

Sport

Heiko Klinge



Sportsponage erwünscht. Masse statt Klasse: Noch verwöhnt vom letzten Monat müssen PC-Sportler diese Ausgabe einige Enttäuschungen hinnehmen. Besonders vom Trio **Rally Championship 2002**, **Moto Racer 3** und **Supercar Street Challenge** hatte ich mir trotz zweier 70er-Wertungen wesentlich mehr erhofft. Auch wenn wir wohl lange auf ein Rennspiel mit **Colin McRae**-Fahrphysik, **Need for Speed**-Karrieremodus und **Rally Trophy**-Grafik warten müssen: Ein wenig Kiebitzen bei der Konkurrenz hätte so manchen Faux Pas vermieden.

Einsam und gemeinsam. Interessantester Neuzugang ist diesen Monat **Motorcity Online**. Trotz aller vorhandenen Qualitäten spiele ich die Internet-Rennen mit gemischten Gefühlen. Electronic Arts hat im Prinzip nur den Multiplayer-Modus aus ihrer **Need for Speed**-Reihe seziert und mit ein paar Community-Extras wie Tauschhandel und Clubunterstützung erweitert. Sollte **Need for Speed 6** ohne Mehrspieler-Funktion erscheinen, um **Motorcity Online** zu pushen, werde ich jedenfalls ernsthaft sauer. Von einer hochklassigen Sport- oder Rennsimulation erwarte ich einfach, dass es Mannschafts- und Einzelsportler gleichermaßen versorgt.

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 2002	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	12/01	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	Mat Hoffman's Pro BMX	Sportspiel	12/01	83%
19	Anstoss Action	Sportspiel	8/01	82%
20	Rally Trophy	Rennspiel	12/01	81%
21	F1 Championship Racing	Rennspiel	4/01	81%
22	Virtual Pool 3	Sportspiel	4/01	81%
23	Madden NFL 2002	Sportspiel	10/01	80%
24	Motocross Madness 2	Rennspiel	7/00	80%
25	PGA Championship Golf 2000	Sportspiel	10/00	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

Rally Championship 2002	112
Motorcity Online	114
Moto Racer 3	116
Tennis Masters Series	117
Cycling Manager	117
Skispringen 2002	118
Meistertrainer 01/02	118
Sega GT	118
Supercar Street Challenge	119



Mittelklasse-Wagen

Rally Championship 2002



Tief fliegen statt schnell fahren: Mit einem actionlastigen Driftspektakel setzt Ubi Soft zum Sprung auf das Rallye-Siegerpodest an.



Auf CD/DVD:
Video-Special

WWW

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



Tückische Hindernisse wie diese Hausdurchfahrt gibt es auf fast jeder Etappe.

Heiko Klinge



Potenzial verschleudert

Realismus hin oder her: Wenn ich mit angezogener Handbremse elegant in eine Kiesgrube schlittere, um einen Kipplaster als Sprung-

schanze zu missbrauchen, ist das für mich pures Rennvergnügen. Die tolle actionlastige Fahrphysik und das interessante Streckendesign erzeugen eine ideale Spielweise für waghalsige Rallye-Stunts – inszeniert mit schicker Grafik. Auch der große Fuhrpark motiviert mich mit immer neuen Herausforderungen.

Unter Zeitdruck

Dass ich dabei häufig an Checkpoints vorbeirutsche, kann ich noch verzeihen. Richtig sauer macht mich dagegen das schlampige Spieldesign. Die miesen Beifahreransagen und vor allem die Ungereimtheiten bei der Zeitnahme hätten ohne großen Aufwand vermieden werden können. Wegen weihnachtlichem Zeitdruck wurde offensichtlich der TÜV vergessen und damit aus einem potenziellen Sieger-Auto nur ein annehmbarer Zweitwagen.

Am fleißigsten ist Ubi Soft, die mit **Rally Championship 2002** und einem neuen Entwicklerteam bereits zum vierten Überholversuch gegen PC-Champion **Colin McRae** ansetzt.

Wüste und Schnee

Die englischen Programmierer von Warthog müssen ausgesprochene Patrioten sein. Anders ist es nicht zu erklären, dass bei **Rally Championship 2002** drei der insgesamt sechs Rennen auf der britischen Insel stattfinden. Erst nachdem Sie Schottland, Wales und die irische Insel Manx durchpflügt haben, dürfen Sie in den USA, Kenia und Schweden durch den Rest der Rallye-Welt kurven. Abwechslungsreiches Streckendesign tröstet ein wenig über die geographische Armut hinweg. Auf nahezu jeder Etappe gibt es neue fahrerische Überraschungen zu bestaunen. So

schlittern Sie über einen Sandstrand, balancieren am Abgrund eines Canyons entlang oder navigieren durch Lagerhallen in einem Hafen.

