



DAS ENDE DER ONLINE-IGNORANZ

IM NETZ DES RENNspiELS. Counterstrike hat mich kalt gelassen, Dark Age of Camelot ging komplett an mir vorbei, in Fifa 2004 lief ich nur allein oder im Netzwerk auf den Platz. Ein unheilbarer Fall

von Online-Ignoranz? Nein, das kleine französische Entwicklerteam Nadeo hat das schier Unmögliche geschafft und mich mit **Trackmania** erstmals auf die Spiele-Server dieser Welt gelockt. Die Gründe: erstens ein großartiges Spiel und zweitens eine komfortable kostenlose Multiplayer-Plattform, auf der ich jederzeit gleichstarke und freundliche Mitspieler finde. Falls Sie also demnächst online einen Rennfahrer namens Sportfreund treffen, dann bin ich das. Hallo EA Sports: **Trackmania** anschauen und lernen!

WUNSCH MIT FOLGEN. Das hat man davon: Vor rund einem Jahr habe ich an dieser Stelle ein Wintersport-Spiel mit offizieller Lizenz gefordert. Und was bekomme ich? Weder eine FIS-Skisimulation noch ein gutes IBU-Biathlonspiel, sondern **Wok WM** – das katastrophale Begleitprogramm zur Blödel-Sportshow von Stefan Raab. Schauen Sie unbedingt die aktuelle Ausgabe unseres **Kuriositäten-Kabinetts** an (auf CD/DVD): Ein schlechteres Sportspiel werden Sie in dieser Saison wohl nicht mehr zu sehen bekommen.

INHALT

Trackmania	112
Wok WM	115

GAMESTAR-SPORT-CHARTS MAI

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 2004	Sportspiel	12/03	92%
2	Colin McRae Rally 04	Rennspiel	04/03	90%
3	Tony Hawk's Pro Skater 4	Sportspiel	10/03	90%
4	F1 Challenge 99 - 02	Rennspiel	07/03	89%
5	NBA Live 2004	Sportspiel	01/04	89%
6	Nascar Racing 2003 Season	Rennspiel	04/02	89%
7	Pro Evolution Soccer 3	Sportspiel	12/03	88%
8	Tiger Woods PGA Tour 2004	Sportspiel	11/03	88%
9	Grand Prix 4	Rennspiel	07/02	88%
10	Fußball Manager 2004	Fußballmanager	01/04	87%
11	Fifa 2004	Sportspiel	12/03	87%
12	Madden 2004	Sportspiel	11/03	87%
13	DTM Race Driver	Rennspiel	05/03	86%
14	Need for Speed 6	Rennspiel	12/02	86%
15	Trackmania	Rennspiel	NEU	85%
16	Midnight Club 2	Rennspiel	09/03	85%
17	Rallisport Challenge	Rennspiel	12/02	84%
18	MotoGP 2	Rennspiel	07/03	83%
19	Virtua Tennis	Sportspiel	05/02	83%
20	World Championship Snooker	Sportspiel	02/04	83%
21	World Racing	Rennspiel	10/03	82%
22	Skispringen 2004	Sportspiel	01/04	81%
23	Live for Speed	Rennspiel	10/03	81%
24	Fußballmanager Pro	Fußballmanager	10/03	81%
25	Anstoss 4 Edition 03/04	Fußballmanager	12/03	80%

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



Survival-Rennen in der Wüste: Loopings (Mitte/hinten), Steilkurven und Sprungschanzen verlangen unsere volle Konzentration. (1280x960)



In Trackmania können Sie eigene Fotos einbinden: Heiko und Michael duellieren sich auf einer Rallye-Piste.



Im Mehrspielermodus balgen sich bis zu 25 Autos.



Rennspiel-Achterbahn zum Selberbauen

TRACKMANIA

Per Steilkurve in den Looping, dann über die Schanze ins Ziel: Langweilige Kurse haben ausgesiedet, denn dieser Überraschungshit macht Sie zum Streckendesigner.

Den Motor anzuwerfen gehört für jeden Rennspieler zum Standardprogramm. Wenn Sie jedoch zusätzlich das Hirn anwerfen müssen, handelt es sich ganz offensichtlich um eine außergewöhnliche PC-Raserei. In **Trackmania** bügeln Sie nicht nur über halsbrecherische Stunt-Pisten, sondern lösen nebenbei auch knifflige Puzzles und basteln im Stil klassischer Aufbauspiele Ihre persönliche Traum-Rennstrecke. Obendrauf gibt's einen extra-komfortablen Multiplayer-Modus. Ein außergewöhnliches Konzept, mit dem die französischen Entwickler von Nadeo den bislang größten Überraschungshit des Rennspiel-Jahres landen.

