

Sport

Heiko Klinge



Versteckte Konsolen-Umsetzung. Was für ein erfreuliches Täuschungsmanöver: Wer durch **Midnight Club 2** rast, mag kaum glauben, dass er gerade eine Konsolen-Umsetzung spielt. Maus-Unterstützung, stabile Mehrspieler-Rennen im Netzwerk oder Internet, deutlich verbesserte Grafik – so hat die PC-Version eines erfolgreichen Konsolentitels auszusehen! Umso schöner, dass dieses tolle Beispiel Schule zu machen scheint. Synetic verspricht für **World Racing** eine ähnliche Qualität und liefert dazu noch neue Autos und Strecken. Hoffen wir, dass auch Codemasters aufwacht und **Colin McRae Rally 04** nach dem hingschlugerten Vorgänger zumindest einen Netzwerk-Modus spendiert.

Deutschland hilft Kanada. Wer berühmte Fußball-Nationen aufzählt, wird wohl erst relativ spät an Kanada denken. Aber genau dort entwickelt EA Sports mit **Fifa** die wichtigste PC-Fußballspiel-Serie. Kein Wunder, dass es in Sachen Realismus immer wieder nervige Aussetzer gab. **Fifa 2004** könnte endlich die Wende bringen. Grund: An den Schlüsselpositionen im Team sitzen erstmals Fachleute aus Deutschland, Frankreich und England. Welche positiven Auswirkungen das hat, lesen Sie in unserer Preview.

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Tony Hawk's Pro Skater 3	Sportspiel	05/02	90%
2	NHL 2003	Sportspiel	10/02	89%
3	Fifa Fußball-Weltmeisterschaft 2002	Sportspiel	6/02	89%
4	F1 Challenge 99 - 02	Rennspiel	7/03	89%
5	Nascar Racing 2003 Season	Rennspiel	04/03	89%
6	NBA Live 2003	Sportspiel	01/03	88%
7	Fifa 2003	Sportspiel	12/02	88%
8	Grand Prix 4	Rennspiel	07/02	88%
9	Madden 2003	Sportspiel	10/02	87%
10	Colin McRae Rally 3	Rennspiel	07/03	86%
11	DTM Race Driver	Rennspiel	05/03	86%
12	Tiger Woods PGA Golf 2003	Sportspiel	10/02	86%
13	Need for Speed 6	Rennspiel	12/02	86%
14	Midnight Club 2	Rennspiel	NEU	85%
15	Superbike 2001	Rennspiel	12/00	85%
16	Fußball Manager 2003	Fußballmanager	01/03	84%
17	Rallisport Challenge	Rennspiel	12/02	84%
18	MotoGP 2	Rennspiel	07/03	83%
19	Virtua Tennis	Sportspiel	05/02	83%
20	Mat Hoffman's Pro BMX	Sportspiel	12/01	83%
21	Links 2003	Sportspiel	12/02	82%
22	Anstoss Action	Sportspiel	08/01	82%
23	Rally Trophy	Rennspiel	12/01	81%
24	F1 Racing Championship	Rennspiel	04/01	81%
25	Skispringen 2003	Sportspiel	01/03	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

Midnight Club 2	84
Beach King Stunt Racer	87
Matchball Tennis	87
Smash Up Derby	87

Rasante Renn-Randale

Midnight Club 2



Mit frei befahrbaren Städten, Verfolgungs-Jagden und coolen Stunts beweist Rockstar, dass Asphalt-Action im Stil von GTA 3 auch ohne Ballern funktioniert.

Facts

- 3 riesige Städte
- 56 Renn-Missionen
- 22 Gegner
- 29 Autos
- 3 Motorräder



Motorräder steuern sich kniffliger als Autos, passen aber auch durch schmale Gassen.



Die L.A. Police zeigt mit einem harten Manöver das Schadensmodell unseres Autos.