Die 24 weitläufigen Strecken laden zur fröhlichen Suche nach Abkürzungen ein. Dabei passiert es allerdings häufig, dass Sie im Eifer des Gefechts an einem Checkpoint vorbeirutschen und Ihre Zeit nicht gewertet wird. Immerhin haben Rallye-Fahrer die Möglichkeit, sich vor der Wertungsprüfung die jeweilige Etappe in aller Ruhe anzuschauen. In diesem Modus lassen sich außerdem die Beifahrer-Ansagen den eigenen Bedürfnissen anpassen. Das ist auch bitter nötig, da die voreingestellten Hinweise Sie mit gnadenlos schlechtem Timing zielgenau ins nächste Hindernis befördern.

Reifenlose Stunts

28 Autos harren Ihrer Driftkünste. Sie beginnen mit Serienwagen wie dem Ford Puma und steigen im Verlauf Ihrer Karriere in die offiziellen Rallye-Boliden der WRC-Klasse sowie mit Audi Quattro und Lancia Stratos sogar in einige waschechte Klassiker. Die gutmütige, actionorientierte Fahrphysik erlaubt unkompliziertes Handbremsen-Schlittern, lässt aber trotzdem genügend Freiraum für fahrerische Verbesserungen. Nur die übertriebenen Flugeigenschaften der Blechkisten haben mit einem Rennspiel wenig zu tun. Bereits kleine Unebenheiten reichen aus, um die Kontrolle über das Auto zu ver-



Bevor Sie an den Start gehen, sollten Sie die Strecke ohne Zeitdruck abfahren und die schlecht voreingestellten Beifahreransagen optimieren.

lieren. Ein detailliertes Schadensmodell mit 13 Teilbereichen setzt die Folgen dieser Stunts in Szene. Erstmals in einem Rallye-Spiel können die Fahrzeuge sogar einzelne Räder verlieren.

Klassen-Unterschied

Immerhin 25 Piloten aus allen Rallye-Klassen befinden sich im Fahrerfeld. Die Erfolgsaussichten hängen deshalb stark vom Untersatz ab. Mit einem Skoda Felicia ist ein zehnter Platz noch aller Ehren wert, das gleiche Ergebnis kommt mit einem Subaru Impreza einer mittelschweren Katastrophe gleich. Ungeheimheiten bei der Zeitmessung ärgern uns deshalb besonders. So lagen wir bei unserem Test teilweise trotz Bestzeiten in allen Sektoren nicht in Führung. Zwischen den Etappen können Tüftler mit neun Tuning-Optionen ihren Wagen an die nächste Prüfung anpassen. Schlechtes Menü-Design und fehlende Erklärungen vermiesen jedoch die Lust am Herumschrauben. Die Auswirkungen von Bremsbalance und Reifenmischung auf das Fahrverhalten sind ohnehin nur marginal.

Rasenmäher-Sound

Bei der Grafik liegen Ubi Softs Rallyeboliden zumeist auf der Ideallinie, manchmal aber auch im nächsten Straßengraben. Einige Strecken wie die erste Schottland-Etappe sehen schlicht fantastisch aus. Ab und zu gibt es aber richtig peinliche Aussetzer. Da verkleinern hässliche schwarze Balken am Bildschirmrand künstlich die automatische Wiederholung, oder Fahrer schweben bei der Siegerehrung über dem Podest. Optisch halten die Wagen dank schicker Verschmutzungs-Effekte und animierter Fahrer noch mit der Konkurrenz mit, in Sachen Sound versagen sie auf ganzer Linie. Was wie ein satter, hochge-

züchteter Rallye-Motor klingen soll, erinnert eher an Nachbars Rasenmäher.

Karriere im Rallye-Auto

Mit seinen Spielmodi geht **Rally Championship 2002** andere Wege als **Colin** und Kollegen. Statt auf Extra-Kursen gegen die Konkurrenz hetzen Sie im Arcade-Modus auf den selben Strecken wie in der Meisterschaft von Checkpoint zu Checkpoint. Viel versprechend klingt zunächst der Challenge-Modus, in dem Sie eine Rallyefahrer-Karriere nachspielen. Mehr als



Die Checkpoints müssen Sie im Arkademodus genau erwischen



Schwedische Abkürzung: Risikofreudige Rallye-Piloten durchbrechen die Straßenabsperzung. Wir halten unseren Renault Mégane lieber auf der Ideallinie.



Nach einem allzu waghalsigen Fahrmanöver haben wir Motorhaube und Hinterrad verloren.

Preisgelder in neue Autos zu investieren, haben Sie allerdings nicht zu tun. Multiplayer-Piloten dürfen nur im Ghost-Modus gegeneinander antreten. Auf spannende Rempelen müssen Sie verzichten. **HK**

Rally Championship 2002

Genre: Rennspiel	Anspruch: Einsteiger, Fortgeschr., Profis	Sprache: Deutsch
Entwickler: Warthog	Publisher: Ubi Soft, (01805) 554 938	Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

Internet (6 Spieler) Netzwerk (6 Spieler) Modem (0 Spieler) an einem PC (4 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Etappe, Rallye

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz	CPU mit 700 MHz	CPU mit 900 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
655 MByte Installationsgröße	655 MByte Installationsgröße	655 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte, Lenkrad

ALTERNATIVEN

Colin McRae Rally 2 (90%, GS 1/01)
Perfekte Fahr-Physik und enormer Spielumfang verteidigen die Spitze der Rallye-Simulationen.

