



**Heiko Klinge**  
heiko@gamestar.de

# KONSTANZ DER SPITZENSPORTLER

**KNALLHARTER LEISTUNGSCHECK.** Der Fachmann staunt, der Laie wundert sich: In jedem Genre fallen die Wertungen dank unseres neuen, härteren Testsystems wie reife Früchte – nur die Sportler können ihre Form einigermaßen halten. Messen wir mit zweierlei Maß? Mitnichten! Zum einen sind gerade mal fünf unserer

Hitlisten-Spiele älter als zwölf Monate, technische Formverluste halten sich deshalb im Vergleich zu den anderen Genres stark in Grenzen. Zum anderen haben die Spitzensportler gerade bei Umfang und KI mittlerweile absolutes Topniveau erreicht – Disziplinen, in denen etwa die Actionspiele deutlich häufiger schwächeln. Was halten Sie von unserer neuen Sport-Rangliste? Ich bin gespannt: **heiko@gamestar.de!**

**PROFISPORT MIT NIVEAU.** Weiteres Resultat unseres neuen Wertungssystems: Anspruchsvolle Profi-Sportspiele wie **Madden 2004** oder **Pro Evolution Soccer 3** verbessern ihre Ranglisten-Position, da sie vor allem bei Realismus und Management mächtig punkten. Konsequenterweise werden wir solchen Spielen künftig mehr Testseiten widmen. Den Anfang macht diesen Monat das beinharte **Richard Burns Rally**.

## INHALT

### TESTS

Richard Burns Rally \_\_\_\_\_ 120  
Sommer Spiele \_\_\_\_\_ 124

## GAMESTAR-SPORT-CHARTS OKTOBER

Platz	Spiel	Genre	Firma	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus // Fahrerhalten	KI	Management // Tuning	Spielzüge // Spielereignis	Kommentar
1	NHL 2004	Sportspiel	EA Sports	12/03 (92%)	92	9	8	10	10	9	10	10	10	7	9	
2	Tony Hawk's Pro Skater 4	Funsport	Aspyr	10/03 (90%)	90	7	9	7	9	10	10	9	9	10	10	Fun-Faktor
3	Colin McRae Rally 04	Rennspiel	Codemasters	04/04 (90%)	89	7	9	10	8	8	10	10	7	10	10	
4	Madden 2004	Sportspiel	EA Sports	11/03 (87%)	88	9	9	7	9	9	10	10	8	8	9	
5	Pro Evolution Soccer 3	Sportspiel	Konami	12/03 (88%)	87	7	8	10	9	7	9	9	10	8	10	
6	F1 Challenge 99-02	Rennspiel	EA Sports	07/03 (89%)	87	8	8	9	7	10	10	10	7	9	9	
7	NBA Live 2004	Sportspiel	EA Sports	01/04 (89%)	87	8	9	7	10	8	10	8	9	8	10	
8	Nascar Racing 2003 S.	Rennspiel	Vivendi	04/03 (89%)	87	7	9	7	8	10	10	10	8	8	10	
9	MVP Baseball 2004	Sportspiel	EA Sports	06/04 (84%)	87	8	9	7	10	8	10	10	7	10	8	
10	DTM Race Driver 2	Rennspiel	Codemasters	06/04 (90%)	86	9	8	8	9	7	10	9	9	7	10	
11	Fifa 2004	Sportspiel	EA Sports	12/03 (87%)	86	9	9	8	10	8	10	8	8	8	8	
12	Fußball Manager 2004	Fußballmanager	EA Sports	01/04 (87%)	85	7	7	8	10	8	10	9	8	10	8	
13	T. Woods PGA Tour 2004	Sportspiel	EA Sports	11/03 (88%)	85	7	5	10	9	10	10	8	8	9	9	
14	World C. Snooker 2004	Sportspiel	Codemasters	09/04 (85%)	85	6	8	9	10	8	9	10	8	8	9	
15	Midnight Club 2	Rennspiel	Take 2	09/03 (85%)	84	6	8	7	10	10	10	7	10	6	10	
16	Rallisport Challenge	Rennspiel	Microsoft	12/02 (84%)	83	9	7	6	10	10	9	8	9	6	9	
17	NFS Underground	Rennspiel	Electronic Arts	01/04 (82%)	82	9	9	5	10	7	10	7	8	10	7	
18	Richard Burns Rally	Rennspiel	Ubisoft	NEU	81	9	10	4	7	8	10	10	7	7	9	
19	Wakeboarding Unleashed	Funsport	Aspyr	04/04 (80%)	81	7	9	7	8	8	8	8	9	8	9	Fun-Faktor
20	MotoGP 2	Rennspiel	THQ	07/03 (83%)	80	7	7	10	7	10	8	8	7	8	8	
21	Euro 2004	Sportspiel	EA Sports	06/04 (87%)	79	9	7	8	10	7	6	8	8	7	9	
22	Trackmania	Rennspiel	Deep Silver	05/04 (85%)	79	6	6	10	7	8	8	9	7	10	8	
23	Virtua Tennis	Sportspiel	Empire	05/02 (83%)	78	7	5	9	9	9	9	7	8	7	8	
24	Skispringen 2004	Sportspiel	RTL Enterprises	01/04 (81%)	78	6	5	10	7	9	10	8	6	9	8	
25	Anstoss 4 Edition 03/04	Fußballmanager	Ascaron	12/03 (80%)	78	4	8	8	6	9	10	8	8	10	7	