Munteres Überlebenstraining

Wer einfach nur drauflos rasen will, geht in 51 Einzelrennen auf Medaillenjagd – einziger Gegner ist das gnadenlos runtertückende Zeitlimit. Im Survival-Modus können Sie die Uhr getrost vergessen. Hauptsache Sie sind schneller als die drei KI-Konkurrenten. Insgesamt 17 Kurse müssen Sie in zufälliger Reihenfolge überstehen. Überqueren Sie als Erster oder Zweiter die Ziellinie, dürfen Sie bis zu zwei Strecken aus dem Rennkalender streichen. Werden Sie Letzter, scheiden Sie aus, das Spiel ist zu Ende. Von wegen: Sie werden es sofort nochmal probieren wollen!

Traumspisten in Rekordzeit

Herz und Paradedisziplin von **Trackmania** ist der geniale Streckeneditor. Zur Auswahl stehen drei Szenarien: Eiswelt, Waldlandschaft und Wüste. Über 200 Bauteile erlauben Kurse für jeden Rennspieler-Geschmack. Asphaltstraßen, Steilkurven und Schikanen liefern die ideale Grundlage für eine klassische Formel-1-Strecke. Mit Waldwegen, Eisflächen und engen Brücken basteln Sie knifflige Rallye-Pisten. Und aus Loopings, Schrauben und natürlich Sprungschanzen lässt sich in Windeseile eine waschechte Achterbahn zaubern. Bäume,

HEIKO KLINGE

Na toll – erst war ich erkältet, dann hatte ich die Grippe, und jetzt bin ich mit dem Trackmania-Virus infiziert. Haupt-Symptom: Akute Müdigkeit, weil ich kaum Zeit zum Schlafen finde. Mit der cleveren Verzahnung von Rennen und Streckeneditor zwingt Trackmania geradezu zum Weiterspielen.

Sicher, mehr Autos und Szenarien wären schön gewesen – der unerschöpfliche Streckennachschub gleicht den leichten Abwechslungsmangel jedoch mehr als aus. Ein Sonderlob gibt's für den fantastischen Mehrspielermodus, der jeden Tag Hunderte Spieler auf die Server lockt. Ich verwette meinen VfL-Wolfsburg-Schal, dass ab Mai jede Menge Deutsche dazu kommen. Sie sollten dabei sein!

»Der Überraschungsspieler des Sportjahres«



Kakteen, Berge, Häuser oder lauschige Seen geben Ihrem Kunstwerk schließlich den letzten optischen Feinschliff.

Die Bedienung des Streckenbaukastens orientiert sich an klassischen Bastelspielen wie **Anno 1503** oder **Rollercoaster Tycoon**. Per Maus ziehen Sie Straßen über die Karte und platzieren Bauwerke – zahlreiche Tastatur-Shortcuts erleichtern die Arbeit. Für kleine Spaß-Strecken brauchen Sie deshalb selten länger als 30 Minuten, selbst komplizierte Marathon-Kurse haben Sie innerhalb eines Nachmittags fertig gestellt. Da abgespeicherte Strecken maximal lächerliche 20 Kilobyte groß sind, können Sie Ihre Meisterwerke problemlos als E-Mail-Anhang verschicken.

Rätsel-Rennspiel

Einziger Haken des Streckeneditors: Für jedes verwendete Bauteil müssen Sie Punkte bezahlen, die Sie nur für Erfolge in den drei Solospiel-Modi bekommen. Was nach einer unnötigen Schikane klingt, ist sinnvoll: Denn je besser Ihre Fahrkünste werden, desto mehr verstehen Sie auch die Geheimnisse einer spaßigen, interessanten Rennstrecke und bekommen auch mehr Bauoptionen.

Fahrverhalten und Streckeneditor lernen Sie am besten im ebenso witzigen wie innovativen Puzzle-Modus kennen. In insgesamt 51 Rätseln müssen Sie halbfertige Kurse mit vorgege-

benen Bauteilen vervollständigen. Ob Ihre Lösung funktioniert, testen Sie höchstpersönlich am Steuer Ihres Autos. Je nach benötigter Fahrzeit gibt's eine Bronze-, Silber- oder Goldmedaille und dementsprechend viele Punkte für den Editor.

