

Als Irvine noch für Schumi fuhr

F1 Challenge 99-02

Rennspaß mal vier: Electronic Arts' neue Simulation präsentiert die vergangenen vier Weltmeisterschaften im modernen Gewand.



Auf CD/DVD:
Video-Special

Da versorgt EA Sports die Formel-Eins-Fans seit Jahren mit den Simulationen zur jeweils aktuellen Saison, und nun das: Nicht die erwartete 2003 steht dieses Mal auf der Packung, sondern **F1 Challenge 99-02**. Statt in nur einer Saison dürfen Sie damit gleich viermal um die Weltmeisterschaftskrone fahren – und zwar auf dem hohen Niveau von **F1 2002**, mit dem EA vergangenen Jahr auf

haben uns ins Cockpit gesetzt und trotz des bereits superben Vorgängers noch einige Verbesserungen entdeckt.

Alte Bekannte

Dank der offiziellen Lizenz von **F1 Challenge 99-02** bretern Sie mit allen Originalautos und -fahrern der vergangenen vier Weltmeisterschaften um den Sieg. Also befolgt Eddie Irvine 1999 im Ferrari noch die Stallorder für Michael Schumacher; Mika Häkkinen verdient sich 2000 sein Geld als Pilot statt als Mercedes-Werbefuzzi. Auch längst verblichene Teams wie Williams F1, Stewart und Prost lassen in **F1 Challenge 99-02** noch einmal die Motoren aufheulen. Selbst der Zustand der detailliert nachgebauten Rennkurse entspricht dem der jeweiligen Saison. Beispiel: Zwischen 1999 und 2001 rasen Schumi und Co. über die langen Geraden des alten Hockenheimrings. Anno 2002 erfordert die umgebaute Variante der Piste dagegen gefühlvolles Kurvenfahren. In der PC-Version werden Sie aber nur jede Saison absolvieren fahren kön-



Die **Replays** wirken dank der klasse Grafik wie TV-Bilder.

nen Genrethron raste. Das heißt: Fahrphysik, Grafik und Atmosphäre sind auch in der Saison von 1999 auf dem Stand unserer Formel-Eins-Referenz, wogegen das Original-Spiel **F1 1999** eher durchschnittlich war. Wir



Wie detailliert die **Wagentexturen** sind, sieht man besonders aus unmittelbarer Nähe.

Wenn Sie das Schadensmodell abschalten, bleibt Ihr Bolide bei solchen Crashes heil.



Anfahrt auf die gefürchtete Eau Rouge in Spa: Aus der **Cockpit-Perspektive** wirken die Rennen dank verbessertem Sound und exzellentem Geschwindigkeitsgefühl extrem realistisch.

nen. Einen Karrieremodus, der die vier Weltmeisterschaften miteinander verbindet, gibt es nur in der parallel entwickelten Konsolenversion.

Volle Dröhnung

Die technischen Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger können sich vor allem hören lassen. Denn obwohl die einzelnen Soundsamples in **F1 2002** Überlagerungen mehrerer Motoren und die Dopplereffekte selbst bei vollem Bass eher bescheiden aus den Lautsprechern. Das haben die Klangkünstler von EA Sports diesmal

wiel besser hingekriegt: In unserer Preview-Version dröhnt es wie auf der Rennstrecke, wenn wir Konkurrenten überholen oder der Fahrzeugpulk beim Boxenstopp an uns vorbeidonnert. Besonders in der Cockpit-Perspektive und mit Force-Feedback-Lenkrad gefällt uns die unglaublich realistische Kombination aus Sound und Geschwindigkeitsgefühl. Gleiches gilt für die Fahrphysik, wobei Sie in **F1 Challenge 99-02** auch ohne Simulationsdiplom Erfolge feiern werden: Zahlreiche Fahrhilfen ermöglichen jedem Rennspielfan, seine Lieblingseinstellung zu finden. **GV**

F1 Challenge 99-02

Genre: Rennspiel
Termin: 23. Mai 2003

Entwickler: EA Sports
Ersteindruck: Sehr gut

Georg Valtin: »Auch wenn die aktuelle Saison 2003 fehlt: **F1 Challenge 99-02** wird Formel-1-Fans begeistern. Die technischen Verbesserungen machen das Fahrgefühl noch intensiver. Und der Kompromiss aus Beherrschbarkeit und Realismus funktioniert hier genauso gut wie in **F1 2002**.«