



SPORT **ERLEBEN** STATT SPIELEN

HÖREN, SEHEN UND FÜHLEN. Bis zur Erfindung des Holo-decks dauert es wohl noch ein paar Jahre. Deswegen sind wir Sportler weiterhin auf Monitor, Lautsprecher, Gamepad und Lenkrad

angewiesen, um möglichst tief ins Spielgeschehen einzutauchen. Mir ist vollkommen unerklärlich, warum viele Entwickler nach wie vor nur einen Teil davon optimal nutzen.

Wie ein Computerspiel als audiovisuelles Medium aussieht, erleben wir bei **Colin**

McRae Rally 04: Regen behindert in der Cockpit-Perspektive meine Sicht, ich höre dank Surround-Sound den rechten Hinterreifen poltern, und Force Feedback lässt mich die Strecke fühlen. Eine nahezu perfekte Illusion, fast wie auf einem Holo-deck.

KLEINE BEDIENEN SICH BEI GROSSEN. Activision wollte keine PC-Version von **Tony Hawk's Pro Skater 4** veröffentlichen. Der kleine Mac-Entwickler Aspyr kaufte die Rechte und programmierte eine exzellente Umsetzung. Anscheinend hat sich's gelohnt, denn dasselbe passierte auch bei **Wakeboarding Unleashed**. Zwei Beispiele, die Schule machen sollten! Liebe kleine Entwicklerstudios: EA Sports verweigert uns viele tolle Konsolensportspiele wie **SSX 3** oder **NBA Street 2** – nehmt euch der Sache bitte an!

INHALT

TESTS

Colin McRae Rally 04	100
Wakeboarding Unleashed	104
Autobahnraser:	
Das Spiel zum Film	105

GAMESTAR-SPORT-CHARTS APRIL

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 2004	Sportspiel	12/03	92%
2	Colin McRae Rally 04	Rennspiel	NEU	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	04/03	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	Midnight Club 2	Rennspiel	09/03	85%
16	Rallisport Challenge	Rennspiel	12/02	84%
17	MotoGP 2	Rennspiel	07/03	83%
18	Virtua Tennis	Sportspiel	05/02	83%
19	World Championship Snooker	Sportspiel	02/04	83%
20	World Racing	Rennspiel	10/03	82%
21	Links 2003	Sportspiel	12/02	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.

00:12.75
ZEIT

Unser spektakulärer Dreher vor der griechischen Kirche verursacht eine gewaltige Staubwolke. Doch noch liegen wir vor dem roten Geisterauto (Mitte rechts) unserer bisherigen Bestzeit. (1600x1200)



Schleuder-Traum

COLIN MCRAE RALLY 04

Was kommt heraus, wenn Codemasters mächtig Staub aufwirbelt und im Dreck wühlt? Ganz einfach: die derzeit beste Rennsimulation!

Eine Rallye-Legende hat ausgeschlittert: Bei der Weltmeisterschaft 2003 belegte Colin McRae in seinem Citroën einen indiskutablen siebten Rang. Der »fliegende Schotte« bekam keinen neuen Vertrag und muss in der Saison 2004 mit der Zuschauerrolle leben. Auch der dritte Teil der **Colin McRae**-Rennspiele von Codemasters kämpfte 2003 mit einer Formkrise. Doch anders als sein Namensgeber gelingt dem Spiel ein furioses Comeback: Die

Simulation gibt in der vierten Auflage mehr Gas als jemals zuvor und erobert mit perfektem Fahrverhalten, verbesserter Grafik und enormer Langzeitmotivation die Rennspiel-Krone.

Karriere nach Maß

Größte Spaßbremse des Vorgängers war der arg eingeschränkte Karrieremodus. Rallye-Piloten durften ausschließlich im Ford Focus durch gerade mal eine Meisterschaft brettern. **Colin McRae Rally 04** liefert dagegen die volle Rennspiel-Packung: Sechs abwechslungsreiche Meis-

terschaften in drei Rallye-Klassen warten auf Sie – die Wahl des Autos bleibt Ihnen überlassen.