Rally Trophy (81%, GS 12/01)
Wunderschöne Oldtimer-Rallye. Anspruchsvolles Fahrverhalten, aber langweiliges Strecken-Design.

WERTUNG

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

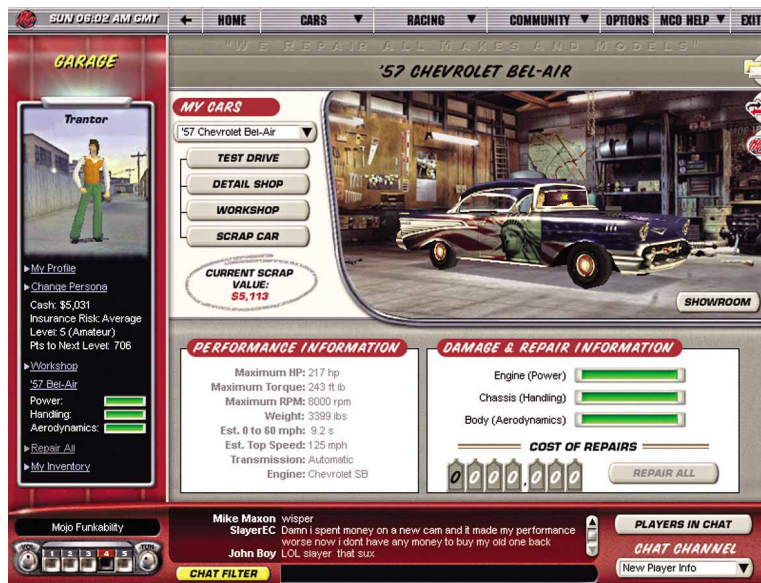
Amüsante Action-Rallye mit Designschwächen.

75% SPIELSPASS

Need for Internet-Speed

Motor City Online

Start frei zum ersten Online-Rennspiel! Willkommen in Motor City, wo Hunderte von virtuellen Kfz-Mechanikern Fahrzeugteile verdealen und um die Wette rasen.



Im **Garagen-Menü** brüten wir über dem nächsten Tuning-Upgrade. Unten ist das **Chat-Fenster**.

Freitagabend in Motor City. Der Geruch nach Schmiere und Auspuff-Abgasen liegt in der Luft, im Radio kündigt der DJ den nächsten Rock'n'Roll-Song

an. Hingebungsvoll werkeln die Auto-Fanatiker in ihren Garagen herum, tauschen Einzelteile aus und tunen ihr Schnuckelchen fürs nächste Rennen. Aber im-

mer schön vorsichtig fahren, denn das Ausdellen von Kerben im Kühler wird sonst teuer.

Das Motoröl- und Muscle-Car-Spektakel **Motor City Online** ist ein originelles Experiment im Internet. Wer bei der atmosphärischen Mischung aus **American Graffiti** und »Auto, Motor und Sport« mitmachen will, braucht einen durchzugsstarken Internet-Zugang nebst Kreditkarte, um die monatliche Spielgebühr von 10 Dollar zu entrichten.

Erfahrung einfahren

Electronic Arts hat sich genau angesehen, was bei Online-Rollenspielen für Motivation sorgt, und viele dieser Komponenten auf das Fahrsimulations-Genre übertragen. Sie absolvieren nicht nur Rennen gegen bis zu drei andere Spieler, sondern treiben auch regen Einzelteil-Handel und sammeln durch Pistenerfolge Erfahrungspunkte. Ihre



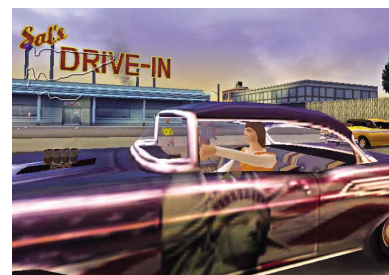
Gegenverkehr begünstigt Knautschzonen-Attentate. Die **Wendepunkte** bei Straßenrennen sind beliebte Treffpunkte – im wahrsten Sinne des Wortes.

Spielfigur arbeitet sich dadurch auf höhere Levels vor, was mit einer Gehaltserhöhung verbunden ist – leider nur in Spielgeld. Maximal zu viert unterwegs zu sein ist freilich etwas wenig für Internet-Rollenspieler, die Hunderte oder Tausende von Leuten gleichzeitig gewohnt sind.