Das Sport-Genre reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen. Dazu gehören zum Beispiel Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele, zivile Flugsimulationen, Fußballmanager, Flipper.



Quer durch Australien: In Richard Burns Rally kommt es darauf an, den optimalen Einlenkpunkt zu treffen. (1600x1200)

Abseits der Piste

## RICHARD BURNS RALLY

Autofahren kann jeder? Mitnichten! Wer seine persönlichen Grenzen auf Schotter, Schlamm und Asphalt ausloten will, findet hier eine echte Herausforderung.

Ist Ihnen bekannt, dass Papyrus nicht nur der ägyptische Papierersatz ist? Und dass **Grand Prix Legends** nichts mit abgetakelten Schlagern zu tun hat? Dann lesen Sie weiter. **Richard Burns Rally** ist nämlich das Rallye-Pendant zum beinhalten **Grand Prix**

**Legends** – und dementsprechend ungeeignet für Schattenparker oder Rechtsblinker. Rennspielprofis finden dagegen eine der stärksten Simulationen überhaupt, die in punkto Fahrverhalten und Realismus die **Colin**-Serie locker ins Handschuhfach steckt.

### Langsam geht schneller

**Richard Burns Rally** predigt eines immer wieder: langsam fahren! Klingt komisch, ist aber so. Wer andere Rennspiele gewohnt ist, in denen der virtuelle Tacho Tempo 200 anzeigt, muss umdenken. Nur 10 km/h zuviel, und

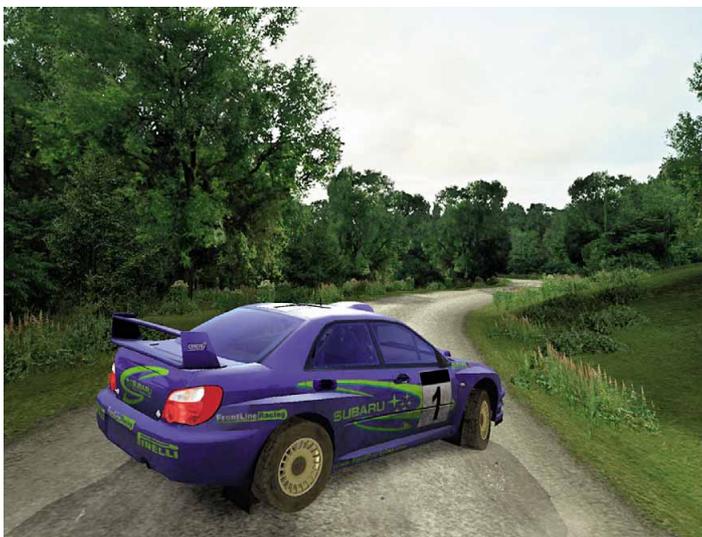
Sie rutschen aus der Kurve. Minimal zu stark gebremst, und der Wagen bockt wie ein Rodeobulle. Und wenn Sie den idealen Einlenkpunkt verpassen, ist's ohnehin Essig mit dem perfekten Powerslide. Das bedeutet: langsam fahren, auch wenn's schwer fällt. Und zwar so lange, bis Sie



