

# Sport

Heiko Klinge



**Sommerpause.** Die Sonne lockt auf den Sportplatz, die Fußball-Weltmeisterschaft zieht magisch zum Fernseher – logisch, dass da kaum noch Raum bleibt für virtuelle Körperertüchtigung. Nur das überraschend spaßige **MotoGP** hält tapfer dagegen. Angesichts von Herbst-Krachern wie **DTM Race Driver**, **Need for Speed: Hot Pursuit 2** und **NHL 2003** verkrafte ich die kurze PC-sportliche Sommerpause allerdings leicht.

**Grand Prix 4 zum zweiten.** Wie versprochen haben wir die Formel-1-Flitzer von **Grand Prix 4** noch einmal aus der Box geschoben, um sie anhand der Verkaufsversion auf Mehrspieler-Tauglichkeit zu testen. Großer Vorteil gegenüber Konkurrent **F1 2002**: Das Fahrerfeld ist immer komplett – fehlende Mitstreiter ersetzt der Computer. Allerdings gibt's auch einige Kratzer im Lack: So verschweigt **Grand Prix 4** Ihren Pilotenkollegen, ob Sie selbst lenken oder sich mithilfe der automatischen Steuerung durch die Kurven schummeln. Zudem fehlt eine Internet-Unterstützung. Da dank Hot-Seat-Funktion die Piloten-Duelle auch an einem PC viel Freude machen, gibt's trotzdem ein »Gut« für den Multiplayer-Modus. An unserer Spielspaß-Wertung von 88 % ändert sich jedoch nichts.

## Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>NHL 2002</b>	Sportspiel	11/01	<b>93%</b>
2	<b>Tony Hawk's Pro Skater 3</b>	Sportspiel	5/02	<b>90%</b>
3	<b>Colin McRae Rally 2</b>	Rennspiel	1/01	<b>90%</b>
4	<b>Fifa Fußball-Weltmeisterschaft 2002</b>	Sportspiel	6/02	<b>89%</b>
5	<b>F1 2002</b>	Rennspiel	7/02	<b>89%</b>
6	<b>Grand Prix 4</b>	Rennspiel	7/02	<b>88%</b>
7	<b>TOCA 2</b>	Rennspiel	5/99	<b>88%</b>
8	<b>Anstoss 3</b>	Manager	4/00	<b>87%</b>
9	<b>Nascar Racing 2002 Season</b>	Rennspiel	4/02	<b>87%</b>
10	<b>Fifa 2002</b>	Sportspiel	12/01	<b>86%</b>
11	<b>NBA Live 2001</b>	Sportspiel	4/01	<b>86%</b>
12	<b>Mercedes-Benz Truck Racing</b>	Rennspiel	11/00	<b>86%</b>
13	<b>Links 2001</b>	Sportspiel	1/01	<b>86%</b>
14	<b>Kicker Fussball Manager 2</b>	Manager	12/00	<b>85%</b>
15	<b>Superbike 2001</b>	Rennspiel	12/00	<b>85%</b>
16	<b>Need for Speed 5</b>	Rennspiel	5/00	<b>84%</b>
17	<b>Grand Prix Legends</b>	Rennspiel	11/98	<b>84%</b>
18	<b>Virtua Tennis</b>	Sportspiel	5/02	<b>83%</b>
19	<b>Mat Hoffman's Pro BMX</b>	Sportspiel	12/01	<b>83%</b>
20	<b>Anstoss Action</b>	Sportspiel	8/01	<b>82%</b>
21	<b>Tiger Woods PGA Golf 2002</b>	Sportspiel	5/02	<b>82%</b>
22	<b>Rally Trophy</b>	Rennspiel	12/01	<b>81%</b>
23	<b>F1 Racing Championship</b>	Rennspiel	4/01	<b>81%</b>
24	<b>MotoGP</b>	Rennspiel	<b>NEU</b>	<b>81%</b>
25	<b>Virtual Pool 3</b>	Sportspiel	4/01	<b>81%</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

MotoGP .....	90
Gianluca Vialli's .....	
European Manager .....	91
WM Nationalspieler .....	91
4x4 Evo 2 .....	91

## Temporausch auf zwei Rädern

# MotoGP

Dass man mit weniger als vier Rädern mächtig viel Spaß haben kann, beweist diese Motorradsimulation eindrucksvoll. Vor allem eignet sie sich auch für Einsteiger.



Auf CD/DVD:  
spielbare Demo



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

Die Maschinen sind weit über 300 km/h schnell und ihre Knautschzone ist noch kleiner als das Handschuhfach eines Smart. Man muss schon ein wenig verrückt sein, um mit ihnen zu fahren. Die mächtigen Motorräder der MotoGP-Serie beherrschen nur echte Könner –

das gleichnamige Spiel von THQ verlangt auch Ihnen einiges ab. **MotoGP** ist eine actionorientierte Simulation, aufgelockert durch den geschickten Einsatz von Arcade-Elementen. Das Fahrmodell der Zweitakter ist komplex: Der Spieler muss per Tastendruck das Gewicht verlagern und kann Vorder- sowie Hinterrad getrennt bremsen. Wer kein Biker ist oder vor allem Autorennspiele kennt, freut sich daher über die Fahrschule. Hier lernen Sie in mehreren Stufen das richtige Beschleunigen, die Kurvenlage und das Bremsverhalten der Maschinen kennen. Jeweils zwei Schwierigkeitsgrade bieten unterschiedliche Punktzahlen, die dann neue Outfits für Fahrer und Motorräder freischalten.