Einfach erlernt, schwierig zu knacken

Größter Kritikpunkt bei **Trackmania**: Gerade mal drei Autotypen sind einfach zu wenig für ein Rennspiel, auch wenn sich Pick-up, Mini und Muscle Car deutlich unterschiedlich steuern. Dafür holt das kompromisslos actionlastige Fahrverhalten das Maximale aus den begrenzten Möglichkeiten heraus. Bereits nach wenigen Minuten steuern Sie die Flitzer traumhaft präzise über die Pisten, trotzdem bleibt selbst nach zig Übungsstunden noch Raum für fahrerische Verbesserungen.

Dass die **Trackmania**-Strecken optisch nicht das Niveau der individuell modellierten Hochglanz-Kurse von **DTM Race Driver** oder **Rallisport Challenge** erreichen, liegt in der Natur des Baukasten-Prinzips. Trotzdem gibt's für die Rennfahrer-Augen durchaus einige grafische Highlights zu entdecken: Windmühlen drehen ihre Flügel, Blätter segeln zu Boden, Gebäude spiegeln sich im hübschen Wasser. Die Wagen sehen zumindest annehmbar aus. Sämtliche Replays dürfen Sie frei editieren. Die Motoren



Für diesen Geschicklichkeits-Kurs haben wir im Strecken-Editor rund 45 Minuten gebraucht.

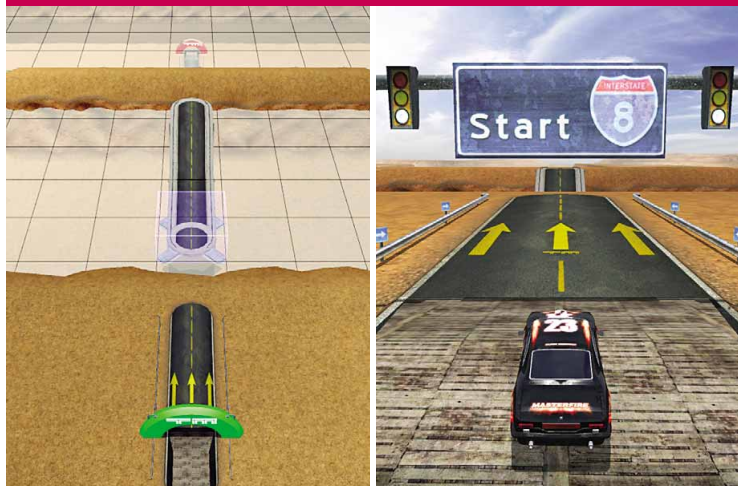
röhren zwar etwas schwachbrüstig aus den Boxen, aber immerhin in Surround-Sound.

Online-Präsentation

Was nützt die schönste Eigenbau-Piste, wenn die Welt sie nicht zu sehen bekommt? Dank der kleinen Dateigrößen können Sie online oder im Netzwerk bis zu 24 Rennfahrer-Kollegen ohne große Download-Pausen zu einer Runde auf Ihrer Strecke einladen. Gefällt Ihnen umge-

kehrt der Kurs eines Gegners, reicht ein Mausklick, um das Meisterwerk binnen Sekunden auf Ihrem Rechner zu speichern. Ein funktionsgewaltiges Lobby- und Matchmaking-System erleichtert die Suche nach gleichstarken Konkurrenten und macht **Trackmania** endgültig zu einem der derzeit besten Multiplayer-Rennspiele. Entwickler Nadeo will auf der **Trackmania**-Homepage regelmäßig neue Bauteile veröffentlichen. **HK**

DER PUZZLE-MODUS



Denksport trifft Rennsport: Zunächst müssen wir mit den vorgegebenen Bauteilen Start und Ziel verbinden. Doch nur, wenn wir auch geschickt fahren, gewinnen wir die Goldmedaille.

TRACKMANIA RENN Spiel

PUBLISHER: Koch Media, (0180) 575 70 08
SPRACHE: Mini-Box, 1 CD, 40 Seiten
AUSSTATTUNG: Engl., Deutsch in Vorb.
MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original

RELEASE (D): 14.5.2003
CA. PREIS: ca. 40 Euro
USK: ohne Beschr.