Auf CD/DVD:
• spielbare
Exklusiv-Demo
• Multiplayer-Duell



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



Im Tipps-Teil:
Renn-Taktiken

Na, toll: Noch fünf Minuten bis zum Rendezvous im Eiscafé, und wir stehen im Stau. Natürlich könnten wir jetzt mit quietschenden Reifen die Leitplanke durchbrechen, über das Dach des nahen Einkaufszentrums brettern und mit einem punktgenauen Sprung direkt auf dem Bananen-Split der Angeboteten landen. Würde in der Realität wohl einige Probleme mit sich bringen, funktioniert in **Midnight Club 2** aber prächtig.

In der Konsolen-Umsetzung von Rockstar (**GTA Vice City**,

Midtown Madness 2) heizen Sie rücksichtslos durch den Großstadtverkehr – auf, neben, unter und über der Straße. Der Adrenalin-Ausstoß pro Kilometer erreicht dabei eine neue Rekordmarke im Rennspiel-Genre, dank gnadenlos spannender Asphalt-Action und einem nervenaufreibenden Schwierigkeitsgrad.

Von L.A. bis Tokio

Herzstück von **Midnight Club 2** ist der Karriere-Modus, der Sie in 56 Renn-Missionen durch die drei Metropolen Los Angeles,

Paris und Tokio hetzt. Um die Krone der Untergrund-Rennszene kämpfen neben Ihnen noch 22 weitere Asphalt-Rowdys, die es aus dem Verkehr zu ziehen gilt. Und das funktioniert am besten, indem Sie jedem erst mal in ein bis drei PS-Duellen stilvoll davon heizen und nach dem Sieg die Konkurrenz-Fahrzeuge einsacken. Die 29 Autos und drei Motorräder müssen mangels Lizenzen zwar mit Fantasienamen auskommen, erinnern vom Design her aber an real existierende Flitzer wie Golf GTI,

Porsche 911 oder Jaguar XJ 220. Auf eine echte Story im Stil des Vin-Diesel-Streifens **The Fast and the Furious** haben die Entwickler leider verzichtet – das hätte sich bei einem Spiel wie **Midnight Club 2** aber angeboten. Immerhin gibt's vor jedem Karriere-Rennen kurze Render-Filmchen, in denen sich Ihr Widersacher mehr oder weniger freundlich vorstellt.

Action wie in GTA 3

Selbst **Need for Speed**-erfahrene Pistenbügler müssen bei **Mid-**

Die coolsten Spezialmanöver



Burnout: Wer bei angezogener Handbremse das Gaspedal durchtritt, braust der Konkurrenz bei richtigem Timing schon auf den ersten Metern davon – ein unverzichtbares Manöver.



Windschattenturbo: Wenn Sie direkt hinter einem Gegner fahren, lädt sich die Windschattenleiste (rechts unten) auf. Ist diese voll, ziehen Sie mit Höchstgeschwindigkeit vorbei.



Zweirad-Stunt: Dieser Balance-Akt erfordert selbst von Profi-Rennfahrern viel Fingerspitzengefühl, hilft aber enorm bei engen Überholmanövern im dichten Gegenverkehr.



Mit über 210 Stundenkilometern rasen wir auf **Notre Dame** in Paris zu. Hinten rechts markieren die blau leuchtenden Säulen die nächsten Checkpoints. (1024x768)

night Club 2 gehörig umlenken. Statt stur durch unflexible Streckenschläuche von A nach B zu brettern, schickt Sie Rockstar auf Checkpoint-Jagden kreuz und quer durch die riesigen, frei befahrbaren Großstädte –

inklusive Gegenverkehr, Passanten und Polizei. Das spielt sich ähnlich actionreich wie die Renn-Missionen von **GTA 3**, allerdings mit deutlich mehr fahrerischen Möglichkeiten. Denn wer brav auf der Straße bleibt,

sieht selten mehr als die Rücklichter seiner bis zu acht Gegner. Also brettern Sie quer durch Einkaufszentren, missbrauchen die Kanalisation für neue Geschwindigkeitsrekorde oder nutzen ein Baustellen-För-

derband als Sprungschance. Damit Sie solche Abkürzungen finden, haben Sie zwischen den Renn-Duellen oder im Freeride-Modus unendlich viel Zeit, um die Städte zu erkunden.

