

Sport

Heiko Klinge



Rekord-Sport. Oh, wie ist das schön! PC-Sportler haben diesen Monat wirklich ausreichend gute Gründe, einen kollektiven Jubelgesang anzustimmen. Mit **Fifa 2003**, **Need for Speed 6**, **Rallisport Challenge** und **Links 2003** haben es gleich vier Spitzensportler in die Charts geschafft! Da kann ich es fast verschmerzen, dass meine Rennspielhoffnung **DTM Race Driver** erneut verschoben wurde. Entwickler Codemasters muss jedoch aufpassen, dass die Konkurrenz bis zum geplanten Release im Februar nicht davonfährt. Grafisch hat **Rallisport Challenge** die Latte bereits um ein ganzes Stück höhergelegt. Und bei der Fahrer-KI könnte **Total Immersion Racing** schon im nächsten Monat neue Maßstäbe setzen.

Rücktritt einer Legende. Nach über vier Jahren geht mit **Grand Prix Legends** ein Rennspielklassiker in den verdienten Ruhestand. Für viele Fans stellt die knallharte Oldtimer-Simulation auch heute noch das Nonplusultra in Sachen Realismus. Und es waren auch jene Anhänger, die mit zahlreichen Updates und Mods den **Legends**-Motor so lange am Laufen gehalten haben. Traurig: Da sich die Programmierer von Papyrus nur noch um ihre **Nascar**-Reihe kümmern, werden wir wohl auf einen Nachfolger verzichten müssen.

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Tony Hawk's Pro Skater 3	Sportspiel	5/02	90%
2	Colin McRae Rally 2	Rennspiel	1/01	90%
3	NHL 2003	Sportspiel	10/02	89%
4	Fifa Fußball-Weltmeisterschaft 2002	Sportspiel	6/02	89%
5	F1 2002	Rennspiel	7/02	89%
6	Fifa 2003	Sportspiel	NEU	88%
7	Grand Prix 4	Rennspiel	7/02	88%
8	TOCA 2	Rennspiel	5/99	88%
9	Anstoss 3	Manager	4/00	87%
10	Nascar Racing 2002 Season	Rennspiel	4/02	87%
11	Madden 2003	Sportspiel	10/02	87%
12	Need for Speed 6	Rennspiel	NEU	86%
13	NBA Live 2001	Sportspiel	4/01	86%
14	Mercedes-Benz Truck Racing	Rennspiel	11/00	86%
15	Kicker Fussball Manager 2	Manager	12/00	85%
16	Superbike 2001	Rennspiel	12/00	85%
17	Rallisport Challenge	Rennspiel	NEU	84%
18	Virtua Tennis	Sportspiel	5/02	83%
19	Mat Hoffman's Pro BMX	Sportspiel	12/01	83%
20	Links 2003	Sportspiel	NEU	82%
21	Anstoss Action	Sportspiel	8/01	82%
22	Tiger Woods PGA Golf 2002	Sportspiel	5/02	82%
23	Rally Trophy	Rennspiel	12/01	81%
24	F1 Racing Championship	Rennspiel	4/01	81%
25	MotoGP	Rennspiel	8/02	81%

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

Sport-Inhalt

Tests

Fifa 2003	102
Need for Speed 6	108
Rallisport Challenge	112
Links 2003	114
WWE Raw	115
Four Four Two	115

Es lebe die Simulation

Fifa 2003

Auf dem Weg zur ernsthaften Simulation macht
Fifa 2003 mit realistischer Ballphysik einen großen
Schritt vorwärts, auch wenn einige Altlasten stören.



Auf CD/DVD:
• Multiplayer-Duell
• Spielbare Demo



www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Nach dem überraschenden zweiten Platz unserer Nationalkicker bei der WM müssen selbst Dauernörgler wie Paul Breitner zugeben: Der deutsche Fußball zählt wieder was in der Welt. Für ein Sportspiel mit Fifa im Namen wäre der Vizetitel hingegen geradezu eine Katastrophe. Zumindest auf dem PC, dominieren doch die Fußball-Simulationen von EA Sports seit Langem die Genrespitze.

Die gestiegenen Ansprüche der Käufer haben Electronic Arts gezwungen, den Stagnationskurs vergangener Jahre zu verlassen. Was mit dem neuen Pass-System in **Fifa 2002** und **Fifa Weltmeisterschaft 2002** begann, setzt **Fifa 2003** fort. Die traditionsreiche Serie löst sich immer deutlicher vom einst so actionlastigen

Konzept und mausert sich zur realistischen Simulation.

Das Ende der Solisten

Für **Fifa 2003** programmierten die Entwickler eine komplett neue Ballphysik. In früheren Versionen klebte der Ball förmlich am Fuß des Spielers. Da spazierten Köhner sogar mit dem Torwart über das gesamte Feld, tanzten lässig die Abwehr aus und zimmerten die Murren ins Gehäuse. Solche unrealistischen Manöver können Sie sich in **Fifa 2003** abschminken. Neuerdings bleibt das Leder die meiste Zeit frei und springt selbst bei der Annahme mal vom Schlappen. Tritt ein Kicker zum Sprint an, legt er sich den Ball immer ein Stück vor und setzt nach. Das bedeutet das En-

de für beliebige Zickzack-Läufe – Slalom gehört sowieso an den Skihang und nicht auf das Fußballfeld. Nur wenn sich der Ball unmittelbar am Fuß eines Akteurs befindet, klappen Richtungswechsel. Vorbei die Zeiten, in denen Sie für Tempoläufe permanent auf die Sprint-Taste hämmerten und nach einer halben Stunde über rote Fingerkuppen schimpfen mussten: Einmal drücken, halten, und schon flitzt Ihr Kicker los. Auf ähnliche Weise optimierte EA Sports die

Zweikampf-Steuerung. Solange der entsprechende Knopf gedrückt bleibt, versucht der aktive Spieler, seinem Kontrahenten den Ball abzuluchsen.

Die Auswirkungen der Trägheit spürt man deutlicher als in bisherigen **Fifa**-Teilen. Da zeigten die Ballzauberer Fallrückzieher, Grätsche und doppelten Übersteiger innerhalb von fünf Sekunden – eine gute Idee für »Wetten, dass?«, aber für eine Simulation unbrauchbar. Nach dem Stopp aus vollem Lauf oder einer Grätsche brauchen die Kicker jetzt einen Moment, bevor sie sich in die nächste Aktion stürzen. Clevere Zocker nutzen das aus: Drehen bei der Ballannahme, Haken schlagen, selbst das kurze Abstoppen öffnet Räume. Tricks wie das Jonglieren des Balls per Tastendruck bleiben zugunsten des Realismus draußen.

Pass zurück

Während Kritiker die radikale Umstellung auf das neue Pass-System in **Fifa 2002** bejubelten, beschwerte sich ein Großteil der Käufer laut Electronic Arts darüber – zu schwer für Gelegenheitsspieler. Zwar gibt es solche Abspiele in den freien Raum auch weiterhin, doch feiert die Pass-Funktion aus früheren Tagen ein Comeback: Per Knopfdruck landet das Leder automatisch beim nächsten Mannschaftskollegen – jedenfalls theo-

Facts

- 16 Original-Ligen
- 10.000 Spieler
- 4 Schwierigkeitsgrade
- 10 Kameraperspektiven
- 350 Mannschaften
- 18 Original-Stadien



Die neue Steuerung bei Standardsituationen bietet deutlich mehr Ballkontrolle als zuvor: Mit einer aus Golf-Spielen bekannten **Kontrollanzeig**e bestimmen Sie Effekt und Timing, der Tor-Cursor markiert den anvisierten Zielpunkt.