### Ran ans Limit

Grundsätzlich stehen zu Beginn nur drei der zehn originalen Kurse zur Auswahl, die anderen müssen Sie sich durch gute Leistungen im Einzelren-

nen entsperren. Oder Sie wählen die Meisterschaft, in der Sie die Saison 2001 nacherleben. Wer keinen der Fahrer wie Valentino Rossi oder Carlos Checa übernehmen will, darf sich einen eigenen Champion basteln. Ähnlich einem Rollenspiel verteilen Sie Talente wie Kurvenfahren oder Bremsen – für gute Aktionen im Rennen erhalten Sie weitere Erfahrungspunkte. Diese investieren Sie dann wieder in den Piloten.

Grafisch ist **MotoGP** gehobener Durchschnitt; Gleiches gilt für den Sound. Das Fahrgefühl, simulierte Wetterwechsel und die starken Computergegner



Die Cockpit-Sicht ist schwer zu fahren. Der strömende Regen erschwert das Handling des Bikes.

sorgen für immer wieder spannende Rennen. Wer mehr will, reitet im Mehrspielermodus mit vier (Split-Screen) oder 16 (LAN/Internet) Freunden auf den Höllenmaschinen. **FS**

## Florian Stangl



### Heiße Öfen

Die ersten Minuten waren übel: Die Bikes schlingern wie ein volltrunkener Oktoberfest-Besucher. Nach kurzer Eingewöhnung macht **MotoGP** mächtig Spaß:

Geschickt bremsen Sie für die eine Kurve stärker mit dem Vorderrad, in einer anderen mit dem Hinterrad. So entsteht ein spaßiges Fahrgefühl, das im Gegensatz zu einer beinhalten Simulation vor allem Einsteiger anspricht.

Neben der sinnvollen Fahrschule gefällt mir die Option am Besten, einen eigenen Fahrer zu basteln. Mit diesem den Grand Prix zu gewinnen, motiviert deutlich mehr, als mit einem der 20 lizenzierten Fahrer zu spielen.



Der Pfeil oben zeigt die Kurvenrichtung an. Ist er rot, sind Sie zu schnell unterwegs.

## MotoGP

### Rennspiel



Publisher: THQ, (0190) 505 511  
Sprache: Deutsch  
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 48 S. Handbuch

Release (D): 21.6.2002  
Preis: ca. 40 Euro  
USK-Freigabe: Ohne Beschr.

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

Eingewöhnung: 30 Minuten

Solo-Spaß: 15 Stunden

Multiplayer-Spaß: 30 Stunden

### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

- Pro**
- + realistisch wirkende Fahrphysik
  - + detaillierte, authentische Strecken
  - + solide Steuerung
  - + motivierendes Bonus-System

- Kontra**
- Steuerung umständlich zu konfigurieren
  - sieben von zehn Strecken anfangs gesperrt
  - Split-Screen-Rennen zu hardwarehungrig

### MULTIPLAYER

Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (4 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Rennen

### HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce1/2 MX Kyro2 Geforce2 Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz 64 MByte RAM 290 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 640 MByte Installationsgröße Geforce-2-Karte	CPU mit 800 MHz 192 MByte RAM 640 MByte Installationsgröße Geforce-3-Karte

### ALTERNATIVEN

**Superbike 2001** (85%, GS 12/00)

Grafisch spektakuläre Simulation. Sehr realistisches Fahrmodell und schwer zu meistern.

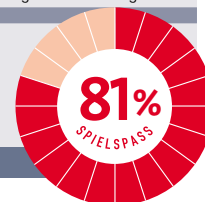
**Motocross Madness 2** (80%, GS 7/00)

Das beste Spiel mit Gelände-Motorrädern. Grafisch aufwändig und abwechslungsreich.

### WERTUNG

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

Motivierende Motorrad-Simulation mit guter Grafik.





# WM Nationalspieler

Schießbude der Fußball-Simulationen.



Eine Hilfslinie veranschaulicht die schlechte Ballphysik.