Einsteiger verdienen sich mit frontgetriebenen Kleinwagen ihre ersten Podestplätze. Die relativ handzahmen Flitzer wie VW Golf und Fiat Punto sind ideal, um ein Gefühl für Drifts und Handbremsen-Einsatz zu bekommen. In der Allrad-Klasse kämpfen fortgeschrittene Piloten mit aktuellen Weltmeisterschaftsautos um die Bestzeit, etwa mit Subaru Impreza oder Ford Focus. Die PS-Monster der historischen B-Gruppen-Meis-

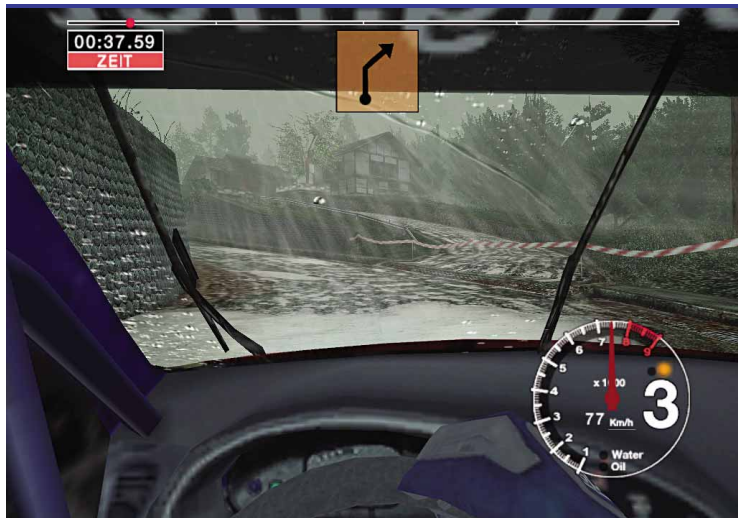
terschaft wie Audi Quattro oder Lancia 037 lassen sich hingegen nur von Rallye-Profis durch die Haarnadelkurven zwingen. Als Krönung der Schleuderkunst erwartet Sie der Experten-Modus mit festgelegter Cockpitperspektive, eingeschränkten Bildschirmanzeigen und einem besonders realistischen Schadensmodell – selbst für Colin-Veteranen eine echte Herausforderung.

Vierrad-Freuden

Die komplett neu entwickelte Fahrphysik von **Colin McRae Rally 04** setzt Maßstäbe im Renn-

INFO

- > 23 Rallye-Autos
- > 52 Etappen in 8 Ländern
- > 7 Tuning-Optionen
- > 6 Meisterschaften



Japanischen Regenschauer treiben unsere Scheibenwischer an die Leistungsgrenze. (1024x768)



Georg und Heiko liefern sich ein Netzwerkduell auf Schwedens glänzendem Eis.

spielgenre. Statt sich (wie im Vorgänger) um eine künstliche Achse in der Fahrzeugmitte zu drehen, schieben die Autos jetzt physikalisch korrekt über alle vier Räder. Was nach einem Detail für Profis klingt, ermöglicht

allen Rallye-Piloten vom Einsteiger bis zum Experten die perfekte Fahrzeugkontrolle.

Ob Bremsweg, Lastwechsel oder Dreher: Das Verhalten Ihres Boliden wirkt stets realistisch und vor allem nachvoll-

GEORG VALTIN

Während ich im Vorgänger noch gezwungenermaßen im Ford Focus um die Kurven schlittern musste, darf ich in Colin 4 endlich wieder das Auto meiner Wahl lenken und reparieren – danke! Einziger größerer Störfaktor für mich: Die Etappenabschnitte sind sehr lang, sodass ich nur schwer nachvollziehen kann, in welchen Passagen ich Zeit verliere oder gewinne. Das war im zweiten Teil besser.

Ansonsten lässt Colin 4 keine Wünsche offen und sichert sich dank Netzwerkmodus einen festen Platz auf meinem Rechner. Schließlich muss ich meinen übermütigen Kollegen ab und zu zeigen, wer der Drift-König ist!