Nach Abflügen von der Piste helfen Ihnen auf Tastendruck Zuschauer – das kostet aber Zeit.



Die Pisten sind gespickt mit fiesen Bodenwellen und Schlaglöchern.



Driften will gelernt sein. Die gut gemachte Fahrschule hilft dabei.



In Japan sind die Kurse dicht bewachsen und häufig extrem schmal.

ein wirklich guter Fahrer sind. Was viele, viele Stunden dauert.

### Ab in die Fahrschule

Damit Rallye-Ein- und Colin-Umsteiger eine Chance haben, lehrt Fahrerass Richard Burns persönlich die nötigen Techniken: links bremsen, Gaspedal-Drifts und Powerslides («Scandinavian Flick»). Jede Fahrprüfung wird erst erklärt und abschließend bewertet, was ungemein hilft, die eigenen Fehler auszumerzen. Das bringt nicht nur spürbare Erfolge, sondern macht extrem viel Spaß. Am Ende der ersten Hälfte zeigt Ihnen Richard Burns, wie der Testparcours perfekt gefahren wird – atemberaubend! Zum Abschluss der zweiten Hälfte sind

Sie dran, die Strecke im Renn-tempo zu absolvieren. Das Zeitlimit unterbieten Sie nur, wenn Sie alle Lektionen davor wirklich aus dem Effeff beherrschen.

### Nix für Einsteiger

In der Rallye-Saison müssen Sie das Gelernte im Wettkampf mit 13 Computerpiloten umsetzen. Die anderen Autos sehen Sie nicht, da die Fahrer nacheinander auf die 36 lizenzierten Pisten gehen. Die Zeiten, Unfälle und Pannen wirken realistisch und variieren bei jedem Neustart. Im einfachsten Schwierigkeitsgrad fahren die Gegner so mies, dass Sie ohne besonderen Einsatz so gut wie immer gewinnen. Die mittlere Einstellung erfordert das Beherrschen

grundlegender Manöver, vor allem der Kurventechniken. Und im Profi-Modus müssen Sie schon wie Walter Röhrl fahren können, sonst jagen Sie das Feld grundsätzlich vor sich her.

Allerdings eignet sich der einfachste Modus nur bedingt für Einsteiger: Wer selbst nach drei schweren Unfällen noch Etappensieger wird, weiß eben, dass die KI-Gegner offenbar absichtlich Fehler machen – das demotiviert schnell. Dazu kommt, dass unsichere Fahrer nur langsam heruntuckern können. Jeder kleine Patzer hat gravierende Auswirkungen, zuschaltbare Fahrhilfen oder ein vereinfachtes Fahrmodell fehlen völlig – das gibt zwangsläufig Abzüge in der Balance-Wertung.

