



HEXENKESSEL IM BÜRO

GEDRÄNGEL VOR DEM RECHNER. La-Ola-Welle, Flüche, Jubelschreie: Mein sonst ruhiges Büro mutierte diesem Monat zum Hexenkessel. Grund war jedoch nicht die Fußball-EM, sondern das

Actionrennspiel **Mashed**. Das Erfolgsgeheimnis: Im Multiplayer-Modus dürfen vier Leute gleichzeitig an einem Rechner spielen. Siege schmecken schließlich noch süßer, wenn man dabei ins Gesicht des gedemütigten Kollegen lachen kann! Und dieses Glücksgefühl bekomme ich weder bei **Diablo** noch bei **Counterstrike**, sondern nur bei Sportspielen. Eine Trumpfkarte, die mein Lieblingsgenre noch wesentlich häufiger ausspielen sollte!

PROFISPORT. Segelfachleute freuen sich über das tolle **Virtual Skipper 3**, Drahtesel-Experten bekommen mit dem **Radsportmanager 2004-2005** das ideale Begleitprogramm zur Tour de France. Und die Einsteiger? Die gucken bei beiden Spielen in die Röhre. Was nützt es, wenn ich vier Segelvarianten hissen kann – mir aber niemand erklärt, welche Auswirkungen das hat? Und warum fehlt im **Radsportmanager** ein Tutorial, das mir Teamstrategien für eine Bergetappe empfiehlt? Liebe Entwickler: Nur wer auch an die Einsteiger denkt, kann die Fanbasis erweitern und so den Erfolg seiner Spiele sichern!

INHALT

TESTS

Mashed	100
Kicker Manager 2004	102
NHL Eastside Hockey Manager	103
Virtual Skipper 3	103
Radsportmanager 2004-2005	104

GAMESTAR-SPORT-CHARTS AUGUST

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 2004	Sportspiel	12/03	92%
2	DTM Race Driver 2	Rennspiel	06/04	91%
3	Colin McRae Rally 04	Rennspiel	04/03	90%
4	Tony Hawk's Pro Skater 4	Sportspiel	10/03	90%
5	F1 Challenge 99 - 02	Rennspiel	07/03	89%
6	NBA Live 2004	Sportspiel	01/04	89%
7	Nascar Racing 2003 Season	Rennspiel	04/02	89%
8	Pro Evolution Soccer 3	Sportspiel	12/03	88%
9	Tiger Woods PGA Tour 2004	Sportspiel	11/03	88%
10	Grand Prix 4	Rennspiel	07/02	88%
11	Fußball Manager 2004	Fußballmanager	01/04	87%
12	Euro 2004	Sportspiel	06/04	87%
13	Madden 2004	Sportspiel	11/03	87%
14	Trackmania	Rennspiel	06/04	85%
15	Midnight Club 2	Rennspiel	09/03	85%
16	Rallispport Challenge	Rennspiel	12/02	84%
17	MotoGP 2	Rennspiel	07/03	83%
18	Virtua Tennis	Sportspiel	05/02	83%
19	World Championship Snooker	Sportspiel	02/04	83%
20	Need for Speed Underground	Rennspiel	01/04	82%
21	World Racing	Rennspiel	10/03	82%
22	Skispringen 2004	Sportspiel	01/04	81%
23	Live for Speed	Rennspiel	10/03	81%
24	Fußballmanager Pro	Fußballmanager	10/03	81%
25	Anstoss 4 Edition 03/04	Fußballmanager	12/03	80%

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



Brennender Asphalt

MASHED



Maximaler Multiplayer-Spaß mit minimalem Aufwand: Für die Actionrennen brauchen Sie weder Netzwerkkarte noch Onlinezugang – ein Rechner, vier Gamepads und gutgelaunte Freunde genügen.

