

# Sport

Heiko Klinge



**Umsetzungs-Triumph.** Endlich kann ich den Playstation-2-Verfechtern mit einem eiskalten Lächeln gegenüberreten! Deren bisher exklusives Ausnahmespiel **Tony Hawk's Pro Skater 3** hat den Sprung auf mein liebstes virtuelles Sportgerät bestens überstanden. Der Multiplayer-Modus macht auf PC sogar noch mehr Spaß als auf Konsole. Auch Dreamcast-Besitzer müssen angesichts der tollen **Virtua Tennis**-Umsetzung die Vielseitigkeit des PCs anerkennen. Warum sollen wir auch immer nur die gleichen Manager-, Fußball- und Rennsimulationen spielen?

**Ich will mehr!** Es gibt noch viele andere actionreiche Konsolen-Spiele, die eine PC-Konvertierung verdienen. Mich ärgert dabei besonders die Politik von EA Sports, die uns fantastische Funsport-Titel wie **NBA Street** oder **SSX Tricky** ohne ersichtlichen Grund vorenthält. Und Acclaim? Die legen mit **Kick Off 2002** lieber einen hoffnungslos veralteten Amiga-Klassiker neu auf, anstatt ihr spaßiges BMX-Spiel **Dave Mirra 2** oder die adrenalinfördernden Highway-Rennen von **Burnout** für den PC umzusetzen. Es wird Zeit, dass neben Activision und Sega auch andere Firmen dem Trend folgen und das Funsport-Potenzial des Personal Computers nutzen!

## Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>NHL 2002</b>	Sportspiel	11/01	<b>93%</b>
2	<b>Tony Hawk's Pro Skater 3</b>	Sportspiel	NEU	<b>90%</b>
3	<b>Colin McRae Rally 2</b>	Rennspiel	1/01	<b>90%</b>
4	<b>Grand Prix 3</b>	Rennspiel	9/00	<b>88%</b>
5	<b>TOCA 2</b>	Rennspiel	5/99	<b>88%</b>
6	<b>Anstoss 3</b>	Manager	4/00	<b>87%</b>
7	<b>Nascar Racing 2002 Season</b>	Rennspiel	4/02	<b>87%</b>
8	<b>Fifa 2002</b>	Sportspiel	12/01	<b>86%</b>
9	<b>NBA Live 2001</b>	Sportspiel	4/01	<b>86%</b>
10	<b>Mercedes-Benz Truck Racing</b>	Rennspiel	11/00	<b>86%</b>
11	<b>Links 2001</b>	Sportspiel	1/01	<b>86%</b>
12	<b>Kicker Fussball Manager 2</b>	Manager	12/00	<b>85%</b>
13	<b>Superbike 2001</b>	Rennspiel	12/00	<b>85%</b>
14	<b>Sega Rally 2</b>	Rennspiel	11/99	<b>85%</b>
15	<b>Euro 2000</b>	Sportspiel	7/00	<b>84%</b>
16	<b>Need for Speed 5</b>	Rennspiel	5/00	<b>84%</b>
17	<b>Grand Prix Legends</b>	Rennspiel	11/98	<b>84%</b>
18	<b>Virtua Tennis</b>	Sportspiel	NEU	<b>83%</b>
19	<b>Mat Hoffman's Pro BMX</b>	Sportspiel	12/01	<b>83%</b>
20	<b>Anstoss Action</b>	Sportspiel	8/01	<b>82%</b>
21	<b>Tiger Woods PGA Tour 2002</b>	Sportspiel	NEU	<b>82%</b>
22	<b>Rally Trophy</b>	Rennspiel	12/01	<b>81%</b>
23	<b>F1 Racing Championship</b>	Rennspiel	4/01	<b>81%</b>
24	<b>Virtual Pool 3</b>	Sportspiel	4/01	<b>81%</b>
25	<b>Madden NFL 2002</b>	Sportspiel	10/01	<b>80%</b>

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

Tony Hawk's Pro Skater 3	.....94
Virtua Tennis	.....97
Tiger Woods PGA Tour 2002	.....98
Kick Off 2002	.....98



Spiel mit Stil

# Tony Hawk's Pro Skater 3



Begeisternde Neuauflage: Schöner, umfangreicher und spielbarer als im Vorgänger schraubt sich die Skateboard-Legende in neue Wertungshöhen.