»Start-Ziel-Sieg für Colin«

ziehbar – sowohl per Tastatur als auch mit Gamepad. Und erstmals in der Colin-Geschichte können selbst Lenkradbesitzer ihr Auto traumhaft präzise durch die Schlammlöcher navigieren. Extraknackiges Force Feedback lassen Sie dabei spüren, warum professionelle Rallye-Piloten dem Training ihrer Oberkörpermuskulatur besonders viel Zeit widmen.

Kurzweilige Weltreise

Die 52 Etappen in den acht Ländern USA, Finnland, Australien, Spanien, Griechenland, Schweden, Japan und Großbritannien fesseln den Spieler mit immer neuen fahrerischen Herausforderungen. Auf den zugefrorenen Seen Skandinaviens benötigen Sie beispielsweise viel Fingerspitzengefühl, um mit möglichst geringem Bremseneinsatz durch die Kurven zu schlittern. Die weitläufigen Pisten im Land

der Kängurus schreien dagegen geradezu nach spektakulären Drifts und weiten Sprüngen. Und Spaniens Asphaltstraßen bieten zwar die beste Bodenhaftung, doch unbefestigte Serpentinstraßen bestrafen Übermut sofort mit einem tiefen Fall.

Dank 34 unterschiedlicher Straßenbeläge müssen Sie während einer Etappe Fahrweise und Risiko ständig anpassen. So sammeln Sie in einer englischen Wertungsprüfung erst über Schlamm, dann Schotter und schließlich Asphalt. Nebel, Regen und Schnee erschweren die Sicht und sorgen so für zusätzlichen Nervenkitzel bei der Jagd nach Bestzeiten.

Brems- statt Elchtest

Eine gute Fahrzeugabstimmung kann bei den variablen Pistenverhältnissen von Colin 04 die entscheidenden Sekunden bringen. Bastler dürfen sieben Tuning-Optionen wie Rahmenhöhe, Übersetzung oder Stabilisatoren in jeweils fünf Stufen für die nächste Etappe anpassen. Witzige Idee: Während der Meisterschaften können Sie sich in kurzweiligen Minispielen wie Brems- oder Getriebetest besonders Tuningteile dazuerwerben.

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Colin McRae 4 können Sie in Auflösungen von 640 mal 480 Pixel bis 1600 mal 1200 Bildpunkten spielen. Die Farbtiefe sollten Sie auf 32 Bit stellen. Da selbst minimale Ruckler den Rekord ruinieren können, stufen wir ein System bereits bei kleinsten Hängern »Gelb« ein.

RAM/FESTPLATTE

Ab 128 MByte RAM können Sie an der Rallye teilnehmen – lästige Laderuckler verschwinden erst mit 256 MByte. Optimal sind 512 MByte Hauptspeicher. Auf der Festplatte belegt das Spiel satte 2,5 GByte.

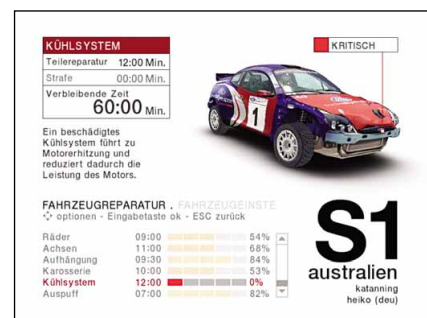
TUNING-TIPPS

- 1 Schalten Sie in die Stoßstangen-Sicht, damit Colin mit 90 Prozent mehr Frames schlittert.
- 2 Reduzieren Sie die Texturqualität unter »Erweiterte Optionen« auf »Mittel«. Bei minimal schlechterer Grafik fahren Sie so um 20 Prozent flüssiger.
- 3 Rechtsklicken Sie auf das Desktop-Icon für Colin. Unter »Eigenschaften« erweitern Sie »Ziel« mit Leerzeichen und dem Befehl »noshaders«.
- 4 Für EAX-4.0-Sound müssen Audigy-2-Besitzer die Treiber von der Spiel-CD installieren. **KE**

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS UND 512 MBYTE RAM)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
800 MHz	800x600x16 (min. Details)										
	1024x768x32										
1.200 MHz	1024x768x32										
	1280x960x32										
1.600 MHz	1280x960x32										
	1600x1200x32										

☐ nicht möglich, nicht spielbar
 ☐ stark ruckelnd, wenig Spielspaß
 ☐ maßig ruckelnd, noch spielbar
 ☐ flüssiges Spielen möglich



Im Reparaturmenü flicken wir das Kühlsystem unseres Ford Pumas wieder zusammen.

