

# Sport

Michael Galuschka



**Vergebliche Liebesmüh'** Okay, Okay – im Sport-Genre noch auf großartige Innovationen zu hoffen, ist wohl etwas vermessen. Dennoch frage ich mich bei den meisten Rennspielen, in welche ahnungslosen Köpfe über das Spielkonzept entschieden haben. Da wäre **Pro Rally 2001**: Wie um alles in der Welt kommt man bei Ubisoft auf die Idee, ausgerechnet einen Rallye-Titel zu entwickeln? Glauben die Programmierer ernsthaft, **Colin McRae Rally** war so erfolgreich, weil dieser Sport landauf, landab die Massen fasziniert? Dass dessen gute Verkäufe allein durch die Produktqualität bedingt waren, scheint in Frankreich niemandem eingeleuchtet zu haben. Dementsprechend lieblos wirkt auch der eigene Versuch.

**Exzellentes Rollen-Spiel.** Wie's besser geht, beweist uns Activision. Dort hechelt man mit **Tony Hawk's Pro Skater 2** zwar auch einem Trend hinterher, doch wenigstens wurde das Thema perfekt in Szene gesetzt. Wer sich nur ein Fünkchen für Holzbretter mit vier Plastikrollen interessiert, sollte sich Tony zulegen. An dieser Stelle ein gut gemeinter Ratschlag an die Hersteller: Skateboard-Programme könnten ähnlich beliebt werden wie Rallye-Titel – versucht euch trotzdem an was Eigenständigem.

## Sport-Charts

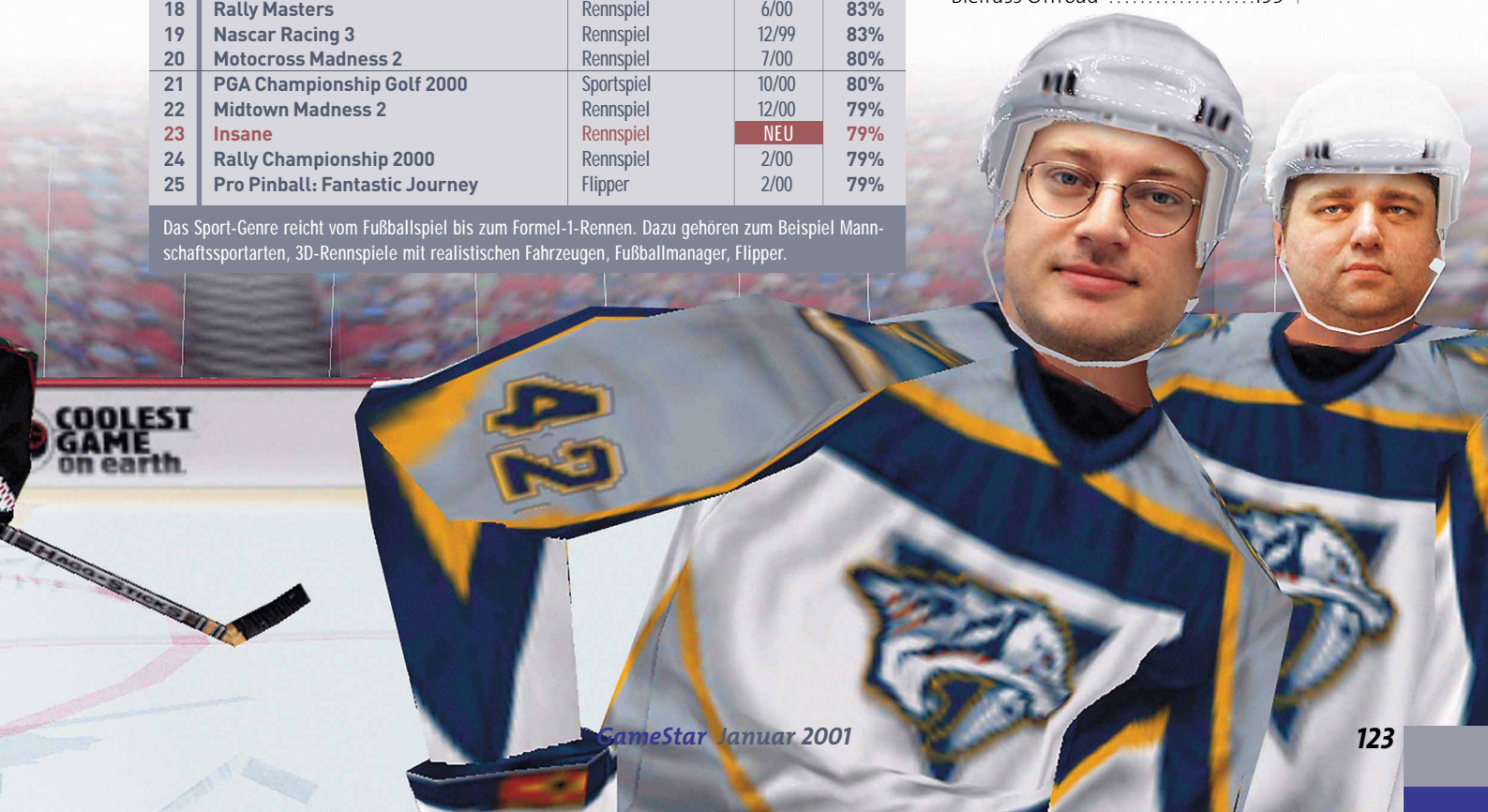
Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>NHL 2001</b>	Sportspiel	12/00	<b>93%</b>
2	<b>Colin McRae Rally 2</b>	Rennspiel	NEU	<b>90%</b>
3	Fifa 2001	Sportspiel	12/00	<b>88%</b>
4	Grand Prix 3	Rennspiel	9/00	<b>88%</b>
5	NBA Live 2000	Sportspiel	1/00	<b>88%</b>
6	TOCA 2	Rennspiel	5/99	<b>88%</b>
7	Anstoss 3	Manager	4/00	<b>87%</b>
8	<b>Tony Hawk's Pro Skater 2</b>	Sportspiel	NEU	<b>87%</b>
9	Racing Sim 2	Rennspiel	11/98	<b>87%</b>
10	Mercedes-Benz Truck Racing	Rennspiel	11/00	<b>86%</b>
11	<b>Links 2001</b>	Sportspiel	NEU	<b>86%</b>
12	Kicker Fussball Manager 2	Manager	12/00	<b>85%</b>
13	Superbike 2001	Rennspiel	12/00	<b>85%</b>
14	Sega Rally 2	Rennspiel	11/99	<b>85%</b>
15	Euro 2000	Sportspiel	7/00	<b>84%</b>
16	Need for Speed 5	Rennspiel	5/00	<b>84%</b>
17	Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	<b>84%</b>
18	Rally Masters	Rennspiel	6/00	<b>83%</b>
19	Nascar Racing 3	Rennspiel	12/99	<b>83%</b>
20	Motocross Madness 2	Rennspiel	7/00	<b>80%</b>
21	PGA Championship Golf 2000	Sportspiel	10/00	<b>80%</b>
22	Midtown Madness 2	Rennspiel	12/00	<b>79%</b>
23	<b>Insane</b>	Rennspiel	NEU	<b>79%</b>
24	Rally Championship 2000	Rennspiel	2/00	<b>79%</b>
25	Pro Pinball: Fantastic Journey	Flipper	2/00	<b>79%</b>

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 2.0 .....	124
Tony Hawk's Pro Skater 2 .....	128
Pro Rally 2001 .....	130
Links 2001 .....	132
4x4 Evolution .....	134
F1 Team Manager .....	134
Insane .....	135
Autobahn Raser 3 .....	136
V-Rally 2 .....	136
Egames Pinball .....	138
Simon the Sorcerer Pinball .....	138
Super Taxi Driver .....	139
Bleifuss Offroad .....	139



## Schotter-Schleuder



# Colin McRae Rally 2.0

Es ist vollbracht: Mit nochmals verbesserter Fahrphysik, schöner Grafik und neuen Spielmodi knackt der Rallye-Fetzer die 90er-Marke.