Im Tipps-Teil: Einsteiger-Tipps  
**WWW**  
[www.gamestar.de](http://www.gamestar.de)  
 zusätzliche Bilder in Screenshot-Galerie

**G**eländer sind zum Festhalten da, in Swimmingpools geht man schwimmen, und auf Bürgersteigen berühren die Füße den Boden. Alles Blödsinn! In **Tony Hawk's Pro Skater 3** dienen Treppengeländer allein dem stilvollen Grind, in Pools geht man in die Luft zum 900 und Bürgersteige überquert man bevorzugt im Handstand. Endlich haben die wahnwitzigen

Skateboard-Stunts ihren Weg von der Playstation 2 zum PC gefunden. Mit der Konvertierung von Neversofts Konsolen-Megaseller hat Publisher Activision keinen Geringeren als Gearbox (**Counterstrike: Condition Zero**) beauftragt. Und die Ego-Shooter-Experten beweisen auf überzeugende Art und Weise, dass sie sich auch im Sportspiel-Genre pudelwohl fühlen.

## Jackass auf Rollen

Das Spielprinzip von **Tony Hawk's Pro Skater 3** ist denkbar simpel. In abwechslungsreichen Skate-Arenen wie Gießerei, Vorort oder Flughafen gilt es, durch das Absolvieren spektakulärer Tricks möglichst viele Punkte zu scheffeln. Alles, was Sie sehen, dürfen Sie in Ihre Kunststücke einbeziehen. Mit präzisen Ga-

mepad-Kombinationen rutschen Sie über Stromleitungen, fliegen durch Fensterscheiben oder hüpfen über fahrende Autos. Als Stuntmen stehen 14 der größten Skateboard-Legenden zur Auswahl. Zum Namensgeber gesellen sich unter anderem der

### Facts

- 14 lizenzierte Skateboard-Asse
- 10 Skate-Areale
- 7 Multiplayer-Modi
- 20 Songs umfassender Rock- und Hip-Hop-Soundtrack



Sprung in den letzten Trick-Wettbewerb: Wer die **Loopings** in Tokio mit Grinds und Manuals kombiniert, beeindruckt die Wertungsrichter.

## Skateboard-Adventure



Kleine Rätsel lockern immer wieder das Skateboard-Vergnügen auf. Von der Baustelle in der Vorstadt-Siedlung mopsen wir uns eine scharfe Axt. Damit verarbeitet ein unheimlicher Wohnungsbesitzer seine Haustür zu Kleinholz. So gelangen wir in die Villa und finden ein verstecktes Videotape.

MTV-Jackass-Moderator Bam Margera und mit Elissa Steamer auch eine Frau. Die Brettartisten haben jeweils andere Stärken



Wer im **Multiplayer-Graffiti** die meisten Level-Elemente durch Tricks einfährt, gewinnt die Partie.

und Spezialtricks, sodass Sie Ihre Spielweise von Sportler zu Sportler anpassen müssen. Wer lieber selbst zum Board greifen möchte, bastelt sich im umfangreichen Skater-Editor sein virtuelles Ebenbild und verteilt Statistikpunkte auf Balancier-Fähigkeit oder Geschwindigkeit.

