

Sport

Heiko Klinge



Wintersport. Freunde der virtuellen Körperertüchtigung können frohlocken: Gleich fünf gut- und hochklassige PC-Sportler buhlen diesen Monat um Ihre Gunst. Mit Fußball-, Fun- und Rennsport ist für wirklich jeden das passende Trainingsgerät dabei. Nicht wenige Herbsttage werde ich wohl mit **Rally Trophy** verbringen. Während es draußen kalt und ungemütlich ist, hole ich mir mit den wunderschönen Landschaften der Rennsimulation den Sommer zurück. Im frostigen Schweden trete ich allerdings lieber nicht an...

Innovationsmotor EA Sports. Für die größte Überraschung sorgt diesen Monat EA Sports. Ruhten sich die Kanadier in der Vergangenheit oftmals auf ihren durchaus verdienten Lorbeeren aus, setzen sie dieses Jahr zum Innovations-Rundumschlag an. Ob **F1 2001**, **Fussball Manager 2002** oder selbst **Fifa 2002**: Jedes der Programme weist deutliche Unterschiede zu seinem Vorgänger auf. Obwohl die Fußball-Referenz einen Wertungsabzug hinnehmen muss, freut mich diese Entwicklung. Hoffen wir, dass sich die Tendenz fortsetzt und EA Sports bis zum **WM-Fifa** die vielen kleinen Designschwächen der generalüberholten Bolzerei ausbügelt.

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 2001	Sportspiel	11/01	93%
2	Colin McRae Rally 2	Rennspiel	1/01	90%
3	Grand Prix 3	Rennspiel	9/00	88%
4	TOCA 2	Rennspiel	5/99	88%
5	Anstoss 3	Manager	4/00	87%
6	Tony Hawk's Pro Skater 2	Sportspiel	1/01	87%
7	Nascar Racing 4	Rennspiel	5/01	87%
8	Fifa 2002	Sportspiel	NEU	86%
9	NBA Live 2001	Sportspiel	4/01	86%
10	Mercedes-Benz Truck Racing	Rennspiel	11/00	86%
11	Links 2001	Sportspiel	1/01	86%
12	Kicker Fussball Manager 2	Manager	12/00	85%
13	Superbike 2001	Rennspiel	12/00	85%
14	Sega Rally 2	Rennspiel	11/99	85%
15	Euro 2000	Sportspiel	7/00	84%
16	Need for Speed 5	Rennspiel	5/00	84%
17	Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	84%
18	Anstoss Action	Sportspiel	8/01	82%
19	Rally Trophy	Rennspiel	NEU	81%
20	F1 Championship Racing	Rennspiel	4/01	81%
21	Virtual Pool 3	Sportspiel	4/01	81%
22	Madden NFL 2002	Sportspiel	10/01	80%
23	Motocross Madness 2	Rennspiel	7/00	80%
24	PGA Championship Golf 2000	Sportspiel	10/00	80%
25	Triple Play Baseball	Sportspiel	05/01	80%

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 2002	108
Fussball Manager 2002	112
Rally Trophy	114
F1 2001	116
Mat Hoffman's Pro BMX	118



Rasen-Revolution

Fifa 2002

Simulationslastiger: Komplexes Pass-System und konfigurierbare Steuerung verteidigen trotz Schwächen im Abschluss die Tabellenführung.



Auf Demo-CD:
spielbare Demo

Auf Video-CD:
Multiplayer-Duell

WWW

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

Es gibt drei Weisheiten, auf die sich Fußballfans bisher immer verlassen konnten: Der Ball ist rund, ein Spiel hat 90 Minuten, und **Fifa**-Spieler leiden grundsätzlich unter einer nicht konfigurierbaren Steuerung. Zumindest Letztere dürfen Sie in Zukunft vergessen. Sieben lange Jahre hat es gedauert, bis EA Sports mit **Fifa 2002** endlich reagiert und die unnötigste Macke der Sportspiel-Geschichte entfernt. In der neuesten Version der Fußball-Referenz entscheiden Sie, mit welcher Taste Ihr Spieler den Ball im Tor versenkt.

Laufpass

Solchermaßen auf den Innovations-Geschmack gekommen, krepelte EA Sports auch gleich den Spielablauf der traditionsreichen Serie kräftig um. Durch das neue, komplexe Pass-System entfernt sich **Fifa 2002** deutlich vom leicht zugänglichen Action-Kick der Vorgänger und orientiert sich in Richtung Simulation. Zuspiele landen nicht mehr automatisch beim Teamkollegen. Sowohl bei Pass und Flanke als auch beim Schuss müssen Sie jedes Mal Richtung, Effet und Stärke fest-

legen. Eingblendete Laufwege Ihrer Klubkameraden erleichtern die »Wen soll ich anspielen?«-Entscheidung. Per Knopfdruck schicken Sie Stürmer oder auch Verteidiger in Richtung gegnerischer Strafraum. Großer Vorteil dieses Systems: Torvorlagen sind jetzt auch in den freien Raum möglich. Großer Nachteil: Selbst bei **Fifa**-Experten wird der Ball in den ersten Partien häufiger im Aus und beim Gegner landen als beim anvisierten Mitspieler. Umso unverständlicher, dass EA Sports trotz der gravierenden Veränderungen die Trai-

ningsfunktion ersatzlos aus dem Options-Kader gestrichen hat.