INFO

- 13 Strecken
- 11 Autos
- 8 Spielmodi
- 9 Waffen

Unsere Mittel, auf Ärger-
nisse im Straßenver-
kehr zu reagieren, sind in der Re-
alität doch stark eingeschränkt:
Viel mehr als Schimpfen, Blink-
en oder Hupen lassen weder
unser Anstand noch der Gesetz-
geber zu. Gut, dass es
Spiele wie **Mashed** gibt!
Wer in der Actionrase-
rei von Supersonic (**Mi-
cro Machines**) rechts
überholt, bekommt eine
Ladung Schrot auf den Kot-
flügel – wer hinten drängelt,
den röstet der Flammenwerfer.

Ballern für Punkte

Das Grundprinzip von **Mashed**
ist simpel und gilt sowohl fürs
Solo- als auch Multiplayerspiel:
Bis zu vier Autos brettern über

einen Rundkurs, schubsen sich
Abgründe hinunter, sammeln
Extras auf und lassen die Wum-
men sprechen. Der jeweils Füh-
rende diktiert dabei das Renn-
tempo. Wer zu weit zurückfällt,
explodiert auch ohne Waffen-
einfluss. Ein Warndreieck infor-
miert lahme Enten rechtzeitig
über die drohende Gefahr.

Der Sieger eines Rennens be-
kommt zwei Punkte, der Zwei-
ten einen. Für Platz 3 und 4 gibt
es einen beziehungsweise zwei
Minuszähler. Eine Partie **Mas-
hed** ist beendet, sobald ein Fah-
rer acht Punkte erreicht.

Spaß für Verlierer

Sein volles Spielspaßpotenzial
entfaltet **Mashed** im genialen
Multiplayer-Modus. Der Clou:

Auch wer als Erster ausscheidet,
hat weiterhin seinen Spaß. Denn
er darf fortan die noch fahrende
Konkurrenz per Luftschiß mit
zielsuchenden Raketen malträ-
tieren. Um diese mächtige Waffe
abzufeuern, müssen Sie Ihr Opfer
einige Sekunden lang mit einem
Fadenkreuz markieren. Natürlich
versucht der so Bedrohte, mit
wilden Schlangenlinien auszu-
weichen – und fährt prompt in
die Mine des Vordermanns.

Neben den Survival-Rennen
liefert **Mashed** noch zwei weite-
re Multiplayer-Modi. Beim Flag-
genkampf versucht der jeweili-
ge Fahnenträger seinen Verfol-
gern zu entkommen, um einen
Punkt zu kassieren – bei einem
Rempler wechselt das begehrte
Objekt den Besitzer. Etwas we-

niger Spaß macht die Flucht.
Dabei muss ein Spieler drei Run-
den absolvieren, ohne von den
anderen Fahrern berührt zu wer-
den. Alle Varianten können Sie
exakt an Ihre Bedürfnisse an-
passen. Sie bestimmen Handi-
caps für bessere Fahrer, Waffen-
auswahl oder die Dauer einer
Partie. Schlau fahrende Compu-
tergegner ersetzen auf Wunsch
menschliche Mitspieler.

Helikopter-Duell

Vor dem Multiplayer-Spaß steht
in **Mashed** die Soloarbeit. Alle 13
Strecken und elf Autos müssen
Sie zunächst im so genannten
Herausforderungs-Modus frei-
spielen, bevor sie im Kampf ge-
gen Freunde zur Verfügung ste-
hen. Pro Strecke absolvieren Sie



Eine der besten Strecken des Spiels führt Sie quer durch den Stadtverkehr, die Olpütze stammt von uns.



Beim Flaggenkampf muss der jeweilige Fahnenträger
alle Verfolger abschütteln, zur Not mit Waffengewalt.



Probleme für Michaels blaues Auto: Heiko (Gelb) zerballert ihm die Motorhaube, Patrick nimmt ihn ins grüne Fadenkreuz-Visier.

jeweils drei ebenso witzige wie abwechslungsreiche Prüfungen. Sie fahren klassische Rennen mit und ohne Waffeneinsatz, entschärfen eine Zeitbombe oder bekämpfen einen Hubschrauber. Die Computergegner fahren clever, rammen Sie gezielt von der Bahn und arbeiten sogar im Team zusammen. Trotzdem brauchen Rennspiel-Experten für alle 39 Herausforderungen von **Mashed** gerade mal fünf Stunden – zu wenig, ein echter Karrieremodus fehlt.

