

# Sport

Heiko Klinge



**Rennspiel-Leiden.** Wie gemein: Da treibe ich einmal im Jahr Messesport in Los Angeles, und schon rasen drei hochklassige Rennspiele in die GameStar-Testbox. Umso mehr freut sich Heimturner Valtin, der **Colin McRae Rally 3**, **F1 Challenge 99 - 02** und **MotoGP 2** bis auf die letzte Schraube zerlegen durfte. Immerhin: Während Georg sich hier ein wenig über ein etwas uninspiriertes, wenn auch immer noch hochklassiges Rallye-Update ärgerte, konnte ich in Los Angeles schon **Colin 04** antesten. Und das wird allem Anschein nach wieder ein Superhit.

**Tony verbindet.** Offensichtlich war es wenig clever von mir, kurz vor Redaktionsschluss das baldige Eintreffen der fertigen Version von **Tony Hawk's Pro Skater 4** anzukündigen. Denn seitdem die Kollegen die Demo (auf unserer CD/DVD!) gespielt haben, wollen selbst absolute Sport-Muffel wie Markus den Test übernehmen. Ich finde es großartig, wenn Sportspiele so gut sind, dass sich selbst Berufs-Strategen und Actionfans für mein Lieblings-Genre begeistern. Übrigens: In unserem E3-Highlights-Video finden Sie bewegte Bilder zu allen Sportspiel-Krachern des nächsten Jahres, von **Colin 04** bis **Fifa 2004** – das dürfen Sie nicht verpassen!

## Sport-Charts

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

Colin McRae Rally 3 .....	104
Next Generation Tennis 2003 ....	107
F1 Challenge 99 - 02 .....	108
MotoGP 2 .....	109

Perfekt ausgesteuert

# Colin McRae Rally 3



Schöner rutschen: Auch in Teil 3 protzt die Rallye-Simulation um den Schotter-Schotten mit dem besten Fahrverhalten!



Auf CD/DVD:  
• Video-Special  
• spielbare Demo

WWW

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

## Facts

- 8 Rallyes
- 56 Strecken
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 8 Autos & 13 Bonus-Wagen
- 2 Spielmodi

**M**it Schottland verbindet man vor allem guten Whisky, Highland-Krieger und natürlich größte Geizigkeit. Aber aus dem Norden Großbritanniens stammt auch einer der bekanntesten Rallye-Fahrer: Colin McRae zeigt auf der Piste ähnlich viel Courage wie William »Braveheart« Wallace beim Freiheitskampf. Ständig am Limit schlittert der Weltmeister von 1995 durch Kurven, rast mit Vollgas Serpentinaugen runter und fliegt bei Bodenwellen meterhoch durch die Luft. Die Simulation **Colin McRae Rally 3** transportiert das Gelände-Feeling mit perfekter Fahrphysik und grandioser Steuerung auf den PC. Einige Patzer verhindern aber

trotz des besten Fahrverhaltens im Rennspiel-Genre den Aufstieg zur Referenz.

## Ford-Zwang

Erstmals in der **Colin McRae**-Serie müssen Sie mit dem namensgebenden Piloten in der WM-Karriere zwingend im Ford Focus über Stock und Stein brettern. Dabei fährt der Schotte mittlerweile Citroën – so viel zur Aktualität der Konlosenumsetzung. Alle anderen Boliden wie Subaru Impreza WRX oder Mitsubishi Lancer EVO VII dürfen Sie nur im Einzel-Etappen-Modus über die Strecken manövrieren; die derzeit besten Rallye-Modelle von Peugeot fehlen aus Lizenzgründen in **Colin 3**

ganz. Das nimmt dem Spiel einen ganzen Haufen Motivation: Im Vorgänger wählten Rallye-Fans noch aus einem deutlich größeren Fuhrpark ihren Favoriten für die Meisterschaft.