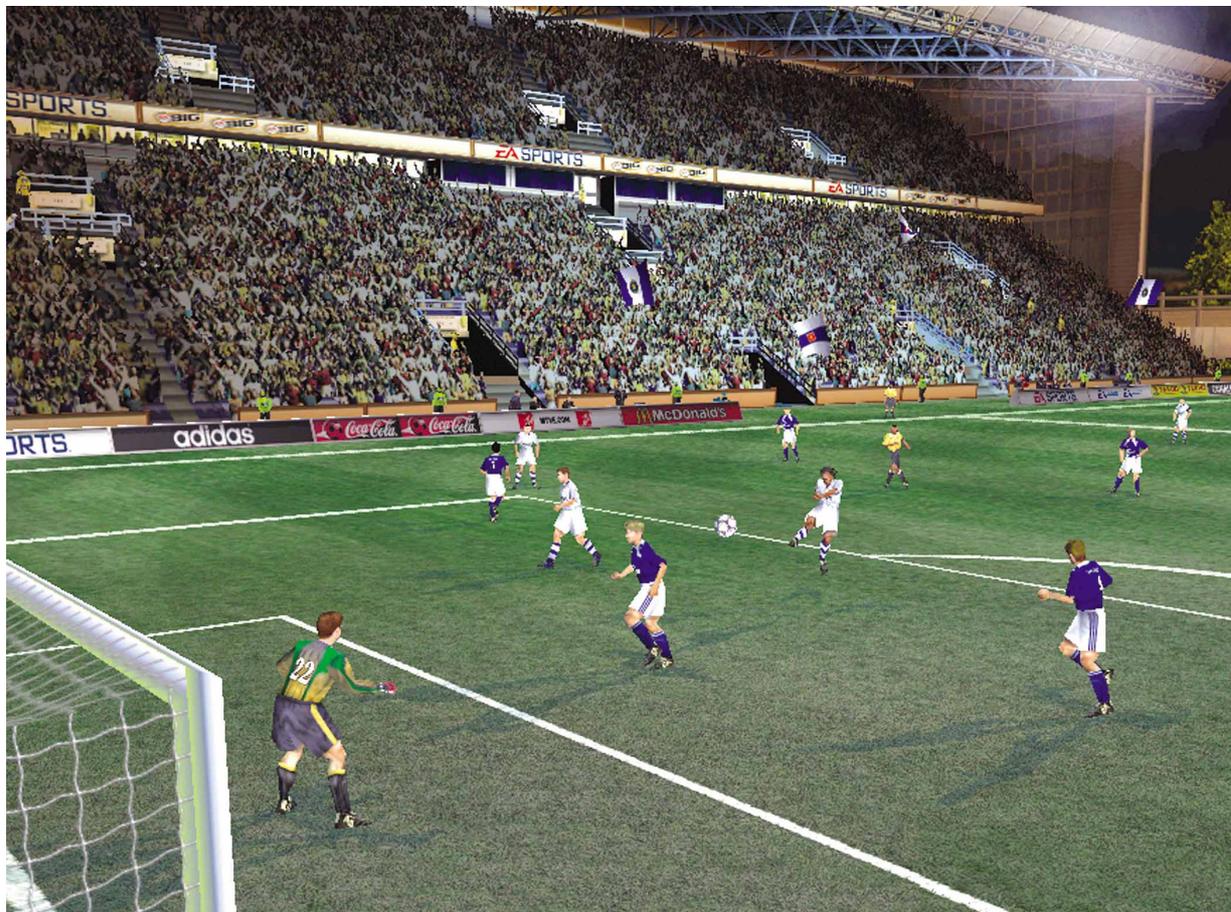
Spielkultur statt Blutgrätsche

Auch Tabellenführer scheinen ihre unterklassige Konkurrenz genau zu beobachten. So dürfen sich PC-Kicker über das **Fifa**-Comeback der genialen Doppelpass-Taste aus **Uefa Challenge** freuen. Dass dafür die überflüssige Blutgrätsche weichen musste, lässt sich angesichts des Gewinns an Spielkultur leicht verschmerzen. Schwere wiegt dagegen der Verlust von Pressing und Abseitsfalle, die

Facts

- 16 Ligen
- 11 Turniere
- 75 Nationalteams
- 246 Vereinsmannschaften

Volley-Schuss von Clarence Seedorf im gleißenden Flutlicht: **Direktabnahmen** klapfen nur noch, wenn kein Verteidiger die Akrobatik behindert. (1024x768)





Ein »glänzendes« Bayern-Team feiert den Gewinn der Champions League.

ihren Gamepad-Platz dem Effekt überlassen müssen und nur noch als generelle Team-Strategie im Menü verfügbar sind. So fehlt während der Begegnung ausgerechnet gegen Pässe in den freien Raum die wichtigste taktische Maßnahme.

Wachsfiguren-Kabinett

Grafisch spielt die **Fifa-Reihe** seit jeher in einer eigenen Liga. Auch dieses Jahr verwöhnen geschmeidig animierte, noch detailliertere Polygon-Kicker die Augen. Ihre Spieler fordern wild gestikulierend den Ball, ärgern sich fürchterlich nach vergebenen Chancen und machen mit neuen, ausgefallenen Torjubiläum-Varianten selbst Bayern-Brasilianer Giovane Elber Konkurrenz. Allerdings haben es die kanadischen Programmierer mit ihrem Schönheits-Wahn in einer Beziehung übertrieben. »Dank« neuer Lichteffekte glänzen die Fußballer wie nach einer Sonderbehandlung mit Babyöl und erinnern damit eher an die Wachsfiguren Madame Tussauds als an ihre realen Vorbilder. Original-Gesichter der

Stars suchen Sie auch diese **Fifa-Saison** vergeblich.