Ölspuren im Sand

Ob Minen, MG, Schrotflinten, Rakete, Blendgranate, Öl, Dynamitfässer oder Mörser: Jedes Waffensystem von **Mashed** macht nicht nur Spaß, sondern auch spielerisch Sinn. Wer eine Ölspur auf einer Engstelle hinterlässt, schüttelt seine Verfolger garantiert ab. Nur die Schrotflinten können seitwärts schießen – ideal für Drängereien. Da jedes Auto nur ein Waffensystem tragen kann, kommt eine Prise Taktik ins Actionrennspiel: Spare ich mir den Raketenwerfer für das finale Überholmanöver? Oder tausche ich ihn gegen die Dynamitfässer, um die Konkurrenz im Heck loszuwerfen?

Verkehrschao

Wer sich nur auf den Waffeneinsatz konzentriert und dabei das Fahren vergisst, den bestrafen die 13 abwechslungsreichen und intelligent designten Kurse binnen Sekunden. So stürzt ein Klippenabschnitt der Strecke Keister-Bucht jede Runde ein Stück mehr in sich zusammen. Aus einer breiten Straße wird so erst ein schmaler Steg und schließlich eine Sprungschanze. Umfallende Säulen sorgen für Nervenkitzel auf den Sandpisten Ägyptens. Und während eines Großstadtrennens müssen Sie quer durch den dichten Verkehr heizen.

Auch bei den elf nicht lizenzierten Autos setzt **Mashed** auf Vielfalt: Vom Dünenbuggy über Pick-up und Oldtimer bis zum Sportwagen ist für jeden Geschmack der passende Waffentransporter vorhanden – jeweils mit einem individuellen, wenn auch simplen Fahrverhalten.

Einstürzende Neubauten

Mashed verwendet wie unsere Titelstory **Siedler 5** die Renderware-Engine, sieht aber deutlich schlechter aus. Matschige Texturen und detailarme Autos liefern eine nur mäßig hübsche

Kulisse für die Verschrottungsaktionen. Schwachbrüstige Motoren und belanglose Musik plätschern nur in Stereo aus den Boxen – macht nichts, meist hören Sie eh nur das Geschrei Ihrer Mitspieler. **HK**

HEIKO KLINGE

Sie rasen bevorzugt allein über PC-Pisten? Dann fahren Sie einen Bogen um dieses Spiel. Die Solorennen von **Mashed** sind zwar nett, können aber mangels vernünftigem Karrieremodus nur einige Stunden lang motivieren. Falls Sie allerdings regelmäßig Freunde zu Besuch haben, gehört die wahnwitzige Action-Raserei umgehend auf Ihre Festplatte!

Zu viert an einem Rechner sorgt **Mashed** in Rekordzeit für Bombenstimmung: Ich weiche panisch der Rakete von Michael aus, schubse Nebenmann Patrick in den Abgrund und bearbeite Florian mit dem Bord-MG. Bei solch herrlich chaotischer Multiplayer-Action bleibt gar kein Auge mehr für die nur durchschnittliche Grafik. Falls Sie noch Zweifel haben: Schauen Sie sich die Redaktions-schlacht auf unserer CD/DVD an – und dann laden Sie Ihre Freunde zu einer **Mashed**-Party ein!

»Fest mit Freunden«



Neben Autos dürfen Sie auch auf Helikopter ballern.

MASHED ACTION-RENNSPIEL

PUBLISHER: Empire, (0190) 754 774 75

SPRACHE: Deutsch

AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 11 Seiten

MULTIPLAYER: 4 Spieler pro Original

Internet Netzwerk Modem

MULTIPLAYER-MODI: Kampf, Flaggenkampf, Flucht

an 1 PC (4 Spieler)

3D-GRAFIKKARTEN:

Geforce 1/2 MX GF FX 5600/Ultra

Geforce 2/4 MX Radeon 9500 Pro

Radeon 9000 Radeon 9700/Pro

Geforce 3/3 Ti Radeon 9800 Pro

Geforce 4 Ti GF FX 5800/5900

PC MINIMUM PC STANDARD PC OPTIMUM

1,0 GHz Intel 1,4 GHz Intel 2,0 GHz Intel

1,0 GHz AMD 1,4 GHz AMD 1900+ AMD

256 MB RAM 256 MB RAM 256 MB RAM

410 MB Festpl. 410 MB Festpl. 410 MB Festpl.

USB-Gamepad 4 USB-Gamepads

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten SOLO-SPASS: 6 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 20 Stunden

EINSTEIGER 1 2 3 4 FORTGESCHRITTENER 5 6 7 8 PROFI 9 10

ALTERNATIVEN: Trackmania (85%, GS 06/04) Online-tauglich, mehr Langzeitmotivation.

Midnight Club 2 (85%, GS 09/03) Anarchische Großstadtrennen, toller Solomodus.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

+ Multiplayer-Spaß an einem Rechner

+ enorm hoher Schadenfreudefaktor

+ abwechslungsreiches Streckendesign

+ ausbalancierte Waffensysteme

+ witzige Spielvarianten

allein auf Dauer öde Netzwerk- und Online-Modi fehlen keine Replays detailarme Texturen

GRAFIK: Befriedigend

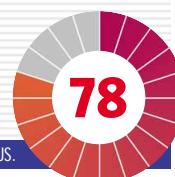
SOUND: Ausreichend

BEDIENUNG: Sehr gut

MULTIPLAYER: Sehr gut

PREISLEISTUNG: Befriedigend

FAZIT: FETZIGE RENNEN MIT GENIALEM MULTIPLAYER-MODUS.



CD/DVD: Multiplayer-Duell

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK F31

Rasenschach für Planer

KICKER MANAGER 2004

Europas Fußballklubs ersticken in Schulden. Machen Sie's besser: Dieser Manager beschert selbst Einsteigern Erfolge.

Der **Kicker Manager 2004** simuliert bis zu 75 europäische Fußballligen von Andorra bis Zypern – mit insgesamt 1.157 Mannschaften, keine davon lizenziert. Als Manager übernehmen Sie einen der Vereine und sorgen für sportliche (Meisterschaft etc.) und finanzielle Erfolge wie den Börsengang. Ähnlich wie im **Fußball Manager 2004** dürfen Sie zusätzlich eine Nationalelf leiten und beispielsweise mit den deutschen Buben den EM-Sieg feiern. Oder Sie gründen einen eigenen Verein und führen diesen in den Europa-Pokal.

Freunde und Helfer

Einsteigerfreundlich: Angeheueres KI-Personal übernimmt auf Wunsch Aufgaben wie Training, Vermarktung oder Vertragsverhandlungen. Je besser die Helfer, desto größer ihr Nutzen. Nur ein erstklassiger Co-Trainer etwa stellt die Mannschaft richtig auf. Wenn Sie selbst Hand anlegen, können Sie die Leistung noch optimieren und zum Beispiel einen Abwehrspieler näher am Gegner platzieren. Bei kleinen Vereinen mit schlechtem Personal sollten Sie sich um alle Aufgaben selbst kümmern – fordernd.

Zur Darstellung von Spielszenen nutzt der **Kicker Manager 2004** vorausberechnete Renderfilme, die mit mies animierten Kickern nerven. Der Textmodus lässt mehr Rückschlüsse auf das Match zu, obwohl Sie gefallene Tore dabei zu leicht übersehen. Immerhin halten sich die Bolzbuben weitgehend an Ihre taktischen Vorgaben und nehmen zum Beispiel Tempo aus dem Spiel, wenn sie vorne liegen. Echtzeit-berechnete Spielernoten erleichtern Auswechslungen.

Hochauflösende Klicks

Im Gegensatz zum **Fußball Manager 2004** bieten alle Menüs eine Auflösung von 1024 mal 768 Bildpunkten. Allerdings fehlen einige Komfortfunktionen. Statistiken etwa können Sie nur per »Kader«-Menü abrufen und nicht direkt im Aufstellungsbildschirm. Manchmal stören Bugs den Spaß. Wenn Sie zum Beispiel zehn Kicker aufstellen, warnt das Programm irrtümlich, dass die Reservebank nicht voll besetzt sei.