### Skaten, dass die Erde wackelt

Um die zehn Skateparks (inklusive Bonuslevels) freizuschalten, müssen Sie sich im Karrieremodus bewähren. Wie im Vorgän-

ger erfüllen Sie kleine Skate-Missionen, um in den nächsten Level zu gelangen. Allerdings reicht es in **Tony Hawk's Pro Skater 3** nicht mehr aus, Highscores zu toppen oder bestimmte Tricks auszuführen. In jeder Umgebung warten zusätzlich einige ganz spezielle Aufgaben (siehe auch Kasten oben). So schubsen Sie in der Gießerei einen Stahlarbeiter ins Wasser, beenden in Kanada eine Schneeballschlacht oder lösen in Los Angeles gleich ein ganzes Erdbeben aus. Zielfilme zeigen Ihnen dabei, wo was zu erledigen ist, sodass sich alle Vorgaben durch ein bisschen Rumprobieren bewältigen lassen. Auch das berühmte Skater-Kauderwelsch wie »Frontside Nosegrab« verliert durch ein



Im erdbebenzerstörten Los Angeles kombinieren wir per Revert ein Sprung- mit einem Bodenmanöver.

interaktives und leicht verständliches Tutorial viel von seinem Schrecken. In drei der neun Karrierestationen pfeifen Sie auf Missionen und kämpfen stattdessen in Street-Wettbewerben

mit der versammelten Skater-Prominenz um Medaillen.

Gründliches Erforschen der umfangreichen Welten lohnt sich. Statt einige Geldscheine wie in Teil zwei sind pro Level

## Technik-Check

### Auflösung

Die Grafik-Engine beherrscht Auflösungen zwischen 640 mal 480 und 1280 mal 1024 Pixeln. In der 800er-Auflösung sieht das Spiel bereits gut aus, die optimale Stufe ist 1024 mal 768 Pixel.

### RAM/Festplatte

Das Spiel startet ab 64 MByte Arbeitsspeicher. Mit der doppelten Menge verkürzen sich die Ladezeiten, Ruckler in großen Arenen nehmen spürbar ab. Die Installation belegt 640 MByte Festplattenspeicher.

### Tuning-Tipps

**TIPP 1:** Deaktivieren Sie in »Options« das »Antialiasing«, wenn die Darstellung ruckeln sollte. Durch die höheren Bildraten machen die Tricks doppelt so viel Spaß, und die Optik leidet kaum.

**TIPP 2:** Der ideale Kompromiss zwischen Geschwindigkeit und Grafikqualität ist die Auflösung 800 mal 600 Pixel bei 32 Bit Farbtiefe.

**TIPP 3:** Für weitere Frames reduzieren Sie die Farbtiefe von 32 auf 16 Bit. Hierzu entfernen Sie in den »Options« das Häkchen bei »32 Bit«.

### Die Performance-Tabelle

		Voodoo 2	TNT	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Gef. 1/2 MX	Kyro 2	Geforce 2	Geforce 3	Radeon 8500
CPU mit 500 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 667 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 800 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 900 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 1.100 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

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



Mit dem **Skatepark-Editor** erstellen Sie in vorgefertigten Szenarien neue Multiplayer-Levels.

## Markus Schwerdtel



### Multi-Skater

So wünsche ich mir alle Fortsetzungen: Neversoft und Activision schaffen es, auf den hervorragenden zweiten Teil noch mal draufzulegen. Technisch wäre sicher mehr drin gewesen, die exzellente Spielbarkeit entschädigt aber für die drögen Texturen.

Abgefahrene Tricks, die veränderbaren Levels und der gewohnt schmissige Soundtrack machen sogar einen Sportspielmuffel wie mich zum wilden Street-Skater. Der Clou ist jedoch der Multiplayerpart. In den coolen Spielmodi wie Graffiti oder Capture-the-Flag habe ich den Kollegen Heiko mehr als einmal vom Brett geschubst. Schade nur, dass es der Splitscreen-Modus der PS2-Version nicht auf den PC geschafft hat: Sie brauchen mindestens zwei PCs.