Kameraflut

Die Stadien bekamen ebenfalls ein paar zusätzliche Details spendiert. Das Publikum besteht zwar noch immer aus Bitmap-Tapeten, verfolgt die Partien jetzt aber deutlich engagierter. Im Gegensatz zum Vorgänger sehen die Rasen-Texturen sehr realistisch aus, flimmern jedoch ein wenig, was besonders bei längeren Partien die Augen nicht gerade schont. Durften Sie letztes Jahr in Original-Stadien um Titel kämpfen, müssen Sie in **Fifa 2002** mit fünf Fantasie-Arenen vorlieb nehmen.

men. Dadurch geht einiges an Atmosphäre flöten, zumal die neuen Bauten architektonisch alles andere als Meisterwerke sind. Qualitätsgewinn dagegen bei den Kameras: Acht (statt vier) Varianten protzen mit höchst unterschiedlichen Eindrücken vom Match und bieten sowohl Grafik- als auch Übersichts-Fetischisten die optimale Perspektive. Allerdings versperren schon mal Stadion-Teile den Blick auf den Platz, und die Kamera hat zeitweilig Mühe, dem runden Leder zu folgen.

Schiedsrichter auf Lehrgang

Durch das neue Pass-System gehört der spektakuläre, aber unrealistische Fußball des Vor-

Gunnar Lott
Abwehrschwächen
 Weltmeisterschaft der PC-Sportspiele, Anpfiff Fifa 2002 gegen NHL 2002: Fifa tritt mit überraschend geänderter Aufstellung an und kann durch den neuen Spieler »Doppelpass-Taste« gleich ein frühes Tor erzielen. Doch ach, die Verteidigung schlampt, und mangels der Stars »Atmosphäre« und »Zugänglichkeit« klaffen Lücken in der Abwehr. So geht am Ende das Spiel doch noch deutlich verloren, obwohl auf Fifa-Seite »Pass in den freien Raum« einen durchaus viel versprechenden Auftritt hat. Viel Glück im nächsten Jahr!

gängers der Vergangenheit an. Flanken können nicht mehr aus vollem Lauf geschlagen werden und benötigen präzises Timing.



Die Zahlen über den direkten Anspielstationen passen sich nicht der konfigurierbaren Steuerung an.

Technik-Check

Auflösung

Die Auflösung hat auf die Spielbarkeit wenig Einfluss. Zwar ruckelt das Scrolling in den hohen Einstellungen, aber der Spielfluss bleibt erhalten. Die Bildqualität leidet bei Auflösungen unter 1024 x 768.

RAM/Festplatte

Mit 64 MByte lässt sich Fifa bereits spielen. Als Optimum reichen weitere 64 MByte, die in erster Linie die Ladezeiten verkürzen. Sie können zwischen 50 MByte und 490 MByte auf Ihre Festplatte kopieren.

Tuning-Tipps

- TIPP 1:** Wichtigstes Tuning ist die stufenlos einstellbare »Rendering«-Option. In der Standardkonfiguration liefert sie eine gute Optik bei gesunder Performance. Die höchste Einstellung verschönert vor allem den Rasen, wirkt aber auch als Leistungsbremse.
- TIPP 2:** Wählen Sie die Vollinstallation (490 MByte). Anderenfalls lädt Fifa permanent Daten nach, was Ruckler produziert.
- TIPP 3:** Der Regen sieht zwar gut aus, reduziert aber die Bildrate. Sie sollten im Menü »Wetter« diesen Partikeleffekt abschalten.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce	Geforce 2 MX	Kyro 2	Radeon	Geforce 2	Geforce 3	Radeon 8500
CPU mit 300 MHz	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 500 MHz	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 667 MHz	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 750 MHz	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 866 MHz	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

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



Für gewonnene Turniere dürfen Sie sich Panini-Bilder aktueller **Fifa-Werbepartner** anschauen.

Heiko Klinge



Erst trainieren, dann genießen

Jetzt weiß ich, wie sich ein Zinedine Zidane fühlen muss, wenn er plötzlich nur noch auf Kreisklasse-Niveau spielt! Als Fifa-Fan der

ersten Stunde konnte ich es gar nicht fassen, dass ich in den ersten Partien den Ball mehr ins Aus als zum Mitspieler bugsierte. In einem selbst verordneten knallharten Wochenend-Trainingslager platzte dann der Knoten, und das Gamepad verließ nicht mehr meine Hand. Das neue Pass-System ist, einmal verinnerlicht, schlichtweg ein fußballerischer Segen und erlaubt traumhafte Kombinationen.

Ausgespielte Motivation

Bis in die Haarspitzen motiviert und erfolgshungrig kam bei der Jagd nach Titeln dann doch leichte Ermüchterung auf: Wieso spielt der Computer so unberechenbar (Stichwort Fernschüsse)? Warum sind stupide Alleingänge statt präziser Kombinationen der sicherste Weg zum Torerfolg? Diese spielerischen Mängel, fehlende Einsteigerfreundlichkeit und die Sparmaßnahmen beim Spielumfang (Training, WM) kosten Fifa 2002 zwei Prozentpunkte. Virtuelle Fußball-Profis sollten trotzdem zugreifen: Eine realistischere Bolzerei für den PC gab es noch nie.

Kopfball- und Volleyschuss-Tore erfordern damit sehr viel Übung und sind fast schon zu selten. Der Computer-Gegner hat viel Trainingszeit in die Verteidigung investiert, blockiert geschickt Passwege und lässt mit Vorliebe die Abseitsfalle zuschnappen. Das ist möglich,



Spektakuläre Kamerafahrten illustrieren jeden Torjubel.

weil auch die Schiedsrichter dazugelernt haben; sie erkennen sowohl Abseits als auch Vorteil und greifen bei Notbremsen rigoros zur roten Karte.