Da springt der Keeper vergeblich: So nah vor dem Tor ist es schwerer, danebenzuschießen als zu treffen.

retisch. Im Test bekam **Fifa 2003** Probleme, sobald zwei mögliche Empfänger dicht beisammen standen. Statt sich für einen zu entscheiden, landete der Pass im Niemandsland dazwischen oder gleich beim Gegner. Längere Abspiele sind damit schwierig, zumal die Akteure die Räume aufmerksam abdecken und schludrige Pässe abfangen.

Bis an die Strafraumgrenze klappt gepflegtes Klein-Klein-Spiel ganz gut, doch ist es vom Computer leicht zu durchschau-

en. Wollen Sie möglichst schöne Tore herausspielen, müssen Sie schon etwas mehr Kreativität an den Tag legen. Für überraschende Aktionen schicken Sie Ihre Mannen am besten per Knopfdruck zum Zwischenspur in den freien Raum; eine gestrichelte Linie verdeutlicht den Laufweg. Das System funktioniert im Gegensatz zu den beiden Vorgängern nur noch benutzergesteuert, Eigeninitiative verweigern Ihre Spieler konsequent. Also bringen Sie selbst

Leben in das statische Geschehen, schaffen Überzahlsituationen, binden Verteidiger und sprengen so selbst italienische Beton-Abwehrreihen.

Künstliche Intelligenz?

Obwohl die computergesteuerten Mit- und Gegenspieler in einigen Punkten dazugelernt haben, ist ihr Verhalten steigerungsfähig. Die Abwehr präsentiert sich als Sorgenkind Nummer eins, denn oft stehen die Bewacher viel zu weit weg. Statt

schon bei der Ballannahme zu stören, greifen die Schlafmützen erst ein, wenn der Stürmer schon aufs Tor geschossen hat. Im höchsten Schwierigkeitsgrad »Weltklasse« klappt die Verteidigung etwas besser, doch sehen durchschnittliche **Fifa**-Spieler da sowieso keinen Stich und kassieren deftige Niederlagen.

Angriffsfußball beherrscht **Fifa 2003** in hohen Schwierigkeitsgraden aus dem Effeff und überrascht mit perfekten Kombinationen, gegen die nur Pro-



Per Knopfdruck lassen wir unseren Kollegen in den **Strafraum** sprinten, um die Abwehr auszuhebeln. Die gestrichelte Linie zeigt den **Laufweg** des Mitspielers an, der in aussichtsreicher Position den Pass erwartet. (1280x1024)

Grafische Meisterleistung



Gesichter: Die digitalen Stars ähneln ihren realen Vorbildern verblüffend stark und sind detaillierter als in **Fifa WM 2002**.



Animationen: Für Zweikämpfe und Fouls kommen neue, spektakuläre Bewegungssequenzen zum Einsatz.



Stadien: Die Spielstätten der europäischen Spitzenvereine sehen täuschend echt aus; Details wie Spruchbänder sorgen für noch mehr Atmosphäre.

Heiko Klinge



Fußball-Verwirrspiel

Ich bin verwirrt: Soll ich mich nun freuen oder ärgern? Bombastischer Club-Championship-Modus, raffiniertes Zweikampf-System – der

Rasenteppich zur 90er-Wertung war ausgelegt. Aber die Fußballfreunde von EA Sports haben es auch dieses Jahr wieder geschafft: An der Strafraumgrenze zur Perfektion legen sie zielsicher echte Spielspaß-Grätschen hin. Kaum vorhandenes Kopfballspiel, regelmäßige KI-Aussetzer und unflexible Kameraperspektiven blockieren erneut den überfälligen Schritt zur absoluten Weltklasse. Das Talent ist vorhanden – es wird Zeit, dass EA Sports es auch nutzt!

fis Verteidigungsstrategien parat haben. Bei Kopfbällen ziehen Sie in den ersten Partien in neun von zehn Fällen den Kürzeren, hohe Pässe kommen selten an. Die Position der Akteure zum Ball und das Timing sind hierbei entscheidend. Doch so genau wie die Programmroutinen können menschliche Spieler Ihre Mannen kaum platzen. Selbst in Mehrspielerpartien kommen kaum einmal vernünftige Kopfbalktionen zustande. Dafür lassen sich mit halbhohen Flanken in den Strafraum effektiv Tore vorbereiten:

Gute Stürmer halten einfach nur die Stollen hin oder rutschen gekonnt in den Pass.

Breites Betätigungsfeld

Fifa 2003 enthält unglaublich viele Spielmodi und Wettbewerbe – selbst nach tagelangem Dauerspielen konnten wir noch Neues entdecken. In den 16 wichtigsten nationalen Ligen, unter anderem aus Deutschland, Italien, England und Spanien, wartet Ihr Lieblingsclub nur darauf, dass Sie die Meisterschale holen. Wer auf Englische Wochen steht, nimmt parallel dazu an internationalen Wettbewerben teil. Und sind Ihnen die vorgefertigten Turniere zu wenig, dürfen Sie nach Belieben eigene Wettbewerbe erstellen – ideal für eine kleine Meisterschaft unter Freunden. Der Club-Championship-Modus gehört zu den attraktivsten Neuerungen. Hier treten 18 europäische Spitzenmannschaften in einer Vorrunde und anschließend im K.o.-System an, um die beste Mannschaft des Kontinents zu ermitteln.

Mit der offiziellen Lizenz im Rücken kommt dabei natürlich Freude auf, zumal die Stars wie im direkten Vorgänger mit Originalgesichtern über den Rasen stolzieren. Zidane, Batistuta, Da-

vids und Konsorten sehen ihren realen Vorbildern täuschend ähnlich, selbst Ronaldos Hasenzähne lassen grüßen. Ähnlich akkurat bauten die Designer die Spielstätten der Spitzenclubs nach. Egal, ob Ihre Elf im Münchener Olympiastadion, Old Trafford oder Santiago Bernabéu aufläuft: Die großartige Atmosphäre erleben Sie überall. Hallen dazu noch inbrünstige Fangesänge und Sprechchöre durch das weite Rund, fühlen sich Spieler wirklich mittendrin statt nur dabei. Wenn Sie genau hinschauen, werden Sie sogar Plakate mit typischen Schriftzügen wie »Forever Number One« bei den Bayern entdecken.

Unter Wert geschlagen

Die gesamte Präsentation von **Fifa 2003** erreicht nicht ganz das hohe Niveau der Referenz **Fifa WM 2002**. Im langweiligen Intro zeigen Ryan Giggs, Edgar Davids und Roberto Carlos nur ein paar coole Posen vor weißem Hintergrund – vermutlich die Resteverwertung der Motion-Capturing-Aufnahmen. Ein weiterer Kritikpunkt sind die Mentis, ein klassischer Schwachpunkt von EA-Sports-Titeln. Umständliche Bedienung, mangelnde Hervorhebung der interaktiven Icons und zu lange Wege des Mauszeigers fallen besonders negativ auf.



In der Halbzeitpause und nach dem Abpfiff wiederholt **Fifa 2003** die **Höhepunkte**.