Die Renderszenen sind weder hübsch noch aufschlussreich. Spielen Sie besser im Textmodus.



Im Trainingsmenü schleifen wir die Elf. Auf Wunsch übernimmt ein KI-Helfer die Planung.

KICKER MANAGER 2004 FUSSBALLMANAGER

PUBLISHER: Koch Media, (01805) 656 008
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 80 Seiten
 MULTIPLAYER: 4 Spieler pro Original
☐ Internet ☐ Netzwerk ☐ Modem ☒ an 1 PC (4 Spieler)

RELEASE (D): 7.6.2004
 CA. PREIS: 40 Euro
 USK: ohne Beschr.

MULTIPLAYER-MODI: wie Einzelspiel

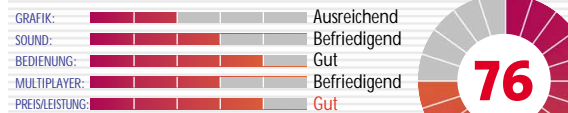
3D-GRAFIKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 1/2 MX	1,2 GHz Intel	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel
GeForce 2/4 MX	1,0 GHz AMD	1600+ AMD	1900+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
GeForce 3/3 Ti	750 MB Festpl.	750 MB Festpl.	750 MB Festpl.
GeForce 4 Ti			

LAUTSPRECHER: ☒ Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

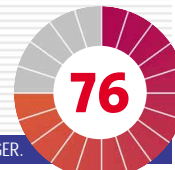
EINGEWÖHNUNG: 20 Minuten SOLO-SPASS: 30 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 3 Stunden

ALTERNATIVEN: Fußball Manager 2004 (87%, GS 01/04) 1a-Manager mit Fifa-Grafik und -Lizenz.
 Anstoss 4 Edition 03/04 (80%, GS 12/03) Guter Manager mit erstklassiger Bedienung.

- DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:
- ordentlicher Textmodus
 - taktiktreue Spielzüge
 - hilfreiche Assistenten
 - Nationaltrainer-Karriere
 - übersichtliche Menüs
 - schwache Renderszenen
 - lizenzierte Ligen
 - Netzwerkmodus fehlt
 - kleinere Bugs



FAZIT: EINSTEIGERFREUNDLICHER, SOLIDER FUSSBALLMANAGER.



Ein Büro dient als übersichtliches Hauptmenü.

MICHAEL GRAF

Der Kicker Manager 2004 eignet sich in erster Linie für Einsteiger: Die nützlichen KI-Assistenten helfen, den Überblick im Menüdschungel zu behalten. Meinen Favoriten Fußball Manager 2004 stößt der Herausforderer mit seinen unspektakulären Spielszenen allerdings nicht vom Thron.

Der Textmodus ist ordentlich, wenn auch deutlich schwächer als beim EA-Konkurrenten. Dafür bringen Nationaltrainer-Karriere und selbst gegründeter Verein Würze in den Bundesliga-Alltag. Nachwuchsmanager dürfen zugreifen.

»Für Einsteiger«



GR

- CD/DVD: Patch 1.01
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK F22

VIRTUAL SKIPPER 3

Segel-Simulation für Hochseeprofis.



Auf jedem Schiff werkelt eine animierte Crew.

Eine Seefahrt, die ist lustig – und knifflig. Zumindest, wenn es nach den Entwicklern von **Virtual Skipper 3** geht. In der realistischen Segelsimulation lenken Sie einen von vier Bootstypen (Katamaran etc.) per Maus und Tastatur durch Zeitrennen oder Regatten. Timing ist wichtig: Wenn der Wind dreht, müssen Sie flugs das richtige Segel hissen,

um die Kontrolle über das Schiff zu behalten. Auf Wunsch übernimmt eine Automatik die Gewichtsverteilung (Trimmung) bei Wendemanövern. Einsteiger-feindlich: Ein Tutorial fehlt, die Steuerung müssen Sie sich anhand des immerhin guten Handbuchs selbst beibringen. Wer die schlaun KI-Konkurrenten abhängt, der schippert via LAN oder Internet gegen bis zu sieben Freunde durchs optisch beeindruckende 3D-Wasser. Erfahrene Segler greifen zu. **GR**



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **F17**

VIRTUAL SKIPPER 3

GENRE: Sportspiel
PUBLISHER: Walk On, (0203) 306 37 76
CA. PREIS: 50 Euro
ANSPRUCH: Profis
SPIELER: 1 bis 8
SPRACHE: Deutsch
MINIMUM:
800 MHz, 128 MB,
3D-Karte



NHL MANAGER

Trockener Eishockeymanager.