Unsere Grind-Staffette auf dem kanadischen Maschendrahtzaun können wir in der Wiederholung aus acht Perspektiven bewundern.



fünf Statistikpunkte versteckt – mit denen Sie zwischen den Läufen die Werte Ihres Skaters aufmöbeln. Und wer alle Aufgaben einer Arena löst, darf dem Trick-Repertoire ein neues Spezialmanöver hinzufügen. Neben dem Karrieremodus gehen Sie in Einzelsessions auf Highscore-Jagd oder feilen im »Skate for fun« ohne Zeit- und Punktedruck an Ihrer Technik.

### Auf Stunt-Pirsch

Größter Fortschritt zum zweiten Teil der Skateboard-Referenz ist das fantastische Leveldesign. Neversoft hat riesige Skateboard-Spielwiesen erschaffen, die schier unendlich viel Raum zum Experimentieren lassen. Hunderte versteckte Trick-Boni,

»Gaps« genannt, fördern die Jagd nach neuen spektakulären Stunts, wie dem Sprung von einem Hausdach. Geheime Levelabschnitte und viele witzige Gags halten die Boarder-Motivation selbst nach zig Monaten intensiven Spiels

ganz weit oben. Für neuen Skate-Stoff sorgt der im Programm enthaltene Leveleditor. Durch dessen umständliche Bedienung und wenige Funktionen erreichen die Bastelerggebnisse zwar nicht das Niveau der Spielarenen. Für eine kurzweilige Multiplayer-Karte ist aber mehr als genug Halfpipe-, Rail- und Looping-Material vorhanden.

### Neuer Gleichgewichtssinn

An der ohnehin schon fast perfekten Skateboard-Steuerung hat Neversoft nur leicht geschraubt. Wichtigste Neuerung: Mit der Revert-Taste (Drehen des Boards am Boden) lassen sich jetzt Half-Pipe-Tricks mit Bodenmanövern, so genannten Manuals, kombinieren. Dadurch sind theoretisch unendlich lange Stunt-Kombinationen möglich. Eine knackfrische Gleichgewichts-Anzeige hilft, bei Grinds und Manuals auf dem Brett zu bleiben.

Im Trick-Editor dürfen Sie zudem jedem Manöver Ihre bevorzugte Tastenkombination zuordnen. Trotz dieser Erleichterungen benötigen Skateboard-Einsteiger nach wie vor viel Übung, bis sie ihre erste 900-Grad-Drehung stehen. Vorteil der komplexen Steuerung: Auch beim hundertsten Spielstart bleibt noch Raum für Verbesserungen. Und wer sich auf die Nase legt, weiß genau, woran es gelegen hat.

### Tony rockt

Den Sprung auf den PC haben die Skateboard-Stars ohne blaue Flecke überstanden. Gearbox hat die Grafik der Playstation-2-Version fast eins zu eins konvertiert. Das bedeutet fantastisch animierte Sportler, die allerdings nicht ganz mit ihren Hochglanz-Kollegen von EA Sports mithalten können. Die Außenlevels begeistern mit extremer Weitsicht und vielen liebevollen Details, langweilen aber auch mit ihren groben Texturen. Kein Anlass zur Kritik dagegen beim Sound: Rock und Hip-Hop feinsten Bauart ergeben kombiniert mit exzellenten Effekten eine Akustik der Spitzenklasse.

Ein Sonderlob gibt's für den Multiplayer-Modus im Netzwerk oder via Gamespy: Die sieben Varianten stellen mächtig viel Stimmung auf die Rollen. Klassische Flaggenklauf-Aktion ge-