☒ Internet (15 Spieler) ☒ Netzwerk (25 Spieler) ☐ Modem ☒ an 1 PC (8 Spieler)

MULTIPLAYER-MODI: Runde, Team, Zeitfahren

3D-GRAFIKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	500 MHz CPU	1,0 GHz CPU	2,0 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	64 MB RAM	128 MB RAM	256 MB RAM
Radeon 9000	300 MB Festpl.	300 MB Festpl.	300 MB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	Geforce 1	Geforce 3	Radeon 9500
Geforce 4 Ti			Lenkrad

LAUTSPRECHER: ☒ Stereo ☒ 2 vorne, 2 hinten ☒ 5.1 ☒ 6.1

EINGEWÖHNUNG: 2 Stunden **SOLO-SPASS:** 100 Stunden **MULTIPLAYER-SPASS:** 100 Stunden

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

ALTERNATIVEN: **Midnight Club 2** (85%, GS 09/03) Schöner und schneller, weniger Langzeitspaß.
Live for Speed (81%, GS 10/03) Für Online-Raser, die Wert auf Realismus legen.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- + genialer Strecken-Editor
- + kniffliges Action-Fahrverhalten
- + pfiffige Multiplayer-Ideen
- + unkomplizierter Streckenaustausch
- + bester Wiederspiel-Wert im Genre

- nur drei Automodelle
- Szenario-Armut
- für Realismusfreaks zu simpel

GRAFIK: Befriedigend

SOUND: Befriedigend

BEDIENUNG: Sehr gut

MULTIPLAYER: Sehr gut

PREISLEISTUNG: Sehr gut

FAZIT: SÜCHTIG MACHENDER RENN Spiel-BAUKASTEN.



Die abgründig hässlichen Eiskanäle unterscheiden sich nur in Details.

WOK WM

Da wird der Spieler in der Pfanne verrückt

Woks eignen sich für viele tolle Sachen: Peking-Ente, Chop-Suey oder Nasi Goreng – aber ganz sicher nicht für ein Computerspiel. BHV versucht's trotzdem und veröffentlicht mit **Wok WM** die offizielle Begleit-Katastrophe zu Stefan

Raabs Blödel-Sportshow. Im Einer- oder Vierer-Wok rutschen Sie durch sechs nahezu identische Eiskanäle und fragen sich, wie lange Sie dieses Elend noch ertragen müssen.

Die Grafik erinnert an Shareware-Spiele der frühen 90er. Fahr- und Geschwindigkeitsgefühl beleidigen jeden, der schon mal mit einer Plastiktüte gerdelt ist. Und damit auch die Ohren was vom Horror abbekommen, nervt Sie der Original-Sprecher von **TV Total** mit sich ständig wiederholenden, witzlosen Kommentaren im Stil von: »Da bist du ganz schön gewokt!« Für das komplette Durchspielen der **Wok WM** brauchen selbst leidenschaftliche Masochisten gerade mal fünf Minuten. HK

HEIKO KLINGE

»Schock im Wok«

Eigentlich bin ich eine Frohnatur und nur äußerst schwer auf die Palme zu bringen – Wok WM hat's binnen weniger Sekunden geschafft. Grafik, Sound und Spielbarkeit sind so unfassbar schlecht, dass ich mich persönlich beleidigt fühle.

BHV versucht offensichtlich, aus der zugkräftigen TV-Lizenz mit möglichst wenig Aufwand möglichst viel Kapital zu schlagen. Ganz ehrlich: Wer seine Kunden dermaßen veralbern will, hat für mich nicht mehr alle Reiskörner im Kochbeutel!



► CD/DVD:
Video-Special
Kuriositäten-
Kabinett

WOK WM SPORTSPIEL

PUBLISHER: BHV, (0800) 248 46 85
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 1 Seite
 MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original

RELEASE (D): 16.2.2003
 CA. PREIS: 20 Euro
 USK: ohne Beschr.

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

MULTIPLAYER-MODI: —

3D-GRAFIKKARTEN:		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	300 MHz CPU	600 MHz CPU	800 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	64 MB RAM	64 MB RAM	128 MB RAM
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	125 MB Festpl.	125 MB Festpl.	125 MB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro			
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER: ☒ Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

EINGEWÖHNUNG: 1 Minuten SOLO-SPASS: 15 Minuten MULTIPLAYER-SPASS: —

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

GRAFIK: Mangelhaft
 SOUND: Mangelhaft
 BEDIENTUNG: Mangelhaft
 MULTIPLAYER: —
 PREIS/LEISTUNG: Ungenügend

FAZIT: AUSGEKOCHE BELEIDIGUNG FÜR ALLE SPIELER.

