye-Grundbedürfnisse.

Der Hauptgrund, warum V-Rally 3 auf meiner Festplatte bleibt, ist der motivierende Karrieremodus. Weder das realistischere Colin McRae Rally 3 noch das wesentlich hübschere Rallisport Challenge können diesbezüglich mithalten.



CD/DVD:
Sport-Check-
Video

V-RALLY 3 RENNSPIEL

PUBLISHER: Atari, (0190) 771 883
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-BOX, 2 CDs, 16 Seiten
 MULTIPLAYER: Ein Spieler pro Original

RELEASE (D): 7.11.2003
 PREIS: ca. 35 Euro
 USK: ohne Beschr.

Internet Netzwerk Modem an 1 PC (4 Spieler)

MULTIPLAYER-MODI: Zeitfahrten, Etappen-Fahrten

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	800 MHz CPU	1,0 GHz CPU	1,2 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9000	1,8 GB Inst.	1,8 GB Inst.	1,8 GB Inst.
Geforce 3/3 Ti	Geforce-Karte	Geforce-2-Karte	Geforce-3-Karte
Geforce 4 Ti			Gamepad

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten SOLO-SPASS: 30 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 10 Stunden

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
[Progress bar]			[Progress bar]				[Progress bar]		

GRAFIK: [Progress bar] Befriedigend
 SOUND: [Progress bar] Befriedigend
 BEDIENUNG: [Progress bar] Gut
 MULTIPLAYER: [Progress bar] Gut
 PREISLEISTUNG: [Progress bar] Sehr gut

FAZIT: GUTES RALLYE-SPIEL MIT TOLLEM KARRIERE-MODUS.



PRO SURFER



Stunts gelingen am besten per Gamepad.

Wellenreiten bis der Arzt kommt: In **Kelly Slater's Pro Surfer** sausen Sie auf einem bunten Board über das Meer. Spaßige Stunts wie Grabs oder Turns bringen Punkte. Da Sie sich immer nur im nasen Element bewegen, bieten die Levels allerdings viel weniger Abwechslung als bei **Tony Hawk's 4**. Für Fansportler. **GR**

KELLY SLATER'S PRO SURFER	
GENRE:	Sportspiel
PUBLISHER:	Aspyr, (06221) 300 002
PREIS:	ca. 30 Euro
ANSPRUCH:	Einsteiger, Fortgeschr.
SPIELER:	1
SPRACHE:	Deutsch
MINIMUM:	800 MHz, 256 MB, 3D-Karte

77

OUTLAW GOLF



Gute Bälle zischen mit Feuerschweif übers Green.

Miese Schläge senken Laune und Zielgenauigkeit Ihres Golfers. Also verprügeln Sie Ihren Caddy – und sind wieder gut drauf. Eine Mausschwung-Steuerung à la **Tiger Woods 2004** fehlt. Dafür geht das Zwei-Klick-Schlagsystem flott von der Hand. Die Ballphysik ist gelungen, liegt aber unter EA-Niveau. Kurzweilig. **GR**

OUTLAW GOLF	
GENRE:	Sportspiel
PUBLISHER:	TDK Mediactive, (01805) 835 426 37
PREIS:	ca. 25 Euro
ANSPRUCH:	Einsteiger, Fortgeschr.
SPIELER:	1 bis 4
SPRACHE:	Deutsch
MINIMUM:	800 MHz, 128 MB, 3D-Karte

75

FORD RACING 2



Im Mustang Cobra jagen wir das Feld vor uns her.

Empires **Ford Racing 2** mixt 50 Jahre Ford-Historie mit Elementen aus **Need for Speed**. Sie rasen gegen KI-Fahrer oder Zeitlimits und kassieren als Belohnung neue Fahrzeuge oder Strecken. Zu hören gibt es Rockmusik und vor allem das realistische Dröhnen der Motoren. Mehrspieler-Partien sind nur per Splitscreen möglich. **FS**

FORD RACING 2	
GENRE:	Rennspiel
PUBLISHER:	Empire, (0711) 620 31 213
PREIS:	ca. 20 Euro
ANSPRUCH:	Einsteiger, Fortgeschr.
SPIELER:	1 bis 2
SPRACHE:	Deutsch
MINIMUM:	500 MHz, 128 MB, 3D-Karte

72

HOT WHEELS



Die knallbunten Strecken sind oft unübersichtlich.

Mit Modell-Boliden liefern Sie sich in **Hot Wheels World Race** Rennen gegen bis zu fünf Konkurrenten. Die 15 Rundkurse sind mit Schanzen gespickt. Denn Stunts füllen den Turbo-Tank Ihres Rennwagens auf, damit Sie noch schneller über die Piste brettern. Kurzweiliger Action-Raser für die eine oder andere Mittagspause. **GR**

HOT WHEELS	
GENRE:	Rennspiel
PUBLISHER:	THQ, (0190) 505 511
PREIS:	ca. 20 Euro
ANSPRUCH:	Einsteiger
SPIELER:	1 bis 6
SPRACHE:	Deutsch
MINIMUM:	600 MHz, 128 MB, 3D-Karte

63

CEL. DEATHMATCH



Marilyn Manson beschwört teuflische Hilfe.

Fans der MTV-Serie **Celebrity Deathmatch** dürfen die Knetfiguren-Duelle (etwa Marilyn Manson gegen Busta Rhymes) in der PC-Umsetzung gegen CPU oder einen Freund selbst austragen. Was im Fernsehen lustig wirkt, ist aufgrund schwacher Grafik, weniger Spielmodi und träger Steuerung am PC nur kurze Zeit unterhaltsam. **GV**

CELEBRITY DEATHMATCH	
GENRE:	Prügelspiel
PUBLISHER:	Take 2, (01850) 217 316
PREIS:	ca. 30 Euro
ANSPRUCH:	Einsteiger
SPIELER:	1 bis 2
SPRACHE:	Deutsch
MINIMUM:	450 MHz, 128 MB, 3D-Karte

54

ALARM FÜR C. 11



Die Städte besitzen **Wiedererkennungs-Wert**.

Hässliche Karren brausen in **Alarm für Cobra 11** durch die grauen Städte Berlin, Köln, Hamburg und München. Für die Fahrphysik nutzen die Entwickler von Davilex die Havok-Engine. Die Wagen hüpfen dennoch wie Gummibälle über den Asphalt. Im Splitscreen-Modus für zwei Spieler ganz nett, aber auf Dauer öde. **GR**

ALARM FÜR COBRA 11	
GENRE:	Rennspiel
PUBLISHER:	THQ, (0190) 505 511
PREIS:	ca. 30 Euro
ANSPRUCH:	Einsteiger
SPIELER:	1 bis 2
SPRACHE:	Deutsch
MINIMUM:	800 MHz, 64 MB, 3D-Karte

41