Frisierte Ami-Schlitten

Von Öko-Steuer und 3-Liter-Auto hat man in Motor City noch nichts gehört. Hier steuern Sie rund zwei Dutzend lizenzierte Ami-Schlitten aus der goldenen Spritgurgler-Ära. Liebhaber nezeitlicher Gefährte müssen sich damit abfinden, dass der 71er Plymouth Duster das »modernste« Vehikel ist. Für jeden Wagen gibt es Dutzende authentischer Einzelteile. Reifen, Zylinderkopf, Kolben & Co. erwerben Sie ent-

Den Wagen vor uns fährt ein menschlicher Mitspieler. Wer am schnellsten rast, erhält keine **Erfahrungspunkte** für seinen Charakter.

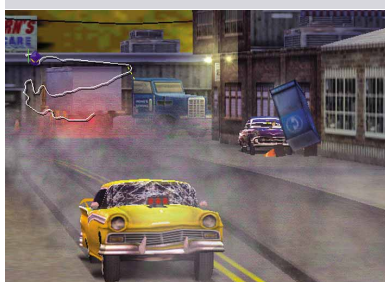


Nicht schön, aber selten: Sie wählen Aussehen Ihrer **Spielfigur** und Auto-Lackierung. Die Freiheitsstatue aus der Sprühdose ist attraktiv und preiswert.

Grüße aus Motor City



Tief gelegt und voller Hoffnung beginnen wir unsere Karriere. Die kurzen Rennen auf dem Stauboval sorgen schnell für Erfahrungspunkte.



Endlich Level 5: Unser erstes Straßenrennen ist eine ziemliche Umstellung und voll Überraschungen: Hoppla, eine Telefonzelle...



Übung macht allmählich den Meister. Mit einem eleganten Lenkmanöver schlittert unser Chevy um Oma und Hydrant herum.

Unterhaltskosten

Motor City hat was von einer Neuwagen-Finanzierung: Rechnet man alle Abgaben und Gebühren zusammen, ist der Spaß teurer als erwartet.

Software: ca. 120 Mark (einmalig)

Motor City Online gibt es derzeit nur als US-Import mit entsprechend gesalzenem Preis. Der Release der deutschen Version erfolgt im April 2002.

Gebühren: ca. 22 Mark (monatlich)

Die ersten 30 Tage haben Sie freie Fahrt, dann verlangt Electronic Arts eine Autobahngebühr von 10 Dollar im Monat, das entspricht rund 22 Mark. Abgerechnet wird nur über Kreditkarte.

Eine Garage voller Klassiker – unbezahlbar

Wer einmal in der Community Wurzeln geschlagen hat und sich seine Traumautos begeistert zusammenbastelt, wird die Ausgaben nicht bereuen. Aber um nur ein paar Rennen zu fahren, ist Motor City auf Dauer zu teuer.

weder zum regulären Preis aus dem Katalog, über Auktionen oder in Tauschgeschäften mit anderen Spielern.

Reger Kreisverkehr

Das Rennmenü bietet vier Anlaufstellen: Im »Time Trial« fahren Sie ein paar Runden alleine gegen die Zeit – ideal für den scheuen Neuling, der sich mit der Steuerung vertraut machen will. Dragster-Rennen sind ultrakurze Beschleunigungs-Duelle. Am meisten los ist bei den Rundkursen, wo bis zu vier Spieler an der Startlinie stehen. Nur der Letzte geht leer aus, alle anderen Mitfahrer erhalten nach Ende des Rennens je nach Platzierung Erfahrungspunkte und etwas Geld. Sobald Sie Charakter-Level 5 erreicht haben, dürfen Sie auch an den kniffligeren Straßenrennen teilnehmen. Dabei gibt es die schönsten Strecken, aber auch die wenigsten Mitspieler.

Borgen ohne Sorgen

Nun haben Einsteiger mit ihren durchzugsschwachen Rostlauben wenig Chancen gegen einen erfahrenen Spieler und dessen getunten Überholspur-Hobel. Statt mit dem eigenen Auto zu fahren, können Sie deshalb an Sponsor-Rennen teilnehmen. Darin haben Teilnehmer die Wahl zwischen ein paar Leihwagen, die etwa im gleichen Leistungsrahmen liegen. Das ist fair und billig, denn Sie müssen die gepumpten Autos nicht reparieren. Dafür sind die Siegprämien niedriger als beim Einsatz eines eigenen Gefährts.

Damit all die vielen Upgrades auch Auswirkungen auf das Spielgefühl haben, steckt eine neue, real anmutende Physik-Engine unter der Programm-Haube. Zwar hat nicht jede Mikro-Justierung gigantische Auswirkungen, aber das Fahrverhalten ist durchaus etwas anspruchsvoller als in den früheren Solospieler-Episoden der **Need for Speed**-Serie. Dafür präsentiert sich die Fahrzeuggrafik weniger detailliert. Viel besser: die Soundkulisse mit schwungvoller 50er-Jahre-Rockmusik und brünstig röhrenden Motoren.