## Der Soundtrack

- The Ramones – Blitzkrieg Bop
- KRS-One – Hush
- Motörhead – Ace of Spades
- Rollins Band – What's the Matter, Man
- House of Pain – I'm A Swing It
- Xzibit – Paparazzi
- Ozomatli – Cut Chemist Suite
- Alien Ant Farm – Wish
- Redman – Let's Get Dirty
- Del tha Funky Homosapien – If You Must
- AFI – The Boy Who Destroyed The World
- Reverend Horton Heat – I Can't Surf
- Adolescents – Amoeba
- CKY – 96 Quite Bitter Beings
- Zebrahead – Check
- Guttermouth – I'm Destroying the World
- Nextmen – Amongst Madness
- Bodyjar – Not The Same
- Mad Capsule Markets – Pulse
- Red Hot Chili Peppers – Fight Like A Brave



## Heiko Klinge



### Welchen Award hätten's denn gern?

Selten ist mir ein derart perfekt designtes Spiel unter die Testeraugen gekommen. Die Entscheidung, welchen Award wir Tony an

die stolzeschwelte Brust heften, ist der Redaktion richtig schwer gefallen. Auszeichnungen für Spieltiefe, exzellenten Soundtrack und Multiplayer-Perfektion hätte der Skateboard-König eigentlich alle verdient. Letztendlich haben wir uns doch für Spielwitz entschieden. Ich kenne außer Colin McRae Rally 2 kein Programm, dass auch nach dem hundertsten Spielstart so viel Spaß macht wie Tony Hawk's 3.

### Meisterwerk auf Rollen

Okay, grafisch hätte Gearbox sicherlich mehr die Muskeln des PCs spielen lassen können. Im Vergleich zu Fifa und NHL zeigt sich Tony doch etwas schwach auf der Polygon-Brust. An der spielerischen Brillanz dieses Meisterwerks auf Rollen ändert das freilich nichts. Ich steige jedenfalls erst wieder vom Brett, wenn ein vierter Teil der alten und neuen Skateboard-Referenz erscheint!

hört dabei ebenso zum Skater-Programm wie amüsante Trick-Muskelspiele. Splitscreen-Duelle wie in der Playstation-2-Version bleiben PC-Besitzern allerdings vorenthalten. **HK**

## Tony Hawk's Pro Skater 3

Genre: Sport-Spiel    Anspruch: Fortgeschrittene, Profis    Sprache: Deutsch  
 Entwickler: Neversoft, Gearbox    Publisher: Activision, (01805) 225 155    Preis: ca. 45 Euro

**MULTIPLAYER**  
 Internet (8 Spieler)     Netzwerk (8 Spieler)     Modem (0 Spieler)     an 1 PC (0 Spieler)  
 Ein Spieler pro Original    Multiplayer-Modi: Capture-the-Flag, Graffiti, Slap und vier weitere

### HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2     TNT     Voodoo 3     TNT 2     Voodoo 5     Geforce 1/2 MX     Kyro 2     Geforce 2     Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz	CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,1 GHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
640 MByte Installationsgröße	640 MByte Installationsgröße	640 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte, Gamepad	3D-Karte, Gamepad

**ALTERNATIVEN**  
**Tony Hawk's Pro Skat. 2** (87%, GS 1/01)  
 Der Vorgänger ist grafisch veraltet, macht auf schwächeren Rechnern aber immer noch viel Spaß.  
**Mat Hoffman's Pro BMX** (83%, GS 12/01)  
 Fahrrad-Kollege mit exzellenter Spielbarkeit. Vor allem für Funsport-Einsteiger eine Alternative.

### WERTUNG

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

Spielerisch brillante Sportspiel-Offenbarung.



## Fröhliches Filzballkloppen

# Virtua Tennis

Aufschlagen wie Pete Sampras und hechten wie Boris Becker: Endlich kommen auch PC-Sportler in den Genuss des besten Tennis-Spiels.

Es wurden in Wimbledon schon viele Erdbeeren mit Schlagsahne gefüttert, seit Bobbele und Steffi die deutschen Tennisfans mit Siegen verwöhnt haben. Und noch viel länger ist es her, dass wir ihre Erfolge mit einer wirklich guten PC-Umsetzung des weißen Sports nacherleben durften. Vor satten elf Jahren machte in Great

Dreamcast-Hits **Virtua Tennis** ist die Entbehrungszeit vorbei.