## Facts

- 8 WM-Läufe
- 80 Etappen
- 5 Spezialprüfungen
- 6 Autos
- 15 Bonusautos
- 7 Spielmodi

**R**allye-Piloten haben eine eigenwillige Vorstellung von Geselligkeit. Im Cockpit sind sie nicht gerne allein und bestehen deshalb auf einen Beifahrer. Im Rennen bevorzugen sie jedoch die Einsamkeit und fahren deshalb lieber gegen die

Uhr als gegen andere Autos. Aus dieser Konstellation bezog der Rallye-Primus **Colin McRae Rally** von Codemasters seinen Reiz. Nachdem der Test des Nachfolgers bis kurz vor Redaktionsschluss fraglich blieb – es existierte nur eine bugverseuch-

te Betaversion – kam dann doch noch eine testfähige Fassung in unsere Redaktion.

## Mehr Strecken, weniger Autos

Es gab für die Engländer verständlicherweise wenig Grund,

**Colin McRae 2.0** komplett umzuwickeln. Behutsame Weiterentwicklung war angesagt, etwa beim Schwierigkeitsgrad. Während dieser beim Vorgänger noch über die Wagenklassen definiert wurde, flogen die Autos der Formel 2 (Renault



Australien gehört mit seiner Mischung aus gelungener Landschaftsgrafik und herausfordernden Etappen zu den attraktivsten WM-Läufen.



Mégane, Seat Ibiza, VW Golf, Skoda Felicia) nun kurzerhand aus dem Programm. Stattdessen werden die Rallyes mit höherem Level zunehmend länger: Als Einsteiger fahren Sie die gewohnten sechs Etappen, im Fortgeschrittenen-Modus

geändert; noch immer müssen Sie befürchten, bei einem Frontalaufprall mit 40 km/h aufs Dach gelegt zu werden.

Womit Sie Ihren Untersatz dirigieren, spielt für die superbe Steuerung kaum eine Rolle. Sowohl Lenkraddreher

die Fahreigenschaften auf seine Weise: Eine defekte Aufhängung etwa verschlechtert das Handling, während Differenzial und Antriebswelle dem Vortrieb schaden. Da Sie im Gegensatz zu anderen Rallye-Spielen die einzelnen Teile nur komplett tauschen, nicht jedoch teilweise reparieren dürfen, fahren Sie wegen des knappen Zeitlimits für den Service nur selten mit einem vollkommen intakten Auto.

### Direktes Duell

Falls es Ihnen allein auf der Strecke zu langweilig wird, können Sie sich im neuen Arcade-Modus austoben. Dann treten Sie nicht mehr gegen die Uhr, sondern ein Gegnerquintett an. Ausgetragen werden diese Rennen auf speziell designeden Rundstrecken; selbst ein kleiner Meisterschaftsmodus wurde spendiert. Für die Gegner-KI wurden anscheinend die exzellenten Routinen aus **TOCA 2** wiederverwertet.

Ein weiterer neu hinzugekommener Modus nennt sich etwas ungenau übersetzt »Herausforderung«. Dabei treten Sie auf insgesamt fünf Spezialstrecken gegen einen einzelnen Konkurrenten an. Vier der fünf Kurse dienen auch als Ab-



Gegenüber dem Vorgänger wurde die Cockpitsicht stark verbessert.

aber nunmehr acht und als Profi gar zehn. Dementsprechend steigt die Gesamtzahl der Abschnitte auf über 80 an. Nichts geändert hat sich dagegen am eher mageren Starterfeld: Nach wie vor kämpfen nur 16 Wagen um den Sieg. Immerhin entstammen nun alle der WRC-Klasse, wodurch die Abstände nicht mehr ganz so groß sind.

### Lenk-Lust

Schon im ersten Teil war das Fahrverhalten der Boliden erstklassig. Dennoch setzten sich die Entwickler auf den Hosenboden und feilten weiter daran. So haben die Pistenbeläge nun einen etwas größeren Einfluss auf die Bodenhaftung, und in Extremsituationen bleiben die Autos besser beherrschbar. Insgesamt zeigt sich das Handling auf einem Niveau nahe der Perfektion. Gegenüber der Playstation-Version von **Colin McRae 2** (und der erwähnten Beta-Version) wurde es nochmals leicht modifiziert: Die Wagen reagieren jetzt einen Tick sensibler auf Steuerbefehle, wirken dadurch etwas nervöser und sind für Einsteiger ein wenig schwieriger zu kontrollieren. Ammäßig überzeugenden Crashverhalten hat sich dagegen nichts

als auch notorische Tastatur- oder Joystickbenutzer haben Chancen auf absolute Topzeiten. Lediglich mit dem Gamepad verliert die Jagd nach Rekorden leicht an Attraktivität.

### Neuer Reparaturmodus

Elf statt wie beim Vorgänger fünf Teilbereiche des Autos können nun beschädigt werden. Jedes beeinträchtigt dabei

### Wer den Schaden hat...



Das hervorragende Schadensmodell in Aktion: Nach mehreren Kontakten mit der Streckengrenzung ist der anfangs noch völlig intakte Ford Puma (ein Bonusauto) zerknittert wie ein benutztes Taschentuch.

## Technik-Check

Die 3D-Engine von Colin McRae Rally 2 gibt sich flexibel: Angesichts der Grafikqualität sind die Anforderungen an 3D-Karte und Prozessor bescheiden. Andererseits profitieren Optik und Performance enorm von Highend-Chips wie Geforce 2 GTS oder Radeon 256.

### Festplatte/RAM

Die Minimalinstallation frisst gerade mal 6 MByte, ist aber nicht empfehlenswert. Wir raten zur 410 Megabyte großen Normalinstallation; nur Videos und Musikstücke bleiben dabei auf CD. An den Hauptspeicher stellt Colin McRae Rally 2 keine besonderen Ansprüche. 64 MByte sollten es schon sein, mit 128 MByte ist alles im grünen Bereich.

### Tuning-Tipps

**TIPP 1:** Den größten Gefallen tun Sie sich mit einer aktuellen 3D-Grafikkarte: Unterhalb einer Voodoo 3, TNT 2, Matrox G400 oder ATI Rage 128 sollten Sie das Spiel besser gar nicht erst ausprobieren.

**TIPP 2:** Bei den Grafikoptionen bringt das Herunterregeln der Sichtweite (weniger als sechs) am meisten. Auch auf den Verzicht von 32 Bit Farbtiefe reagieren einige 3D-Karten sehr positiv.