Kampf der PS-Clans

Motor City Online müht sich redlich um Community-Feeling. Jeder Mitspieler ist ein »Bürger«, die »Motor City News« informieren im Lokalzeitungs-Stil über neue Rekorde und Clubaktivitäten. Wenn Sie bei einem Clan Mitglied werden, nehmen Sie an Spezial-Wettrennen gegen Angehörige anderer Vereine teil. Pro Strecke wird wöchentlich der beste Club ermittelt, dessen Vorsitzender dann eine dicke Spielgeld-Prämie erhält.

Selbst mit schnellem Internet-Zugang innerhalb Nordamerikas kam es beim Test mitunter zu kleinen Aussetzern, aber meistens lief **Motor City** stabil. Von Deutschland aus empfehlen wir mindestens eine ISDN-Verbindung. Erscheinungstermin hierzulande: April 2002. **HL**



Während des Rennens haben Sie die Wahl zwischen je zwei Außen- und Innenansichten.

Heinrich Lenhardt



Über Gebühr getunt

Motor City profitiert von der bewährten Verkehrsregel »Es geht eben nichts über menschliche Mitspieler«. Dank der komfortablen Menü-Struktur finde ich

schnell Partner für ein paar flotte Runden. Mal crasht der eine, mal verbrämt sich der andere, Fun und Frohsinn garantiert. Aber will ich dafür wirklich jeden Monat 10 Dollar ausgeben? Für ein bisschen geselliges Geflitze reicht mir eigentlich die Multiplayer-Option des letzten oder vorletzten Need-for-Speed-Vertreters.

Diese gebührenpflichtige Rennspiel-Welt im Internet lohnt sich auf Dauer nur für Auto-Bastel-Fans. Wer sich nicht daran ergötzen kann, authentische Einzelteile in seinen amerikanischen Edel-Oldtimer zu schrauben, dem entgeht die wesentliche Motivations-Triebfeder. Der feuchte Traum verheirater Automechaniker geht in Erfüllung, aber Gelegenheitsfahrer bleiben im Tuning-Stau stecken.

Motor City Online

Genre: Rennspiel Anspruch: Fortgeschrittene, Profis Sprache: Englisch
Entwickler: Electronic Arts Publisher: Electronic Arts, (01905) 723 33 Preis: ca. 120 Mark

MULTIPLAYER

Internet (4 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Wettrennen gegeneinander

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 350 MHz 64 MByte RAM 525 MByte Installationsgröße 56K-Modem	CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 613 MByte Installationsgröße ISDN-Karte	CPU mit 750 MHz 256 MByte RAM 613 MByte Installationsgröße DSL-Anschluß

ALTERNATIVEN

Need for Speed 5 (84%, GS 5/00)
Action-Raserei rund um Porsche. Solospieler-Karrieremodus plus Multiplayer-Optionen.

Rally Trophy (81%, GS 12/01)
Sehr hübsche Oldie-Auto-Alternative. Für Solo- und Multiplayer-Rallays gleichermaßen gut.

WERTUNG

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

Online-Rennwelt mit leicht stotterndem Spielwitz-Motor.



Auf zwei Rädern um die Welt

Moto Racer 3

Normale Motorrad-Rennen sind Ihnen nicht genug – Sie wollen auch Motocross? Und Trial-Fahrten? Durch Paris rasen? Dann sind Sie hier richtig.

Paul Kautz



Mehr Feintuning!

Moto Racer 3 hätte in allen Belangen Spitze sein können – Potenzial hat es wahrlich genug. Doch das Resultat riecht für mich sehr stark nach Weihnachts-Schnellschuss: Statt einer freien Joystick-Belegung muss ich umständlich per Tastenkombination durch vier fertige Muster blättern. Die starre Auflösung darf ich nicht verändern. Dabei macht das Spiel teilweise einen Heidenspaß: Besonders die Trial- und Verkehrs-Modi spielen sich herrlich unverbraucht. Na ja, vielleicht klappt's dann ja auch beim vierten Teil...

Eierlegende Wollmilchsaus

Sie können nicht nur Rennen fahren, sondern auch Motocross-Parcours bezwingen, Stunt-Arenen hinter sich bringen oder durch eine belebte Stadt rasen. Ganz neu ist der Trial-Modus, bei dem Sie mit einem leichten Bike herausfordernde Hindernis-Kurse bezwingen. Doch gerade hier stottert die Kollisionsabfrage: Zu oft bleiben wir an Hindernissen oder in der Luft hängen.

Innenstadt-Raser

Nach einigen Proberunden im Training oder Einzelrennen sind Sie auf die maximal 14 herausfordernd fahrenden Computergegner vorbereitet. Bis zu acht Helfreunde dürfen auch alle Strecken per Internet oder Netzwerk unsicher machen.