Partien finden immer im Textmodus statt.

Lizenzierte Original-Stars wie Eric Lindros zittern vor Ihnen, denn im **NHL Eastside Hockey Manager** leiten Sie eines von 30 NHL-Teams oder einen von 15 britischen Eishockey-Klubs. Neben Aufstellung und Training kümmern Sie sich um die Disziplin: Wenn sich ein Spieler daneben benimmt, dürfen Sie eine Geldstrafe verhängen. Bei der Aufstellung müs-

sen Sie 27 unübersichtliche Einzeltalente berücksichtigen, denn den Spielern fehlt ein allgemeiner Stärkewert. Animierte Grafiken gibt's nicht: Matches stellt das staubtrockene Programm im Textmodus dar – mit immergleichen Formulierungen. Wenigstens hält sich die Mannschaft exakt an Ihre taktischen Vorgaben. Eishockey-Fans managen besser im Dynasty-Modus von **NHL 2004**, denn dieser bietet zudem wunderschöne Grafik und gute Musik. **GR**

NHL EASTSIDE MANAGER

GENRE: Managementspiel
PUBLISHER: Atari, (0190) 771 883
CA. PREIS: 45 Euro
ANSPRUCH: Profis
SPIELER: 1
SPRACHE: Deutsch
MINIMUM:
400 MHz,
128 MB



Auf Tour mit Jan Ullrich

RADSPORTMANAGER 2004

Wer 150 Kilometer durch die französischen Alpen strampelt, hat normalerweise wenig Spaß – es sei denn, er spielt den Manager-Geheimtipp von DTP und dirigiert ein Profi-Radteam.

Für Zweiradfans ist die Welt wieder in Ordnung: Jan Ullrich fährt nach seinem Gastspiel für Team Bianchi erneut im Magentrikot von T-Mobile und nähert sich pünktlich zur Tour de France seiner Bestform. Sollte es mit dem zweiten Sieg trotzdem nicht klappen, können Sie Deutschlands Sportler des Jahres 2003

mit dem **Radsport Manager**
2004-2005 zumindest am PC
zum Triumph verhelfen.

Lance gegen Jan

Dank offizieller Lizenz buhlen 40 Original-Profiterteams von T-Mobile über Cofidis bis zu U.S. Postal um Ihre Fähigkeiten als Manager und Rennstrategie. In übersichtlichen Menüs buchen Sie Trainingslager, gewinnen Sponsoren und verbessern im neuen Trainingssystem die Fähigkeiten von Stars wie Lance Armstrong, Erik Zabel oder eben Jan Ullrich. Spannend: Vor Saisonbeginn müssen Sie sich bestimmte Ziele stecken, die bei Erreichen Geld aufs Konto schaufeln.

Ausreißen und Sprinten

Wie in einem Echtzeit-Strategiespiel befehlen Sie während der Rennen Ausreißversuche oder Führungsarbeit, ziehen Sprits an und regeln den körperlichen Einsatz Ihrer Fahrer. Zahlreiche neue Einflussmöglichkeiten wie die Wahl von Formationen oder Trittfrequenz peppen die (letzte Saison noch extrem schnarchigen) Zeitfahretappen deutlich auf. Nach wie vor fehlen jedoch generelle Teamstrategien, was Radsportneulingen den Einstieg erschwert.



Trainingslager sind eine der vielen Neuerungen.



Selbst die Helme haben die Entwickler lizenziert.