Technik-Check

Auflösung

Bei der Wahl der Auflösung ist **Fifa 2003** knauserig: nur vier Einstellmöglichkeiten von 640 mal 480 Bildpunkten bis maximal 1280 mal 1024 Pixeln gibt es. Ab einem Prozessor mit 800 MHz und einer 3D-Karte der Geforce-Klasse steht einem ruckelfreien Kick in der höchsten Auflösung bei 32 Bit Farbtiefe nichts im Weg. Auf schwächeren Systemen um die 400 MHz reduzieren Sie die Auflösung auf 640 mal 480 Pixel und 16 Bit Farbtiefe bei minimalen Details. Die Grafik leidet dadurch deutlich.

RAM/Festplatte

Mit Windows 98/ME benötigen Sie minimal 64 MByte RAM, für Windows XP sollten es auf jeden Fall 256 MByte sein. Auf Ihrer Festplatte sichert sich **Fifa 2003** bei der Vollinstallation rund 950 MByte.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Kopieren Sie bei der Installation die komplette Datenmenge auf Ihre Festplatte! Dadurch verkürzen sich die Ladezeiten, und der Kommentar für die Partien muss nicht mehr von CD geladen werden. Dies sorgt ansonsten für einige Ruckler im Spiel.

TIPP 2: Den größten Leistungsgewinn erzielen Sie wie bei allen Fifa-Titeln durch niedrige Werte für Auflösung und Detailgrad. Auf Standard-PCs mit der auf der Hardware-Startseite definierten Ausstattung stellten wir bei 800 mal 600 Bildpunkten und mittleren Details den besten Kompromiss aus Optik und Performance fest.

TIPP 3: Das wenig sinnvolle Radar können Sie getrost ausschalten – positiver Nebeneffekt: etwas mehr Geschwindigkeit.

ACHTUNG

- Zwar gibt Electronic Arts als Mindestkonfiguration eine 3D-Karte mit hardwareseitigem Transform & Lighting (HW-T&L) an, **Fifa 2003** läuft aber fehlerfrei auch auf Modellen ohne diese Technik (TNT 2, Voodoo 5).
- Bezüglich der Farbtiefe stellten wir keine sichtbaren Unterschiede zwischen 32 Bit und 16 Bit fest. Dank des DDR-Speichers auf modernen Grafikkarten verzeichneten wir aber auch keinen Leistungseinbruch bei höherer Farbtiefe. Besitzer von Karten mit schwacher 32-Bit-Performance (zum Beispiel die TNT 2) wählen aber besser den schnelleren 16-Bit-Modus.
- Laut Readme-Datei unterstützt **Fifa 2003** alle Betriebssysteme ab Windows 98. Kurioserweise gibt es seitens EA aber keinen technischen Kundendienst für Benutzer von Windows XP oder Windows 2000. Unsere Tests unter Windows XP zeigten allerdings weder Probleme, noch kam es zu Abstürzen.

Die Performance-Tabelle

CPU mit		TNT 2 (32 MB)	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Kyro 2	Geforce 2/4 MX	Radeon 8500	Geforce 3/4 Ti	Radeon 9700
400 MHz	640x480x16 (min.Details)	■	■	■	■	■	■	■	■
	640x480x32	■	■	■	■	■	■	■	■
500 MHz	800x600x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
600 MHz	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■
800 MHz	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■
1.000 MHz	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Spielerwerte wirken sich in FIFA 2003 deutlich aus.

Genauso ärgerlich: Die nützlichen Zoom- und Schwenkfunktionen der Kameras, bisher feste Bestandteile der Serie, fehlen. Im Zusammenhang mit der etwas zu trägen Bildführung leidet die Übersichtlichkeit: Von den zehn Perspektiven bestehen nur Tele, Turm und Übertragung unseren Spielbarkeits-Praxistest.

Statt eines heroischen Orchester-Soundtracks dienen 14 eingängige Lieder als musikalische Untermalung. Eine überzeugende Vorstellung liefern die beiden Neulinge auf dem Kommentatorenplatz, Tom Bartels und Florian König von RTL.

Erfreulich kompetent und zur jeweiligen Situation passend begleiten sie das Geschehen und geben auch schon mal zu: »Nee, da hab' ich jetzt Mist erzählt!«

Zahlenspielererei

Die Eigenschaften Ihrer Kicker spielen nun eine wichtigere Rolle. Ein Giovanni Elber stellt Defensivkünster mit seiner enormen Schnelligkeit oft vor Probleme, während Manchesters Star-Verteidiger Rio Ferdinand Zweikämpfe mit Leichtigkeit für sich entscheidet. Ein Zinedine Zidane umkurvt dank hoher Ballkontrolle mehrere Gegner und platziert den Pass auf dem Bierdeckel. Und dass David Beckham Schüsse mit der Präzision eines Schweizer Uhrwerkes in den Kasten zirkelt, wissen selbst überzeugte Fußballmuffel. Wer einen Meisterschützen in der Elf hat, darf sich bei einem direkten Freistoß in Strafraumnähe schon mal die Hände reiben: einfach den Zielpunkt im Tor anvisieren, den Effet des Balls bestimmen und im richtigen Moment – wenn die Anzeige im grünen Bereich der Kontrollfeldes ist – die Schusstaste drücken. Ähnliche Steuermechanismen bewähren sich seit Jahren in Golf-Simulationen, da haben die Entwickler an der richtigen Stelle geklaut.

Ausgleichende Gerechtigkeit

Die Spielereigenschaften sorgen auch dafür, dass Multiplayer-Duelle zwischen ungleich begabten Kontrahenten gerecht verlaufen. Der schwächere übernimmt einfach eine sehr gute Mannschaft: Real Madrid stolpert nicht automatisch wie die E-Jugend von Hintertupfingen über den Platz, nur weil ein **Fifa**-Neuling das Star-Ensemble steuert. Umgekehrt müssen sich selbst begnadete Gamepad-Akrobaten anstrengen, wollen sie mit St. Pauli gegen die brasilianische Nationalelf gewinnen. Grundlegende Eigenschaften und Fähigkeiten der Akteure bleiben unverändert, entscheidend ist, was Sie daraus machen. Auf die taktische Ausrichtung Ihres Teams haben Sie we-

niger Einfluss als Oliver Kahn auf Bananen-Attacken aus dem Publikum: Lediglich vorgefertigte Standard-Formationen und die Einstellung, wie offensiv die Kicker agieren, sind möglich. Die nützliche Doppelpass-Taste aus **Fifa 2002** suchen Sie genauso vergeblich wie die Möglichkeit, den Gegner in die Abseitsfalle zu locken. Vielleicht sehen wir das ja in **Fifa 2004** wieder. Denn dass bestimmte Funktionen in einem Jahr fehlen und im nächsten wie-

der auftauchen, ist ja schon fast so etwas wie eine lieb gewonnene Tradition der Serie geworden.

Die Millionen-Klage von Oliver Kahn gegen Electronic Arts aufgrund der Verwendung seines Namens und Gesichts in **Fifa 2002** hat fürs erste keine Auswirkungen auf die Veröffentlichung von **Fifa 2003**. Trotzdem reagierte der Hersteller bereits und entfernte den Bayern-Torwart zumindest aus der Nationalelf. **GV**



Abwehrspieler stehen oft zu weit weg und lassen Stürmer frei zum Schuss kommen.