Eine WM-Saison besteht aus sechs Einzelrallyes mit je sieben Abschnitten. Der letzte davon ist die sogenannte »Super Special Stage«: Wichtige WM-Punkte erkämpfen Sie sich im Gegensatz zu normalen Etappen auf einem Rundkurs mit zwei parallelen Spuren im direkten Duell mit einem Computergegner. Am Ende der Rallye entscheidet wie üblich die Gesamtzeit über die Platzierung; je nach Abschneiden erhalten Sie Punkte für die WM-Wertung. Siege bei

den Meisterschafts-Rallyes schalten übrigens Bonus-Autos frei. Hinter das Lenkrad dieser zusätzlichen Wagen dürfen Sie sich aber auch nur im Einzel-Etappen-Modus, nicht aber bei der WM klemmen.

Dreist: Wer mit Fun-Fahrzeugen wie Buggy oder Düsenjäger losheizen will, muss sich die entsprechenden Schummel-Codes wie bei **DTM Race Driver** über Codemasters' kostenpflichtige 0190-Nummer besorgen.

## Fahrphysik-Genie

Wie der Vorgänger bietet auch der dritte **Colin McRae**-Teil das beste Handling im Rennspiel-Genre. Ob Geschwindigkeitsgefühl, Bremsweg, Beschleuni-

Bei den Etappen in Großbritannien wechseln oft die Bodenbeläge und damit die Fahrstile: Während wir hier gerade auf **Asphalt** in die Kurve einbiegen, zeugt der Dreck am Focus noch von der gerade überstandenen **Matsch-Passage**.



Die sehenswerte **Zeittupe** beweist: Colin McRae und sein Beifahrer Nicky Grist wirbeln mächtig Staub auf.



**Schneesturm** und eisbedeckte Fahrbahnen machen die schwedischen Abschnitte zu einer Rutschpartie.





Dank perfekter Steuerung gehen Kurvendrifts wie hier bei der Griechenland-Rallye locker von der Hand. Beachten Sie die enorme Sichtweite!



Einziger grafischer Höhepunkt des Spiels: der gelungene Scheibenwischer-Effekt. Die Regentropfen verlaufen sogar entsprechend der Geschwindigkeit Ihres Wagens.

gung oder Bodenhaftung – hier passt einfach alles. Die Entwickler stimmten die Tastatursteuerung so perfekt auf die Fahrphysik ab, dass man den Boliden jederzeit voll unter Kontrolle hat. Zwar unterstützt das Spiel auch Force-Feedback-Lenkräder, doch erreichen Sie selbst mit viel Übung kaum die Zeiten der Keyboard-Lenker.

Obwohl sich die Schotter-Schleudern so einfach beherrschen lassen, verhalten sie sich physikalisch korrekt: Vordere Platzierungen erreichen Sie nicht mit Bleifuss, sondern mit Köpfchen. Folglich widerlegt **Colin McRae 3** eindrucksvoll den weit verbreiteten Irrtum, dass Rallye-Piloten dauernd mit Handbremse führen: Wer das versucht, hievt seinen Boliden zwar irgendwie ums Eck, büßt dabei aber wertvolle Sekunden ein. Selbst bei Haarnadelkurven bringen Könnern das Auto daher lieber mit kontrollierten Lastwechsel-Reaktionen ins Rutschen.

### Rallye-Eiskunstlauf

Die acht Rallyes in Spanien, Großbritannien, Griechenland, Australien, Finnland, Schweden, USA und Japan stellen Sie vor wechselnde Herausforderungen. Auf Schwedens schnee- und eisbedeckten Waldwegen drückt Colin öfter auf die Bremse als auf das Gaspedal, um feinfühlig durch die Kurven zu schlittern. Dagegen laden die roten Sandpisten im Land der Kängurus zu spektakulären Drifts geradezu ein. Insgesamt erfindet

Codemasters in Sachen Streckendesign das Rad zwar nicht neu, bietet aber durchweg sehr gelungene Kurse mit anspruchsvollen Passagen auf **Colin 2**-Niveau. Lobenswert: Fast jede Strecke hat ihren typischen Rhythmus. Bereits nach wenigen Metern wissen PC-Piloten recht genau, welchen Fahrstil sie in den nächsten drei Minuten einschlagen müssen – so lange dauern die Etappen im Schnitt.