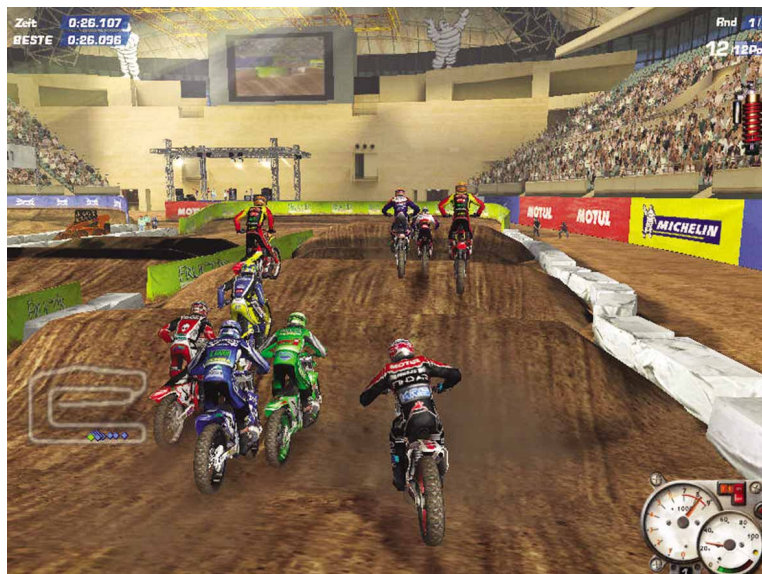
Als Solo-Raser müssen Sie möglichst aufs Siegerettröppchen. Dann winken Punkte, die Sie in neue Maschinen, Strec-



Während der Raserei durch Paris müssen Sie auf den **Straßenverkehr** achten.

ken oder sonstige Goodies investieren. Im »Verkehr«-Modus heizen Sie mit einem Konkurrenten durch Paris und kämpfen hauptsächlich gegen den dichten Verkehr. Die Grafik glänzt vor allem durch schöne Animationen und gute Lichteffekte. Mehrere Perspektiven stehen zur Wahl, wobei die Ego-Ansicht gerne Grafikfehler (wie

verzerrte Texturen) produziert. Dummerweise lässt sich die Auflösung nirgends verändern. Auch bei der Steuerung wurde geschlampt: Der Joystick lässt sich nur umständlich per Tastenkombination aufrufen. Abgesehen vom enthusiastisch brüllenden Arenen-Publikum, bleibt auch die Akustik nur Mittelmaß. **PK**



Auf den engen Stadionstrecken kommt es oft zu **Drängeleien** und wilden Überholmanövern.

Moto Racer 3

Genre: Rennspiel Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene Sprache: Deutsch
Entwickler: Delphine Software Publisher: Electronic Arts, (0190) 900 030 Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

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

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz 64 MByte RAM 560 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 560 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 560 MByte Installationsgröße 3D-Karte

ALTERNATIVEN

Superbike 2001 (85%, GS 2/00)
Erstklassige Superbike-Simulation für Fortgeschrittene, mit hervorragender Grafik.

Motocross Madness (80%, GS 7/00)
Arcadelastiges Über-Stock-und-Stein-Rennen. Grafisch ausgezeichnet, mit vielen witzigen Ideen.

WERTUNG

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

Kurzweilige Bike-Simulation mit Bedienungsängeln.



Tennis Masters Series

Solider Aufschlag einer neuen Sportreihe.



Bei einem Halbvolley ist die Fehlerquote hoch.

Die inoffizielle Tennis-Weltmeisterschaft ist seit dem Umzug des Hannover Turniers nach Sydney für die meisten deutschen Tennissfans außer Besuchs-Reichweite. Mit Virgins **Tennis Masters Series** können Sie jetzt zumindest virtuell dabei sein. Dank offizieller Lizenz slicen und topspinnen Sie sich durch alle neun Original-Stadien und -Hallen der ATP Masters Series zum Finale nach Australien. Auf die Tennistars selbst

müssen Sie mangels Namensrechten und Editor allerdings völlig verzichten.

Obwohl die Ballwechsel von **Tennis Masters** durchaus Spaß machen, ärgern einige spielerische Ungereimtheiten. So beantwortet der Computer Ihren Topspin vorzugsweise mit einem Smash von der Grundlinie und stellt sich viel zu häufig zum Netzduell. Grafisch benötigt der Newcomer weniger Training: Besonders die geschmeidigen Spieler-Animationen befinden sich fast auf EA-Sports-Niveau. **HK**

Genre:	Sportspiel
Publisher:	Virgin, (0190) 771 888
Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis
Spieler:	Einer bis vier
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
	CPU mit 450 MHz
	64 MB RAM

69%
SPIELSPASS

Cycling Manager

Vom Sprinter-Ass zum Rentner-Manager.



Paris ist nur am Triumphbogen zu erkennen.

Die Radsport-Saison ist so gut wie gelaufen, und das deutsche Sprinter-Ass Erik Zabel steht an der Spitze der Weltrangliste. Ob ein jubelnder Erik auf der Packung dem **Cycling Manager** zum Erfolg verhilft, bleibt angesichts der mäßigen Qualität des Spiels fraglich. Im Manager-Part kaufen Sie Fahrer, melden sich zu Rennen an und legen die Strategie für die nächste Etappe fest. Mit zehn Charakterwerten und umständlicher

Bedienung arten diese Aufgaben schon fast in Arbeit aus.