### Brachiale Giftzwerge

So schnell wie möglich, so langsam wie nötig fahren ist auch für gute Piloten oberstes Gebot. Mit den acht turbogeladenen Autos wie dem Toyota Corolla oder dem Mitsubishi Lancer ist das alles andere als einfach: Die flinken Giftzwerge beschleunigen so rasant, dass jeder Tritt aufs Gaspedal sofort brachialen Vorwärtsschub erzeugt. Nur wer den rechten und linken Fuß gefühlvoll einsetzt, bleibt auf den schmalen Strecken. Übrigens: Mit links zu bremsen ist obligatorisch. Nur mit gleichzeitigem Bremsen und Gasgeben lassen sich viele Kurven effektiv nehmen. Wenn Sie wissen wollen, ob Sie ein richtig guter Fah-

Im Regen wird die Fahrt über die französischen Bergstraßen zum Drahtseilakt. Da fällt kaum auf, dass es am Streckenrand eher trist zugeht.



rer sind, starten Sie die RBR-Challenge. Darin rasen Sie auf mehreren Strecken gegen Richard Burns, dessen Wagen als

transparenter »Ghost« zu sehen ist. Wer hier gewinnen will, muss lange üben – für Profis motivierend!

### Geniales Streckendesign

Im Vergleich zu den meisten anderen Rennspielen ist das Stre-

ckendesign viel näher an der Realität dran. Die Pisten erinnern eher an bessere Feldwege mit tiefen Bodenwellen, Schlaglöchern



In der Werkstatt lassen Sie den Wagen nach einer Etappe reparieren. Oder verzichten aus Zeitmangel darauf.



In der Wiederholung analysieren Sie Ihre Fehler.

### TECHNIK-CHECK

#### AUFLÖSUNG

Richard Burns Rally sollten Sie mindestens mit einer Auflösung von 1024 mal 768 Bildpunkten spielen, sonst pixelt der Kurs zu stark auf. Deaktivieren Sie notfalls ein paar Details. Im Auflösungs Menü können Sie außerdem zwischen 16 und 32 Bit Farbtiefe wählen.

#### RAM/FESTPLATTE

Auf Ihrer Festplatte beanspruchen die Rallyekurse etwa 2,6 GByte Speicherplatz. Beim RAM gibt sich Richard Burns Rally äußerst genügsam: Schon 256 MByte Arbeitsspeicher genügen, um ruckelfrei Bestzeiten zu fahren. Die langen Ladezeiten zwischen den Etappen werden auch durch mehr Hauptspeicher nicht entschärft.

#### TUNING-TIPPS

- 1 Den größten Performance-Zuwachs bringt auf kleinen Rechnern das Reduzieren der Auflösung. Pro Stufe sind etwa 10 Prozent Leistung drin.
- 2 Wenn Sie die »Grafikqualität« auf »Niedrig« stellen, verlieren die Strecken merklich an Reiz – lassen Sie sie deshalb besser auf »Hoch«.
- 3 Die Optionen »Dynam. Fahrzeugreflexionen« und »Dreifach-Bildpufferung« bringen nur auf Low-End-Karten ein paar Frames mehr.
- 4 Nutzen Sie die »Partikel-Qualität« ruhig aus, der Performance-Unterschied zwischen »Hoch« und »Aus« ist in der Praxis kaum messbar.

### DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 256 MBYTE RAM UND MAXIMALEN DETAILS)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
800 MHz	800x600x16 (min. Details)	<input type="checkbox"/>									
	1024x768x32	<input type="checkbox"/>									
1.400 MHz	1024x768x32	<input type="checkbox"/>									
	1280x1024x32	<input type="checkbox"/>									
2.000 MHz	1280x1024x32	<input type="checkbox"/>									
	1600x1200x32	<input type="checkbox"/>									

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

**GEORG VALTIN**

georg@gamestar.de

»Als Rallye-Fan ist Richard vs. Colin für mich kein Glaubenskrieg, sondern eine Frage der Laune: Wenn ich in flotter Arcade-Manier mit Bestzeitgarantie durch die Botanik brettern will, klemme ich mich bei Colin McRae Rally hinter das Lenkrad – vor echte fahrerische Herausforderungen stellt mich der Schotter-Schotte freilich kaum.

