



Heiko Klinge
heiko@gamestar.de

GOURMET-MENÜ AUS DEUTSCHLAND

LEHRBEISPIEL ANSTOSS. Meine Hausaufgabe an alle Sportspiel-Entwickler: Bitte **Anstoss 2007** kaufen! Nicht wegen dem Manager, sondern wegen **Anstoss Action**, das als Bonus in der Packung liegt. Diese Fußball-Simulation ist mittlerweile über fünf Jahre alt, klatscht aber in Sachen Menüführung immer noch jedes aktuelle Fi-

fa oder **Pro Evolution Soccer** gnadenlos an die Wand: Bequem verschiebe ich per Maus die Feldpositionen meiner Spieler, weise Manndecker zu und bestimme den Aktionsradius des Mittelfeld-Stars. Also ein ideales Studienobjekt für die Jungs von EA Sports und Konami, die mich im nächsten Monat bei den Tests von **Fifa 07** und **Pro Evo 6** wieder mit ebenso verschachtelten wie unlogischen Menüs in den Wahnsinn treiben werden.

ALARM! EIN GUTES COBRA 11? Kein Witz, es besteht Hoffnung, dass das nächste Rennspiel zur Action-Serie richtig unterhaltsam werden könnte. Denn RTL hat diesmal nicht die Spaß-Ignoranten Davilex (**Autobahn Raser**) mit der Umsetzung beauftragt, sondern die Gütersloher Entwickler von Syntetic. Und die haben mit der **World Racing**-Serie bewiesen, dass sie die Geheimnisse eines guten Action-Rennspiels kennen. Ich bin gespannt!

ABWERTUNGEN

Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir jeden Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol:

INHALT

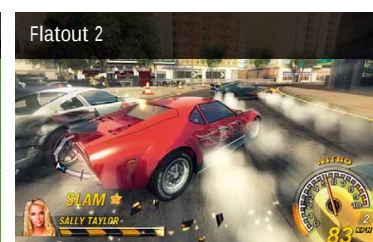
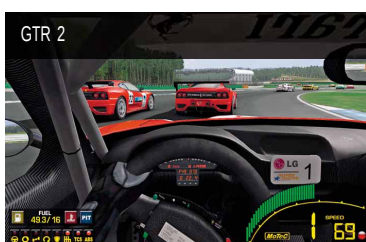
TESTS

GTR 2	130
Adrenalin	135
Anstoss 2007	136

GAMESTAR-SPORT-CHARTS 10/2006

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus // Fahrverhalten	KI	Management // Tuning	Spielzüge // Streckendesign	Kommentar
1	GTR 2	Rennspiel	10tacle	Simbin	NEU	91	7	10	8	8	10	9	10	9	10	10	
2	Pro Evolution Soccer 5	Sportspiel	Konami	Konami Tokyo	12/05	89	7	8	10	9	7	10	10	10	8	10	
3	Fussball Manager 06	Manager	EA Sports	EA Sports Deutschland	11/05	89	8	8	8	10	8	10	9	9	10	9	
4	Flatout 2	Rennspiel	Empire	Bugbear	08/06	88	10	10	7	9	8	8	8	10	8	10	
5	NHL 06	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/05	88	10	9	8	10	9	10	8	8	7	9	
6	DTM Race Driver 3	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	03/06	87	8	8	7	9	9	10	9	7	10	10	
7	Need for Speed: Most W.	Rennspiel	Electronic Arts	EA Kanada	01/06	87	9	9	7	10	8	10	8	7	10	9	
8	Juiced	Rennspiel	THQ	Juice Games	07/05	86	8	9	6	9	7	10	9	10	9	9	
9	Tony Hawk's AW	Funsport	DTP	Neversoft	06/06	86	6	10	8	9	10	10	7	9	7	10	Fun-Faktor statt KI
10	Colin McRae Rally 2005	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	11/04 (87)	86	6	9	8	8	8	10	10	7	10	10	
11	NBA Live 06	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/05	86	9	10	8	10	8	7	9	8	7	10	
12	T. Woods PGA Tour 06	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/05	86	8	5	10	9	10	10	8	8	9	9	
13	Madden NFL 06	Sportspiel	EA Sports	EA Tiburon	10/05 (86)	85	8	9	6	10	8	10	9	9	7	9	
14	F1 Challenge 99-02	Rennspiel	EA Sports	Image Space	07/03 (89%)	85	6	8	9	7	10	10	10	7	9	9	
15	Trackmania Sunrise	Rennspiel	Deep Silver	Nadeo	06/05	85	7	8	10	7	7	10	9	7	10	10	
16	Fifa 06	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/05	85	8	9	10	9	8	10	7	7	9	8	
17	MotoGP 3	Rennspiel	THQ	Climax	09/05 (85)	84	7	6	10	9	10	10	8	7	9	8	
18	World C. Snooker 2005	Sportspiel	Sega	Blade Interactive	06/05	84	5	7	8	10	8	10	10	9	8	9	
19	Top Spin	Sportspiel	Atari	Power and Magic	12/04 (85)	84	7	8	9	9	8	8	9	8	8	10	
20	Live for Speed S2	Rennspiel	Live for Speed	Live for Speed	10/05 (83)	82	6	8	5	10	10	10	8	9	10		
21	Skispringen 2006	Sportspiel	RTL	49 Games	01/06	82	7	5	10	7	10	10	8	8	9	8	
22	Fifa WM 2006	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	06/06	81	7	9	10	9	9	8	7	7	7	8	
23	World Racing 2	Rennspiel	Playlogic	Syntetic	11/05	80	9	7	7	8	8	10	8	8	5	10	
24	Richard Burns Rally	Rennspiel	Ubisoft	Warthog	10/04 (81)	79	7	10	4	7	8	10	10	7	7	9	
25	Crashday	Rennspiel	Atari	Moon Byte	04/05	79	7	8	7	8	9	8	6	8	10	8	

