

Sport

Heiko Klinge



Chance für Außenseiter. Im Juni gab's für Sportler gleich zwei faustdicke Überraschungen. Erstens: Die deutschen Fußball-Vizeweltmeister halten 89 Minuten lang mit viel Kampfgeist ein Unentschieden gegen die Färöer. Zweitens: Es hat tatsächlich jemand fertig gebracht, ein spaßiges Manager-Spiel rund ums Radeln zu programmieren! Bisher hielt ich das für ähnlich wahrscheinlich wie einen deutschen Titelgewinn bei der EM 2004. Doch die Programmierer von Cyanide beweisen mit **Radsport Manager 2003 – 2004**, dass auch ungewöhnliche Themen viel Spaß machen können. Ich freue mich schon auf die ersten gelungenen Handball- und Tischtennis-Simulationen – träumen darf man doch!

Kick um die Krone. Was wird das beste Sportspiel 2003? Die Kollegen Stangl und Valtin setzen auf **Tony Hawk's Pro Skater 4**, aber mein persönlicher Favorit heißt **Fifa 2004**. Denn die Jungs von EA Sports wollen endlich den Schritt zur realistischen Fußball-Simulation schaffen. Im Juli fliegen wir nach Vancouver, um dort eine aktuelle Version anzutesten und den Designern letzte Abwehrschwächen aufzuzeigen. Wie gut Fifas Chancen beim Kick um die Sportspiel-Krone tatsächlich sind, lesen Sie im nächsten GameStar.

Sport-Charts

| Platz | Spiel | Genre | Test in | Wertung |
|-------|-------------------------------------|----------------|---------|---------|
| 1 | Tony Hawk's Pro Skater 3 | Sportspiel | 05/02 | 90% |
| 2 | NHL 2003 | Sportspiel | 10/02 | 89% |
| 3 | Fifa Fußball-Weltmeisterschaft 2002 | Sportspiel | 6/02 | 89% |
| 4 | F1 Challenge 99 – 02 | Rennspiel | 07/03 | 89% |
| 5 | Nascar Racing 2003 Season | Rennspiel | 04/03 | 89% |
| 6 | NBA Live 2003 | Sportspiel | 01/03 | 88% |
| 7 | Fifa 2003 | Sportspiel | 12/02 | 88% |
| 8 | Grand Prix 4 | Rennspiel | 07/02 | 88% |
| 9 | Madden 2003 | Sportspiel | 10/02 | 87% |
| 10 | Colin McRae Rally 3 | Rennspiel | 07/03 | 86% |
| 11 | DTM Race Driver | Rennspiel | 05/03 | 86% |
| 12 | Tiger Woods PGA Golf 2003 | Sportspiel | 10/03 | 86% |
| 13 | Need for Speed 6 | Rennspiel | 12/02 | 86% |
| 14 | Mercedes-Benz Truck Racing | Rennspiel | 11/00 | 86% |
| 15 | Superbike 2001 | Rennspiel | 12/00 | 85% |
| 16 | Fußball Manager 2003 | Fußballmanager | 01/03 | 84% |
| 17 | Rallisport Challenge | Rennspiel | 12/02 | 84% |
| 18 | MotoGP 2 | Rennspiel | 07/03 | 83% |
| 19 | Virtua Tennis | Sportspiel | 05/02 | 83% |
| 20 | Mat Hoffman's Pro BMX | Sportspiel | 12/01 | 83% |
| 21 | Links 2003 | Sportspiel | 12/02 | 82% |
| 22 | Anstoss Action | Sportspiel | 08/01 | 82% |
| 23 | Rally Trophy | Rennspiel | 12/01 | 81% |
| 24 | F1 Racing Championship | Rennspiel | 04/01 | 81% |
| 25 | Skispringen 2003 | Sportspiel | 01/03 | 80% |

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

Sport-Inhalt

Tests

| | |
|----------------------|----|
| Radsport Manager | |
| 2003 – 2004 | 96 |
| Pure Pinball | 97 |
| Indycar Series | 97 |

Strampeln für den Sieg

RadSPORT Manager

Von Fans, für Fans: Pünktlich zum »Tour de France«-Comeback von Dopingsünder Jan Ullrich rollt der erste wirklich spaßige PC-Radler an die Startlinie.