### Setup für Dummys

Beim Wagen-Setup zeigt sich die Simulation knauserig: Zwar dürfen Sie das Fahrverhalten anhand variabler Werte für Bremsbalance, Lenkempfindlichkeit und Kraftverteilung je-

derzeit Ihren persönlichen Vorlieben anpassen. Doch wichtige Tuning-Optionen wie unterschiedliche Fahrgestelle, Turbos und Reifentypen werden erst im Lauf Ihrer WM-Karriere sukzessive verfügbar.

Beim Einzel-Etappen-Modus dürfen Sie dagegen gar nichts an den Boliden ändern. Damit entfällt die wichtige Möglichkeit, einzelne Rallye-Abschnitte mit geänderten Übersetzungen, Federhärten und Turbos zu testen. Ebenfalls eine taktische Einschränkung: Mögliche Reparaturen zwischen den WM-Etappen erledigt Ihr Team im Gegensatz zum Vorgänger automatisch. Dadurch entgeht Ihnen der Nervenkitzel, sich et-

## Heiko Klinge



### Gebremste Euphorie

Da ist sie wieder – diese Fahrphysik, für die ich alle anderen Rennspiele links liegen lasse. Es fühlt sich einfach unglaublich echt an, wenn ich auf eisigem Unter-

grund durch die Haarnadelkurven schlittere. Nur: Den Vorgänger habe ich zwei Jahre lang und regelmäßig gespielt, Colin 3 wird nach zwei Monaten im Regal verstauben.

Der Grund für die Motivations-Sollbruchstelle: Fahrzeug-Beschränkung und fehlende Reparaturen bremsen den Langzeit-Spielspaß unnötig aus. Colin McRae Rally 3 ist ein großartiges Spiel für jeden Hobby-Raser, das aber den Sprung an die Genre-Spitze durch dumme Designfehler leichtsinnig verschleudert hat.

## Technik-Check

### Auflösung

Colin McRae Rallye 3 bietet Auflösungen zwischen 640 mal 480 Pixel (mit 16 Bit) und 1600 mal 1200 Bildpunkten (mit 32 Bit Farbtiefe). Anti-Aliasing verbessert die Grafikqualität zusätzlich, drosselt aber gleichzeitig die Performance.

### RAM/Festplatte

Nach der Installation belegt das Spiel satte 3,1 GByte auf der Festplatte. Achtung: Die Auslagerungsdatei benötigt weitere 500 MByte. Mindestens 128 MByte Arbeitsspeicher sollten Sie im Rechner haben, um Colin McRae Rallye 3 spielen zu können. Ab 256 MByte Arbeitsspeicher rasen Sie ohne jeden Ruckler über die Pisten.

### Tuning-Tipps

- 1 Den größten Einfluss auf die Performance hat die Auflösung. Unter 1024 mal 768 Bildpunkten erkennt man viele Streckendetails allerdings kaum noch.
- 2 Mit dem Herunterschrauben der Farbtiefe bekommen Sie ein paar Bilder pro Sekunde mehr, bei kaum spürbaren grafischen Qualitätseinbußen.
- 3 Wenn Sie in der Cockpit-Ansicht fahren, muss das Spiel weniger Polygone als in der Außenansicht zeigen. Dadurch steigt die Framerate leicht an.
- 4 Die Reduzierung der übrigen Einstellungen wie Z-Buffer oder Draw-Distance bringt kaum Leistung, die Grafikqualität aber wird schlechter. **FG**

### Die Performance-Tabelle

(Alle Angaben mit max. Details und 256 MByte RAM)