Der Drang zum disziplinierten Perfektionismus treibt mich dagegen immer wieder zu Richard Burns Rally. Kleine Fehler bestraft das realistische Fahrmodell sofort, aber irgendwie macht es mir eben Spaß, auf der Grenzlinie zwischen »so schnell wie möglich durch die Haarnadelkurve« und »mit zerknautschter Karosse am Baum über die Pisten zu schlittern.«



»Endlich eine Herausforderung!«

**HEIKO KLINGE**

heiko@gamestar.de

Ja, die Kollegen haben schon Recht: In Sachen Realismus rast Richard Burns Rally der versammelten Rennspiel-Konkurrenz auf und davon. Macht's deswegen auch mehr Spaß? Mir jedenfalls nicht! Meine Freizeit ist mir zu kostbar, als dass ich Stunden investiere, bis ich den ersten Etappensieg einfahre. Ich finde es eher frustrierend als reizvoll, wenn ich alle fünf Meter von der Strecke fliegen, nur weil ich mal wieder einen Bremspunkt um eine Hundertstel Sekunde verpasst habe.

Schade, dass mangels Fahrhilfen wirklich nur absolute Rennspiel-Profis mit Richard Burns Rally glücklich werden. Denn die großartige Streckengrafik und das dynamische Wetter sind echte Highlights, wie ich sie mir auch für die Colin-Rasereien wünschen würde. Dafür liefern diese den actionreicheren Fahrspaß, eine spannendere Karriere und den besseren Multiplayer-Modus. Richard Burns Rally bleibt deshalb bei mir in der Garage, ich warte lieber auf Colin 05 im nächsten Monat!



»Ich will spielen, nicht arbeiten!«

und Geröll. Die Auswirkungen sind enorm: Wer auf gerader Strecke zu schnell fährt, wird urplötzlich ausgehebelt und saust in die Botanik. Ein falsches Setup der Stoßdämpfer hat ähnliche Effekte, ebenso Schäden am Wagen. Im Test prügeln wir mit kaputten hinteren Stoßdämpfern durch Japan und setzen bei jeder Unebenheit so massiv auf, dass der Wagen fast unkontrollierbar wurde. Vor vielen Gefahren warnt übrigens der Beifahrer per Sprachausgabe, aber kleinen Bodenrillen oder Baumstämmen am Streckenrand müssen Sie ohne Vorwarnung ausweichen. Fies: Das Wetter ändert sich dynamisch, mitten im Rennen kann es also plötzlich regnen. Das hat massive Auswirkungen aufs Fahrverhalten. Dank Wetterbericht können Sie vor Rennbeginn in der Werkstatt den Wagen entsprechend umrüsten.

**Lebensechte Optik**

Grafik und Sound erzeugen in der Cockpitperspektive das Gefühl, tatsächlich durch englische oder australische Wälder zu heizen. Bäume und Sträucher sind dicht und wirken lebensecht – in Bewegung sieht die Grafik deutlich realistischer aus als auf unseren Bildern. Die Partikeleffekte wie aufgewirbelter Staub bemerken Sie nur in der Verfolgerperspektive oder in den speicherbaren Wiederholungen. Besonders gut gelungen ist den Entwicklern der Blickwinkel vom Auto auf die Straße: Die Proportionen des Wagens lassen sich ebenso gut einschätzen wie Höhenunterschiede auf der Fahrbahn. Mit netten Details am Fahrbahnrand hält

**FLORIAN STANG**

florian@gamestar.de

Seit Grand Prix Legends ist Richard Burns Rally das erste Rennspiel, das mich so richtig fordert. Jeder Meter Schotter ist hart erkämpft, jeder Etappensieg ein wahrer Triumph. Die Versuchung, zu früh oder zu lang aufs Gas zu steigen, ist so groß wie der Schaden, den diese Fehler erzeugen. Wenn ich das richtige Tempo und den optimalen Bremspunkt treffe, rutschen die Rallyeautos so elegant um die Kurven, als wäre ich Walter Röhrl. Denn das Fahrverhalten ist herausragend, die Rückmeldung übers Force-Feedback-Lenkrad schlicht genial. Das ist die Realismus-Referenz!