Per Trainingsplan bringen wir Jan Ullrich in Form.

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

Zweimal versuchten sich die französischen Entwickler von Cyanide an einem Radsportmanager. Zweimal war das Ergebnis ähnlich amüsant wie ein Platten auf dem Weg zum Badesee. Doch für den dritten Teil haben sich die Programmierer erstklassiges Flickzeug besorgt: Zahlreiche Fanvorschläge und die Kompetenz von Radprofi David Moncoutié (Team Cofidis) halfen, aus einem klappriegen Drahtesel ein schnittiges Sportgerät zu zaubern.

Ullrich gegen Armstrong

Dank offizieller Lizenz strampeln im **Radsport Manager 40** Original-Profiteams um Etappensiege. Stars wie Erik Zabel, Jan Ullrich oder Lance Armstrong buhlen um Ihre Gunst – mitsamt Foto, Trikot und realistischen Fahrer-Attributen. Haben Sie sich für ein Team entschieden, bestreiten Sie einzelne Rennen, Rundfahrten wie die Tour de France oder gleich eine komplette Saison.

Insgesamt 180 Weltcup-Strecken hat Cyanide in ordentlicher 3D-Grafik nachgebastelt. Allerdings erinnern wegen Detailmangel nur die wirklich berühmten Etappenziele wie Champs-Elysées oder L'Alpe d'Huez entfernt an ihre realen Vorbilder.

Echtzeit-Ausreißer

Während der Rennen bestimmen Sie in Echtzeit die Strategie Ihres Teams. Das Repertoire reicht von Sprints über Führungsarbeit bis zum Ausreißerver-

such. Auf taktische Feinheiten wie Tempoverzögerungen müssen Profis aber verzichten. Sinnvolle Komfortfunktionen und Statistiken halten Sie bei den Rennen immer auf dem Laufenden.

Während sich Ihre Fahrer von den Strampel-Strapazen erholen, investieren Sie in übersichtlichen Menüs das gewonnene Preisgeld in bessere Ausrüstung, kompetente Mannschaftsärzte oder neue Radprofis. Ausgeklügelte Trainingspläne bringen die Truppe in Form. Ihre Fitness-Methoden bleiben dabei jedoch stets legal, auf kleine Doping-Schummeleien müssen Sie verzichten. **HK**

Heiko Klinge



Spurt an die Spitze

Was für eine Leistungssteigerung gegenüber den zwei missratenen Vorgängern! Fahrradfans

bekommen erstmals ein wirklich gutes PC-Spiel rund um die Drahtesel-Dramen.

Klar, wer eine »Tour de France«-Etappe ähnlich spannend findet wie Hallen-Halma, sollte lieber gleich zum Fußball Manager 2003 greifen. Wenn Sie aber regelmäßig Jan Ullrich und Erik Zabel die Daumen drücken, haben Sie mit dem Radsport Manager endlich das passende Begleitprogramm gefunden.



Die letzte »Tour de France«-Etappe auf dem Champs-Elysées entscheidet sich meist erst im Schlussprint.

Radsport Manager 2003 – 2004 Manager

| | | | |
|-------------------------|---|----------------------------|------------------------------|
| | Publisher: DTP, (0190) 821 171 | Release (D): 1.7.2003 | |
| | Sprache: Deutsch | Preis: ca. 40 Euro | |
| | Ausstattung: Euro-Box, 1 CD, 31 S. Handbuch | USK-Freigabe: ohne Beschr. | |
| | Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis |
| | 1 | 2 3 4 5 6 7 | 8 9 10 |
| Eingewöhnung: 2 Stunden | Solo-Spaß: 20 Stunden | | Multiplayer-Spaß: 10 Stunden |

| DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG | |
|---|---|
| Pro | Kontra |
| <ul style="list-style-type: none"> spannende Echtzeit-Rennen Original-Lizenzen viele sinnvolle Komfortfunktionen enormer Etappen-Umfang spaßiger Mehrspieler-Modus | <ul style="list-style-type: none"> eingeschränkte Team-Taktiken lange Einarbeitungszeit kleinere Bugs fehlender Kommentator |

| MULTIPLAYER | | | |
|--|--|--|--|
| <input type="checkbox"/> Internet (20 Spieler) | <input type="checkbox"/> Netzwerk (20 Spieler) | <input type="checkbox"/> Modem (0 Spieler) | <input type="checkbox"/> an 1 PC (0 Spieler) |
| Ein Spieler pro Original | | Multiplayer-Modi: Etappe, Klassiker, Rundfahrt, Saison | |

| HARDWARE-KONFIGURATION | | | |
|---|--|---|---|
| <input type="checkbox"/> TNT 2 (32 MB) | <input type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX | <input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX | <input type="checkbox"/> Radeon 9000 |
| <input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti | <input type="checkbox"/> Radeon 9500 Pro | <input type="checkbox"/> Radeon 9700 | <input type="checkbox"/> GF FX 5800/Ultra |
| <input type="checkbox"/> Geforce 3/3 Ti | <input type="checkbox"/> Radeon 9800 Pro | | |

| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM |
|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| CPU mit 450 MHz | CPU mit 800 MHz | CPU mit 1,2 GHz |
| 128 MByte RAM | 256 MByte RAM | 512 MByte RAM |
| 1,0 GByte Installationsgröße | 1,0 GByte Installationsgröße | 1,0 GByte Installationsgröße |
| 3D-Karte | 3D-Karte | 3D-Karte |

| ALTERNATIVEN | |
|--|---|
| Fußball Manager 2003 (84%, GS 01/03) | Cycling Manager 2 (51%, GS 05/03) |
| Lockruf der Bundesliga: Für Manager ohne Rad-sport-Partie die zurzeit beste Alternative. | Grafisch und spielerisch schwächerer Vorgänger. Kaum Atmosphäre mangels Lizenzen. |

| WERTUNG | |
|--------------|--------------|
| Grafik: | Befriedigend |
| Sound: | Befriedigend |
| Bedienung: | Gut |
| Spieltiefe: | Gut |
| Multiplayer: | Gut |

Für Radsportfans die erste Manager-Wahl.



Pure Pinball

3D-Flipper mit Aufbauten-Overkill.



Aus der klassischen Schräg-von-oben-Ansicht haben Sie die beste Kugelkontrolle.

Darauf hätte auch schon mal jemand früher kommen können: Deep Silver präsentiert in **Pure Pinball** die ersten PC-Flippertische, die komplett aus

Polygonen bestehen. Dadurch wirken die Spielflächen erheblich plastischer als solche aus Bitmaps. Dabei sind die Entwickler beim Design übers Ziel hinausgeschossen: Die drei Tische mit den Themen Autorennen, Zweiter Weltkrieg und Dampflokomotiven wirken vor allem im oberen Bereich viel zu überladen. Teilweise sieht man nicht, wo die Kugel durch die ansonsten schön gestalteten Aufbauten rollt. Zwar dürfen Sie die Spielfläche aus zwölf Perspektiven beobachten, als Spieler sich jedoch einzig die klassische Schräg-von-oben-Ansicht. Dafür ist die Kugelphysik recht ordentlich. Allerdings rollt der Stahlball an einigen Stellen verächtlich oft exakt gleich. **MIC**

Mick Schnelle

Weniger wäre mehr

Gratulation an die Grafiker: Die Tische sehen allesamt Klasse aus. Man meint, tatsächlich vor einem Flipper in der Kneipe zu sitzen. Trotz der tollen Optik kann Pure Pinball jedoch nicht an dem fast zehn Jahre alten Genreklassiker Pinball Fantasies kratzen. Zu hausbacken ist das Design der Tische. Außerdem geht mir in den voll gepropften Bereichen zu oft die Übersicht verloren. Schade, mit einem begabten Flipper-Architekten hätte Pure Pinball neue Standards setzen können.