Auf dem Cover von Ubi Softs **WM Nationalspieler** guckt Bayern-Stürmer Alexander Zickler noch engagiert aus dem Trikot – Rudi Völler ließ ihn trotzdem zu Hause. Wer seinen Namen für solch einen miesen Kick hergibt, verbringt die Weltmeisterschaft auch völlig zu Recht auf der Couch. Entwickler Anco kramte für **WM Nationalspieler** die Spielmechanik seines Fußball-Rentners **Kick Off** aus dem Kabinenspind. Die zwingt Sie

dazu, sich den Ball nach jeder Berührung neu vorzulegen, was wegen der schwammigen Steuerung selbst Gamepad-Artisten hoffnungslos überfordert. Gegner sowie Mitspieler stellen sich dümmer an als die saudi-arabische Nationalmannschaft, und für die detailarme 3D-Grafik haben **Fifa**-verwöhnte Fußballfans nur ein mitleidiges Kopfschütteln übrig. Immerhin dürfen dank der »204 Länder mit individuellen Spielerpersönlichkeiten« (Zitat Packungstext) endlich auch Fans von Tonga und Djibuti gegen den Ball treten. **HK**

Genre:	Sportspiel
Publisher:	Ubi Soft, (01805) 554 938
Preis:	ca. 30 Euro
Anspruch:	Profis
Spieler:	Zwei
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
	CPU mit 400 MHz
	64 MB RAM

**26% SPIELSPASS**

# European Manager

Statistik-Kicker für Buchhalter.



Winzsymbole repräsentieren die Spielzüge.

Anfang der 90er-Jahre war Gianluca Vialli eine große Nummer im italienischen Fußball. Jetzt, gut zehn Jahre später, will Midas mit dem verblassten Ruhm des Spitzenstürmers ihren Fußballmanager aufpolieren. **Gianluca Vialli's European Manager** ist, obwohl »Made in Italy«, ganz der Tradition der englischen Fußballmanager verpflichtet. Das bedeutet karge Menüs und wenige Optionen, dafür ein unübersichtlicher Sta-

tistik- und Wertewust. Aus dem suchen Sie sich mühevoll Informationen zusammen, um ein möglichst effektives Team aufzustellen. Derart vorbereitet versuchen Sie in Italien, Frankreich, Spanien oder natürlich Deutschland die Tabellenspitze zu erreichen. Wenn Sie sich an die wenig intuitive Steuerung gewöhnt haben (Kleiner Tipp: zum Spieltag geht es mit Rechtsklick.), müssen Sie nur noch die strunzöden Matches ertragen. Winzsymbole zeigen Ihnen wichtige Aktionen an, ansonsten bleibt Ihr Team unsichtbar. **MIC**

Genre:	Fußballmanager
Publisher:	Midas, (2921) 785 840
Preis:	ca. 35 Euro
Anspruch:	Fortgeschrittene
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
	CPU mit 233 MHz
	32 MB RAM

**12% SPIELSPASS**

# 4x4 Evo 2

Dreck aufwirbeln mit Vierrad-Antrieb.



Beim Kampf Jeep gegen Jeep entscheidet das bessere Tuning.

Mit **4x4 Evo 2** appelliert Take 2 an den Schmutzfinken im Rennspiel. In einem von über 100 lizenzierten Geländewagen bügeln Sie über 30 weitläufige, aber grafisch eher unspektakuläre Schlammrunden um die Welt. Neben den Rennen verdienen Sie im Karrieremodus Ihr Geld mit besonderen Missionen. Dabei liefern Sie dringend benötigte Medikamente in ein abgelegenes Bergdorf oder suchen eine Pipeline nach Rissen ab. Klingt spannend, artet aber in der Regel in stupides Herumirren auf Rädern aus. Die Duellen in den Meisterschaften spielen sich dank glaubwürdiger Fahrphysik und abwechslungsreichem Streckendesign deutlich spaziger. Eine miese Kollisions-

abfrage und das fehlende Schadensmodell stören jedoch in beiden Spielmodi. Gewonnene Preisgelder investieren Sie entweder in ein neues Fahrzeug oder eines der 120 Upgrades. **HK**

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

## Heiko Klinge

### Extraportion Offroad

Viele Strecken, viele Autos, viele Extras: Das geschickte Motivations-Tuning von **4x4 Evo 2** fesselt erstaunlich lang ans Jeep-Lenkrad. Leider stören einige echte Spielspaß-Schlammputzen das Driftvergnügen. Die miserable Kollisionsabfrage nervt genauso wie die langweiligen Geländemissionen. Als willkommene und gut spielbare Abwechslung zum Asphalt-Einerlei pflüge ich aber immer wieder gern durch den Modder.

## 4x4 Evo 2

### Rennspiel



Publisher: Take 2, (01805) 217 316  
Release (D): 31.5.2002  
Sprache: Deutsch  
Preis: ca. 40 Euro  
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 24 S. Handbuch  
USK-Freigabe: Ohne Beschr.

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

Eingewöhnung: 30 Minuten Solo-Spaß: 15 Stunden Multiplayer-Spaß: 10 Stunden

#### HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce 1/2 MX Kryo2 Geforce 2 Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz 64 MByte RAM 850 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 800 MHz 128 MByte RAM 850 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,2 GHz 128 MByte RAM 850 MByte Installationsgröße 3D-Karte, Lenkrad

#### WERTUNG

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

Umfangreiches Offroad-Spektakel mit Design-Mängeln.