Die äußerst abwechslungsreichen Missionen nutzen die fahrerischen Freiheiten voll aus. So liefern Sie sich unglaublich rasante Highway-Verfolgungsjagden mit der Polizei von Los Angeles. Oder fliegen in einer

Technik-Check

Auflösung

Midnight Club 2 läuft in Auflösungen zwischen 640 mal 480 und 1600 mal 1200 Bildpunkten. Das Spiel startet nur bei einer Farbtiefe von 32 Bit. Ältere 32-MByte-Grafikkarten schaffen so nur bei 1024 mal 768 Pixeln akzeptable Frameraten.

RAM/Festplatte

Mit 128 MByte Hauptspeicher ist Midnight Club 2 spielbar, es kommt aber häufig zu Lade-Rucklern. Wenn Sie die illegalen Straßenrennen flüssig genießen wollen, sollten Sie mindestens 256 MByte RAM in Ihrem PC haben. Auf der Festplatte machen sich die Rennboliden mit 1,6 GByte breit.

Tuning-Tipps

- 1 Das Reduzieren der Auflösung bringt bei langsameren PCs den größten Leistungsschub. Unterhalb von 1024x768 sieht die Grafik allerdings sehr grobpixlig aus.
- 2 Schalten Sie in den Video-Optionen zuerst »Schatten« und »Reflektionen« ab, die Grafik leidet kaum darunter.
- 3 Falls das Spiel noch ruckelt, deaktivieren Sie die »Vollbild-Effekte« und das »Environment Mapping«.
- 4 Vor allem bei Computern mit Onboard-Sound gewinnen Sie Leistung, wenn Sie von 3D-Sound auf »Miles Fast 2D Positional Audio« wechseln. **KE**

Die Performance-Tabelle (Alle Angaben mit 256 MByte RAM und max. Details)

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	640x480x32										
	800x600x32										
1.000 MHz	800x600x32										
	1024x768x32										
1.400 MHz	1024x768x32										
	1280x1024x32										
1.800 MHz	1280x1024x32										
	1600x1200x32										

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

Florian Stangl

Fast & Furious



Wenn Computergegner fahren wie Menschen, macht mir ein Rennspiel besonders viel Spaß. Midnight Club 2 sorgt mit seiner lebendigen, flexiblen KI für spannende

Rasereien im knackigen Karrieremodus – das motiviert dauerhaft. Einsteiger dürften aber mit einigen Levels so ihre Probleme haben.