Der gewonnene Realismus geht auf Kosten von Torraum-Szenen; ein Großteil der Partie



Jan Koller kurz vor der Flanke: Die schwarz gepunkteten Linien zeigen die Laufwege seiner Dortmunder Mitspieler an.

spielt sich im Mittelfeld ab. Das scheint die Gegenseite ebenfalls zu stören: Ideenlos hochgeschlagene Bälle aus der Verteidigung und angeschnittene 40-Meter-Schüsse, die viel zu häufig im Tor landen, sind die Folge. Im Strafraum selbst wirkt sich vor allem die gegenüber **Fifa 2001** gesunkene Spielgeschwindigkeit sehr positiv aus. Ob gefühlvoller Heber, elegant gezirkelte Bälle oder kluge Pässe – Fußball-Ästheten haben ausreichend Zeit, den gegnerischen Torhüter genüsslich auszutricksen. Dass der Ball pro Partie dann aber häufiger an Pfosten und Latte klatscht als bei manchem Bundesliga-Verein während der gesamten Saison, sorgt eher für Frust als für Dramatik.

Sprechende Spieler

EA-Sports-typisch präsentieren sich die hässlichen und unkomfortablen Menüs. Neben 16 landesspezifischen Ligen dürfen Sie sich in elf Turnieren austoben, die es nach und nach freizuschalten gilt. Der Schwerpunkt liegt dabei eindeutig auf der WM-Qualifikation. Auf die Weltmeisterschaft selbst müssen Sie allerdings verzichten – wenn sich da mal nicht ein offizielles WM-Fifa fürs nächste Jahr ankündigt. Ihre Spieler ha-

ben mittlerweile das Sprechen gelernt – mit Mitleid erregendem Stöhnen nach einem Foul oder lautstark geäußertem Torjubel kommentieren sie Ihre Gamepad-Befehle. In unserem Testmuster mussten wir mit englischem Kommentar vorlieb nehmen. Für die deutsche Version hat EA erneut Jörg Dahlmann und Wolf Dieter Poschmann verpflichtet. Große Verbesserungen zum Vorgänger sind demnach nicht zu erwarten. Abgesehen vom Titeltrack der Comicband Gorillaz plät-

schert belanglose Trance- und Techno-Musik aus den Boxen. Der Stadion-Sound sorgt für ein ordentliches Mittendrin-Gefühl.

Am meisten Spaß macht auch **Fifa 2002** im Multiplayer-Modus. Unterschiedliche Mitspieler-Stärken wirken sich jedoch aufgrund der gestiegenen Komplexität wesentlich deutlicher aus. Konfigurierbare Handicaps wie in **NHL 2002** gibt es nicht, sodass bei ungleich starken Gamepad-Sportlern zumindest in den ersten Partien Frust vorprogrammiert ist. **HK**

Fifa 2002

Genre: Sportspiel Anspruch: Fortgeschrittene, Profis Sprache: Deutsch
 Entwickler: EA Sports Publisher: EA Sports, (0190) 776 633 Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER
 Internet (8 Spieler) Netzwerk (20 Spieler) Modem (8 Spieler) an einem PC (4 Spieler)
 1 Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Einzelspiel

HARDWARE-KONFIGURATION		
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 667 MHz	CPU mit 866 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
50 MByte Installationsgröße	100 MByte Installationsgröße	490 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte, Gamepad	3D-Karte, Gamepad

ALTERNATIVEN
Fifa 2001 (88%, GS 12/00) Einsteigerfreundlicher Vorgänger: spritziger, weniger Macken im Spielablauf, aber unrealistischer.
Anstoss Action (82%, GS 7/01) Gute Alternative zur Fifa-Serie mit toller Atmosphäre. Manager-kompatibel mit Anstoss 3.

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

Realistischer Fifa-Neuanfang mit tollem Pass-System.



Pfostenschuss

Fußball Manager 2002

Made in Eile: Trotz sündhaft teurer Original-Lizenz und erfahrener Star-Entwickler patzt EA Sports beim Sturm auf den Anstoss-Cup.

Mick Schnelle



Knapp daneben

Ich frage mich, warum EA Sports dem Köhler-Team nicht mehr Zeit gelassen hat. Der 3D-Part schränkt mich dermaßen ein, dass ich mich freiwillig in den viel besseren Textmodus geflüchtet habe. Doch das ist aber in etwa das Gleiche, als würde man Radio hören, obwohl man eine Dauerkarte fürs Stadion hat. Hoffentlich wird beim nächsten Mal alles besser. Immerhin will man dann ja die hochklassige Fifa-Engine zum Einsatz kommen lassen. Bis dahin sollten Sie Anstoss 3 oder dem Kicker Fußball Manager 2 den Vorzug geben.

terisierung der Spieler. Jeder Kicker trägt dank offizieller DFB-Lizenz seinen Originalnamen und kann die Spielstärke durch erlernte Sonderfähigkeiten steigern. Indem Sie Kombinationen trainieren lassen, kommen die Recken in den Genuss diverser Boni. So wird ein Spieler mit Übung in Schnelligkeit und Dribbling zum Flügelflitzer. Ansonsten finden Sie alle gängigen Funktionen, vom Fanartikelverkauf bis hin zum Bau eines komplett neuen Stadions. Wer mag, darf optional sogar bei Siegen gegen Bayern München einen Extrapunkt kassieren.



Im **Textmodus** haben Sie die wichtigsten Daten auf einen Blick. Besonders nützlich ist dabei die Einzelbewertung der Spieler oben rechts.



Auf Video-CD: Video Special

WWW

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

Mit einem neuen Team um den Anstoss-Vater Gerald Köhler soll der **Fußball Manager 2002** EA Sports auch im Managergenre an die Spitze kicken. Doch zahlreiche Designschnitzer verhindern höhere Weihen.