Georg Valtin



Neue Stärken, alte Schwächen

Hut ab, EA Sports! Endlich sind die Zeiten vorbei, in denen die Murren irgendwie mit Pritt-Stift am Fuß befestigt war und problem-

los ins Tor getragen wurde. Mir gefällt es viel besser, wenn ich meinen Widersacher durch geschickte Manöver ausspielen muss. Okay, am Anfang kam ich mir vor wie ein Handballer: Um den Strafraum schob ich kurze Pässe von einem Akteur zum nächsten und hoffte, irgendwo eine Lücke zu finden. Nach einigen Partien stellte ich begeistert fest, dass ich selbst Löcher in die Abwehr reißen kann. Und noch mehr: Doppelpässe, Hackentricks, abwechslungsreiche Tore aus allen Lagen, das motiviert!

Sisyphusarbeit

Die Entwickler von EA Sports haben trotzdem noch einiges zu tun. Gerade die Anfängerfehler meiner Abwehr brachten mich fast dazu, in die Tastatur zu beißen. Die Wiedereinführung des alten Pass-Systems ist in meinen Augen vor allem deswegen ein Rückschritt, weil die automatischen Abspiele zu oft beim Gegner landen. Außerdem vermissen ich die Zoomfunktion der Kameras, ohne die in den meisten Perspektiven die Übersicht fehlt.

Fifa 2003

Sportspiel

	Publisher:	EA Sports, (0190) 754 464	Release (D):	31.10.2002																											
	Sprache:	Deutsch	Preis:	ca. 45 Euro																											
	Ausstattung:	DVD-Box, 2 CDs, 28 S. Handbuch	USK-Freigabe:	ohne Beschr.																											
	<table><tr><th colspan="3">Einsteiger</th><th colspan="3">Fortgeschrittene</th><th colspan="3">Profis</th></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td></tr><tr><td colspan="3">Eingewöhnung: 1 Stunde</td><td colspan="3">Solo-Spaß: 50 Stunden</td><td colspan="3">Multiplayer-Spaß: 50 Stunden</td></tr></table>				Einsteiger			Fortgeschrittene			Profis			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Eingewöhnung: 1 Stunde			Solo-Spaß: 50 Stunden			Multiplayer-Spaß: 50 Stunden	
Einsteiger			Fortgeschrittene			Profis																									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10																						
Eingewöhnung: 1 Stunde			Solo-Spaß: 50 Stunden			Multiplayer-Spaß: 50 Stunden																									

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG	Kontra
- umfassende Spielmodi und Ligen - sehr gute Stadionatmosphäre - kompetente Kommentatoren - realistische Spielzüge möglich - tolle Grafik	- Defizite bei Künstlicher Intelligenz - kaum Kopfballspiel - kein Trainings-Modus - unflexible, träge Kameras

MULTIPLAYER
- Internet (8 Spieler) - Netzwerk (20 Spieler) - Modem (8 Spieler) - an 1 PC (4 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Einzelspiel

HARDWARE-KONFIGURATION
- Voodoo2 - TNT - Voodoo3 - TNT2 - Voodoo5 - Geforce 1/2 MX - Kyro2 - Geforce2 - Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz	CPU mit 600 MHz	CPU mit 1,0 GHz
128 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
303 MByte Installationsgröße	490 MByte Installationsgröße	937 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte, Gamepad	3D-Karte, Analog-Gamepad

ALTERNATIVEN

Fifa WM 2002 (89%, GS 06/02) Die beste Umsetzung der Fußball-WM besticht durch Atmosphäre und tolle Präsentation.	Anstoss Action (82%, GS 7/01) Einzige Alternative zur FIFA-Serie. Die taktischen Möglichkeiten sorgen für realistische Spiele.
---	--

WERTUNG
Grafik: Sehr gut Sound: Sehr gut Bedienung: Gut Spieltiefe: Sehr gut Multiplayer: Sehr gut

Trotz einiger Defizite: eine sehr gute Simulation.



Schneller, als die Polizei erlaubt

Need for Speed 6



Hier dürfen Sie alles, was sonst verboten ist: Polizeiautos gegen Bäume drängen, Porsche plätten und Tempolimits sprengen.



Auf CD/DVD:
Spielbare Demo



www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Facts

- 49 Traumautos
- 15 Kurse à vier Variationen
- 2 Rennserien mit je 30 Events
- 6 weitere Spielmodi

Der Reiz des Verbotenen ist stark. Viel stärker als Geschwindigkeitsbegrenzungen. Oder horrende Preise für Benzin mit 98 Oktan. Kann Ihnen mit **Need for Speed 6** auch piepegal sein – hier wird gerast, was die Fächerkrümmer hergeben. Kenner der Rennspiel-Serie ahnen es schon: Gemäß dem Untertitel **Hot Pursuit 2** ist endlich wieder die hartnäckige Polizei mit ihren schnellen Einsatzwagen Teil der Asphaltpartie. Die Mischung aus Traumautos, Traumstrecken und Albtraum-Geschwindigkeit spielt sich in

ihrer sechsten Auflage besser und vor allem schneller denn je.

Böhse Opelz für Elise

Der Vorgänger **Need for Speed: Porsche** bot einzig Sportwagen »Made in Zuffenhausen«. Anders **NFS 6**: Hier stehen 49 Nobelhobel mehrerer Marken in der Garage. Angefangen bei der Einsteigerklasse mit Lotus Elise oder Opel Speedster, reicht das Repertoire über bullige Limousinen wie dem BMW M5 bis hin zu absoluten Rennmaschinen mit Straßenzulassung wie dem McLaren F1. Doch nur

magere zwei der edlen Geschosse stehen anfangs zur Auswahl. Wirklich reizvolle Flitzer müssen Sie erst freischalten. Dazu investieren Sie bei Rennen gewonnene Bonuspunkte in neue Autos oder weitere Strecken. Die Boni erhalten Sie erstens durch das Abhängen der Polizei, zweitens, wenn Sie eine Runde in Führung liegen oder drittens für die aktuelle Höchstgeschwindigkeit. Da Sie sogar für den letzten Platz Punkte gutgeschrieben bekommen, ist es nur eine Frage der Zeit, bis Sie weitere Kurse und

Karossen zur Verfügung haben werden. Bei guten Leistungen sitzen Sie natürlich schneller im schicken Ferrari 360 Spider.

Emotion pur

In den Spielmodi Meisterschaft und Hot Pursuit wählen Sie anhand eines Menübaums das jeweils nächste Rennen aus. In dem müssen Sie sich gegen bis zu sieben unterschiedlich starke Computergegner sowie in Hot Pursuit die auf Raser lauende Polizei durchsetzen. Die turboflinken Gesetzeshüter verursachen häufig Wutausbrüche:



Übermut kommt vor dem Quersteher: Wer trotz 520 italienischer Pferdchen im Heck zu forschen in die Kurve flitzt, wird flugs vom Allerwertesten überholt. (1024x768)



Es gibt viel zu sehen, wenn Sie an Lava-Fontänen und Geysiren vorbeirasen. Die Armaturen (hier: Opel Speedster) sind den Originalen nachempfunden.

Dank schnellerer und schwererer Wagen fällt es ihnen leicht, den Spieler in die Randbegrenzung zu drängen. Das frustet anfangs, macht später aber Laune: Denn wenn Sie Ihr Vehikel gut genug beherrschen, treffen Sie die Polizisten so am Heck, dass es diese fröhlich in die Botanik kreiselt. Darüber hinaus sorgen die teils knackigen An-

forderungen der jeweiligen Mission für Druck: In K.o.-Rennen dürfen Sie pro Runde keinesfalls Letzter werden, müssen in einer Meisterschaftsrunde mindestens den dritten Platz belegen und dergleichen mehr.