CPU mit	TNT 2 (32 MB)	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700	GF FX 5800/Ultra	Radeon 9800 Pro
<b>750 MHz</b> 800x600x32 (min. Details) 1024x768x32 (max. Details)										
<b>1.000 MHz</b> 1280x1080x32										
<b>1.200 MHz</b> 1600x1200x32										
<b>1.400 MHz</b> 1600x1200x32 (min. Details) 1600x1200x32 (mit FSAA)										

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

## Georg Valtin



... aber der Fahrspaß stimmt

Jeden Morgen sehe ich den hässlichen Ford meiner Nachbarin. Und jetzt steckt mich Colin McRae Rally 3 ausgerechnet in den Focus

– wo ist mein geliebter Peugeot 106 aus Teil zwei? Doch schon nach den ersten Etappen verblasste bei mir diese Einschränkung: Selbst im Ford bietet das Spiel einfach ein besseres Fahrgefühl als die versammelte Konkurrenz.

Dieses Rase-Vergnügen dauert an, bis ich die Meisterschaft in allen drei Schwierigkeitsgraden gewonnen habe. Die Langzeitmotivation verschwindet schnell angesichts der Beschränkung auf ein Auto in der Karriere, fehlender Setup-Möglichkeiten bei den Einzel-Etappen und der durchschnittlichen Grafik. In all diesen Bereichen schneidet Microsofts Rallysport Challenge besser ab, dürfte vielen Rallye-Fans aber zu arcade-lastig sein. Dann also doch Colin 3...

wa zwischen ausgebesselter Federung oder dem Turbo entscheiden zu müssen.

### Auch Einsteiger siegen

Dank drei gut ausbalancierter Schwierigkeitsgrade müssen Sie kein Rallye-Profi sein, um aufs Treppchen zu rasen: Auf der leichtesten Stufe erreichen Sie auch mit kleinen Schnitzern vordere Platzierungen. Dagegen fordert der mittlere Schwierigkeitsgrad nahezu fehlerfreie Fahrten. Auf dem höchsten Level gewinnen nur Perfektionisten; selbst ein einziger falscher Kurvenradius kann entscheidende Zehntel kosten. Dass **Colin 3** die Etappen in nur vier sehr lange Sektoren unterteilt, erschwert die Suche nach verlorenen Sekunden. Das war im zweiten Teil besser, als das Pro-



Eklante Fahrfehler enden bisweilen mit einem spektakulären **Überschlag**, der den Wagen beschädigt.



Die kurvenreiche **Finnland-Rallye** führt im Gegensatz zu den Vorgänger-Teilen realistisch durch eine Seenlandschaft.

gramm der aktuellen Fahrt detailliert die Strecken-Bestzeit gegenübergestellt hat. Dafür zählt jetzt ein Countdown die Sekunden runter, wenn Sie sich einer Zwischenzeit nähern, und vergleicht Ihre Zeit mit der von CPU-Piloten aufgestellten Bestmarke. Haken an der Sache: Als Führender der Gesamtwertung (und das sind Sie meistens) fahren Sie immer zuerst; dadurch entfällt die wichtige Möglichkeit zum Vergleichen.

### Technischer Oldtimer

Dank polygonreicher Autos und abwechslungsreicher Streckendetails sieht **Colin McRae Rally 3** grafisch ein gutes Stück besser aus als der Vorgänger. Im Vergleich zur ausgezeichneten Optik von Microsofts Xbox-Umsetzung **Rallysport Challenge** wirkt Codemasters' Simulation aber mittlerweile so attraktiv wie eine verschmutzte Heckscheibe: Zuschauer und Bäume bestehen meist aus flachen Bitmap-Tapeten. Die blassen, niedrig aufgelösten Texturen auf Häusern, Felsbrocken und Straßen fallen selbst bei Tempo 180 negativ auf. Einziger, dafür umso schönerer Leckerbissen der Grafik: Der Scheibenwischereffekt der Cockpit-Perspektive bei den verregneten Etappen. Regentrop-

fen prasseln dabei realistisch auf die Scheiben und werden bei hohen Geschwindigkeiten vom Fahrtwind in die Länge gezogen, ehe das Wischerblatt sie täuschend echt von der Scheibe

entfernt. Kernige Motorengeräusche, knatternde Fehlzündungen und glasklare Sprachausgabe des Beifahrers sorgen in der Soundrubrik für eine sehr gute Note. **GV**