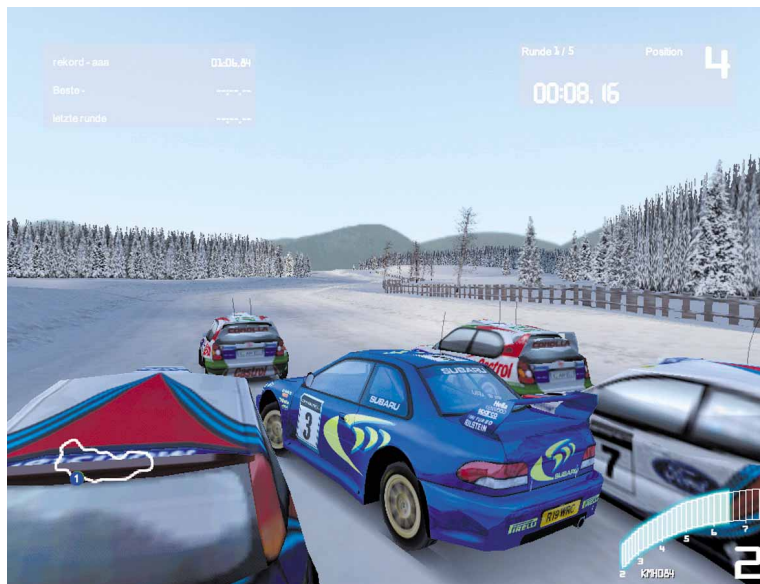
**TIPP 3:** Verzichteten Sie im Zweifelsfall auf Force-Feedback-Effekte.

**TIPP 4:** Experimentieren Sie mit der einstellbaren Außenkamera. Perspektiven, die weniger vom Horizont zeigen, laufen flüssiger.

### Die Performance-Tabelle

		Voodoo 1	Rage 128	Matrox G400	Voodoo2	TNT	TNT 2	Voodoo 3	Geforce 256
<b>P233 MMX</b>	640x480	□	■	■	■	■	■	■	■
	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
<b>P II/333 AMD K6-2/450</b>	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	□	■	■	■/■ (SLI)	■	■	■	■
<b>PIII/550 Athlon 500</b>	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	□	■	■	■/■ (SLI)	■	■	■	■
<b>PIII/700 Athlon 700</b>	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	□	■	■	■/■ (SLI)	■	■	■	■

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



Im Arcade-Modus ist im Kampf um die Zehntelsekunden Tür-an-Tür-Action angesagt.

schlussstaple einer Rallye – und müssen dort erst einmal frei gefahren werden, bevor sie in der »Herausforderung« zum Einsatz kommen.

#### Aktuellste Technik

Um den Piloten bei der Stange zu halten, wurden wiederum kleine Extras in **Colin McRae**

**Rally 2.0** verteilt. Für jede gewonnene Rallye erhalten Sie abwechselnd einen von insgesamt 15 Bonuswagen und Fun-Cheats wie gespiegelte Strecken, Monster-Reifen oder verminderte Schwerkraft. Besonders viel Spaß macht dabei der knuffige Mini Cooper, immerhin dreifacher Monte-Carlo-Sieger in den sechziger Jahren. Der wurde wie alle Boliden grafisch famos umgesetzt. Mit einer aktuellen 3D-Karte, die Bump- oder Cubic Mapping unterstützt (Nvidia Geforce, ATI Radeon), faszinieren die Untersätze mit Echtzeit-Reflektionen, die den metallischen Glanz der Karossen in bislang nicht gesehener Perfektion simulieren.

Die an und für sich gute Landschaftsgrafik kann da nicht ganz mithalten. Die Texturen wirken leicht matschig und wenig detailliert, die Umgebungen mitunter leblos. Angesichts der gelungenen Präsentation sind die Hardware-Anforderungen lobenswert bescheiden: Ein PII/500 samt TNT 2 reicht schon aus, um bei 1024er Auflösung, 32 Bit Farbtiefe sowie voller Sichtweite und Detailstufe flüssig zu spielen. Wirklich Ressourcen frisst nur das Cubic Mapping; hier muss die Grafikkarte mit Performance-Einbußen erkaufte werden.

#### Ohrenschmaus

Schon beim Vorgänger war der Sound einer der Glanzpunkte. Und auch diesmal röhren die Motoren, blubbert der Auspuff und faucht der Turbolader, dass es eine wahre Freude ist. Hinzu kommen die Beifahrer-Ansagen, die mit ihrer guten Betonung professionell wirken. Aufgemotzt wurden die Umgebungsgläusche; vom knirschenden Kies bis zum satten Krachen bei einem kapitalen Unfall ist alles dabei.

Verbessert zeigt sich das Programm auch im Multiplayer-Modus. Neben den Splitscreen- oder Hotseat-Duellen an einem PC ist **Colin McRae 2** auch im LAN endlich vernünftig spielbar. Hinzu kommt eine Online-Anbindung, mit der Sie über Codemasters-eigene Server andere Piloten herausfordern können.

#### Jörg Langer



#### Lieber Colin als Schumi

Wenn's um Rennspiele geht, bin ich eigen. Ich mag keine Formel 1, und Rundstrecken finde ich aus Prinzip

langweilig. Nach Need for Speed 5 ist Colin McRae Rally deshalb erst der zweite Raser dieses Jahr, den ich mir privat antun werde. Und mag ein Vergleich der beiden auch nur begrenzt zulässig sein, so gebe ich Colin letztendlich den Vorzug: Es driftet sich damit schöner und die Kurse sind um einiges abwechslungsreicher.

Ihre Bestzeiten dürfen Sie verschlüsselt an die Website der Entwickler schicken, die dort veröffentlicht werden. Lobenswert ist die mögliche Netzwerkinstallation; so reicht im LAN eine CD für alle sechs Spieler. **MG**

#### Michael Galuschka



#### Steuerparadies

Es ist wieder da – dieses unvergleichliche Fahrgefühl, für das ich jedes andere Rennspiel stehen lasse. Erneut finde ich es faszinierend, wie spannend der

Kampf gegen die Uhr sein kann. Wenn ich mich dann doch nach ein paar anderen Autos sehne, gibt's jetzt noch den eher kleinen, aber feinen Arcade-Modus. Ebenfalls ins Schwärmen komme ich bei den Boliden: So schön und echt sahen Autos in einem PC-Spiel noch nie aus. Da muss die Landschaftsgrafik hintanstehen. Je nach Land schwankt sie zwischen sehr gut und gehobenem Durchschnitt, kann es aber in diesem Punkt nicht mit Pro Rally 2001 aufnehmen.

#### Fast wunschlos glücklich

Bei aller Perfektion – die 90er-Wertung hat sich Colin im zweiten Anlauf wirklich verdient – habe ich dennoch ein paar kleine Wünsche für einen eventuellen dritten Teil: Ein größeres Starterfeld würde für noch mehr Spannung bürgen, Wald und Wiese könnten noch schöner sein, und beim Streckendesign sähe ich gerne ein oder zwei neue, zündende Ideen. Das schmälert aber nicht meine Zuneigung zu Colin McRae 2.0 – der Weihnachtsurlaub kann kommen!



In der Wiederholung beeindruckt die sensationelle Wagen-Grafik besonders.

#### Colin McRae Rally 2.0

Genre:	Rennspiel	Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschr., Profis	Hersteller:	Codemasters
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	6 bis 600 MByte
Multiplayer:	2 (an 1 PC), 8 (LAN, www)	Spieler:	6 pro Original
3D-Karten:	<input type="checkbox"/> Voodoo 1 <input type="checkbox"/> Voodoo 2 <input type="checkbox"/> Voodoo 3 <input type="checkbox"/> Riva TNT <input type="checkbox"/> Riva TNT2 <input type="checkbox"/> Geforce <input type="checkbox"/> Matrox G400 <input type="checkbox"/> Rage 128		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233 MMX	Pentium III/450	Pentium III/700
32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte	192 MByte RAM, 24fach CD 3D-Karte (32 MByte), Lenkraud

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

Würdiger Nachfolger des Rallye-Champions.