3 RALLYEKLASSEN

Zweirad-Antrieb



Autos: Fiat Punto, MG ZR Rally Car, Citroën Saxo Kit Car, Ford Puma, Volkswagen Rallye Golf

Allrad-Antrieb



Autos: Mitsubishi Lancer Evo VII, Citroën Xsara, Subaru Impreza WRX 44S, Ford Focus, Peugeot 206

Gruppe B



Autos: Audi Sport quattro Rallye Version, Lancia 037, Peugeot 205 T 16 Evo2, Ford RS 200

Auch nach einer Wertungsprüfung sind Ihre Qualitäten als Schrauber gefragt. Denn jeder Unfall zerbeult nicht nur Ihr Auto, sondern hat auch spürbar negative Folgen aufs Fahrverhalten, die Sie schleunigst behe-

ben sollten. Im aus Teil 2 zurückgekehrten Reparaturmenü flicken Sie lädierte Achse und Stoßdämpfer oder setzen das Kühlsystem wieder in Stand. Gemein, aber spannend: Die Rennpausen reichen meist nur für einen Teil der Reparaturen.

Audi-visuelles Erlebnis

Colin McRae Rally 04 setzt auf das gleiche Grafikgerüst wie der Vorgänger, sieht aber eine ganze Klasse besser aus. Die polygonprotzenden Gefährte erreichen mittlerweile fast fotorealistische Qualität. Viele kleine Effekte wie aufwirbelnder Staub oder sich im Wind bewegende Bäume bringen Leben in die sonst etwas detailarmen Landschaften.

Dass Colin 04 trotz der kleinen grafischen Schwächen das bisher intensivste Rennspiel-Erlebnis bietet, liegt vor allem am brillanten Sound. Die kernigen Motorengeräusche, splitternden Windschutzscheiben und punktgenaue Beifahreransagen machen schon in Stereo massig Spaß. Besitzer von Surround-Anlagen fühlen sich dank der perfekten Abmischung direkt ins Cockpit versetzt und hören sogar Steine gegen das Bodenblech schlagen.

Schlamm Schlacht unter Kollegen

Anders als in den Konsolen-Versionen dürfen PC-Colins auch im Netzwerk und online um Bestzeiten kämpfen. Bis zu acht Piloten heizen gleichzeitig durch einzelne Etappen oder ganze Rallye-Veranstaltungen. Ihre Konkurrenten sehen Sie dabei nur als Geisterautos – Kollisionen auf den meist sehr engen Strecken sind deshalb nicht



In der Wiederholung quält sich unser Lancia durch die englischen Kurven.

möglich. An einem PC geht's nur nacheinander auf die Piste, ein Splitscreen-Modus fehlt. Der Schadenfreude-Faktor erreicht

trotzdem Rekordwerte, wenn der beste Kumpel kurz vor der Ziellinie mal wieder im Straßengraben landet. **HK**



Beim Minispiel müssen wir unsere Stoßdämpfer mit weiten Sprüngen an die Belastungsgrenze treiben.

HEIKO KLINGE

Unfassbar: In Colin 04 spiele ich keinen Rallyefahrer, ich bin einer! Cockpitperspektive, Surround-Sound und Force-Feedback-Lenkrad erzeugen eine nahezu perfekte Illusion und lassen mich die Jagd nach Zehntelsekunden hautnah erleben. Mit Schweißperlen auf der Stirn schlittere ich in die Haarnadelkurve; ich brauche sowohl Konzentration als auch Muskelkraft, um meinen Peugeot in der Spur zu halten. Diese Faszination erschließt sich bereits nach der ersten Probefahrt.