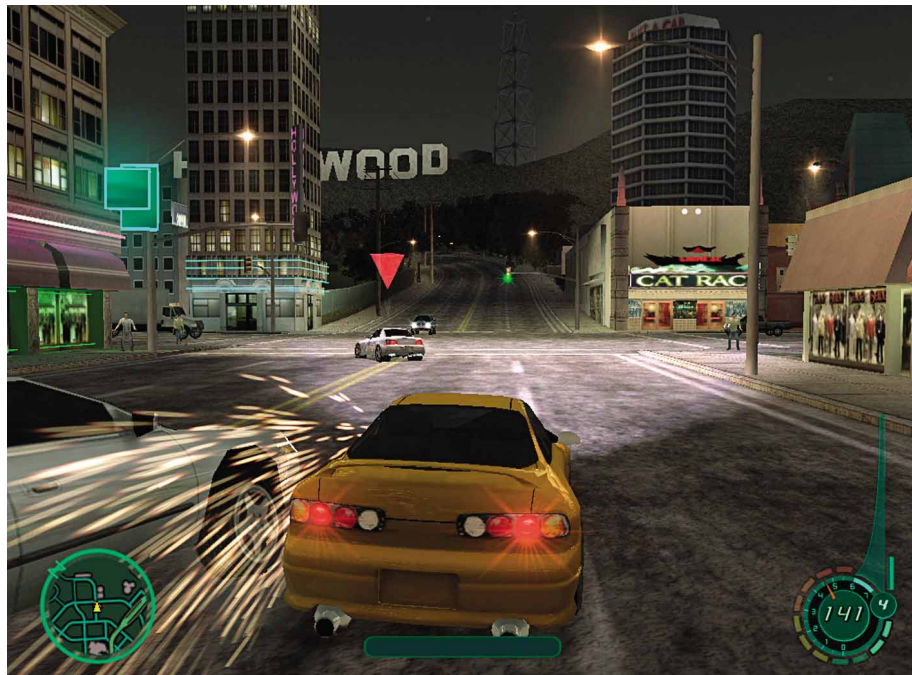
Viel auszusetzen habe ich nicht, nur die Grafik finde ich ärgerlich, weil sie etwas Atmosphäre kostet. Da bauen die Entwickler drei riesige Städte detailliert nach, und dann darf ich nur nachts fahren. Dank der genialen Multiplayer-Modi verzeihe ich das aber und stürze mich lieber ins nächste Internet-Rennen!



Wer eine Tankstelle rammt, entfacht ein kleines Feuerwerk.



Per Abkürzung fliegen wir über die Dächer von Montmatre.



Vor jedem Rennen (hier in Hollywood) müssen Sie dem Gegner zum Startpunkt folgen, ohne sich aufhalten zu lassen.

Sprungschancen-Orgie über die Dächer der Pariser Altstadt.

Schlaue Schubser

Die Fahrphysik von **Midnight Club 2** funktioniert betont simpel und verschafft Ihnen ausreichend Zeit, sich auf den dichten Gegenverkehr und die außerordentlich cleveren Gegner zu konzentrieren. Ihre Konkurrenten fahren zwar auch nicht feh-

lerfrei, schubsen Sie aber schon mal fröhlich gegen den nächsten Betonpfeiler und nutzen immer wieder andere Abkürzungen. Das schraubt den einzigen Schwierigkeitsgrad bisweilen in frustrierende Höhen, zumal Sie nur als Erster die nächste Runde erreichen. Prima: Es lässt sich stets nachvollziehen wo der Patzer lag, und man entdeckt selbst nach dem achten Neustart noch Verbesserungsmöglichkeiten.

Und das Durchhaltevermögen wird belohnt: Neben frischen Fahrzeugen liefern Ihnen einige besiegte Gegner coole Spezialmanöver (siehe Kasten), die das raue Asphalt-Leben noch spannender gestalten.

Stotternder Grafik-Motor

Spielerisch läuft der Motor von **Midnight Club 2** also auf Hochtouren, optisch gerät er dagegen desöfteren ins Stottern. Teils langweilige Texturen und detailarme Autos in den grundsätzlich nächtlichen Rennen heheln der Hochglanz-Konkurrenz von **Need for Speed 6** aussichtslos hinterher. Dezent eingesetzte Spezialeffekte, hohe Spielgeschwindigkeit und regionale Highlights wie die Hollywood-Buchstaben oder der Eiffelturm können den Rück-

stand zwar etwas verkürzen, aber bei weitem nicht aufholen.

Dafür passt die Langzeitmotivation: Die spannenden Multiplayer-Rennen bringen den Asphalt immer wieder zum Bren-

nen, dank witziger Spielmodi und fieser Extras wie »Tarnung« oder »Lenkung umkehren«. Für unendlichen Streckennachschub sorgt der kinderleicht zu bedienende Editor. **HK**

Heiko Klinge

Adrenalin-Overkill

Seit ich durch **Midnight Club 2** rase, steht neben meinem Monitor grundsätzlich eine Familienpackung Baldrian. Mit 260 Stundenkilometern schlängele ich mich durch

den Großstadtverkehr, weiche um Haaresbreite einem Tanklaster aus und rette mich mit einer halben Sekunde Vorsprung ins Ziel. Das treibt den Puls in bisher unbekannte Höhen, ein Adrenalin-Rausch wie in einer guten Achterbahn.