**Hart, härter, Richard Burns Rally**

Bis es aber soweit ist, haben Einsteiger und Colin-Fans einen harten, steinigen Weg vor sich. Die Fahrschule ist gut gemacht, doch der Sprung von der letzten Lektion zur Abschlussprüfung viel zu groß. Diese Hürde ist ähnlich frustrierend wie das Tiefgaragendeckel von Driver. Wer nicht plant, die nächsten Wochen ausschließlich auf Schotterpisten zu verbringen, soll lieber auf Colin 05 warten. Alle anderen finden hier die Rallye-Alternative zu Grand Prix Legends.



»Rallye-Referenz (für Profis)«

sich das Spiel auffallend zurück: Mal flitzt ein Fotograf über die Piste, mal flattert ein Vogel auf einen Baum. Das war's.

Der Sound ist schlicht brillant. Untermalt vom Pfeifen des Turboladers röhrt der Motor wie in echt, das Schalten nach Gehör ist problemlos möglich. Steinschläge und peitschende Äste hören Sie mit entsprechender

Hardware in Surround, was die Atmosphäre deutlich verstärkt. Die Sprachausgabe der Fahrschule und des Beifahrers ist gut. Abstriche müssen Sie beim Mehrspielermodus machen: Bis zu vier Fahrer können an einem Rechner Einzelstappen oder eine Rallye absolvieren. Aber nur nacheinander! **FS**

► HOTLINE: (0190) 882 41 20 1,24 €/MIN.

**RICHARD BURNS RALLY** RENNSPIEL

PUBLISHER	Ubisoft	RELEASE (D)	9.9.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten	USK	ohne Beschränkung

**GEEIGNET FÜR**

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FORTGESCHRITTENER									

VERGLEICHBAR MIT Grand Prix Legends (84%, GS 11/88) Legendäres F1-Historienspiel mit 1a-Fahrphysik. Colin 04 (90%, GS 04/04) Tolle, einsteigerfreundliche Fahrphysik, schicke Optik.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	1600+ AMD	2000+ AMD	2400+ AMD
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	256 MB	512 MB	512 MB
<input type="checkbox"/> Geforce 3/3 Ti	3,1 GB	3,1 GB	3,1 GB
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti		Lenkrad	FF-Lenkrad

LAUTSPRECHER  Stereo  2 vorne, 2 hinten  5.1  6.1

**MULTIPLAYER** **AUSREICHEND**

FAZIT: Zu wenig Modi und nur nacheinander an einem PC spielen

MODI: Einzelstappen, Rallye



Regen droht: Das Wetter kann sich während des Rennens ändern.