Bretter, die die Welt bedeuten



# Tony Hawk's Pro Skater 2

Skateboard-Veteran Tony Hawk riskiert jetzt auch auf dem PC bei spektakulären Sprüngen Kopf und Kragen.



**B**alance ist alles, besonders auf einem kleinen, schwankenden Brett mit vier Rollen. Umso erstaunlicher, was für Kunststücke so mancher Skateboarder vollbringt. Einer der erfolgreichsten ist zweifellos der Kalifornier Tony Hawk (siehe Kasten), der beim Funsport-Spiel von Activision als Namenspatron auftritt. Nach dem durchschlagenden Erfolg des ersten Teils auf Konsolen erscheint der zweite nun auch auf dem PC – und das ist gut so, finden wir.



Auf Video-CD:  
Video-Special

## Echte Helden

13 Sportler stehen am Anfang von **Tony Hawk's Pro Skater 2** zur Auswahl. Darunter sind neben dem Meister selbst auch andere bekannte Profi-Roller wie Bob Burnquist und Elissa Steamer. Außerdem gibt es noch

Gag-Charaktere wie den fettleibigen Polizisten Dick und Comic-Held Spiderman. Der gewählte Charakter begleitet Sie im Karrieremodus durch das ganze Spiel. Mit Siebtpremien bessern Sie die zehn Charakterwerte (wie Sprungfähigkeit) auf oder kaufen im Skate-Shop ein neues Board. Im Gegensatz zu den Protagonisten und ihrer Ausrüstung entsprechen die Parcours keinen realen Vorbildern. Fiktive Flugzeughallen, Schulhöfe und Strandpromenaden rund um die Welt warten darauf, von Ihnen auf die Befahrbarkeit hin ausgelotet zu werden. Mit einem leider nicht sehr komfortablen Editor basteln Sie sich eigene Kurse.



Nur mit einem Hüpfen über das **Flugzeug** erreicht Tony den begehrten Buchstaben.

## Springen und Rutschen

Selten sind alle vier Rollen Ihres Boards gleichzeitig am Boden. Schließlich erhalten Sie nur für gewagte Sprünge und halsbrecherische Tricks richtig Punkte.

## Markus Schwerdtel



### Skate or Die

Für Tony Hawk 2 macht sogar ein Sportspiel-Muffel wie ich eine Ausnahme. Nach dem glänzenden Vorgänger war ich besonders gespannt auf Tonys ersten

PC-Auftritt. Im Gegensatz zu anderen Konvertierungen hat das Spiel den Plattform-Sprung sehr gut überstanden. Nur manche Menüs und der umständliche, auf Joypads ausgelegte Editor erinnern noch an die Konsolen-Herkunft. Gar nicht genug loben kann ich die Musik im Spiel. Zusammen mit dem rasanten Spielablauf bringt der Soundtrack den Adrenalinspiegel in ungeahnte Höhen. Motiviert strebe ich immer wieder nach neuen Kombinations-Rekorden und klebe förmlich am Joypad. Dieses Stück Hardware ist übrigens unbedingt nötig, um das Spiel voll genießen zu können.



Spektakuläre Sprünge mit eingeflochtenen Tricks sind bei Profis an der Tagesordnung. Hoffentlich klappt die Landung.





Nach dem Grind über die Rotorblätter startet der Hubschrauber.

Dabei ist das Manöver-Repertoire schier unüberschaubar. Nur absolute Skate-Profis behalten im Dickicht der Grabs, Plants, Ollies, Varials und sonstiger exotischer Verrenkungen noch den Überblick. Trotzdem werden im Boarden unbedarfte Spieler nicht von der Vielfalt erschlagen. Eine fein abgestimmte Lernkurve macht selbst phlegmatische Stubenhocker in kurzer Zeit zu Half-Pipe-Königen.

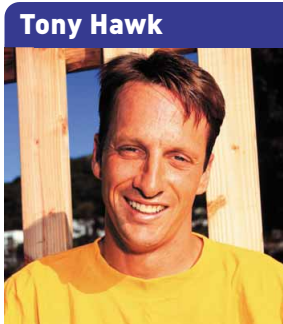
### Experimente erwünscht

Neben Ramps und anderen künstlichen Hindernissen ist fast jedes Landschaftsdetail befahrbar. Ein Fahnenmast hoch

oben am Schulgebäude? Sicher bietet sich da Gelegenheit zu einem Grind, also mit der Brett-Unterseite darüber zu rutschen. Am höchsten belohnt werden coole Kombinationen aus verschiedenen Tricks. Ein Grind über eine Parkbank bringt erst durch einen gelungenen Absprung mit 360-Grad-Drehung richtig Punkte auf das Konto. Apropos Konto: Überall in den Kursen sind Geldscheine versteckt, die Sie tunlichst aufsammeln sollten. Schließlich gibt es dafür nicht nur Charakterpunkte, Tricks und Decks zu kaufen, auch neue Levels erschließen sich erst ab einer bestimmten Geldbeutelstärke. Eine besondere Herausforderung sind Wettbewerbe, in denen Medaillen den Erfolg belohnen. Gespeichert wird auf Wunsch nach jedem Karriere-Fortschritt.

### Wunschzettel

Für jeden Level gibt es eine Liste mit neun Zielen, die jeweils in zwei Minuten zu erreichen sind. Neben drei Punktzahl-Vorgaben sind es vor allem die Spezialaufträge, die immer wieder motivieren. Während das Auf sammeln der fünf Buchstaben S, K, A, T und E noch zu den leichteren Übungen gehört, fordert das Ausführen spezieller Bewegungsabläufe oder die Suche nach einer versteckten Videokassette Ihr ganzes Können. Diese begehrten Bänder schalten rasante Filme von Skateboard-Wettbewerben frei, die Sie dann in einem gesonderten Menüpunkt abrufen können.



Der mittlerweile 31jährige **Tony Hawk** stieg schon im zarten Alter von neun Jahren zum ersten Mal auf das Brett. Im Lauf seiner Karriere gewann er 73 von 103 Wettbewerben und erfand Hunderte neuer Figuren und Tricks. Nachdem er 1999 als Erster einen so genannten 900, eine zweieinhalbfache Drehung, geschafft hatte, setzte er sich zur Ruhe. Heute skatet der »Birdman« nur noch zum Spaß für Shows oder bei Benefizveranstaltungen.

### Harte Mucke

Die Grafik kann nicht ganz mit dem Rest des Spiels mithalten. Die Texturen wirken oft ziemlich langweilig, und die Sportler machen einen etwas eckigen Eindruck. Dafür flutscht das Geschehen auch auf eher langsamen Rechnern schnell und flüssig animiert über den Bildschirm. Genau wie in der Straßen-Realität skaten die Sportler im Spiel nur zur passenden Musik. Der Soundtrack untermauert das Spielgeschehen optimal – kein Wunder bei hochkarätigen Bands wie Bad Religion oder Rage Against The Machine. Zusammen mit den realistischen Soundeffekten kommt so richtiges Boarder-Feeling auf. Hervorragend gelungen ist auch die Steuerung. Selbst diffizile Kombinationen gehen mit etwas Übung leicht von der Hand.



Im Skate-Park von Marseille lockt der nächste Wettbewerb.

Allerdings ist ein gutes Joypad Pflicht. Bewährt hat sich im Test das **Wingman Rumble Pad** von Logitech. Leider hat es der gelungene Split-Screen-Modus der Konsolen-Versionen nicht auf den PC geschafft. Mehrspieler-Partien können deshalb nur mit maximal zwei vernetzten Rechnern ausgetragen werden. **MS**



Neun Aufgaben mit steigendem Schwierigkeitsgrad sind pro Level zu bewältigen.