## Colin McRae Rally 3

Rallye-Simulation

Publisher: Codemasters  
Sprache: Deutsch  
Ausstattung: DVD-Box, 3 CDs, 25 S. Handbuch  
Release (D): 30.06.2003  
Preis: 45 Euro  
USK-Freigabe: ohne Beschr.

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

Eingewöhnung: 30 Stunden Solo-Spaß: 20 Stunden Multiplayer-Spaß: 10 Stunden

### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
perfekte Fahrphysik	WM-Modus nur im Ford
makellose Tastatursteuerung	durchschnittliche Grafik
abwechslungsreiches Streckendesign	umständliche Menüs
tolles Schadensmodell	unzureichendes Setup
realistischer Scheibenwischereffekt	kostenpflichtige Cheat-Codes

### MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (4 Spieler)  
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Einzel-Etappen-Modus

### HARDWARE-KONFIGURATION

TNT 2 (32 MB)	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti
Geforce 4 Ti	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700	GF FX 5800/Ultra	Radeon 9800 Pro

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 750 MHz 128 MByte RAM 3,1 GByte Installationsgröße Geforce-Karte	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 3,1 GByte Installationsgröße Geforce-2-Karte	CPU mit 1,4 GHz 512 MByte RAM 3,1 GByte Installationsgröße Geforce-3-Karte

### ALTERNATIVEN

**Colin McRae 2.0** (90%, GS 01/01)  
Nahezu identisches Fahrgefühl, aber umfangreicher. Mit freier Wagenwahl für die Weltmeisterschaft.

**Rallysport Challenge** (84%, GS 12/02)  
Technisch zwei Klassen besser. Mehr Spielmodi, aber etwas schlechtere Fahrphysik und Steuerung.

### WERTUNG

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

Sehr gute Simulation mit perfektem Fahrgefühl.





# Next Gen. Tennis 03

Trotz Lizenz fades Filzball-Kloppen.



Der **Doppelpartner** spielt schlau, die Gegner agieren dafür um so dämlicher.

**E**s ist zum Schläger-Schmeißen: Trotz des beachtlichen Verkaufserfolgs der PC-Version von **Virtua Tennis** hat Empire noch immer keine Umsetzung des Nachfolgers angekündigt.

Wanadoo will die Karrierepause des Champions nutzen und mit **Next Generation Tennis 2003** die Weltranglisten-Spitze erobern. Dafür lizenzierten die Franzosen French- sowie US-Open und einige Tennis-Stars wie Marat Safin, Alex Corretja oder Justine Henin-Hardenne.

Talentmäßig hat **NGT 2003** durchaus was auf dem Racket: Vier Schlagvarianten, halbwegs präzise Steuerung und realistische Ballgeschwindigkeit. Allerdings verderben immer wieder dämliche Realismus-Aussetzer den Tennis-Spaß. Nach kurzer Eingewöhnung schlagen Sie pro Spiel mehr Asse als Pete Sampras während eines ganzen Turniers oder beantworten knallharte Smashes mit einem Stopp. **HK**

## Heiko Klinge

### Talent-Verschwendung

Selten ist mir ein Sportspiel mit größeren Formschwankungen unter das Gamepad gekommen. Da freue ich mich über meinen schlaun Doppelpartner, trickse aber im nächsten Moment den Gegner mit immer dem gleichen Schlag aus. Endlich liefert eine Tennissimulation mal eine realistische Geschwindigkeit, und dann sind 70 Prozent der Ballwechsel nach dem ersten Return beendet. Schade um all das verschleuderte Talent!