Die Ansprüche an Ihr fahrerisches Können steigen mit jedem neuen Rennen langsam, aber stetig. Selbst erfahrene Pi-

loten meistern manche Herausforderung erst nach mehreren Versuchen. Grund: Die Computergegner sind schnell und schlau – wer sich ihre Tricks abguckt, ist klar im Vorteil. Denn überall auf den Strecken finden Sie bei näherem Hinsehen nützliche Abkürzungen. Manche sparen Zeit, andere sind leichter zu fahren oder helfen

Heiko Klinge



Rabi-er-rasante Rennaction

Wer mich einmal beim Need-for-Speed-Fahren beobachtet hat, wird wohl nie wieder zu mir ins Auto steigen. Mit quietschenden

Reifen dränge ich andere Wagen gegen die Leitplanke, ramme fröhlich den nächstbesten Polizeiwagen und fluche fürchterlich, wenn mich die Gesetzeshüter doch mal erwischen. Mehr Rennaction pro Kilometer geht eigentlich nicht – da fällt auch die bescheidene Streckenauswahl kaum ins Gewicht. Wer einen Bleifuß hat, kommt um Hot Pursuit 2 nicht herum!

dabei, die lästigen Ordnungshüter abzuschütteln. Die geben nämlich die Verfolgung auf, wenn der Abstand zum Gejagten zu groß wird. Das geht am besten, wenn man sie mittels eines gewagten Manövers an einer Abzweigung abhängt.

Bombenstimmung

Kleine Hilfen sorgen während der Fahrt für mehr Übersicht. Ein farbiger Balken unter dem Rückspiegel zeigt Ihnen, wie nahe der Verfolger ist: Blau steht für einen relativ großen Vorsprung, Rot dagegen für höchste Gefahr. Eine Leiste mit Sternen signalisiert, als wie gefährlich die Polizei Sie einstuft.

Technik-Check

Auflösung

In Sachen Hardware-Hunger ist Need for Speed 6 eher Familienkutsche als Sportwagen: Für 1024 mal 768 Pixel bei vollen Details reicht eine 800-MHz-CPU, wenn Sie zumindest eine GeForce 2 besitzen. Ab 1,0 GHz rasen Sie auch bei 1280 mal 1024 Bildpunkten flüssig über die Kurse. Auch hier ist eine GeForce 2 das Minimum für die 3D-Unterstützung.

RAM/Festplatte

Mit Windows 98/ME benötigen Sie minimal 128 MByte RAM, für XP sollten es 256 MByte sein. NFS 6 belegt auf Ihrer Festplatte 1,2 GByte.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Reduzieren Sie als erstes die Einstellung für die »Spezialeffekte«. Das bringt Leistung, kostet aber kaum Grafikqualität.

TIPP 2: Niedrigere Werte bei den »Streckenumgebungsdetails« locken weitere Frames aus dem Grafikmotor. Die meiste Performance gewinnen Sie durch reduzierte »Wagendetails«. Unterhalb der mittleren Stufe müssen Sie aber auf die Darstellung von Schäden verzichten.

TIPP 3: Verringern Sie »Streckenumgebungsdetails« und Farbtiefe. Speziell auf Rechnern mit TNT-2- oder GeForce-1-Karte steigt dann die Framezahl bei weniger als 1280 mal 1024 Pixeln beachtlich.

Die Performance-Tabelle (Einstellung mit maximalen möglichen Details, sofern nicht anders angegeben)

CPU mit	TNT 2 (32MB)	Voodoo 5	GeForce 1/2 MX	Kyro 2	GeForce 2/4 MX	Radeon 8500	GeForce 3/4 Ti	Radeon 9700
600 MHz 800x600x32 1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
800 MHz 1024x768x32 1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■
1.000 MHz 1024x768x32 1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■
1.200 MHz 1024x768x32 1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■
1.400 MHz 1024x768x32 1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich

ACHTUNG

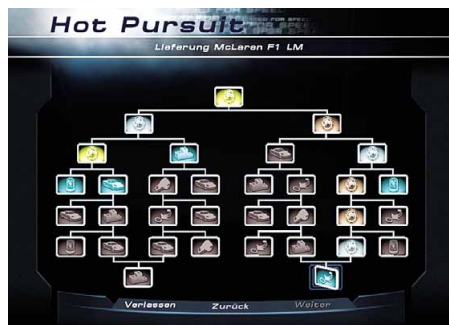
- Mit Kyro-2-Chipsätzen startet NFS 6 zwar, doch wird die gesamte Strecke mitsamt Himmel von einer roten Textur verunstaltet. Das macht den Titel nahezu unspielbar.

- Voodoo-5-Modelle produzieren zwar auch leichte Texturfehler, der Spielspaß bleibt hier aber erhalten.

- Bei 16 Bit Farbtiefe stellten wir bei mehreren 3D-Karten Fehler in der Darstellung der Partikeleffekte fest. Rauchwolken hatten zum Beispiel einen hässlichen Grünlich.



Mit einer Kyro 2 sehen Sie in Need for Speed 6 grundsätzlich Rot.



In solchen Menübäumen wählen Sie die nächsten Rennen aus.

Florian Stangl



Selten so schön geflucht

Endlich ist es wieder da, das gute alte Need-for-Speed-Feeling! Diese Mordsgaudi müssen Sie einfach erlebt haben: Links ein Streifenwagen, rechts ein Streifenwagen, über mir der Helikopter und vor mir die höllische Haarnadelkurve – bei Tempo 280 auf dem Tacho!

Need for Speed 6 hat beim Test schweißnasse Hände und echte Emotionen erzeugt: Was ich dem Polizisten an den Kopf geworfen habe, der mich (in Führung liegend!) in der letzten Kurve vor dem Ziel gegen den Baum gedrängt hat? Das ist beim besten Willen nicht druckreif.

TÜV trotz Mängel bestanden

Meine Mängelliste ist lang, aber verschmerzbar: Mir fehlen Nachtfahrten, Wetterwechsel (es regnet nie!), Tuningoptionen, »Sei ein Cop«-Modus für Multiplayer, realistischer Motorensound, mehr Strecken. Dann wäre Need for Speed 6 in die 90er-Regionen vorgestoßen. So bleibt's ein klasse aussehendes Rennspiel mit fantastischem Geschwindigkeitsgefühl, guten Computergegnern und passendem Rock-Soundtrack von Bush & Co. sowie edlem Fuhrpark.

Dann hängen sich ein oder gleich zwei Streifenwagen an Ihr Heck, oder es lauert eine Straßensperre mit Nagelband an einer schwer einsehbaren Stelle. Wenn die Polizisten erst mal den Helikopter herbeirufen, ist das Chaos perfekt.

Malen Sie sich einfach folgende Situation aus: Acht Super-Sportwagen rasen über eine kurvige Bergstrecke, verfolgt von drei Polizei-Lamborghini plus einem Hubschrauber – und von vorn tuckert ein schwerer Bus auf den High-Speed-Pulk zu! Dabei die Nerven zu behalten und den rettenden Waldweg zu entdecken, gehört zu den spannendsten Momenten, seit es PC-Rennspiele gibt. Dass die Helikopter alberne Phosphorbomben abwerfen, um die Raser zu erwischen, tut der guten Stimmung keinen Abbruch. Die Explosionen stoppen übrigens auch zivile Fahrzeuge – hoffentlich reicht das Straßenverkehrsamt keinen Indizierungsantrag ein...