Lenkrad-Fesselkünstler

Insgesamt macht Colin 04 fast alles richtig. Die Streckengrafik könnte einen Tick schöner sein, und Rallye-Azubis müssen ein wenig Einarbeitungszeit investieren. Doch angesichts der Qualität von Fahrverhalten, Mehrspielermodus und Langzeitmotivation sind das nur klitzekleine Stolperkiesel, die Colin auf dem Weg zur neuen Rennspiel-Referenz nicht bremsen können. Wer sich nur ein wenig für Motorsport interessiert, wird von diesem Spiel für Monate ans Lenkrad gefesselt.

»Rallye-Fest für Geist und Körper«



COLIN MCRAE RALLY 04 SPORTSPIEL

PUBLISHER: Codemasters, (0044 1926) 817 595
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 4 CDs, 24 Seiten
 MULTIPLAYER: 4 Spieler pro Original
 INTERNET (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem an 1 PC (4 Spieler)

RELEASE (D): 2.4.2004
 CA. PREIS: 45 Euro
 USK: ohne Beschr.

MULTIPLAYER-MODI: Meisterschaft, Rallye, Wertungsprüfung

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 1/2 MX	800 MHz CPU	1,2 GHz CPU	1,6 GHz CPU
GF FX 5600/Ultra	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
GeForce 2/4 MX	2,5 GB Festpl.	2,5 GB Festpl.	2,5 GB Festpl.
Radeon 9000	GeForce 1/2 MX	Radeon 9000	Radeon 9800
Radeon 9500 Pro		Analog-Gamepad	Lenkrad
Radeon 9700/Pro			
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: 30 Minuten SOLO-SPASS: 50 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 30 Stunden

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

ALTERNATIVEN: Rallisport Challenge (84%, GS 12/02) Schöner Grafik, schlechtere Fahrphysik.
 World Racing (82%, GS 10/03) Kurzweilige Mercedes-Rennen mit Offroad-Einlagen.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- grandioses Fahrverhalten
- Auto- und Etappenvielfalt
- detailliertes Schadensmodell
- fühl- und hörbarer Realismus
- spannende Netzwerkrennen

- unspektakuläre Streckengrafik
- Fahrverhalten erfordert Übung

GRAFIK: Gut
 SOUND: Sehr gut
 BEDIENTUNG: Sehr gut
 MULTIPLAYER: Sehr gut
 PREISLEISTUNG: Sehr gut

FAZIT: NAHEZU PERFEKTES RALLYE-ERLEBNIS.

90



CD/DVD: spielbare Demo Video-Special



TIPPS-TEIL: Einsteiger-Tipps



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK B40

Ritt auf der Erfolgswelle

WAKEBOARDING UNLEASHED

Das feuchtfröhliche Funsport-Spektakel setzt auf das gleiche süchtig machende Spielprinzip wie Genre-Referenz Tony Hawk's Pro Skater 4 und landet damit einen echten Überraschungshit.

Skateboarder haben in der Regel ein gespaltenes Verhältnis zum nassen Element: Im Regen rollt es sich arg wacklig über den Asphalt und manche Pfütze führt ins nächste Krankenhaus.

Wie man trotz Landüberflutung akkurate Stunts zaubert, zeigt die Konsolen-Umsetzung **Wakeboarding Unleashed**.

Krokodilflucht

Das feuchtfröhliche Spektakel spielt sich im Prinzip wie **Tony**

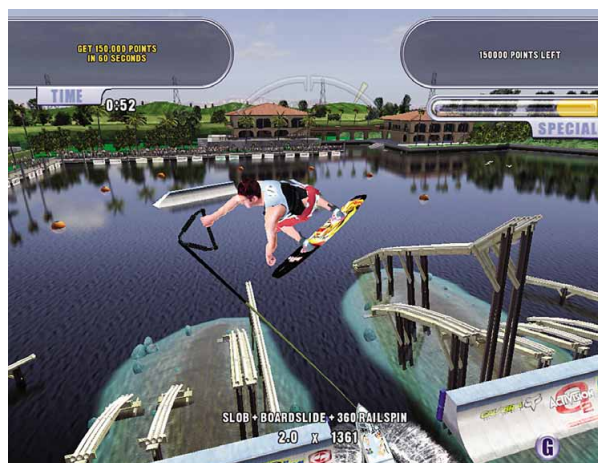
Hawk's Pro Skater 4 – mit einem Unterschied: Während Sie in der Funsport-Referenz die Level frei erkunden dürfen, zieht Sie in der Wassersport-Variante ein Speedboat automatisch durch den Trick-Parcours. Mit tollen Stunts kassieren Sie Punkte und erfüllen Missionen. Das Aufgaben-Repertoire ist dabei ebenso abwechslungsreich wie das Leveldesign: So flüchten Sie vor Krokodilen oder retten Schafe von den Dächern einer überfluteten Stadt.