### Tony Hawk's Pro Skater 2

Genre:	Sportspiel	Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Activision
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 500 MByte
Multiplayer:	Zwei	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<input type="checkbox"/> Voodoo 1 <input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 2 <input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 3 <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT2 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce <input checked="" type="checkbox"/> Matrox G400 <input checked="" type="checkbox"/> Rage 128		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233 MMX	Pentium II/400	Pentium III/500
32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte, Gamepad	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte, Gamepad

Grafik		Gut
Sound		Sehr gut
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Sehr gut
Multiplayer	Ausreichend	

Rollbrett-Hit mit Starbesetzung.



## Der Grafik-Blender

# Pro Rally 2001

Leicht zugängliche Rallye-Kost, opulent präsentiert – mit diesem schmackhaften Rezept soll die zahlreiche Konkurrenz bezwungen werden.



Die hübsche, farbenfrohe und dennoch schnelle 3D-Engine erlaubt einen **enormen Weitblick**.

**M**it seiner Formel-1-Reihe gehört Ubisoft zu den ersten Adressen im Rennspielbereich. Nun versuchen sich die Franzosen auch im an Attraktionen nicht armen Rallye-Genre. **Pro Rally 2001** vermengt Action- und Simulationselemente

und will damit eine möglichst große Zielgruppe ansprechen.

## Farbenrausch

Etwas ungewöhnlich ist der Einstieg: Bevor Sie sich an einem echten Renneinsatz versuchen, steht die Fahrschule auf dem Programm. Dort erlernen Sie Driften, Handbremsen-Einsatz und Fahren auf verschiedenen Bodenbelägen. Erst wenn Sie zehn Prüfungen erfolgreich bewältigt haben, stehen Ihnen die sonstigen, mangels origineller Einfälle nicht weiter erwähnenswerten Spielmodi offen.

Erst mal auf der Strecke, fällt auf Antrieb die blendende Grafik auf. Die Autos sind zwar nur guter Durchschnitt, die teilweise fabelhaft aussehenden Landschaften glänzen hingegen mit ihrer wunderschönen Farbgebung und der sehr großen Sichtweite. Demgegenüber fällt der Motorenklang um einiges zurück; die sonstige Geräuschkulisse ist spärlich und führt zusammen mit der belanglosen

Musik zu einer nur ausreichenden Sound-Benotung.

## Kurz vorm Abgrund

Während die Optik den Rallye-Appetit weckt, holt man sich durch das Fahrverhalten schnell eine Magenverstimmung. Die Boliden untersteuern unerträglich und lassen sich nur durch Hand- oder Fußbremse zu Drifts

überreden. Diese sind aber alles andere als einfach zu beherrschen; überhaupt will selbst nach mehreren Stunden Spiel kein rechtes Gefühl für den eigenen Wagen aufkommen. Per Setup ist daran wenig zu ändern: Außer Reifensorte sowie Fahrwerk-Härte lässt sich nichts am Untersatz einstellen.

Gefahren wird in insgesamt zwölf Ländern. Eine Rallye dauert jedoch lediglich zwei Etappen. Echtes Meisterschafts-Feeling kommt dadurch nicht auf.

Die Strecken geben sich zwar grafisch abwechslungsreich, sind aber fahrerisch recht einfallslos designet und weisen viel zu viele lange Geraden auf. Dies versuchten die Entwickler dadurch zu kompensieren, dass man sehr oft an einem Abhang entlangbraust oder seinen Boliden bei 180 km/h durch ein zwei Meter breites Brückchen di-



Alle Fahrzeuge haben das gleiche Cockpit.

rigieren muss. Die unweigerlich folgenden Crashes bringen eine weitere Ernüchterung: Das Physikmodell für Unfälle ist höchst unrealistisch. Entweder bleibt der Wagen einfach stehen, oder er springt wie ein Gummiball. **MG**

## Michael Galuschka



### Mehr Schein als Sein

Meine persönliche Enttäuschung des Monats: Pro Rally 2001 sieht gut, teilweise sogar fantastisch aus, doch der spielerische Nährwert tendiert gegen Null. Was will ich mit einem Rallyspiel, bei dem es die meiste Zeit geradeaus geht, sich die Boliden nur mit Gewalt in einen Drift zwingen lassen und das Crashverhalten völlig daneben ist? Nach mehreren Stunden Spielzeit kommt man zwar einigermaßen voran, doch rechten Spaß bereitet die Kurbelei am Lenkrad keinen – für ein Programm dieser Machart das Todesurteil. Richtig schlecht ist Pro Rally 2001 nicht, doch letztendlich taugt es nur als interaktive Sightseeing-Tour durch zwölf appetitlich angerichtete Länder.

## Pro Rally 2001

<b>Genre:</b>	Rennspiel	<b>Preis:</b>	ca. 80 Mark
<b>Anspruch:</b>	Einsteiger, Fortgeschrittene	<b>Hersteller:</b>	Ubisoft
<b>Sprache:</b>	Deutsch	<b>Festplatte:</b>	ca. 450 MByte
<b>Multiplayer:</b>	Bis zwei (1 PC, seriell), bis acht (LAN)	<b>Spieler:</b>	Einer pro Original
<b>3D-Karten:</b>	<input type="checkbox"/> Voodoo 1 <input type="checkbox"/> Voodoo 2 <input type="checkbox"/> Voodoo 3 <input type="checkbox"/> Riva TNT <input type="checkbox"/> Riva TNT2 <input type="checkbox"/> Geforce <input type="checkbox"/> Matrox G400 <input type="checkbox"/> Rage 128		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/266	Pentium III/500	Pentium III/700
64 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte, Lenkrad

Grafik				Sehr gut
Sound			Ausreichend	
Bedienung			Ausreichend	
Spieltiefe			Befriedigend	
Multiplayer			Befriedigend	

Grafisch schönes Rally-Spiel, dem der Fahrspaß fehlt.





## Generation Golf

# Links 2001

Neue Runde für die Golf-Referenz: Endlich dürfen Sie sich Ihre Plätze selbst bauen – und dank der neuen 3D-Engine auch in gebührender Pracht bewundern.



Mit seiner fotorealistischen 3D-Grafik-Engine ist Links 2001 das mit Abstand schönste Golfspiel.

Vier Jahre und ebenso viele Auflagen hat der Golf-Platzhirsch **Links LS** inzwischen auf dem Buckel. Grund genug für Access, der 2001er-

Version eine komplett neue Grafik-Engine zu gönnen. Als äußeres Zeichen flog das »LS« aus dem Namen – der Neuling nennt sich schlicht **Links 2001**.

### 3D-Bunker

Die Grafik beschränkt sich nach wie vor auf Standbilder, doch die erstrahlen nun im echten Polygongewand. Das ermöglicht auch neue spielerische Feinheiten wie überhängende Bunkeranten. Außerdem unterstützt die Engine erstmals 3D-Beschleuniger samt Transparenzefekten und bilinearem Filtering. Die Bäume sehen aus nächster Nähe jetzt besser, aber immer noch nicht richtig gut aus.

Spielerisch hat sich sehr wenig getan; lediglich das Putten macht nun spürbar mehr Schwierigkeiten, dafür sind die Grüns besser analysierbar. Auch digitale Linkshänder spielen nun mit, bei denen es aber etwas Umgewöhnung braucht: Bei zu früh losge-

lassener Maustaste folgt nun ein Draw (Ball geht nach rechts weg) und nicht mehr, wie bei den vorherigen Versionen üblich, ein Fade. Die Ballphysik wurde angeblich komplett überarbeitet, wovon man recht wenig merkt. **Links 2001** markiert in diesem Punkt wiederum die Spitze; **PGA Championship Golf 2000** von Havas hat aber fast gleichgezogen und stellt für Supercracks sogar die anspruchsvollere Alternative dar.