Eine hässliche 3D-Grafik inszeniert die Rennen in Echtzeit. Ihre Eingriffsmöglichkeiten beschränken sich auf generelle Anweisungen wie Einsatz oder Führungsarbeit. Direkte Positions-Wechsel dürfen Sie Ihren Radlern nicht befahlen, was besonders die Vorbereitung von Sprints erschwert. Nur wer sich jede Tour-de-France-Etappe von Anfang bis Ende anschaut, wird dieser behäbigen Strampelei etwas abgewinnen. **HK**

Genre:	Manager
Publisher:	Singularity Software
Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Profis
Spieler:	Einer bis 20
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
	CPU mit 300 MHz
	32 MB RAM

41%
SPIELSPASS

Skispringen 2002

Mit Martin Schmidt auf Weitenjagd.



Die Schanzen (hier Oberstdorf) erinnern nur entfernt an ihre realen Vorbilder.

Die Formel 1 des Wintersports: Wenn Milka-Milchbubi Martin Schmidt und der Rest der deutschen Adler auf Weitenjagd gehen, kleben Millionen vor der Mattscheibe. Das

passende PC-Begleitprogramm liefert auch diese Saison VCC mit **Skispringen 2002**. Vier neue Schanzen (20 insgesamt) laden zum kurzweiligen Hüpfen ein. Neben Weltcup und Vier-Schanzen-Tournee dürfen Sie jetzt auch im Skifliegen und Team-Springen Ihr Können beweisen.

Per Maus halten Sie Ihren Athleten in der Schanzenspur, korrigieren die Flugposition und versuchen, den richtigen Absprung- und Landezeitpunkt zu finden. Zwischen den Wettbewerben investieren Sie die gewonnenen Preisgelder in Training und bessere Ausrüstung. Außerdem gilt es, die Skier mit der perfekten Wachsmischung auf die Witterungsbedingungen des nächsten Wettbewerbs abzustimmen. **HK**

Heiko Klinge

Spaßiges Jump-and-fly

Statt einer zünftigen Schneeballschlacht seife ich die Kollegen lieber bei Skispringen 2002 ein. Es gibt wenige Spiele, die so schnell so viel Spaß machen. Wenn ich beim Skifliegen die 200 Meter knacke, wird auch die veraltete Grafik zur Nebensache. Das umständliche Wachs-Tuning hätten sich die Programmierer allerdings schenken können. Skispringen 2002 ist kein Spiel für lange Winterabende, aber ein kurzweiliger PC-Pausensack während der Vier-Schanzen-Tournee.

Skispringen 2002

Genre: Sportspiel Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene Sprache: Deutsch
Entwickler: VCC Publisher: RTL Playtainment, (01805) 60 55 Preis: ca. 60 Mark

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an PC (16 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Wettkampf

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT 2 Voodoo 5 GeForce 1/2 MX Kyro 2 GeForce 2 GeForce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 450 MHz	CPU mit 600 MHz
64 MByte RAM	64 MByte RAM	128 MByte RAM
435 MByte Installationsgröße	435 MByte Installationsgröße	435 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

WERTUNG

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

Kurzweiliges Wintersport-Vergnügen.



Sega GT

Blinde Kuh auf Rädern.

Das Autorennspiel **Sega GT** beruht auf dem gleichnamigen Dreamcast-Titel vom letzten Jahr. Mit mehr als 130 Original-Wagen rasen Sie über 22 Strecken, bringen Prüfungen hinter sich und verdienen Geld, um sich bessere Kisten oder Ersatzteile zu leisten. Auch etwas Tuning des Wagens ist möglich und lohnt sich, um die Leistung und die Fahreigenschaften zu verbessern. Damit Sie sich an die träge Steuerung gewöhnen, empfehlen sich ausgedehnte Runden bei den Einzel- oder Zeitrennen. Für die Grafik scheint leider eine Gruppe programmierender Augenfeinde verantwortlich zu sein: Das Flimmern der Texturen in Kombination mit gehäuften Grafikfehlern lässt sich nur kurze Zeit ertragen. Grafik und Sound sind insgesamt schludrig konvertiert. Schade um das eigentlich



Die Wagen wurden ansehnlich gestaltet.

sehr spannende Spielprinzip und den guten Multiplayer-Modus für zwei Spieler (via Split-screen an einem PC). **PK**

Genre: Rennspiel

Publisher: Koch Media, (0180) 558 57 95

Preis: ca. 90 Mark

Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene

Spieler: Einer bis zwei

Sprache: Deutsch

Minimum:

CPU mit 300 MHz

64 MB RAM



Meistertrainer 01/02

Angelsachsen-Fußball ohne Flair.