## Next Generation Tennis 2003 Sportspiel



Publisher: Wanadoo, (02408) 959 209  
Sprache: Deutsch  
Ausstattung: 1 CD, DVD-Box, 15 S. Hb.

Release (D): 14. 5. 2003  
Preis: ca. 35 Euro  
USK-Freigabe: keine Beschr.

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

Eingewöhnung: 30 Minuten Solo-Spaß: 8 Stunden Multiplayer-Spaß: 5 Stunden

### HARDWARE-KONFIGURATION

TNT 2 (32 MB) GeForce 1/2 MX GeForce 2/4 MX Radeon 9000 GeForce 3/3 Ti  
GeForce 4 Ti Radeon 9500 Pro Radeon 9700 GF FX 5800/Ultra Radeon 9800 Pro

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 300 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 300 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,2 GHz 256 MByte RAM 300 MByte Installationsgröße 3D-Karte, Gamepad

### WERTUNG

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

Tennisspiel mit großen Stärken und großen Schwächen.



Vierfache Weltmeisterschaft

# F1 Challenge 99-02



Saisonrückblick zum Mitspielen: In der bisher umfangreichsten F1-Simulation fahren Sie um die Weltmeisterschaftskronen der vergangenen vier Jahre!



Auf CD/DVD:  
Video-Special



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

Nach schwachem Saisonstart bläst Schumi im neuen Haifisch-Ferrari zur Aufholjagd in Sachen Weltmeisterschaft. Was im Fernsehen schon toll aussieht, würde am heimischen PC noch mehr Spaß machen. Doch statt einer Simulation zur aktuellen Saison versorgt Electronic Arts mangels 2003-Lizenz die Rennspiel-Fans dieses Mal mit vier Jahren Formel-1-Geschichte: 14 Teams, 17 Strecken, 44 Fahrzeug-Typen und 34 Fahrer machen **F1 Challenge 99-02** zur bisher umfangreichsten F1-Simulation für den PC.

## Tolles WM-Feeling

Sie übernehmen standesgemäß einen der echten Formel-1-Pilo-

ten und wählen dann Training, Einzelrennen oder eines der vier WM-Jahre – dank der Lizenz natürlich mit den jeweiligen Originalteams, -fahrern und -strecken. Das Spiel berücksichtigt dabei auch die Besonderheiten jeder Saison, wie etwa den Umbau des Hockenheimrings im Jahre 2002. Auch bei den Rennen stimmen die Details: Während der Trainingsläufe beispielsweise herrscht auf den Tribünen gähnende Leere, im Rennen aber jubeln die Zuschauer dicht gedrängt ihren Lieblingen zu.

## Learning by crashing

Die grandiose Fahrphysik ist in Kombination mit der exakten Steuerung die Sahneseite der Simulation. Besonders wenn Sie die PS-Monster mit einem Force-Feedback-Lenkrad steuern, fühlt sich das Spiel täuschend echt an. Ebenfalls lobenswert: Die Flitzer lassen sich bis in den Grenzbereich sehr gut beherrschen. Dreher, Verbrenner oder Ausritte ins Kiesbett basieren auf nachvollziehbaren Fehlern – genau das motiviert zur Perfektion der eigenen Fahrweise. Dank stufenweise zuschaltbarer Hilfen darf jeder Hobby-Raser seinen Wagen nach Wunsch konfigurieren. Ärgerlich: Die lehrreiche Fahr-schule aus **F1 2002** fehlt. **GV**

## Georg Valtin



### Wieder Pole Position

Auch in **F1 Challenge 99-02** machen die Spoiler-Duelle gegen schlaue Computerschumis jede Menge Spaß. Der hätte sich aber noch steigern lassen, dürfte man

eine Karriere über alle vier Jahre starten. Da aber innerhalb jeder Saison die WM-Atmosphäre stimmt, kann ich mit diesem Makel gut leben.