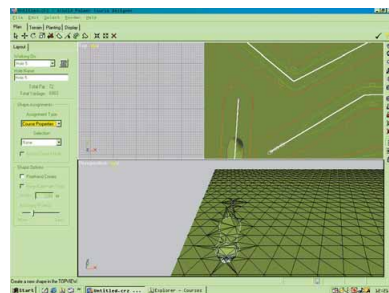
### Eigenbau-Platz

Ganz neu ist der Kursdesigner. Mit ihm wurden auch die sechs mitgelieferten Plätze (darunter ein Fantasiekurs) erstellt. Das deutet schon auf den gewaltigen Funktionsumfang hin, der selbst Profiansprüchen absolut Genüge tut. Die Bedienung ist dementsprechend ein wenig vertrackt, für wirklich gute Ergebnisse braucht es viel Einarbeitungszeit. Fürs Erste reichen aber die enthaltenen Kurse, die von Access gut ausgewählt wurden. Herber Dämpfer: Alte **Links**-Kurse sind

nicht mehr verwendbar. An einem entsprechenden, kostenlosen Konverter wird fieberhaft gearbeitet. Es steht allerdings noch nicht ganz fest, ob er aber tatsächlich erscheinen wird. **MG**



Endlich dürfen auch Linkshänder mitspielen.



Der **Kurs-Architekt** ist nicht einfach zu bedienen; seine Möglichkeiten sind dafür fast unerschöpflich.

### Michael Galuschka



#### Ausgequetscht

Das an und für sich fabelhafte **Links 2001** bringt mich ins Grübeln: Endlich eine generalüberholte Grafik, endlich der überfällige Kurs-Designer. Dennoch kommt es

mir so vor, als würde ich wieder nur ein Update spielen. An der (sehr guten) Spielmechanik selbst hat sich nämlich kaum was getan. Veteranen sind nach fünf Minuten sofort wieder drin, werden sich aber dennoch nach **PGA Championship Golf 2000** zurücksehen. Das unterliegt zwar bei Präsentation und Anzahl der Spielmodi deutlich, bietet aber auf Dauer die größere Herausforderung samt besseren Mausschwung. Wer kein absoluter Digital-Vollprofi ist, fühlt sich bei Access nach wie vor am besten aufgehoben: Nie zuvor war Golfen am PC schöner.

### Links LS

**Genre:** Sportspiel  
**Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Deutsch  
**Multiplayer:** Einer bis acht (1 PC, LAN, www)  
**3D-Karten:** ☐ Voodoo 1 ☐ Voodoo 2 ☐ Voodoo 3 ☐ Riva TNT ☐ Riva TNT2 ☐ Geforce ☐ Matrox G400 ☐ Rage 128

**Preis:** ca. 100 Mark  
**Hersteller:** Access  
**Festplatte:** ca. 250 bis 1.115 MByte  
**Spieler:** 1 Original pro PC

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/266 48 MByte RAM, 4fach CD	Pentium III/500 96 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte	Pentium III/600 192 MByte RAM, 32fach CD 3D-Karte

Grafik		Sehr gut
Sound	Ausreichend	
Bedienung		Sehr gut
Spieltiefe		Sehr gut
Multiplayer	Gut	

Auch ohne LS im Namen die Golf-Referenz.





# 4x4 Evolution

Offroad-Karriere ohne große Hindernisse.



Sie dürfen jederzeit abkürzen, müssen aber mehrere Checkpoints passieren.

Eines der wenigen gelungenen Offroad-Rennspiele war vor zwei Jahren **Monster Truck Madness 2**. Im Quasi-Nachfolger **4x4 Evolution** sitzen Sie am Steuer ganz normaler Gelände-

wagen und Pick-Ups. Als Laufsteg für die chromblitzenden Karossen dienen Ihnen 20 abwechslungsreiche Pisten. Die nehmen Sie mit über 100 Offroad-Mobilen unter die grobstoligen Räder. Das Fahrverhalten differiert zwar jeweils leicht, ist aber überall ähnlich gutmütig. Eine größere Rolle spielen die Unmengen an teuren Nachrüstteilen, mit denen Sie Ihr Gefährt aufmotzen können.

Sie treten in diversen Meisterschaften oder Spezialrennen gegen drei Konkurrenten an und scheffeln Preisgeld. Die knapp 40 Rennserien unterscheiden sich dabei lediglich durch die Art der teilnahmeberechtigten Fahrzeugtypen. Mindestplatzierungen sind zu keiner Zeit notwendig. **MC**

## Michael Galuschka

### Holprige Sache

Aha, so sieht das anscheinend aus, wenn ein Entwicklerteam zwar viel Ahnung hat, aber wenig Lust an der Arbeit. 4x4 Evolution kann in wesentlichen Aspekten wie Fahrphysik, Steuerung oder Streckendesign durchaus punkten. Obendrauf gibt's Geländewagen, Trucks und Tuningteile bis zum Abwinken. Die peinliche Kollisionsabfrage, ein sinnfreier Karrieremodus und hässliche Menüs schmälern den positiven Eindruck wieder. Aber für einen kurzweiligen Ausritt ins Gelände reicht es allemal.

## 4x4 Evolution

Genre:	Sportspiel	Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	Hersteller:	Take 2
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 270 MByte
Multiplayer:	Einer bis acht (www)	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<div> <div>Voodoo 1</div> <div>Voodoo 2</div> <div>Voodoo 3</div> <div>Riva TNT</div> <div>Riva TNT2</div> <div>Geforce</div> <div>Matrox G400</div> <div>Rage 128</div> </div>		

Pentium 200 MMX	Pentium II/400	Pentium III/600
32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

Für einen kurzen Offroad-Abstecher ideal.



# F1 Off. Team Manager

Managen wie Schumis Chef.



Vom Kommandostand aus haben Sie den besten Überblick übers Renngeschehen.

Während die Formel-1-Saison bereits seit einiger Zeit vorbei ist, versetzt Sie EA Sports zurück ins Jahr 1999. Zu einer Zeit, als Nick Heidfeld noch Testfahrer bei McLaren-Mercedes war, dürfen Sie in **F1 Official Team Manager** die Geschicke eines Rennstalls leiten. Über eine Reihe von schmucklosen Menüs lassen Sie neue Bauteile entwickeln, kümmern sich um Ihre Sponsoren und teilen den verschiedenen Arbeitsgruppen Ingenieure zu.

Das alles dient nur einem Zweck: Am Renntag zwei perfekt laufende Boliden an den Start zu schicken. Vom Kommandostand aus beobachten Sie Training und Rennen aus allen möglichen TV-üblichen Positionen. Ein technischer Berater gibt Ihnen Hilfe-

stellung, was Sie an den Einstellungen von Spoilern, Übersetzung, Aufhängung und Bremsbalance verändern sollten. **MC**

## Mick Schnelle

### Zu wenig Tuning

Als Erste haben es die EA-Sports-Entwickler geschafft, einigermaßen spannende Rennen in einem Formel-1-Manager auf den Bildschirm zu bringen. Der Haken dabei ist die durchschnittliche, langsame Grafik. Und die Handvoll Kommentare von RTL-Quassler Kai Ebel pendeln zwischen überflüssig und unpassend.