Mit Missionserfolgen schalten Sie neue Wasserwelten frei und gewinnen Statistikpunkte, die Sie in Boarder-Fähigkeiten wie Sprunghöhe oder Balance investieren. Die Stunt-Steuerung ist genauso durchdacht wie in **Tony Hawk's 4**, spielt sich aber einen Tick unpräziser.

Wahnsinns-Wasser

Optisches Highlight von **Wakeboarding Unleashed** ist das realistisch simulierte Wasser, das Sie in Ihre Tricks einbeziehen müssen. So nutzen Sie die Heckwelle des Speedboats, um sich für Grab- und Invert-Tricks in die Luft zu katapultieren. Geschmeidige Animationen setzen solche Stunts stilvoll in Szene. Die Wakeboarder selbst hüpfen etwas detailarm über die Fluten.

Vier Mehrspieler-Modi laden zum Planschen ein, jedoch nur



Speedboat und riesige Rampen ermöglichen Stunts in bis zu 20 Metern Höhe.

an einem PC. Am meisten Spaß macht der Co-Op-Modus: Ein Spieler steuert das Boot, der andere den Wakeboarder – nur wenn beide optimal zusam-

menarbeiten, klappen die Tricks. Der rockige Soundtrack und toll abgemischte Surround-Effekte liefern eine perfekte Funsport-Atmosphäre. **HK**



Wakeboarder starten auch in Bootsrennen.



Die etwas unpräzise Steuerung erschwert Grinden.

HEIKO KLINGE

Als bekennende Wasserratte hatte ich einen Heidenspaß mit Wakeboarding. Dank Speedboat-Power katapultiere ich mich in bisher ungeahnte Stunt-Höhen, und der geniale Co-Op-Modus wird die GameStar-Planscher noch lange beschäftigen.

Klar, für einen Angriff auf Tony Hawk's 4 fehlt einiges: präzisere Steuerung, mehr spielerische Freiheit und Netzwerk-Unterstützung. Wer den Genre-König jedoch schon im Schlaf beherrscht, sollte schleunigst losboarden.

»Plansch-Paradies«



WAKEBOARDING UNLEASHED SPORTSPIEL

PUBLISHER: Aspyr, (0190) 909 165
SPRACHE: Englisch (dt. Anleitung)
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 21 Seiten
MULTIPLAYER: 2 Spieler pro Original

☐ Internet ☐ Netzwerk ☐ Modem **an 1 PC (2 Spieler)**

MULTIPLAYER-MODI: Tug-O-War, Trick Attack, Horse, Co-Op

3D-GRAFIKARTEN:		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz CPU	1,4 GHz CPU	2,0 GHz CPU
GeForce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	580 MB Festpl.	580 MB Festpl.	580 MB Festpl.
GeForce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	GeForce 2	GeForce 3	GeForce 4
GeForce 4 Ti	GF FX 5800/5900		Gamepad	Gamepad

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 1 Stunde **SOLO-SPASS:** 30 Stunden **MULTIPLAYER-SPASS:** 10 Stunden

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

ALTERNATIVEN: Tony Hawk's Pro Skater 4 (90%, GS 10/04) Die Referenz mit Langzeit-Spielspaß. Kelly Slater's Pro Surfer (77%, GS 1/04) Weniger abgedreht, abwechslungsärmer.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- fantastische Wassereffekte
- abwechslungsreiche Spielwelten
- herrlich verrückte Missionen
- Tony Hawk's bewährtes Trick-System
- witzige Mehrspieler-Modi
- unpräzise Grind-Steuerung
- fehlende Netzwerk-Unterstützung
- viele Clipping-Fehler
- teils unfaire Zeitlimits

GRAFIK: Gut
SOUND: Sehr gut
BEDIENUNG: Gut
MULTIPLAYER: Gut
PREISLEISTUNG: Sehr gut

FAZIT: SPIELERISCH DURCHDACHTES WASSERSPORTVERGNÜGEN.