Kicker privat

Eitel Sonnenschein herrscht noch bei der liebevollen Charak-

Macken in 3D

Spiererisch zeigen sich die Anstoss-Verwandtschaft vor allem beim Textmodus, der die Spielzüge durch eingblendete Meldungen darstellt. Dabei haben Sie alle relevanten Daten samt Bewertung der Kicker im Blick. Weniger erfreulich ist die 3D-Darstellung der Partien. **Fußball**

Manager 2002 verwendet die mittlerweile angestaubte Engine von **Bundesliga Stars 2000**. Zudem fehlen Benotungen der Spieler genauso wie Informationen über parallel laufende Partien.

Auch sonst zeigen uns etliche Bugs und Schludereien, dass die Entwickler gehörig unter Zeitdruck gestanden haben müssen. So kann man schon mal in der

zweiten Halbzeit die taktischen Vorgaben nicht mehr ändern. Die Bandenreklame auf dem Spielfeld hat mit der tatsächlich gebuchten Werbung nichts zu tun, und bis zum Anstoß nach einem Tor vergehen gelegentlich vier wertvolle Spielminuten. Die Liste ließe sich noch lange fortsetzen. EA Sports hat schon jetzt einen Patch angekündigt. **MIC**



Die 3D-Szenen stammen aus der Bundesliga-Stars-Engine und sind auf 800 mal 600 Pixel beschränkt.

Fußball Manager 2002

Genre: Fußballmanager | Anspruch: Fortgeschrittene, Profis | Sprache: Deutsch
 Entwickler: EA Sports | Publisher: EA Sports, (0190) 776 633 | Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) | Netzwerk (0 Spieler) | Modem (0 Spieler) | an 1 PC (4 Spieler)
 4 Spieler pro Original | Multiplayer-Modi: wie Solospiel

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 400 MHz	CPU mit 500 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
640 MByte Installationsgröße	640 MByte Installationsgröße	640 MByte Installationsgröße
	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN

Anstoss 3 (87%, GS 4/00) | **Kicker Fußb. Mana. 2 (85%, GS 12/00)**
 Viel mehr Optionen. Bietet in Kombination mit Anstoss Action auch die Möglichkeit selbst zu spielen. | Grafisch spektakulärer, dafür können Sie sich in jedes Spiel einschalten. Mehrspieler tauglich.

WERTUNG

Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Befriedigend
Multiplayer:	Ausreichend



Fußballmanager mit spielerisch schwachem 3D-Part.



Legenden des Motorsports

Rally Trophy

Der PC als Zeitmaschine: Originalgetreue Rallye-Oldtimer und viel Nostalgie erwecken die 60er Jahre zu neuem Leben.



Auf Demo-CD: spielbare Demo

WWW

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

Es gab eine Zeit, in der Opel Kadett, Fiat 600 und Mini Cooper die Rallyestrecken beherrschten. Eine Zeit, in der Servolenkung, ABS und Allradantrieb noch Science-fiction waren. Eine Zeit, in der Colin McRae gerade mal in den Windeln lag. In dieser Epoche testet Jowood mit **Rally Trophy** Ihre Fahrkünste. Mit antiken Blechkisten der 60er und 70er Jahre schlittern Sie auf den schönsten Pisten im Rallye-Circus um Meisterschaftspunkte.

Reiseführer

Dass aus Finnland nicht nur Handys und Formel-1-Fahrer stammen, sondern auch talentierte Grafiker, beweisen nach Remedy (**Max Payne**) jetzt auch die Jungs von Bugbear Entertainment. Die 3D-Engine von **Rally Trophy** reizt mit zahlreichen Effekten selbst Highend-Grafikkarten bis zur Leistungsgrenze aus. 42 Etappen verzaubern mit wunderschön gestalteten Landschaften den Fahrer. Auf der Jagd nach Bestzeiten brettern Sie durch detaillierte Nadelwälder in Russland. In Ke-



Wir brettern durch die finnische Seenlandschaft. Beachten Sie die Spiegelungen von Himmel und Bäumen im Wasser.

nia erschwert eine gleißende Sonne die Sicht auf die Strecke, inszeniert durch schicke Lens Flares. Finnlands Seen-Panorama sorgt mit spiegelnden Wasseroberflächen für offene Münd-

ten in Schweden und spektakuläre Serpentina in der Schweiz runden das Reise-Angebot ab.

So prächtig die Strecken von **Rally Trophy** auch ausschauen, so gerade ist ihr Verlauf. Echte Haarnadelkurven gibt es ledig-

lich in der Schweiz, die übrigen Länder bieten mit nur leichten Schlenkern und einigen wenigen Abzweigungen viel zu selten Abwechslung. Unterschiedliche Licht- und Wetterbedingungen sowie landestypische



Der Lancia Stratos lässt sich mit seinem nervösen Heckantrieb erst nach sehr viel Übung kontrolliert durch die Schweizer Burgen lenken.



In der sehr gut spielbaren Cockpit-Perspektive beobachten wir, wie Sonnenstrahlen zaghaft die Wolkendecke über Russland durchbrechen.



Tiere, die gelegentlich die Fahrbahn überqueren, lenken von diesem Manko zwar ab, beheben es jedoch nicht.

Karriere im Oldtimer

Im Vergleich zu den Strecken fallen die elf Original-Fahrzeuge grafisch etwas zurück. Ford Escort, Renault Alpine und Kollegen sind zwar durchweg sehr liebevoll gestaltet, hätten aber durchaus mehr Polygone vertragen können. Je nach Schwierigkeitsgrad klettern Sie in andere Fahrzeuge, mit denen Sie gegen die Uhr oder (im Arcade-Modus auf Rundkursen) gegen fünf Konkurrenten antreten.