Rasende Rasenmäher

Das Fahrgefühl ist realistischer als in den Vorgängern, allerdings ohne Geschwindigkeit oder Fliehkraft korrekt zu simulieren. Dass eine Dodge Viper eher mit dem Heck ausbricht als ein BMW Z8, kann man in jedem Autoheft nachlesen. Echten Kennern der realen Flitzer dürften die Fahrmodelle daher zu



Ordnung muss sein: Als Gesetzeshüter jagen wir einen Raser. Sobald die Sirene eingeschaltet ist, verfärbt sich das grüne Symbol über dem verfolgten Auto rot.

grob sein. Für actionorientierte Rennen mit viel Adrenalin reicht die Fahrphysik aber allemal. Lobenswert: Wer manuell schaltet, hat klare Vorteile. Und: Nur wer richtig bremst, gewinnt.

Grafisch bietet Hot Pursuit 2 traumhafte Strecken an exotischen Orten. Deutlich zugelegt haben die Entwickler beim Geschwindigkeitsgefühl, das alle Vorgänger übertrumpft. Wer mit knapp 300 Sachen durch

einen Wald heizt, bekommt unweigerlich feuchte Handflächen. Einen echten Ausrutscher leistet sich EA Games dagegen beim Sound: Der BMW M5 klingt wie ein Küchenmixer, der Corvette-Acht-Zylinder wie ein Rasenmäher. Ernüchterung auch im Mehrspielermodus: Es gibt nur Einzelrennen und Runden-K.o., aber keine Chance, als Cop menschliche Raser zu hetzen. **FS**



Das ist die Matrix: Spektakuläre Szenen werden auf Wunsch in coolen Wiederholungen gezeigt.

Need for Speed 6

Rennspiel

Publisher: EA Games, (0190) 754 464
Sprache: Deutsch
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 24 S. Handbuch

Release (D): 8.11.2002
Preis: ca. 45 Euro
USK-Freigabe: ohne Besch.

Einstieger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Eingewöhnung: 10 Minuten			Solo-Spaß: 25 Stunden				Multiplayer-Spaß: 10 Stunden		

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- faszinierende Sportwagen
- anspruchsvolles Streckendesign
- spaßiges Fahrverhalten
- herausfordernde Spielmodi
- schicke Optik
- tolles Geschwindigkeitsgefühl

Kontra

- zu wenig Kurse
- schwacher Motorensound
- keine Tuningoptionen
- lauer Mehrspielermodus
- fehlende Wetterwechsel

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Einzelrennen, K.o.-Modus

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz	CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,4 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	256 MByte RAM
1,2 GByte Installationsgröße	1,2 GByte Installationsgröße	1,2 GByte Installationsgröße
3D-Karte	Geforce-2-Karte	Geforce-3-Karte

ALTERNATIVEN

Colin McRae Rally 2 (90%, GS 1/01)
Der König: Perfektes Rallye-Fahrgefühl, tolle Optik und herausforderndes Streckendesign.

F1 2002 (89%, GS 7/02)
Großartige Formel-1-Simulation, die auch für Einsteiger ins Renngenre beherrschbar ist.

WERTUNG

Grafik:		Sehr gut
Sound:	Befriedigend	
Bedienung:		Sehr gut
Spieltiefe:	Gut	
Multiplayer:	Befriedigend	

Rasantes Rennspiel mit Traumsportwagen.

86%
SPIELSPASS

Rasanter Augenschmaus



Rallisport Challenge



Die Schönheitskönigin unter den Rennspielen lässt Kinnladen herunterklappen und unterhält mit ungewöhnlichen, abwechslungsreichen Rallye-Varianten.



Auf CD/DVD:
Video-Special

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Facts

- 48 Strecken
- 27 Original-Autos
- 4 Rallye-Varianten
- 4 Leistungsklassen

Die Landschaften wirken dank enormer **Sichtweite** und vieler Details wie Fotos. Die gut erkennbaren **Schäden** am Auto haben keinerlei Einfluss auf die Fahrphysik. (1600x1200)



Sicherheitskontrollen auf einem Flughafen und französische Autos haben eines gemeinsam: Man ist froh, wenn man sie hinter sich gelassen hat. Schlüpft ein biederer Peugeot 206 dagegen in sein Rallye-Outfit, sehen die Piloten anderer Marken meist nur noch den Heckspoiler. Und das gilt nicht nur für die diesjährige Weltmeisterschaft, als Magnus Grönholm in seinem frischen Franzosen souverän zum Titel

kurvte: Auch in Microsofts **Rallisport Challenge** sind Peugeot, Renault und Citroën neben Ford & Co. erfolgreich. Dabei erstrahlen Rennsemmeln, Strecken und Umgebung in einer Grafik, die sämtliche Konkurrenzspiele in den Windschatten stellt. Besonders gut eignet sich die Arcade-lastige Xbox-Umsetzung für den kurzen Geschwindigkeitsrausch, ohne die Komplexität von **Colin McRae Rally 2** anzustreben.

Der Berg ruft

Rallisport Challenge bietet vier Einzeldisziplinen, in denen Sie immer gegen drei Computergegner antreten. Die normalen Etappen- und Rundrennen gehören zum bewährten Standard-Repertoire. Wesentlich spektakulärer geht es bei den Eisrennen zur Sache. Vier Fahrzeuge kämpfen auf einem Rundkurs um den Sieg. Allerdings gerät die Wettfahrt auf glatter Unter-

lage bei heftigen Richtungswechseln schon mal zum Eiertanz. In Disziplin vier, den Bergrennen, wuchten Sie Ihren Boliden fast pausenlos Serpentinaugen hoch. Während die anderen Spielmodi betont actionreich ablaufen, fordern die anspruchsvollen Gebirgswege eine etwas realistischere Fahrweise.

Steile Karriere

Einzelwettbewerbe eignen sich genretypisch am besten, um



Gefühlvolle Lenkmanöver sind das A und O bei Eisrennen. Beachten Sie die detaillierten, geradezu klirrend kalten Texturen, in der sich die untergehende Sonne spiegelt.

Strecken und Fahrzeuge kennen zu lernen. Dauerhaft motiviert aber nur der packende Karrieremodus, der Sie mit einem ausgeklügelten Punktesystem zur möglichst perfekten Fahrweise erzieht. Zunächst klemmen Sie sich hinter das Lenkrad der einfachen Wagen und sausen nur über harmlose Strecken. Je besser Sie abschneiden, desto mehr Punkte gibt es. Dabei hat die Platzierung den größ-

ten Einfluss auf das Ergebnis, doch auch Ihre Fahrweise wirkt sich aus: Höchstgeschwindigkeit, Rundenzeit und selbst den Zustand Ihres Vehikels berücksichtigt das Programm. Sobald Sie die erforderliche Punktzahl knacken, schaltet Rallysport Challenge die Strecken und Wagen der nächsten Stufe frei.

hindern und ausbremsen: All das macht nicht nur jede Menge Spaß, sondern ist der Schlüssel zum Erfolg. Denn besonders in höheren Leistungsklassen agieren auch die PC-Piloten, als wären sie offizieller Sponsor der Bußgeldstelle. Wer nur passiv und brav seine Runden dreht, hat von vornherein verloren. Zeitrückstände aus schweren Fehlern holen selbst gewiefte Profis selten auf. Im Karrieremodus gibt es nur im einfachen Schwierigkeitsgrad die Möglichkeit zum Neustart, auf »Normal« sollten Sie aussichtslose Rennen abbrechen. Das ist extrem ärgerlich, weil die Wettbewerbe aus mehreren Abschnitten bestehen und zwischen den Etappen, einzig eine automatische Speicherung erfolgt. Vergeigen Sie eine Etappe ist der gesamte Wettbewerb verloren.