## Tennis mit Tempo

Hauptgrund des Erfolgs auf Segas Konsole war die genial einfache und trotzdem vielfältige Steuerung. Der Sprung auf den PC ist geglückt: Zwei Tasten (normaler Schlag, Lob) reichen aus, um Ball und Gegner über den Platz zu scheuchen. Abhängig von Spieler-Position und Timing wird aus Ihrem Schlag ein gefühlvoller Stopp oder ein verunglückter Netz-Krepiere. Sega legt dabei mehr Wert auf Tempo-Tennis als auf eine akribische Simulation des Bewegungsablaufs. Unrealistische, aber spaßige Netz-Schlagabtauche gehören ebenso zum Ballwechsel-Alltag wie spektakuläre Becker-Hechts.

Grafisch hat Empire saubere Umsetzungsarbeit abgeliefert. Die sieben lizenzierten Tennis-Stars wie Yevgeny Kafelnikov, Tim Henman und Thommy Haas sprinten gut erkennbar

und geschmeidig animiert über den englischen Rasen. Toll hinkommen hat Sega auch die Umsetzung von Stärken und Schwächen der Athleten. Während Volley-Spezialist Henman sich mit Vorliebe am Netz aufhält, drischt Carlos Moya von der Grundlinie dem Gegner die Bälle um die Ohren. Auch die Beschaffenheit des Bodenbelags wirkt sich glaubwürdig auf das Ballverhalten aus.

## Kurzes Multiplayer-Vergnügen

Solospieler kämpfen entweder wie im Spielhallen-Vorbild um den Sega-Pokal oder verdienen im Karrieremodus Preisgelder, um neue Sportler und Stadien freizuschalten. Mit Einzel- und Doppel-Siegen in den zehn über die ganze Welt verteilten Tennisarenen verbessert sich Ihre Welt-ranglisten-Position. Witzige Minispiele wie Kegeln und Zielschießen sorgen für Abwechslung und verfeinern gleichzeitig

Ihre Technik. Echte Charakter-Entwicklung wie im Nachfolger auf der Dreamcast fehlt jedoch. Am meisten Spaß macht die Filzballhatz mit zwei oder vier Sportspiel-Begeisterten vor einem Monitor. Da **Virtua Tennis** die Spiellänge unverständlicherweise auf nur einen Satz begrenzt, ist das Vergnügen viel zu schnell wieder vorbei. **HK**

WWW

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



Tim Henman übt sich im **Aufschlag-Kegeln**, beobachtet aus der Verfolger-Kamera.

**Courts 2** das Filzballkloppen zum letzten Mal so richtig Spaß. Doch mit Empires Umsetzung des zwei Jahre alten

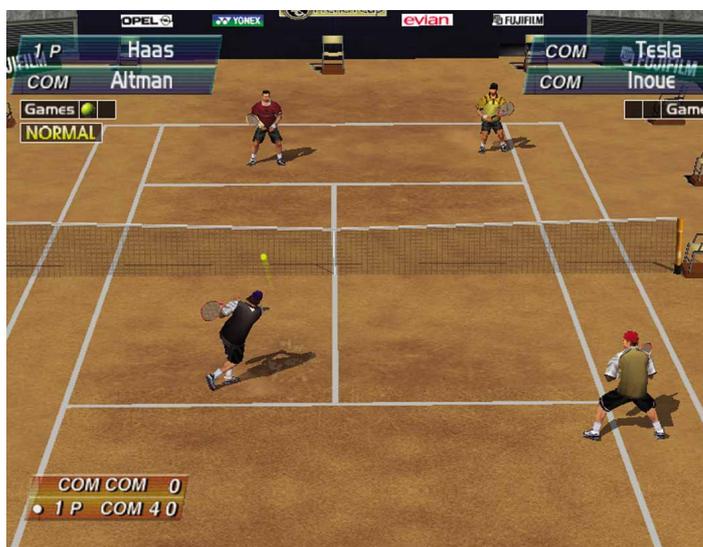
## Heiko Klinge



### Spannender als jeder Tie Break

Tennisfans können aufatmen: Dumme Ausrutscher wie Boris in der Besen-kammer hat Empire bei der Umsetzung vermieden.