Verzeihbarer Frust

Den hohen Schwierigkeitsgrad kann ich verzeihen. Vereinzelt Frust-Attacken bringen die Motivation zwar ab und an ins Schleudern, trotzdem findet sie dank ausgefeiltem Streckendesign und der cleveren Gegner-KI immer wieder zurück auf die Ideallinie. Schade, dass die spielerisch so flotten Flitzer grafisch etwas lahm sind. Sei's drum: **Midnight Club 2** ist das heißeste Rennspiel des Sommers – für alle, die Nerven wie Drahtseile haben!

Midnight Club 2

Action-Rennspiel



Publisher: Take 2, (01805) 217 316
Sprache: Deutsch
Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 41 S. Handbuch
Release (D): 25.7.2003
Preis: ca. 50 Euro
USK-Freigabe: ab 12 Jahre

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

Eingewöhnung: 30 Minuten Solo-Spaß: 25 Stunden Multiplayer-Spaß: 20 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- vielfältige Missionen
- herausfordernde und flexible Gegner-KI
- Spezialmanöver
- Strecken-Design
- hohe Langzeitmotivation

Kontra

- teils frustrierend hoher Schwierigkeitsgrad
- fehlende Original-Autos
- leichte Verirrungs-Gefahr
- keine KI-Gegner im Mehrspieler-Modus

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Rennen, Explosion, Capture-the-Flag

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz 128 MByte RAM 1,6 GByte Installationsgröße Geforce-Karte	CPU mit 1,4 GHz 256 MByte RAM 1,6 GByte Installationsgröße GF-3-Karte, Analog-Gamepad	CPU mit 1,8 GHz 256 MByte RAM 1,6 GByte Installationsgröße Radeon-9500-Karte, Lenkrad

ALTERNATIVEN

Need for Speed 6 (86%, GS 12/02)

Etwas anspruchlosere Action-Rennen. Dafür gibt's hübsche Grafik und originalgetreue Traumautos.

DTM Race Driver (86%, GS 05/03)

Kompromiss aus Simulation und Action. Tourenwagen-Duelle mit enormem Spielumfang.

WERTUNG

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

Fordernde, extrem abwechslungsreiche Action-Rennen.



Smash Up Derby

Massenverschrottung als Rennspiel.



In der Mitte der Arena gibt's Massenkarambolagen.

Aus der Abteilung Ideen-Recycling erreicht uns mit **Smash Up Derby** ein Klon des Klassikers **Destruction Derby**. Wie im Vorbild verkörpern Sie einen zerstörungswütigen Autofahrer, der gegen ebensolche Computerpiloten in riesigen Arenen antritt. Dort rammen sich die Vollkontakt-Motorsportler so lange, bis nur noch eine fahrtüchtige Schrottmühle durchs Stadion rumpelt. Als zweite Spielvariante gibt's Run-

denrennen, bei denen die KI-Gegner ebenfalls rempeln, schieben und drängeln. Wenn Sie sich auf die Geplänkel einlassen, landen Sie fast immer in der Bande und haben im Gegensatz zum anspruchslosen Karambolage-Modus kaum Sieghancen. Zudem erschweren die schwammige Steuerung und eine bisweilen merkwürdige Fahrphysik Erfolge. Technisch ist das Spiel durchschnittlich, und nach der ersten Begeisterung für die anarchisch-witzigen Blechschlachten langweilt **Smash Up Derby** recht schnell. **GV**

Genre:	Sportspiel
Publisher:	DTP, (01805) 216 698
Preis:	ca. 20 Euro
Anspruch:	Fortgeschrittene
Spieler:	1 bis 8
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
CPU mit 700 MHz	
128 MB, 3D-Karte	

52% SPIELSPASS

Matchball Tennis

Steuerung mit Tennisarm-Gefahr.