Die Tür-an-Tür-Duelle machen dank solider KI viel Freude. Angesichts des häufig sehr intensiven Blechkontakts ist es jedoch völlig unverständlich, warum die Gesamtzeit und nicht die zusammengezählten Platzierungen eine Einzelralley entscheidet. Trainieren dürfen Sie nur auf den Pisten, die Sie bereits in der WM gefahren sind. Nach einem Meisterschafts-Gewinn belohnt Sie der Konstrukteur Ihres Autos mit dem jewei-



Vom Fiat 600 zur Knautschkugel: Ein realistisches Schadensmodell merkt sich jeden Crash.

ligen Werkswagen, der deutlich mehr PS unter der Haube hat. Auf eine angemessene Siegerehrung müssen erfolgreiche Driftkünstler dagegen verzichten.

Front-Rutscher gegen Heck-Schleuder

Mehrfaches Durchspielen von **Rally Trophy** lohnt sich nicht nur wegen der Bonus-Fahrzeuge. Jedes Auto stellt völlig unterschiedliche Herausforderungen



Tür an Tür mit der Konkurrenz schlittern wir im **Arkade-Modus** durch Schweden.

an den Piloten. Der frontgetriebene Saab 96 liegt wie ein Brett auf der Straße, neigt in Kurven aber zum Untersteuern – deshalb ist vorsichtiger Handbremsen-Einsatz gefragt. Dagegen gleicht der Lancia Stratos mit Heckantrieb einem wild übersteuerndem Biest, das sich nur mit viel Gefühl am Gaspedal vor dem Dreher bewahren lässt. Landen Sie dann doch mal an einem der zahlreichen Bäume, illustriert ein realistisches Schadensmodell Ihre Verschrottungs-Versuche. Das Fahrverhalten bestimmt der gewählte Schwierigkeitsgrad, die Auswirkung der sieben Teilbereiche (wie Karosserie und Getriebe) könnte jedoch intensiver sein. Auch der Bodenbelag müsste sich deutlicher auf das Fahrverhalten auswirken. So verlangsamt Tiefschnee Ihren Wa-

gen kaum. Bis auf die fehlende Bremskraft bietet **Rally Trophy** dieselben Tuning-Optionen wie Genre-Weltmeister **Colin McRae Rally 2**. Informationen zu jeder Etappe helfen, die optimale Abstimmung für Übersetzung oder Bremsbalance zu finden.

Gesellschafts-Driften

Viel Mühe hat sich Bugbear mit dem Multiplayer-Modus gegeben. So können Sie jede Etappe mit bis zu fünf Mitspielern nacheinander oder gleichzeitig spielen. Kollisionsfreudige Rallye-Piloten schalten den Ghost-Modus aus und rempeln den Freund in den nächsten Graben. Besonderer Clou: Selbst

wenn ein Fahrer mittendrin aufhört, können die anderen die Partie problemlos beenden.

Heiko Klinge



In Schönheit schlittern

Das Auge fährt mit! Wenn selbst grafikverwöhnte Action-Helden wie Petra freiwillig zum Lenkrad greifen, kann das nur eins heißen:

Das Spiel sieht verflüxt gut aus. Die wunderschönen Landschaften von **Rally Trophy** würden jeder Urlaubspostkarte zur Ehre reichen. Eine anspruchsvolle Fahrphysik (wenn auch nicht ganz so gut wie die von **Colin 2**) und der nostalgische Charme sind weitere Stärken des talentierten Rallye-Newcomers.

Haarnadel im Heuhaufen

Dass es nicht zur Weltmeisterschaft reicht, haben die Streckendesigner verbrockt. Wenn ich von fünf Ländern nur in der Schweiz durch Haarnadelkurven driften darf, fühle ich mich in meiner Rallyefahrer-Ehre verletzt. Schade, mit motivierender Meisterschaft und fantastischem Mehrspieler-Modus hätte es **Rally Trophy** bis ganz nach oben schaffen können. Ein zweiter Platz auf dem Treppchen der simulationslastigen Rallye-Spiele ist trotzdem ehrenvoll.

Auch soundtechnisch glänzen Jowoods Rallye-Boliden. Knackiger Motoren-Sound erzeugt zünftiges Oldtimer-Feeling. Ein Easy-Listening-Soundtrack sorgt für die musikalische Begleitung. Ihr Beifahrer benötigt allerdings Nachhilfe: Dass man nicht nur den Streckenverlauf, sondern auch die Entfernung bis zum nächsten Hindernis ankündigt, muss er anscheinend noch lernen. **HK**

Rally Trophy

Genre: Rennspiel Anspruch: Fortgeschrittene, Profis Sprache: Deutsch
 Entwickler: Bugbear Publisher: Jowood, (01 90) 7 71 882 Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER
 ■ Internet (6 Spieler) ■ Netzwerk (6 Spieler) ■ Modem (0 Spieler) ■ an 1 PC (6 Spieler)
 1 Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Etappe, Rallye, Arcade

HARDWARE-KONFIGURATION
 ■ Voodoo 2 ■ TNT ■ G400 ■ Voodoo 3 ■ TNT 2 ■ Geforce ■ Voodoo 5 ■ Radeon ■ Geforce 2

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz	CPU mit 700 MHz	CPU mit 1,2 GHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
585 MByte Installationsgröße	585 MByte Installationsgröße	585 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte (32 MByte), Lenkrad	3D-Karte (64 MByte), Lenkrad

ALTERNATIVEN
Colin McRae Rally 2 (90%, GS 01/01)
 Ein Muss für jeden Rennfahrer. Trotz grafischer Schwächen ein unerreichtes Drift-Vergnügen.
Sega Rally 2 (85%, GS 11/99)
 Arkadelastige Rallye-Action. Wenige, aber abwechslungsreiche Strecken, angestaubte Grafik.