Sei's drum: Dank erstklassiger Fahrphysik, frei konfigurierbaren Fahrhilfen und moderner Technik ist **F1 Challenge 99-02** derzeit die beste Wahl für PC-Formel-1-Fans. Allerdings sollten Sie mit einem Force-Feedback-Lenkrad spielen, sonst geht viel Realismus verloren.



Bei Crashes fliegen spektakulär die Einzelteile.



Wasserspritzer erschweren bei Regen die Sicht.



Die dynamische Cockpit-Perspektive bietet ein unglaublich realistisches Fahr-Erlebnis.

## F1 Challenge 99-02

Rennspiel

Publisher: Electronic Arts, (0190) 776 633 Release (D): 27.6.2003  
Sprache: Deutsch Preis: ca. 40 Euro  
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 36 S. Handbuch USK-Freigabe: ohne Beschr.

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

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

### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> <li>vorzügliche Fahrphysik</li> <li>tolle Soundkulisse</li> <li>exzellente Grafik</li> <li>zahlreiche Fahrhilfen</li> <li>realistische Computergegner</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>kein Karrieremodus</li> <li>Ideallinie fehlt</li> <li>keine 2003-Lizenz</li> <li>lange Ladezeiten</li> </ul>

### MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Einzelrennen

### HARDWARE-KONFIGURATION

TNT 2 (32 MB)	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti
Geforce 4 Ti	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700	GF FX 5800/Ultra	Radeon 9800 Pro

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 450 MHz 128 MByte RAM 1,0 GByte Installationsgröße TNT-2-Karte	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 1,0 GByte Installationsgröße Geforce-2-Karte	CPU mit 1,8 GHz 512 MByte RAM 1,0 GByte Installationsgröße Geforce-3-Karte

### ALTERNATIVEN

**F1 2002** (89%, GS 07/02)

Fast identische Technik, aber die Saison 2002. Außerdem gibt's einen tollen Fahr-schulmodus.

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

Codemasters' Tourenwagenspiel bietet zahlreiche lizenzierte Rennstrecken und Meisterschaften.

### WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Gut
Spieletiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Sehr gut

Umfangreiche, technisch vorzügliche F1-Simulation.



Rasende Biker

# MotoGP 2

Da steigt die nach oben offene Adrenalin-Skala: Ohne Knautschzone und auf nur zwei Rädern brettern Sie mit 300 Sachen um die MotoGP-Weltmeisterschaft!

## Georg Valtin



### Auch für Nicht-Biker toll!

Ich bremsen binnen vier Sekunden von Tempo 300 auf 80 km/h und schlängle mich mit katzenhafter

Anmut durch die Schikane. Beim anschließenden Beschleunigen hebt das Vorderrad ab und setzt gerade noch rechtzeitig auf, damit ich mich in die nächste Kurve lehnen kann. Das ist normal in MotoGP 2, das ist Adrenalin pur, das macht Laune!

Neben den spannenden Rennen haben mich vor allem die Herausforderungen gepackt, die den typischen »Das muss doch zu schaffen sein!«-Virus auslösen. Angesichts dieser Dauermotivation sollten sich alle Motorrad- und Rennspiel-Fans das Fahrvergnügen gönnen.

guter Steuerung und einsteigerfreundlicher Fahrphysik zum risikofreien Rennvergnügen.

### Gugg ma, dor Sachsenring!

Mit der Lizenz der Saison 2002 auf dem Sozus bietet **MotoGP 2** ein bekanntes Umfeld: Stars wie Valentino Rossi und Max Biaggi drehen am Gasgriff der 500-Kubik-Rennhobel von Ducati, Honda und Co., um die echten Kurse wie Le Mans und Sachsenring in Bestzeit zu umkurven. Während Sie in den Einzelrennen einen der Original-Fahrer übernehmen, basteln Sie für den WM-Modus Ihren eigenen Piloten. Für vordere Platzierungen erhalten Sie Punkte, die Sie in die Attribute Höchstgeschwindigkeit, Bremsen, Beschleunigung und Kurvenlage investieren. Pro Strecke gibt es zudem so genannte Herausforderungen. Bei denen müssen Sie meist bestimmte Abschnitte in einer vorgegebenen Zeit schaffen – dafür kriegt Ihr Fahrer Bonuszähler. Vor jedem Rennen können Sie diese Punkte umverteilen, um etwa auf einem schnellen Kurs Geschwindigkeit statt Kurvenlage zu stärken.