Die PC-Profis sehen sogar eine Spur besser aus als ihre Konsolenkollegen. Allerdings sind die Hardware-Anforderungen für ein im Prizip zwei Jahre altes Spiel sehr hoch. Wer sich jedoch für den weißen Sport interessiert, kann bedenkenlos zum Schläger greifen. Vor allem im Multiplayer-Modus ist das Spiel spannender als jeder Tie Break – trotz 1-Satz-Limit.



Im **Doppel** dürfen Sie den computergesteuerten Kollegen in Richtung Netz oder Grundlinie beordern. Den passenden Partner müssen Sie sich im **Karrieremodus** erst erkaufen.

## Virtua Tennis

Genre: Sportspiel    Anspruch: Einsteiger, Fortgeschr., Profis    Sprache: Deutsch  
Entwickler: Strangelite    Publisher: Empire, (06103) 994 040    Preis: ca. 45 Euro

### MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler)    Netzwerk (4 Spieler)    Modem (0 Spieler)    an einem PC (4 Spieler)

Vier Spieler pro Original (an 1 PC)    Multiplayer-Modi: Einzelspiel

### HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2    TNT    Voodoo 3    TNT 2    Voodoo 5    Geforce 1/2 MX    Kyro 2    Geforce 2    Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz	CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,0 GHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
305 MByte Installationsgröße	305 MByte Installationsgröße	305 MByte Installationsgröße
3D-Karte (16 MByte)	3D-Karte (32 MByte)	3D-Karte (32MByte), Gamepad

### ALTERNATIVEN

Tennis Masters Series (69%, GS 1/02)

Grafisch ähnlich hübsche, aber spielerisch unterlegene Tennis-Simulation mit ATP-Lizenz.

Roland Garros 2001 (64%, GS 7/01)

Einsteigerfreundliches Tennis mit indirekter Steuerung. Simpel und wenig Langzeitmotivation.

### WERTUNG

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



Das beste Tennis-Spiel für den PC.

# Tiger Woods 2002

Rundumschlag auf dem Grün.



Auf den sechs hübschen 3D-Golfplätzen dürfen Sie sich frei bewegen.

Was macht ein sonst erfolgsvorwöhnter Sportspiel-Publisher, wenn seine Golf-Serie der Konkurrenz hinterherputtet? Ganz einfach: Er schnappt sich deren Entwickler! So geschehen bei **Tiger Woods PGA Tour**, für das mit

der 2002er-Saison die Headgate Studios (früher **PGA Championship Golf**) verantwortlich sind. Und die haben den Rasen kräftig neu gedüngt. Erstmals streicheln die zwölf lizenzierten PGA-Profis den Hartplastik-Ball nicht mehr digitalisiert, sondern in waschechten Polygon-Schlaghosen. Auch die GPS-vermessenen Golfplätze erstrahlen in schicker 3D-Grafik, sodass Sie jedes Grün aus beliebiger Perspektive begutachten können. Preis der neuen Freiheit: horrend Hardware-Anforderungen und eine geringe Kursanzahl (sechs statt der 17 des Vorgängers). Mit Zwei-Klick-, Drei-Klick- und einer präzisen Mausechwingung-Steuerung findet jeder virtuelle Golfer seine bevorzugte Schlagvariante. **HK**

## Heiko Klinge

### Der Tiger zeigt Krallen

Mit einem neuen Entwicklerteam hat EA Sports dem ehemals lahmen Tiger mächtig Beine gemacht. Edle 3D-Grafik und die präzise Mausechwingung-Steuerung zeigen der Konkurrenz die Krallen. Die geringe Kursanzahl und ein liebloser Saison-Modus verhindern aber noch die Revierherrschaft. Wer jedoch eine Alternative zum Platzhirsch Links sucht, golft mit Tiger Woods PGA Tour 2002 genau richtig.