Pure Pinball

Flipper



Publisher: Deep Silver, (01805) 656 008 Release (D): 5.6.2003
 Sprache: ca. Deutsch Preis: ca. 30 Euro
 Ausstattung: 1 CD, DVD-Box USK-Freigabe: ohne Beschr.

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

Eingewöhnung: 5 Minuten Solo-Spaß: 10 Stunden Multiplayer-Spaß: 10 Stunden

HARDWARE-KONFIGURATION

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

| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM |
|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| CPU mit 450 MHz | CPU mit 1,0 GHz | CPU mit 1,5 GHz |
| 128 MByte RAM | 256 MByte RAM | 256 MByte RAM |
| 800 MByte Installationsgröße | 800 MByte Installationsgröße | 800 MByte Installationsgröße |
| Geforce-3D-Karte | Geforce-2-Karte | Geforce-4-Karte |

WERTUNG

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

Schicker, teilweise jedoch zu überladener 3D-Flipper.



Indycar Series

Oval-Obsession für Vollprofis.



Der Windschatten unseres Gegners bringt einen enormen Geschwindigkeits-Schub.

Auf CD/DVD: spielbare Demo

Durchschnitts-Geschwindigkeiten von über 320 Stundenkilometern, 33 Autos auf zwei Kilometer kurzen Stadionkursen, mindestens zehn Überholmanöver pro Runde. Das klingt wahnsinnig und spielt sich auch so. Codemasters liefert Rennspielfans eine originalgetreue Umsetzung der amerikanischen Indycar Series, inklusive aller 14 Strecken und 29 Teams. Durch die realistische Fahrphysik und die Zweikämpfe auf engstem Raum landen selbst Profis in den ersten Spielstunden regelmäßig in der Mauer.

Eine exzellente Fahrschule erleichtert mit acht praktischen Übungen zwar den Einstieg, von Podiumsplätzen dürfen aber auch Führerschein-

haber vorerst nur träumen. Hauptgrund: Die Gegner fahren auf einem enorm hohen Niveau, eine Option zur Einstellung der KI-Stärke fehlt. **HK**

Heiko Klinge

Ist es zu hart, bist du zu weich!

Eigentlich habe ich mich immer für einen ganz passablen Rennfahrer gehalten. Doch die ersten Probefahrten mit Indycar Series zeigten mir, was für eine Riesennull ich bin.

Aber die Demütigung motiviert: Wer sich durch die anfängliche Frust-Phase durchkämpft, wird mit realistischen und hochgradig spannenden Rennspiel-Dramen belohnt. Dass man die mangels Multiplayer-Modus allerdings nur allein erleben darf, ist ein mehr als peinlicher Design-Unfall. Nette Raserei, aber chancenlos gegen NASCAR 2003.

Indycar Series

Rennspiel



Publisher: Codemasters, (0190) 900 045 Release (D): 20.6.2003
 Sprache: Englisch, deutsche Anleitung Preis: ca. 45 Euro
 Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 20 S. Hdb. USK-Freigabe: ohne Beschr.

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

Eingewöhnung: 3 Stunden Solo-Spaß: 20 Stunden Multiplayer-Spaß: -

HARDWARE-KONFIGURATION

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

| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM |
|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| CPU mit 800 MHz | CPU mit 1,2 GHz | CPU mit 1,8 GHz |
| 128 MByte RAM | 256 MByte RAM | 256 MByte RAM |
| 500 MByte Installationsgröße | 1,1 GByte Installationsgröße | 1,1 GByte Installationsgröße |
| 3D-Karte mit 32 MByte | Geforce-2-Karte, Lenkrad | Geforce-3-Karte, Lenkrad |

WERTUNG

| | |
|--------------|-----------------|
| Grafik: | Befriedigend |
| Sound: | Befriedigend |
| Bedienung: | Sehr gut |
| Spieltiefe: | Gut |
| Multiplayer: | Nicht vorhanden |

Anspruchsvolle, hochrealistische Rennsimulation.