Arbeitslose Mechaniker

Das Wagen-Setup spielt in Rallysport Challenge bis auf die Wahl der Reifen eine untergeordnete Rolle: Aufhängung, Getriebeübersetzung, Kraftverteilung und Bremsbalance variieren in mageren drei Stufen. Änderungen werden moderat umgesetzt,



Computergegner fahren clever, lassen in Kurven aber oft eine Lücke.

sodass sich die Boliden in jeder Einstellung gutmütig verhalten. Erfreulich: Neben aktuellen Modellen wie dem Ford Focus Cosworth und Subaru Impreza WRX düsen Sie auch in Klassikern wie dem Audi Quattro Sport S1 über die Pisten. Die polygonreichen Modelle und detaillierten Lackierungen entsprechen dabei den Vorbildern, auch die prächtigen Landschaften wirken sehr realistisch.

Hardware-Hunger

Die Kehrseite der Medaille: Die Polygonmassen und Effekte von Rallysport Challenge verschlingen viel Prozessor- und Grafikkartenleistung: Erst ab einem 1,4-GHz-Prozessor und einer GeForce 4 läuft das Spiel mit 800 mal 600 Bildpunkten und allen Details flüssig. Auf schwächeren Systemen müssen Sie selbst bei niedrigen Auflösungen die Details kräftig zurückfahren. Besitzer von TNT-2-, Kryo-2- und Voodoo-5-Grafikkarten gucken in die Röhre: Da diese Chips kein Hardware-

Georg Valtin



Die Kurve gekriegt

Obwohl mir euphorische Ausbrüche eher fremd sind, muss ich ganz deutlich sagen: Rallysport Challenge sieht einfach bombastisch aus! In den ersten Rennen

krachte mein Ford gegen jeden Felsbrocken, weil ich nur Augen für die beeindruckende Wüstenlandschaft und detaillierten Sand-Texturen hatte. Bei so viel Ablenkung dauerte es auch eine Weile, bis ich in allen Disziplinen als Sieger aus dem Auto stieg. Besonders gefallen mir die technisch anspruchsvollen Berg- und Eisrennen.

Doch die fehlende Speicherfunktion nimmt dem Karrieremodus, zumindest im normalen Schwierigkeitsgrad, eine Menge Motivation – unbedingt auf »Einfach« spielen! Zum fünften Mal sechs Etappen absolvieren, nur weil ich einen Fehler gemacht habe, halte ich für übertrieben. Dafür darf ich endlich mal den Verkehrsrowdy mimen und mich in actionreichen Rennen mit den cleveren Computergegnern darum streiten, wer die unverschämteste Pistensau ist – dank der zugänglichen Steuerung sichere ich mir diesen Titel souverän.

T&L unterstützen, verweigert das Spiel konsequent die Zusammenarbeit. **GV**



Zurücklehnen und genießen: In den Wiederholungen kommt die Grafik am besten zur Geltung.

ten Einfluss auf das Ergebnis, doch auch Ihre Fahrweise wirkt sich aus: Höchstgeschwindigkeit, Rundenzeit und selbst den Zustand Ihres Vehikels berücksichtigt das Programm. Sobald Sie die erforderliche Punktzahl knacken, schaltet Rallysport Challenge die Strecken und Wagen der nächsten Stufe frei.

Kompetente Verkehrsrowdys

In Microsofts Rallye-Raserei dürfen Sie so richtig rücksichtslos durch die Gegend brettern. Gegner schneiden, rammen, abdrängen, beim Überholen be-

Rallysport Challenge

Rennspiel

Publisher:	Microsoft, (0180) 525 19 99	Release (D):	14.11.2002
Sprache:	Deutsch	Preis:	ca. 50 Euro
Ausstattung:	DVD-Box, 3 CDs, 32 S. Handbuch	USK-Freigabe:	ab 6 Jahre

Einstieger: 1 2 3 Fortgeschrittene: 4 5 6 7 8 9 10 Profis: 10

Eingewöhnung: 30 Stunden Solo-Spaß: 30 Stunden Multiplayer-Spaß: 15 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG	Kontra
Pro	
+ fantastische Grafik	- eingeschränktes Wagen-Setup
+ clevere Computergegner	- kein freies Speichern möglich
+ abwechslungsreiche Strecken	- enttäuschender Mehrspielermodus
+ auf »Einfach« motivierender Karrieremodus	- auf »Normal« frustrierender Karrieremodus
+ einsteigerfreundliche Steuerung	

MULTIPLAYER
Internet (4 Spieler) Netzwerk (4 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Einzelspiel

HARDWARE-KONFIGURATION
Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce1/2 MX Kryo2 Geforce2 Geforce3

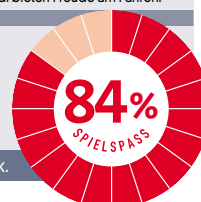
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz 128 MByte RAM 1,1 GByte Installationsgröße Geforce-Karte	CPU mit 1,8 GHz 256 MByte RAM 1,7 GByte Installationsgröße Geforce-2-Karte	CPU mit 2,53 GHz 512 MByte RAM 1,7 GByte Installationsgröße Geforce 4 Ti 4600, Lenkrad

ALTERNATIVEN
Colin McRae Rally 2 (90%, GS 01/01) Need for Speed 6 (86%, GS 12/02)

Die Rallye-Simulation besticht durch realistische Fahrphysik und brillantes Streckendesign. Prominenter Fuhrpark und abwechslungsreichere Spielmodi bieten Freude am Fahren.

WERTUNG
Grafik: Sehr gut
Sound: Gut
Bedienung: Sehr gut
Spieltiefe: Gut
Multiplayer: Befriedigend

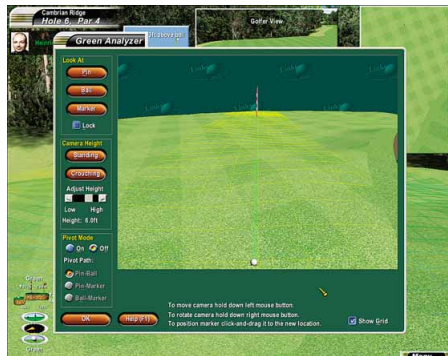
Kompromisslose Rallye-Action mit bombastischer Grafik.



Geregelter Linksverkehr

Links 2003

Golfplätze sind weiterhin fest in Rentnerhand: Links kehrt zurück! Verleiht eine überarbeitete Steuerung dem Altmeister genug frischen Schwung?



In der neuen 3D-Analyseansicht können Sie den Blickwinkel stufenlos drehen, um die Tücken des Grüns besser zu lesen.