HEIKO KLINGE

Der Drahteselfan in mir ist zufrieden – die Entwickler haben den Rad-sportmanager an den richtigen Stellen verbessert. Dank der deutlich span-nenderen Zeitfahretappen macht jetzt wirklich jedes Rennen Spaß. Und die wechselnden Zielvorgaben zwingen mich auch lang-fristig zu immer neuen Managementstrategien.

Ein Sonderlob gebe ich für die vielen Originalstars samt realistischer Fähigkeiten. Das bringt eine Menge Atmosphäre, trotz der schwachen 3D-Grafik. Für Radsportfans gibt's eh nichts Besseres, aber auch fußballmüde Managerpros sollten sich diesen Geheimtipp ansehen.




»Dieses Rad ist rund«




CSC-Profi Jens Voigt klettert im Bergzeitfahren Richtung L'Alpe d'Huez.

Trotz neuer Wettereffekte und animiertem Publikum hat die Grafik-Engine des **Radsportmanagers** mittlerweile deutlich Rost angesetzt. Dafür dürfen Sie

durch immerhin 180 3D-Etappen strampeln. Ein Live-Kommentator liefert erstmals spärliche, aber meist passende Analysen zum Renngeschehen. **HK**

RADSPORTMANAGER 2004-2005				MANAGER			
SPRACHE:		DTP, (01805) 216 698 Deutsch	RELEASE (D):		25. 6. 2004		
AUSSTATTUNG:		Mini-Box, 1 CD, 27 Seiten	CA. PREIS:		40 Euro		
MULTIPLAYER:		1 Spieler pro Original	USK:		ohne Besch.		
<input checked="" type="checkbox"/> Internet (20 Spieler) <input checked="" type="checkbox"/> Netzwerk (20 Spieler)		<input type="checkbox"/> Modem		<input type="checkbox"/> an 1 PC			
MULTIPLAYER-MODI: Rundfahrt, Etappe							
3D-GRAFIKKARTEN:		GF FX 5600/Ultra Geforce 1/2 MX GF FX 5600/Ultra Geforce 2/4 MX Radeon 9500 Pro Radeon 9000 Radeon 9700/Pro Radeon 373 Ti Radeon 9800 Pro Geforce 4 Ti GF FX 5800/5900	PC MINIMUM		PC STANDARD	PC OPTIMUM	
			600 MHz Intel		1,0 GHz Intel	1,4 GHz Intel	
			650 MHz Athlon		1,0 GHz Athlon	1,4 GHz Athlon	
			128 MB RAM		256 MB RAM	512 MB RAM	
			1,1 GB Festpl.		1,1 GB Festpl.	1,1 GB Festpl.	
LAUTSPRECHER:		<input checked="" type="checkbox"/> Stereo	<input type="checkbox"/> 2 vorne, 2 hinten <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1				
EINGEWÖHNUNG:		2 Stunden	SOLO-SPASS:		50 Stunden	MULTIPLAYER-SPASS:	5 Stunden
1 EINSTEIGER 2 3 4 FORTGESCHRITTENER 5 6 7 8 9 PROFI 10							
ALTERNATIVEN: Fußball Manager 2004 (87%, GS 01/04) Referenz, tolle Bundesliga-Atmosphäre. Radsportmanager 2003/2004 (73%, GS 08/03) Günstiger, weniger Optionen.							
DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:							
+ tonnenweise Originallizenzen		- hässliche Ettapengrafik					
+ spannende Echtzeitrennen		- Teamstrategien fehlen					
+ Zielvorgaben motivieren		- lange Einarbeitungszeit					
+ cleveres Trainingsystem		- billige Fahrstuhlmusik					
+ Live-Kommentar							
GRAFIK:	<div><div style="width: 50%;"></div></div>	Ausreichend					
SOUND:	<div><div style="width: 50%;"></div></div>	Ausreichend					
BEDIENUNG:	<div><div style="width: 75%;"></div></div>	Gut					
MULTIPLAYER:	<div><div style="width: 75%;"></div></div>	Gut					
PREISLEISTUNG:	<div><div style="width: 75%; background-color: orange;"></div></div>	Sehr gut					
FAZIT: SINNVOLL VERBESSERTER RADSPORTREFERENZ.							



74