Während EA Sports mittlerweile gemerkt hat, dass sich ein Fußballmanager englischer Bauart hierzulande nicht verkauft, und deshalb ein einheimisches Team aufbaut, hält Eidos unbeirrt am **Championship Manager** fest. Die deutsche Version heißt **Meistertrainer 01/02** und verspricht wie gewohnt den Charme einer Tabellenkalkulation. Auch die Spielstage dümpeln in grafischer Tristesse, wie man sie von den Briten kennt: Ein zweifarbiger Balken repräsentiert die Teams. Zusätzlich beschreiben karge Texte wichtige Spielzüge, die mit Ihren Vorgaben allerdings ganz und gar nichts zu tun haben. Neuerdings dürfen Sie beim DFB gegen Schiedsrichterentscheidungen Beschwerde einlegen und sogar Rechtsschritte einleiten. Protestieren sollten eher die Käufer, die ihr Geld in



Nur ein öder Balken repräsentiert Ihr Team.

diesen Murks investieren – und zwar bei Eidos. Vielleicht bleibt uns dieses Trauerspiel dann nächstes Jahr erspart. **MIC**

Genre: Fußballmanager

Publisher: Eidos, (0190) 839 582

Preis: ca. 90 Mark

Anspruch: Fortgeschrittene, Profis

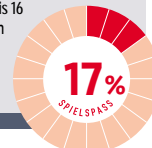
Spieler: Einer bis 16

Sprache: Deutsch

Minimum:

CPU mit 133 MHz

16 MB RAM



Supercar Street Challenge

Weltreise mit Eigenbau-Sportwagen.

Sogar die Kreationen von Enzo Ferrari und Ferdinand Porsche weichen von Ihren Vorstellungen eines Traumautos ab?

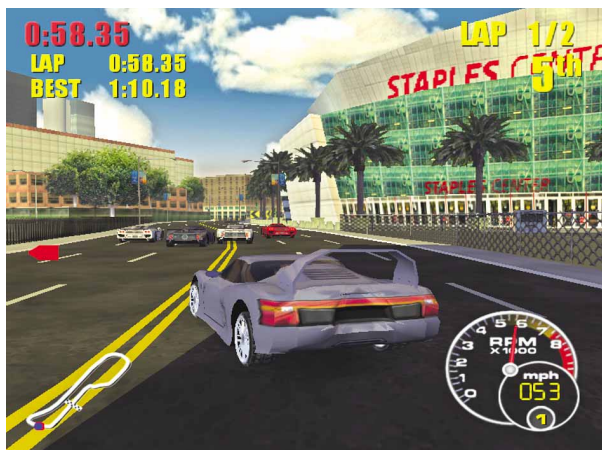
Heiko Klinge

Biederer Kombi mit Spitzenextra

Vom grandiosen Autobaukasten in Supercar Street Challenge träumt so mancher Freizeit-Fahrzeugdesigner. Doch was nützt das, wenn das eigentliche Spiel so aufregend ist wie ein Passat Kombi? Polygonarme Grafik und simples Fahrverhalten gibt's in jeder x-beliebigen Mittelklasse-Raserei. Also, liebe Need-for-Speed-Programmierer: Kein ernst zu nehmender Konkurrent, aber das Fahrzeug-Design dürft ihr euch gerne mopsen!

In **Supercar Street Challenge** dürfen Sie es besser machen. Neun Weltstädte mit insgesamt 23 Strecken bieten die ideale Bühne, um mit Ihrem Eigenbau-Schmuckstück der Konkurrenz davonzupreschen. Durch Siege gewinnen Sie nicht nur neue Bauteile, sondern auch Punkte, mit denen Sie die Fahreigenschaften Ihres Blechkumpels verbessern. Wer zu faul zum Selberschrauben ist, heizt mit lizenzierten Supercars durch die Metropolen.

So spannend das Konzept klingt, so bieder hat Entwickler Exakt Entertainment es umgesetzt. Grafik, Sound und actionlastige Fahrphysik verlieren sich im Durchschnitts-Niemandesland der Rennspiele. **HK**



Im **Eigenbau-Wagen** rasen wir auf die E3-Messehalle in Los Angeles zu.

Supercar Street Challenge

Genre: Rennspiel Anspruch: Einstieger, Fortgeschrittene Sprache: Deutsch
Entwickler: Exakt Entertainment Publisher: Activision, (01805) 225 155 Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (2 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Splitscreen-Einzelrennen

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Kyro 2 Geforce 2 Geforce 3

MINIMUM

CPU mit 600 MHz
64 MByte RAM
420 MByte Installationsgröße
3D-Karte

STANDARD

CPU mit 800 MHz
128 MByte RAM
420 MByte Installationsgröße
3D-Karte

OPTIMUM

CPU mit 1,0 GHz
128 MByte RAM
420 MByte Installationsgröße
3D-Karte, Lenkrad

WERTUNG

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

Tolles Fahrzeug-Design, unspektakuläre Rennen.