WERTUNG

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

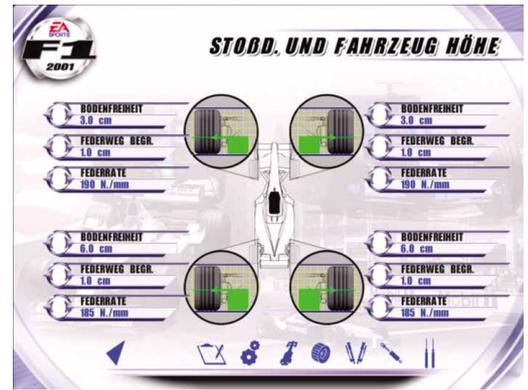


Nostalgische Rallye durch wunderschöne Landschaften.

Erfolgreich getunt

F1 2001

In der Spur, aber noch nicht auf der Ideallinie:
EA Sports verringert den Abstand zur Konkurrenz.



Änderungen im Setup wirken sich später im Rennen deutlich aus.

Was haben EA Sports und Michael Jordan gemeinsam? Beide dominieren ihr Metier (Mannschafts-Sportspiele bzw. Basketball) nach Belieben, beide fielen mit ihren Ausflügen in andere Gefilde (Rennspiele oder Baseball) auf die Nase. Während jedoch Michael Jordan zu dem zurückkehrte, was er am besten kann, versucht es EA Sports hartnäckig weiter – mit Erfolg! Die neue Version ihrer Formel-1-Simulation zeigt sich gegenüber den Vorgängern deutlich verbessert und lauert nun im Windschatten der Konkurrenz von Microprose und Ubi Soft.

Formel-1-Fahrschule

Auf den ersten Blick haben die englischen Entwickler von Image Space nicht viel verändert. **F1 2001** verwendet immer noch eine renovierte Version der betagten Grafik-Engine von **Sports**

Car GT. Allerdings befinden sich nun deutlich mehr Streckendetails am Fahrbahnrand.

Zu den üblichen Optionen Einzelrennen und Meisterschaft hat sich eine Fahrschule gesellt. Sieben Strecken mit je vier Fahrprüfungen können Sie absolvieren. Und mithilfe einer eingezeichneten Ideallinie und markierten Brems-, Scheitel- sowie Beschleunigungspunkten das Handling eines Formel-1-Autos erlernen. Insgesamt zwölf jederzeit zuschaltbare Fahrhilfen erleichtern auch während der Rennen die Jagd nach weiteren Meisterschaftspunkten.

doch nicht. Vier generelle Fahrzeugeinstellungen sollen Rennspiel-Einsteigern das optimale Tuning ihres Formel-1-Boliden leicht machen. Warum man dann für die Reifenwahl trotz-

dem in den erweiterten Tuning-Optionen kramen muss, wissen wohl nur die Programmierer. Auch Profis werden mit dem Menü-Chaos von **F1 2001** zu kämpfen haben. **HK**



In Malaysia setzen wir zum Überholmanöver gegen Konkurrent Jacques Villeneuve an.

KI so gut wie Schumi

Vom Action-Rennspiel zur Simulation – die Fahr-Physik hat gegenüber den Vorgängern enorm an Anspruch gewonnen und unterscheidet sich von Team zu Team. Die gestiegene Intelligenz der Computer-Gegner trägt ebenfalls zum stark verbesserten Fahrspaß von **F1 2001** bei. Ihre digitalen Konkurrenten vermeiden sowohl Chaos beim Start als auch Auffahrunfälle, selbst wenn Sie sich nicht an die Ideallinie halten. Satter Motorensound und authentischer Boxenfunk untermalen Ihre Überhol-Versuche.

Ein neues Wettersystem ermöglicht erstmals Regenfahrten – während des Rennens ändern sich die Bedingungen je-

Heiko Klinge



Startplatz verbessert

Wow, da staunt aber der kleine Schumi in mir! In den wichtigen Rennspiel-disziplinen Fahr-Physik und Gegner-KI zeigt sich **F1 2001**

deutlich verbessert und kann sogar mit den hochdekorierten Konkurrenten **F1 Racing Championship** und **Grand Prix 3** mithalten.

Dass es trotzdem nicht zur ersten Startreihe reicht, liegt neben der mittelmäßigen Grafik vor allem an den vielen kleinen Leichtsinnsfehlern. Warum unterstützt **F1 2001** kein Force Feedback, warum ist das Menü-Design so schlampig? Motorsport-Fans sollte das nicht stören, bekommen sie doch erstmals seit **Grand Prix 3** wieder einmal spannende Duelle mit intelligent fahrenden Formel-1-Stars serviert.

F1 2001

Genre: Rennspiel Anspruch: Fortgeschrittene, Profis Sprache: Deutsch
Entwickler: Image Space Publisher: EA Sports, (0190) 776 633 Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER
 Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
 1 Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Einzelrennen

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 350 MHz 64 MByte RAM 75 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 700 MHz 128 MByte RAM 360 MByte Installationsgröße 3D-Karte, Lenkrad	CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 460 MByte Installationsgröße 3D-Karte, Lenkrad

ALTERNATIVEN
Grand Prix 3 (88%, GS 12/00) **F1 Racing Championship** (81%, GS 7/01)
 Schwächste Grafik im Spitzenfeld, bietet aber nach wie vor die beste Fahr-Physik überhaupt. Liegt grafisch um Wagenlängen voraus, muss sich jedoch bei der Gegner-KI geschlagen geben.