80

CD/DVD: Video-Special spielbare Demo

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK **B35**



Hässliche Autos verschandeln den Münchner Marienplatz.

AUTOBAHNRASER

Das Spiel zum Film, eine Katastrophe auf Rädern.

Wir hatten schon massenhaft Spiele zu Filmen, ein paar Filme zu Spielen – aber noch nie ein Spiel zu einem Film, der auf einem Spiel basiert. Mit **Autobahn Raser: Das Spiel zum Film** gibt's jetzt die üble Premiere. Mit 16 nur entfernt an Autos

erinnernden Polygon-Klötzen eiern Sie durch Köln, Hamburg, München und Berlin. Die Strecken sind übrigens nahezu identisch mit denen des letzten Davilex-Verbrechens **Alarm für Cobra 11**. Auch die unglaublich schlechte Fahrphysik kennen Raser-Experten bereits aus den Vorgängern: Die Autos torkeln betrunken durch die Straßen als typische Oktoberfestbesucher nach fünf Maß Bier.

Frech: Die Renn-Missionen des Spiels haben nichts mit der Story des Films zu tun. Etwaige Fans der deutschen Action-Komödie bekommen lediglich ein paar Filmschnipsel, Infos zu den Schauspielern und den Techno-Soundtrack, inklusive einem Beitrag von Scooter. HK

HEIKO KLINGE

»Kunden-Veralberung«

Ein schlechtes Spiel zu programmieren ist schlimm genug. Doch was sich Davilex leistet, stellt einen neuen Dreistigkeits-Rekord auf: Man nehme das katastrophale Rennspiel Alarm für Cobra 11, addiere ein paar neue Schrottkarren plus einige Filmschnipsel, und schwupps – schon hat man die perfekte Kunden-Veralberung.

Dass für mich als Techno-Hasser der Scooter-Song noch das Beste an diesem Machwerk ist, sagt alles über die Qualität des neuen Autobahnrasers.

AUTOBAHNRASER: DAS SPIEL ZUM FILM RENNPIEL

PUBLISHER: Koch Media, (01805) 656 008

SPRACHE: Deutsch

RELEASE (D): 20.02.2004

AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 4 Seiten

CA. PREIS: 20 Euro

MULTIPLAYER: 2 Spieler pro Original

USK: ab 12 Jahre

☐ Internet

☐ Netzwerk

☐ Modem

☒ an 1 PC (2 Spieler)

MULTIPLAYER-MODI: Duell, Verfolgungsjagd

3D-GRAFIKKARTEN:

<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX	<input checked="" type="checkbox"/> GF FX 5600/Ultra
<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9500 Pro
<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9000	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9700/Pro
<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 3/3 Ti	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9800 Pro
<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	<input checked="" type="checkbox"/> GF FX 5800/5900

PC MINIMUM

600 MHz CPU
64 MB RAM
200 MB Festpl.

PC STANDARD

1,0 GHz CPU
128 MB RAM
400 MB Festpl.

PC OPTIMUM

1,4 GHz CPU
128 MB RAM
400 MB Festpl.

LAUTSPRECHER: ☒ Stereo

☐ 2 vorne, 2 hinten

☐ 5.1

☐ 6.1

EINGEWÖHNUNG: 10 Minuten

SOLO-SPASS: 0 Stunden

MULTIPLAYER-SPASS: 1 Stunde

EINSTEIGER

FORTGESCHRITTENER

PROFI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

GRAFIK:

Ausreichend

SOUND:

Ausreichend

BEDIENUNG:

Mangelhaft

MULTIPLAYER:

Ausreichend

PREIS/LEISTUNG:

Ungenügend

FAZIT: SPIELERISCHER TOTALSCHADEN AUF DER AUTOBAHN.

17