**BEWERTUNG**

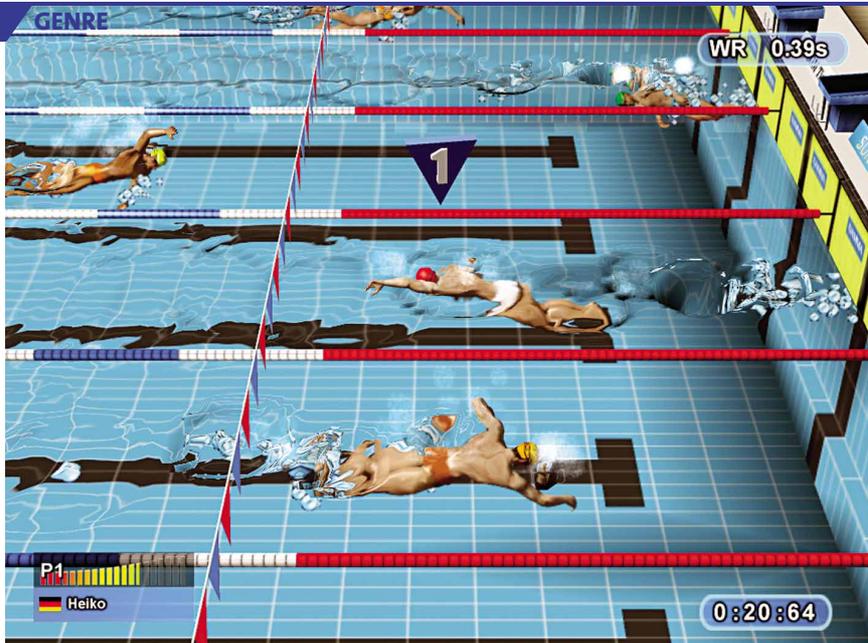
GRAFIK	lebensechte Botanik	realistische Wettereffekte	9 / 10	
SOUND	kerniger Motor	Schalten nach Gehör möglich	10 / 10	
BALANCE	gute Fahrschule	keine Fahrhilfen	4 / 10	
ATMOSPHÄRE	lizenzierte Autos und Strecken	spröde präsentiert	7 / 10	
BEDIENUNG	perfektes Feedback der Lenkung	keine Maussteuerung	8 / 10	
UMFANG	32 Strecken	8 Autos	umfangreiche Rallye	10 / 10
KI	realistische, variable Zeiten	Richard Burns zu stark	7 / 10	
FAHRVERHALTEN	perfekt	stets nachvollziehbar	fühlt sich echt an	10 / 10
TUNING	spürbare Auswirkungen	zu umständlich	7 / 10	
STRECKENDESIGN	viele Bodenwellen, Schlaglöcher	abwechslungsreich	9 / 10	

**PREIS/LEISTUNG GUT**

EINGEWÖHNUNG 3 Stunden SOLO-SPAB 40 Stunden MULTIPLAYER-SPAB 2 Stunden

FAZIT: PERFEKTE RALLYE-SIMULATION FÜR PROFIS.

**81** SPIELSPASS



In den Schwimm-Wettbewerben erzielen wir trotz vermurkster Steuerung unrealistische Fabelzeiten.



Nur das Schießen ist halbwegs amusant.



Die Athleten haben merkwürdige Proportionen.

**Blech-Medaille**

# SOMMER SPIELE

Da hilft kein Doping mehr: Das olympische Begleitspiel von DTP reißt so ziemlich jede Spieldesign-Hürde.

**D**as Athener Schwimmstadion jubelt: Soeben hat der GameStar-Athlet den Weltrekord über 100 Meter Delphin von 50,76 auf 38,29 Sekunden verbessert! Schwachsinn? In der Realität vielleicht, aber in der Sportspiel-Katastrophe **Sommer Spiele** von DTP gelingt eine solche Traumzeit bereits beim ersten Versuch.

### Disziplinen-Debakel

Elf Wettbewerbe unterfordern Ihre sportlichen Fähigkeiten: Fünfmal geht's ins Schwimmbecken, viermal rennen Sie

über die Tartanbahn – in allen neun Herausforderungen müssen Sie mehr oder weniger schnell auf die Tastatur hämmern. Einzig der Hochsprung und das Schießen mit der Schnellfeuerpistole langweilen etwas weniger. Die völlig verkorkste Hochsprung-Steuerung treibt jedoch selbst den motiviertesten Sportler an den Rand des Wahnsinns: In rund 50 Versuchen gelang es uns dreimal, die Anfangshöhe zu überhüpfen. Das simple Scheibenschießen per Maus macht dagegen Laune – für einige Minuten.