Trotzdem ist es sehr motivierend, den Lohn der Konstruktionsmühen beim Rennen zu kassieren. Allerdings ist die Zahl der Tuningoptionen auf Dauer zu gering. Kurzfristig macht der Team Manager Spaß, Profis werden unterfordert.

## F1 Official Team Manager

Genre:	Formel-1-Manager	Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	Hersteller:	EA Sports
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 480 MByte
Multiplayer:	nicht vorhanden	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<div> <div>Voodoo 1</div> <div>Voodoo 2</div> <div>Voodoo 3</div> <div>Riva TNT</div> <div>Riva TNT2</div> <div>Geforce</div> <div>Matrox G400</div> <div>Rage 128</div> </div>		

Pentium 233	Pentium II/400	Pentium III/500
64 MByte RAM, 4fach CD	128 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden

Leichtgewichtiges Formel-1-Management.



# Insane

## Fahren-Flucht im Offroader.

Bei **Insane**, Erstlingswerk des ungarischen Programmierteams Invictus, steht das Multiplayer- und Online-Spiel im Vordergrund. Im Liga-System gehen Sie in weitflächigen Landschaften mit Buggys, Jeeps,

Pick-Ups und riesigen Trucks an den Start. Antreten dürfen Sie entweder gegen Computergefahrer, im LAN oder via Internet auf dem Codemasters-eigenen Multiplayer Network.

Neben normalen Offroad-Rennen stehen allerlei amüsante Spielmodi auf dem Programm: In »Capture the Flag« müssen Sie möglichst lange eine Flagge am Auto transportieren, bei der Variante »Return the Flag« dieselbe in eine ausgesteckte Zielarena zurückbringen. Bei »Destruction Zone« gilt es, mit gezielten Rammstößen Punkte zu sammeln; »Pathfinder«, »Jamboree« und »Gate Hunt« bieten Variationen des altbekannten »Fahr möglichst schnell durch diverse Checkpoint-Tore«-Themas. Steuerung und Fahrverhalten sind ohne Makel, die hardwarehungrige Grafik wirkt hingegen bisweilen leblos. **MC**



Im **Destruction-Modus** gibt's Punkte für satte Crashes.

### Michael Galuschka

#### Countryside

Geländewagen spielen »Capture the Flag« – das soll Spaß machen? Ja, macht es, verflucht viel sogar. Ähnlich sieht's bei den anderen, kaum weniger originellen Spielmodi aus. Das Konzept von Insane kommt zwar erst mit menschlichen Mitspielern voll zum Tragen, doch dank der ansehnlichen KI hält auch solo die Motivation recht lange vor. Echte Schwächen habe ich vergeblich gesucht; lediglich Grafik und Sound gewinnen keine Preise. Ansonsten beweist Insane eindrucksvoll, dass Online-Multiplayer-Titel auch abseits von 3D-Action und Strategie ihre Berechtigung haben.

### Insane

**Genre:** Rennspiel **Preis:** ca. 80 Mark  
**Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis **Hersteller:** Codemasters  
**Sprache:** Deutsch **Festplatte:** ca. 100 oder 570 MByte  
**Multiplayer:** 8 (LAN, www) **Spieler:** 1 pro Original  
**3D-Karten:** ☐ Voodoo 1 ☐ Voodoo 2 ☐ Voodoo 3 ☐ Riva TNT  
☐ Riva TNT2 ☐ Geforce ☐ Matrox G400 ☐ Rage 128

Pentium II/233 64 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium III/500 128 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium III/700 128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte, Lenkrad
Grafik	Befriedigend	Befriedigend
Sound	Gut	Gut
Bedienung	Gut	Gut
Spieltiefe	Gut	Gut
Multiplayer	Sehr gut	Sehr gut

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

Launiger, Multiplayer-orientierter Funracer.





# Autobahn Raser 3

Auf Achse durch die Republik.



Die Reparatur-Icons im Laster (oben) machen unsere Mühle wieder flott.

Bereits zum vierten Mal (wenn man den **Urlaubs-raser** mitzählt) verwurschtelt Davilex ihr anspruchsloses Spielprinzip zu einem neuen Programm. Mit Vollgas bretern Sie in **Autobahn Raser 3**

durch bekannte Örtlichkeiten wie den Frankfurter Flughafen oder die Berliner Innenstadt. Dabei müssen Sie sich je nach Strecke entweder gegen sieben Konkurrenten durchsetzen oder aber allein von Checkpoint zu Checkpoint hetzen und Polizeisperren umgehen. Mit im Nacken sitzt Ihnen die originale Synchronstimme von Clint Eastwood, die Sie zur Aufgabe überreden will. Zwischen den Rennen können Sie den Wagen durch unterwegs aufgesammelte Euros upgraden. Einige Änderungen gibt es auch zu vermelden: So können die Autos nun sichtbar Schaden nehmen, und die 3D-Engine wirkt schöner. Wer gut fährt, soll über die Davilex-Homepage neue Wagen herunterladen können. **MIC**

## Mick Schnelle

### Leicht und locker

Auch der neue Autobahn Raser ist trotz einiger Verbesserungen nur für Gelegenheitsspieler geeignet. Vom neuen Schadensmodell ist nur wenig zu merken. Die Steuerung ist nach wie vor zu sensibel. Dafür sind die Strecken besser designt; lästige Ecken, an denen der Wagen hängen bleibt, gibt es nicht mehr. Alles in allem stellt der 70 Mark teure Autobahn Raser 3 für Need for Speed & Co nach wie vor keine Konkurrenz dar. Doch für ein paar Einsteigerunden ist er nicht zu verachten.

## Autobahn Raser 3

Genre: Rennspiel	Preis: ca. 70 Mark
Anspruch: Einsteiger	Hersteller: Davilex
Sprache: Deutsch	Festplatte: ca. 254 MByte
Multiplayer: nicht vorhanden	Spieler: Einer pro Original
3D-Karten: <input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 1 <input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 2 <input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 3 <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT	
<input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT2 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce <input checked="" type="checkbox"/> Matrox G400 <input checked="" type="checkbox"/> Rage 128	

Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte
---	--	--

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

Vollgas-Action ohne Tiefgang.



# V-Rally 2

Pfeilschnelle Konsolenumsetzung.



Wir heizen im Ford Focus durch die Bitmap-Wälder Neuseelands.

Wer nicht gerade Rallye-Software-Sammeln zu seinem Lieblingshobby gekürt hat, muss sich fragen, warum die Hersteller ständig neue Programme auf den Markt schmeißen. Zumindest Infogrames ist im Falle von **V-Rally 2** unschuldig: Es handelt sich um die Umsetzung eines sehr beliebten Konsolentitels. Diese Beliebtheit ist verwunderlich – dem Interessierten wird wenig Originelles geboten. In insgesamt zwölf Ländern fahren Sie entweder gegen die Uhr, im Arcade-Modus gegen drei Konkurrenten oder bestreiten eine komplette Saison. Die Steuerung geht leicht von der Hand, das Fahrverhalten tendiert gen Action. Ein echtes Ärgernis stellt der Pistenrand dar: Manchmal

wirkt er wie eine unsichtbare Wand, an der die Boliden einfach abprallen. Dann wieder bringt er das Auto an Stellen zum Überschlag, die im echten Leben sogar einen VW Lupo unbeeindruckt lassen. **MIC**

## Michael Galuschka

### Es gibt Besseres

V-Rally 2 ist zwar kein Renner, aber immerhin der Raser unter den Rallyespielen: Die Piste fliegt einem dermaßen schnell entgegen, dass das Steuern zum reinen Reaktionstest verkommt. Doch trotz der partiellen Stärken bei Fahrphysik und Grafik – wer soll's kaufen, wenn im Händlerregal bessere Alternativen lauern? Simulanten ziehen Colin McRae 2 und Rally Championship 2000 vor; Anhänger der Tempobolzerei greifen lieber zu Pro Rally 2001, Sega Rally 2 oder Rally Masters.