Die **Links**-Serie, traditioneller Hüter des heiligen Ballphysik-Grals, feiert nach der letztjährigen Auszeit mit der neuen 2003-Version ein Comeback. Bei der Steuerung gibt's neben traditioneller Dreiklick-Bedienung und dem Klick-und-Roll-Mix »Powerstroke« einen neuen »Real Time Swing«: Zum Rückschwung die Maus nach unten ziehen, zum Abschlag dann wieder nach vorne be-

wegen. Dieses Manöver führen Sie möglichst gerade durch, damit's keine ungewollten Flugbahn-Kurven gibt. Je flotter geschoben wird, desto mehr Schmackes hat der Schlag.

Neue Leistungskurse

Fünf der sechs frischen Golfplätze sind Nachbauten echter Anlagen, nur »Skeleton Coast« ist ein Fantasieprodukt. Dank des Kurs-Architekten dürfen Sie eigene Bahnen entwerfen. Außerdem lassen sich zusätzliche Grünanlagen im Internet downloaden und **Links**-Kurse der Jahrgänge 1997 bis 2001 importieren.

Postkarten-Idylle

Die alte Technologie wurde mit Details wie Schatten etwas aufgemotzt. Fotorealistisch hübsch ist die Grafik ja, aber undynamisch wie eh und je. Dramatische Ballflug-Verfolgungsansichten gibt es nicht; Animations-Armut und karges Sound-

Ambiente verleihen den Golfplätzen eine gewisse Zentralfriedhofs-Bedächtigkeit. Immerhin wurden die digitalisierten Spielfiguren früherer **Links**-Versionen durch Polygon-Modelle ersetzt, die deutlich mehr Bewegungen draufhaben.

Ein neuer Karriere-Modus soll das Solo-Spiel spannender gestalten, doch die Präsentation beschränkt sich auf staubtrockene Geldranglisten-Tabellen. Für Einsteiger gibt es eine neue Grün-Lesehilfe in 3D, aber zielgenaues Putten ist schwer. Ebenso gut gemeint wie langweilig sind die zahlreichen Tutorial-Lektionen. **HL**

Heinrich Lenhardt



Seriöses Stilleben

Die neue Direkt-schwung-Steuerung ist prima gelungen und macht das ganze Spiel-Erlebnis realisti-

scher. Polygon-Figuren und sechs frische Kurse nimmt man auch gerne mit. Die Ballphysik ist einwandfrei, der Kurs-Architekt genügt höchsten Ansprüchen.

Ob Einsteiger damit warm werden, ist fraglich. Die statischen Golfplätze sind Animations-beruhigte Zonen, und beim neuen Karrieremodus kommt keine rechte Spannung auf. In Sachen Realismus ist Links eine sichere Bank.



Nach erfolgreichem »Real Time Swing« sehen Sie rechts unten, wie schnell und präzise der Ball gedroschen wurde. Der rote Balken unter dem Golfer hilft bei der Dosierung des Rückschwungs.

Links 2003

Sportspiel



Publisher: Microsoft, (01805) 251 199
Sprache: Deutsch
Ausstattung: Minibox, 3 CDs, 44 S. Handbuch

Release (D): 10.10.2002
Preis: ca. 55 Euro
USK-Freigabe: ohne Beschr.

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 30 Minuten Solo-Spaß: 40 Stunden Multiplayer-Spaß: 40 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro
 + unübertroffene Ballphysik
 + gelungene Direktschwung-Steuerung
 + anspruchsvoller Golfkurs-Editor
 + stressfreie Online-Anbindung
 + viele Hilfsfunktionen und Tutorials

Kontra
 - leblose Pseudo-3D-Kurse
 - sehr trockene Präsentation
 - Warten auf den Bildaufbau
 - frustrierendes Putten

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (8 Spieler)
 Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Wie Einzelspiel

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce 1/2 MX Kryo2 Geforce2 Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz 64 MByte RAM (128 für XP/2000) 400 MByte Installationsgröße	CPU mit 800 MHz 128 MByte RAM 1,1 GByte Installationsgröße	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 2,0 GByte Installationsgröße

ALTERNATIVEN

Tiger Woods 2002 (82%, GS 5/02)

Nicht ganz die Physik-Perfektion, aber dynamische 3D-Grafik und gelungene Steuerung.

PGA Champ. 2001 (79%, GS 3/02)

Schwache Grafik, dafür gibt's hohes Spielniveau und über 30 Kurse für relativ wenig Geld.

WERTUNG

Grafik:		Gut
Sound:	Ausreichend	
Bedienung:		Sehr gut
Spieltiefe:		Sehr gut
Multiplayer:		Gut

Langsam in Alter und Würde erstarrender Golf-Klassiker.



WWE Raw

Unterhaltsame Ring-Rauferei.

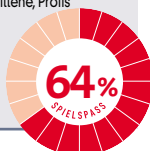


Steve Austin nimmt Kane in den Schwitzkasten.

Phänomen Wrestling: Was viele als hirnlose Show-Kämpfe grenzdebiler Fleischberge bezeichnen, begeistert hierzulande viele Fans. THQ besorgte sich die offizielle WWE-Lizenz (ehemals WWF), um die Pöbel-Prügler auf unsere Festplatten loszulassen. Wrestling-Freunde bekommen einiges geboten: Alle wichtigen Stars vom Undertaker bis zu The Rock sind vertreten, inklusive Markenzeichen wie Auftrittsmu-

sik und Finishing Moves. Mit dem Kämpfer Ihrer Wahl geht's in Titelnkämpfen, Tag-Team-Matches oder »King of the Ring«-Turnier kräftig zur Sache. Die komplexe Steuerung ist zwar etwas träge, erlaubt dafür aber auch erstaunlich viel Taktieren. Grafisch hinterlässt **WWE Raw** einen zwiespältigen Eindruck. Originalgetreue Stars und spektakuläre Lichteffekte gefallen – merkwürdige Animationen sowie die auf 640 mal 480 Bildpunkte begrenzte Auflösung stören dagegen. Wrestling-Fans dürfen zuschlagen. **HK**

Genre:	Action
Publisher:	THQ, (01805) 605511
Preis:	ca. 40 Euro
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
CPU mit 500 MHz	
64 MB RAM	



Four Four Two

Fußball auf die biedere Art.



Die 3D-Szenen sehen Sie von der Trainerbank aus.

Die Fußballmanager »Made in England« sind meist ein kruder Mix aus öden Zahlenwüsten und grottenhässlicher Grafik. SCIs **Four Four Two** beweist trotz des beschauerten Namens, dass die Briten zumindest optisch dazugelernt haben. Dabei haben Sie die Wahl, sich als Trainer um Aufstellung und Taktik der Mannschaft zu kümmern oder als Manager auch die Finanzen zu verwalten. Spielerische Tiefe zeigt **Four Four Two** im Bereich

Aufstellung: Dort setzen Sie nicht nur Ihr Team zusammen, sondern basteln auch eigene Spielzüge. Die taktischen Möglichkeiten beschränken sich auf das Wesentliche: Finessen wie hohe Pässe über eine Seite fehlen. Den Spieltag erleben Sie in netter 3D-Grafik von der Trainerbank aus, wodurch Sie Ereignisse auf der gegenüberliegenden Platzseite allerdings nur schlecht erkennen können. Für einen englischen Manager ist **Four Four Two** auf dem richtigen Weg. Gegen **Anstoss & Co.** hat es allerdings keine Chance. **MIC**

Genre:	Fußballmanager
Publisher:	Codemasters, (0190) 900 045
Preis:	ca. 45 Euro
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene
Spieler:	1 bis 4
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
CPU mit 300 MHz	
64 MB RAM	