### Stufenlos simuliert

Der Simulationsanteil von **MotoGP 2** lässt sich per Schieberegler zwischen null und 100 einstellen. Je höher dieser Wert ist, desto anspruchsvoller das Handling. **MotoGP 2** ermöglicht aber auch fortgeschrittene Fahrtechniken wie Kurvenslides: Vorder- und Hinterradbremse lassen sich getrennt voneinander betätigen. Nervig sind in den beiden höchsten der vier Schwierigkeitsgrade die rüpelhaften KI-Piloten, die stur auf der Ideallinie

kleben und ihren menschlichen Kontrahenten einfach umschubsen. Alternative: Mit bis zu 15

Mitspielern dürfen Sie auch im Netzwerk oder über Internet um die Wette sausen. **GV**

**WWW**

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



Nur für Profis:  
Die Ego-Perspektive erfordert perfekte Streckenkenntnisse, da Sie den **Kurvenverlauf** nicht vor-aussehen können.

**M**otorradfahrer sind schon verflücht vielseitig: Die einen können auf ihrer Harley-Davidson vor Coolness kaum sitzen, andere überqueren mit Cross-Maschinen Autos und Felsbrocken. In **MotoGP 2** geht es aber um die schnellsten Vertreter der Biker-Zunft, die Hochgeschwindigkeits-Akrobaten der MotoGP-Rennserie. Für die meisten Zeitgenossen würden deren Fahrmanöver im richtigen Leben mit Schürfwunden und Knochenbrüchen enden. Am PC wird die Rundenhatz dank



In höheren Schwierigkeitsgraden drängen KI-Piloten den Spieler frech von der Ideallinie.

## MotoGP 2

## Motorrad-Simulation



Publisher: THQ, (01805) 605 511 Release (D): 13.6.2003  
Sprache: Deutsch Preis: ca. 50 Euro  
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 28 S. Handbuch USK-Freigabe: ohne Beschr.

Einsteiger			Fortgeschrittene			Profis			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Eingewöhnung: 30 Minuten			Solo-Spaß: 30 Stunden			Multiplayer-Spaß: 15 Stunden			

### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

#### Pro

- lizenzierte Fahrer und Motorräder
- authentische Strecken
- tolles Geschwindigkeitsgefühl
- motivierendes Punktesystem
- einsteigerfreundliche Fahrphysik

#### Kontra

- veraltete Daten der Saison 2002
- anfangs nur drei von 17 Strecken verfügbar
- teils rüpelhafte Fahrer-KI
- keine einblendbare Ideallinie

### MULTIPLAYER

Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)  
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Schnelles Rennen, Meisterschaft, Grand Prix

### HARDWARE-KONFIGURATION

TNT 2 (32 MB)	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti
Geforce 4 Ti	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700	GF FX 5800/Ultra	Radeon 9800 Pro

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 450 MHz 128 MByte RAM 410 MByte Installationsgröße Geforce-Karte	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 580 MByte Installationsgröße Geforce-2-Karte	CPU mit 1,8 GHz 512 MByte RAM 580 MByte Installationsgröße Geforce-3-Karte

### ALTERNATIVEN

**Superbike 2001** (85%, GS 12/00)

Super Strecken, super Maschinen, super Steuerung. Ultrarealistisch und dadurch sehr schwer.

**MotoGP** (81%, GS 08/02)

Ähnlich gutes Fahrgefühl, technisch aber etwas schwächer und weniger Strecken.

### WERTUNG

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

Gelungene, einsteigerfreundliche Motorrad-WM.