## V-Rally 2

Genre: Rennspiel	Preis: ca. 80 Mark
Anspruch: Fortgeschrittene	Hersteller: Infogrames
Sprache: Deutsch	Festplatte: ca. 620 MByte
Multiplayer: 4 (an 1 PC)	Spieler: 4 pro Original
3D-Karten: <input type="checkbox"/> Voodoo 1 <input type="checkbox"/> Voodoo 2 <input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 3 <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT	
<input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT2 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce <input checked="" type="checkbox"/> Matrox G400 <input checked="" type="checkbox"/> Rage 128	

Pentium II/233 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium III/700 128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte, Lenkrad
--	--	--

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend

Nette Raserei, aber nicht weltbewegend.



# Simon the Sorc. Pinball

Vom Adventure- zum Flipper-Held.



Die erleuchteten Pfeile weisen auf Bonustargets.

Unverhofft trudelt nicht nur das Adventure **Simon 3D** zum Test ein, sondern auch ein Simon-Flipperspiel. In **Simon the Sorcerer Pinball** erwartet Sie allerdings nur ein einziger Tisch mit gerade mal zwei Flippern. Allerdings sind zahlreiche Extras durch gezielte Schüsse auf Rampen und Targetklappen aktivierbar. Dadurch verwandelt sich zum Beispiel die Kugel in einen ultraschnellen Feuerblitz, oder die Funktionsweise der Flipper

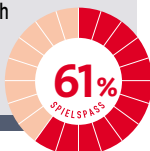
wird für eine kurze Zeit vertauscht. Leider ist der Abstand zwischen den beiden Schlägern recht groß geraten, weshalb die Kugel gelegentlich ins Aus rollt, ohne dass Sie etwas dagegen tun können. Durch seine zahlreichen Sondermodi macht **Simon the Sorcerer Pinball** trotzdem eine ganze Weile Spaß. Als Extra liegt die englische Version von **Simon the Sorcerer 1** bei. Allerdings ließ sich das Uralt-Adventure bei uns auf keinem Windows-System starten. **MIC**

Genre: Flipper

Preis: ca. 30 Mark  
Hersteller: Headfirst  
Anspruch: Fortgeschrittene  
Spieler: 4 (an einem PC)  
Sprache: Deutsch

Minimum:

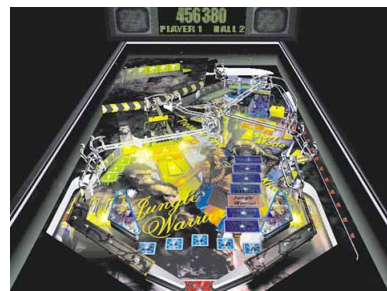
Pentium 200  
32 MByte RAM



# eGames Pinball

Drei Flipper mit realistischer Ballphysik.

Richtig gute Flipperspiele sind in letzter Zeit auf dem PC Mangelware. Das ist die Chance für die zweite Garde. Ein Vertreter dieser Qualitätsstufe ist **eGames Pinball**. Drei Tische erwarten Sie, allesamt mit einer sehr guten Ballphysik gesegnet. Von gelegentlichen Rucklern abgesehen verhält sich die Kugel sehr lebensecht und ermöglicht gezielte Schüsse auf Bonusrampen oder Targetklappen. Dabei können Sie den Tisch aus unterschiedlichen Perspektiven beobachten, die Übersicht bleibt in jedem Blickwinkel gewahrt. Weniger ansprechend sind Sound und Musik auf allen drei Tischen. Egal ob Sie auf dem Dschungel-, Wikinger- oder Mumientisch spielen, stets erinnert die Klangkulisse stark an Aufzugmusik der frühen achtziger Jahre. Auch die gelegentlichen Sprachsamples genügen



Die Grafik der Tische ist ein wenig zu steril geraten.

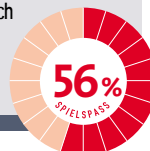
gerade mal sehr niedrigen Ansprüchen. Für Zwischendurch dennoch empfehlenswert. **MIC**

Genre: Flipper

Preis: ca. 25 Mark  
Hersteller: Rondomedia  
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene  
Spieler: Einer pro Original  
Sprache: Deutsch

Minimum:

Pentium 233,  
32 MByte RAM





# Super Taxi Driver

Miese Auftragsarbeiten in Großstädten.



An dieser harmlosen Stelle geht's nicht weiter.

**T**axifahrer haben es nicht leicht, Spieler des Möchtegern-Rennspektakels **Super Taxi Driver** schon gar nicht. Unter Zeitdruck folgen Sie einem dicken Pfeil, finden so einen Fahrgast und kutschieren den zum Zielort. Wer auch nur den Bruchteil einer Sekunde zu spät kommt, den bestraft das Leben mit einem »Game Over«-Bildschirm. Die Städte sind halbwegs abwechslungsreich, breite Highways wechseln sich ab mit

engeren Gassen, flachen Parkanlagen und mal einer hügeligen Gegend. Das Ganze wurde dreist bei einem Dreamcast-Spiel namens **Crazy Taxi** abgekupfert. Leider ohne: gute Steuerung, schöne Grafik, spannende Aufträge und den Rückwärtsgang – hier können Sie tatsächlich nur vorwärts fahren. Trotz der simplen 3D-Städte benötigt das Spiel einen schnellen Rechner. Sonst macht das Ruckeln es noch schwieriger, die Vehikel sicher um Kurven zu lenken. **PS**

Genre: Rennspiel

Preis: ca. 30 Mark

Hersteller: Hemming

Anspruch: Fortgeschrittene

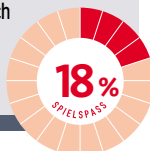
Spieler: Einer pro Original

Sprache: Deutsch

Minimum:

Pentium II/266

64 MByte RAM,



# Bleifuss Offroad

Nichts für Tempo-Freaks.

**V**irgins **Bleifuss Offroad** komplettiert das Geländewagen-Trio dieser Ausgabe. Der Name trägt: Das Gaspedal muss man hier nur selten bis zum Bodenblech durchdrücken, denn es handelt sich nicht um ein herkömmliches Rennspiel. Stattdessen versuchen Sie, Ihren Allradler schnellstmöglich durch eine Reihe mit Pfosten markierter, sehr enger Tore zu bugsieren. Die Herausforderung liegt dabei im unwegsamen Gelände: Extreme Steigungen und Schräglagen verlangen viel Gefühl am Steuer. Für umgefahrenere oder ausgelassene Pfosten setzt es Strafpunkte. Das alles ist ja nicht gerade Herzinfarkt-fördernd, doch eine dermaßen schlappe Umsetzung hätte es trotzdem nicht sein müssen. Richtig spannend wird der Kampf um Zentimeter und Sekunden nur



Wir suchen verzweifelt nach dem nächsten Tor.

selten; die meiste Zeit verbringen Sie mit der Suche nach dem nächsten Anlaufpunkt. **MG**

Genre: Rennspiel

Preis: ca. 70 Mark

Hersteller: Virgin

Anspruch: Fortgeschrittene

Spieler: 4 (LAN)

Sprache: Deutsch

Minimum:

Pentium 200

32 MByte RAM