## Tiger Woods PGA Tour 2002

Genre: Sportspiel    Anspruch: Fortgeschrittene, Profis    Sprache: Deutsch  
 Entwickler: EA Sports    Publisher: EA Sports, (0190) 776 633    Preis: ca. 45 Euro

**MULTIPLAYER**  
 Internet (4 Spieler)     Netzwerk 4 Spieler     Modem (0 Spieler)     an 1 PC (4 Spieler)  
 Ein Spieler pro Original    Multiplayer-Modi: Wie Solospiel

### HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz 64 MByte RAM 105 MByte Installationsgröße	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 345 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,8 GHz 128 MByte RAM 560 MByte Installationsgröße 3D-Karte, Optische Maus

### WERTUNG

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

Stark verbesserte Golf-Simulation.



# Kick Off 2002

Comeback des Fußball-Rentners.



Der legendäre Krankenwagen transportiert wie vor zwölf Jahren Verletzte ab.

Zwölf Jahre ist es mittlerweile her, dass ein Programmierer mit dem lustigen Namen Dino Dini den Heimcomputer-Fußball revolutionieren wollte. In seinem **Kick Off** klebte der Ball nicht am Fuß des Spielers, sondern musste mühsam Richtung Tor geschubst werden. Wie PC-Fußballer heute wissen, ist dieses Konzept kläglich gescheitert. Acclaim wagt es jedoch trotzdem, in **Kick Off 2002** dem Fußball-Rentner mit einer dezent aufpolierten Variante ein Comeback zu ermöglichen. In einer fitzeligen Vogelperspektive jagen Sie im Affenzahn dem Leder hinterher, grätschen über den halben Platz und verzweifeln an der ungenauen Steuerung. Was früher mit einem Digital-Joystick und sehr viel Übung tolle Kombinationen

ermöglichte, ist heute sowohl mit Tastatur als auch Gamepad nahezu unspielbar. Trotz allem nostalgischen Charme, den **Kick Off 2002** verspricht: Krümelgrafik und Ein-Knopf-Steuerung haben auf modernen Rechnern nichts mehr zu suchen. **HK**

## Heiko Klinge

### Zeiten ändern sich

Kick Off war damals ein tolles Spiel – aber die Zeiten ändern sich. Was früher als Fußballsimulation bezeichnet wurde, ist heute nur noch ein hässlicher Reaktionstest. Beinharte Fans des zwölf Jahre alten Vorgängers dürfen angesichts des günstigen Preises einen Ausflug in die Vergangenheit unternehmen. Wer ein vernünftiges Fußballspiel sucht, ist allerdings fehl auf dem Platz.

## Kick Off 2002

Genre: Sportspiel    Anspruch: Profis    Sprache: Deutsch  
 Entwickler: Anco    Publisher: Acclaim, (040) 897 033 55    Preis: ca. 15 Euro

**MULTIPLAYER**  
 Internet (0 Spieler)     Netzwerk (0 Spieler)     Modem (0 Spieler)     an 1 PC (2 Spieler)  
 Ein Spieler pro Original    Multiplayer-Modi: Einzelspiel

### HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz 64 MByte RAM 70 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 70 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 560 MByte Installationsgröße 3D-Karte, Retro-Joystick

### WERTUNG

Grafik:	■	Mangelhaft
Sound:	■	Ausreichend
Bedienung:	■	Ausreichend
Spieltiefe:	■	Ausreichend
Multiplayer:	■	Befriedigend

Ein Fußball-Oldie, den niemand mehr braucht.