Absurd: Während Sie in den Schwimmwettbewerben sämtliche Weltrekorde auf Anhieb pulverisieren, verzweifeln in den restlichen Disziplinen selbst wahre Tasten-Trommler an der unpräzisen Bedienung oder übertrieben starken Gegnern. Belohnung gibt's nicht: Animierte Siegerehrungen fehlen ebenso wie eine Eröffnungsfeier.

### Multiplayer-Murks

Selbst gegen menschliche Gegner mag keine Wettkampfstimmung aufkommen. Nur zu zweit dürfen Sie gleichzeitig über die Bahn wetzen. Sobald Sie einen

zweiten Fehlstart produzieren, wird auch der unschuldige Mitspieler disqualifiziert. Kommt

ein dritter Athlet hinzu, geht's nacheinander an den Start. **HK**

► **HOTLINE:** (0190) 821 171 1,86 €/MIN.

**SOMMER SPIELE** SPORTSPIEL

PUBLISHER DTP      RELEASE (D) 30.7.2004  
 SPRACHE Deutsch      CA. PREIS 40 Euro  
 AUSSTATTUNG Mini-Box, 1 CD, 18 Seiten      USK ohne Beschr.

**GEEIGNET FÜR**

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER		PROFI
1	2	3	4

VERGLEICHBAR MIT Skispringen 2004 (78%, GS 01/04) Toller Stoff für Gelegenheitssportler.  
 Moorhuhn X (43%, GS 07/03) Das bessere Simpelspiel.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,0 GHz Intel	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	1,0 GHz Athlon	1,5 GHz Athlon	1,9 GHz Athlon
Radeon 9000	128 MB RAM	256 MB RAM	256 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	350 MB Festpl.	350 MB Festpl.	350 MB Festpl.
Geforce 4 Ti	3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte
GF FX 5600/Ultra			
Radeon 9500 Pro			
Radeon 9700/Pro			
Radeon 9800 Pro			
GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER Stereo     2 vorne, 2 hinten     5.1     6.1

**MULTIPLAYER MANGELHAFT**

FAZIT Nur zwei Athleten gleichzeitig, keine Turnier-Konfiguration, zahlreiche Bugs.  
 MODI Turnier

**BEWERTUNG**

GRAFIK	annehbare Stadien	uniforme Sportler	4 / 10
SOUND	Kommentar fehlt	Kirmesjubil	3 / 10
BALANCE	entweder viel zu leicht oder viel zu schwer		1 / 10
ATMOSPHERE	nette Replays	fehlende Siegerehrungen	4 / 10
BEDIENUNG	schnell erlernt	häufig unpräzise	5 / 10
UMFANG	elf abwechslungsarme Disziplinen		2 / 10
REALISMUS	lächerlich lange Startphase	purzelnde Weltrekorde	2 / 10
KI	ausgeglichenes Feld	schwankt stark nach Disziplin	4 / 10
MANAGEMENT	keinerlei Athletentraining	kein Team	0 / 10
SPIELZÜGE	immer gleiche Bewegungsabfolgen		2 / 10

**PREIS/LEISTUNG UNGENÜGEND**

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten    SOLO-SPAB 2 Stunden    MULTIPLAYER-SPAB 2 Stunden

FAZIT: JEDER MUSKELKATER MACHT MEHR SPAB.

**27**  
SPIELSPASS

- CD/DVD: Kuriositäten-Kabinett
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie **QUICKLINK F44**

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Dass erfolgreiche Sportler bereit sein müssen, sich zu quälen, kann ich vollkommen nachvollziehen. Als PC-Athlet will ich jedoch nicht schwitzen und leiden, sondern Spaß haben! Einen Anspruch, den Sommer Spiele in keinsten Weise erfüllen kann!

Hoffnungslos unpräzise Steuerung, mieses Balancing und eintönige Disziplinen disqualifizieren das simple Tastengehämmer. Sommer Spiele ist ein ebenso schlechter wie dreister Versuch, den schnellen Euro zu machen. Fallen Sie nicht darauf rein!



»Dabei sein ist nicht alles«