WERTUNG

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

Gute Formel-1-Simulation mit aktueller Lizenz.



Räder, die die Welt bedeuten



Mat Hoffman's Pro BMX

Vor knapp einem Jahr zog der Adler Tony Hawk seine triumphalen Kreise über dem PC – jetzt setzt der Condor Mat Hoffman zur Landung an.



Auf Video-CD: Video-Special



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

Der Amerikaner Mat »Condor« Hoffman ist für BMX-Fahrer das, was Tony Hawk für die Skateboarder ist. Die Firma Activision, die schon im letzten Jahr mit dem hervorragenden **Tony Hawk's Pro Skater 2** ein gutes Gespür für Funsport bewiesen hat, will mit dem Sportspiel **Mat Hoffman's Pro BMX** aus PC-Spielern nun auch wahre Bike-Teufel machen.

Neue Fahrer, neues Glück

Acht Biker stehen zur Auswahl, neben dem Namensgeber auch Mike »Rooftop« Escamilla oder Dennis »DMC« McCoy. Jeder Fahrer erhält im Laufe seiner Karriere vier Räder, jedes mit variierbaren Eigenschaften. Sie können Ihren Raser nicht mehr nach Belieben verbessern, wie es bei **Tony Hawk 2** möglich war. Das nimmt dem Spiel ein wenig Tiefe und macht es insgesamt leichter.

Die Grafik erinnert frappierend an **Tony Hawk 2**. Kein Wunder, schließlich basiert das Spiel auf derselben Engine. Das bedeutet flüssige Animationen und hohe Geschwindigkeiten selbst auf langsameren PCs – aber auch grobe Texturen und wenig elegante Bauklötz-Charaktere.

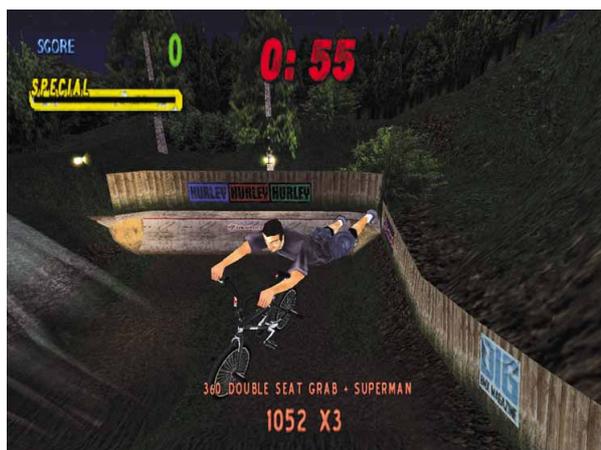
Sammeltrieb

In fast jedem Level haben Sie fünf Aufgaben. Diese werden abgehakt, indem Sie die gut 50 Grundmanöver der Biker ausführen und wild kombinieren. Die neun Levels von U-Bahn bis Baustelle sind durchgehend schön und herausfordernd designt. Zwischendurch stehen auch zwei Wettbewerbe auf der Tagesordnung, in denen Sie möglichst fehlerfrei fahren sollten.

Vor einem Jahr durfte Tony den »GameStar für erstklassigen Soundtrack« mit nach Hause nehmen, dieses Jahr wird Mat geehrt. Bands wie Outkast oder Pennywise leisten Ihren Beitrag zur fetten Mischung aus Hip-Hop und Punk. Das Ergebnis be-

steht aus krachenden Songs, die perfekt zum Spiel passen. Schade, dass die restliche Akustik nicht so gut geraten ist: Ein wenig Schmerzgestöhne hier, ein bisschen Umgebungssound da.

Wieder mal nur stiefmütterlich wird die Multiplayer-Fraktion behandelt. Gerade mal zwei Spieler dürfen gegeneinander antreten, und auch nur nacheinander oder per Netzwerk. **PK**



Der Condor kann fliegen. Manöver wie der **Superman** gehören zum Grundrepertoire von Mat Hoffman und seinen sieben Biker-Kollegen.

Paul Kautz



Tony Hawk light

Zwei Minuten Mat Hoffman, und schon ist wieder alles verloren – die alte Leidenschaft bricht durch! Das liegt vor allem an der hervorragenden und sehr intuitiven Steuerung und natürlich am erstklassigen Soundtrack. Doch wieso wurde alles gegenüber Tony Hawk 2 vereinfacht? Keine direkte Charakterentwicklung mehr, weniger Aufgaben, wesentlich leichtere Levels – das macht das Spiel viel zu einfach. Doch wenn Sie ein Faible für Funsportarten am PC haben, kommen Sie an Mat Hoffman nicht vorbei.



Levels und Figuren sehen etwas **grob geschnitzt** aus, dafür sind die Animationen schön flüssig und schnell.

Mat Hoffman's Pro BMX

Genre: Sportspiel	Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene	Sprache: Deutsch
Entwickler: Runecraft	Publisher: Activision, (0190) 510 055	Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler)
 Netzwerk (2 Spieler)
 Modem (0 Spieler)
 an 1 PC (2 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Gegeneinander

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 266 MHz	CPU mit 500 MHz	CPU mit 800 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
490 MByte Installationsgröße	490 MByte Installationsgröße	490 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN

Tony Hawk 2 (87%, GS 1/01) Funsport-Champ mit mäßiger Grafik, aber herausragendem Sound und vorbildlicher Steuerung.	Supreme Snowboarding (77%, GS 1/00) Spaßige Snowboard-Simulation mit guter Grafik und schlaun Gegnern. Als Budget erhältlich.
--	---

WERTUNG

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

Erstklassige BMX-Simulation mit super Soundtrack.