Per Hilfslinie bestimmen wir Ballrichtung und -länge.

Gut gedacht, schlecht gemacht: Mit einer innovativen Steuerung will die Tennis-Simulation **Matchball Tennis** den weißen Sport ganz realistisch darstellen. Herausgekommen ist ein umständliches Eingaberitual, bei dem der Spielspaß an der Netzkante hängen bleibt. Vor jeder Aktion müssen Sie Ihren Akteur erst richtig zum Ball stellen und dann Länge und Richtung des Schlags per Hilfslinie bestimmen. Da Ihnen

für diese Prozedur nur Bruchteile von Sekunden bleiben, prägen Hektik und ungewollte Rhythmuswechsel das Bild. Da hätten sich die Entwickler besser an **Virtua Tennis** orientiert: Statt aus Top-Spin und Lob eine Wissenschaft zu machen, benutzt Segas Genre-König eine intuitive Steuerung für spannende Ballwechsel am Fließband. Bei Spielmodi, Gegner-KI, Grafik und Sound bietet **Matchball Tennis** allenfalls Durchschnittskost. Einzig die ausführlichen Statistiken dürfen sich andere Hersteller anschauen. **GV**

Genre:	Sportspiel
Publisher:	BHV, (0800) 248 46 85
Preis:	ca. 30 Euro
Anspruch:	Fortgeschrittene
Spieler:	1 bis 2
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
CPU mit 350 MHz	
64 MB RAM	

38% SPIELSPASS

Beach King Raser

Spektakuläre Buggy-Action.



Bei diesem gewagten **Special-Stunt** verläßt der Fahrer sogar seinen Buggy.

Man nehme das unterhaltssame **Tony Hawk's Pro Skater 3**, ersetze die Rollbretter durch Strand-Buggys, und fertig ist **Beach King Stunt Raser**. In dem Action-Rennspiel zeigen Sie an Stränden berühmter Küstenorte wie St. Tropez und Rio de Janeiro waghalsige Tricks und Sprünge. In der Luft drehen Sie Ihren Flitzer um die Längs- oder Querachse und kombinieren die Manöver durch geschicktes Tastendrücker; bei ordnungsgemäßer Landung hagelt's dafür Punkte. Neben Highscore- und Übungsfahrten gibt es auch einen Karrieremodus. Ziel: die Herzen der ultimativen Strand-schönheiten zu erobern. Zwar bleibt **Beach King Stunt Raser**

bei Leveldesign, Grafik, Sound und Stunt-Vielfalt deutlich unter dem hohen Niveau der **Tony Hawk's**-Serie, sorgt aber zumindest eine Zeitlang für kurzweiliges Fahrvergnügen. **GV**

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

Georg Valtin

Ideal für zwischendurch

Nach vielen mäßigen Autobahn Rasern findet Davilex den Spielspaß ausgerechnet im Strand-Buggy wieder: Wenn sich mein Auto in der Luft wilder dreht als ein Brummkreisel und ich spektakulär durch die Half-Pipes hüpfte, steigt der Adrenalinspiegel!

Allerdings nutzen die Entwickler das Potenzial der witzigen Idee nicht konsequent aus: Versteckte Levelbereiche und zusätzliche Tricks à la Tony Hawk's Pro Skater hätten für mehr Langzeitmotivation gesorgt.

Beach King Stunt Raser

Sportspiel



Publisher: Davilex, www.davilex.com
Sprache: Deutsch
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 12 S. Handbuch

Release (D): 27.8.2003
Preis: ca. 20 Euro
USK-Freigabe: ohne Beschr.

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

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

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz	CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,2 GHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
120 MByte Installationsgröße	120 MByte Installationsgröße	120 MByte Installationsgröße
3D-Karte	Geforce-Karte	Geforce-2-Karte

WERTUNG	
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Befriedigend
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Buggy-Funsport ohne Dauermotivation.