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



Ganz Tolles Rennspiel 2

GTR 2



- > 25 Fahrzeugmodelle
- > 34 Strecken
- > 40 Extra-Meisterschaften
- > 6 Spielmodi
- > 3 Schwierigkeitsgrade
- > 4 Kamera-perspektiven

Sie sind noch nie Rennen am PC gefahren? Tun Sie es jetzt! Denn durch tolle Ideen können nun auch Einsteiger das beste Fahrgefühl des Genres spüren.

Na, auch schon mal Landstraßen-Schumi gespielt? So richtig Gas gegeben auf der Hausstrecke? Und dann der Graben... Im besten Fall kommen Sie in einer solchen Situation mit dem Schreck oder einem Blechschaden davon. Wie praktisch wäre es da gewesen, einer simplen Linie auf dem Asphalt zu folgen, die dem Neuling anzeigt, wann er Gas geben kann und wann er bremsen muss. Eine Traumwelt, sagen Sie? Im wahren Leben schon,

in **GTR 2** hingegen nicht. Dort ist diese hilfreiche Linie nur eine von vielen raffinierten Neuerungen, die das Rennspiel gleichermaßen für Einsteiger wie für Profis interessant macht – und einmal mehr in Richtung Wertungsrekord katapultiert.

Mehr vom Guten

Zuerst mal ein paar beeindruckende Zahlen: **GTR 2** simuliert die FIA-GT-Meisterschaften der Jahre 2003 und 2004. Zur Auswahl stehen 25 Automodelle der GT-, NGT- und 24h-Klassen, allesamt lizenzierte Luxuskarossen von Ferrari, Porsche, Lotus oder BMW. Zählt man die Wagen aller Originalteams zusammen, kommt das Spiel gar auf 144 Boliden – im Vorgänger waren es noch 60. Die 34 Strecken (Teil 1 hatte nur zehn) wurden wie in **GT Legends** mit Hilfe detaillierter GPS-Daten bis auf den letzten Grashalm akkurat nachgebaut. Die Entwickler achteten sogar auf die unter-



TRACK-IR-HEADTRACKER



GTR 2 unterstützt die TrackIR-Technologie der Firma Natural Point. Eine am Bildschirm angebrachte Infrarotkamera registriert einen reflektierenden Punkt auf einer Mütze und überträgt so Ihre Kopfbewegungen auf den virtuellen Fahrer im Spiel. Das Resultat: Sie können sich frei im Cockpit umschauen und so beim Fahren zum Beispiel Kurven besser einsehen. Das Plus an Realismus hat jedoch seinen Preis: In Deutschland kostet das Gerät stolze 170 Euro. Erhältlich ist es über die firmeneigene Webseite > WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/H20

Die fast fotorealistischen Autos stehen in Kontrast zu den detailarmen Strecken. Achten Sie auf die Spiegelungen auf dem Asphalt.



Während sich die zwei Ferrari-Fahrer erbittert bekämpfen, versuchen wir, rechts zu überholen. Links unten sehen Sie die aktivierten Fahrhilfen eingeblendet. (1600x1200)

schiedlichen Streckenverläufe der beiden Jahrgänge, etwa die seit 2004 verschärfte L'arret-de-Bus-Schikane in Spa. Viel mehr geht in Sachen Realismus also kaum, viel mehr wäre allerdings bei der Optik gegangen. Denn so fotorealistisch die Fahrzeuge aussehen, so trist ist die Streckengrafik. Klar, viel gibt es auf einem Hockenheimring oder Nürburgring nicht zu sehen, etwas weniger steril hätten die Pisten allerdings sein können – das macht das ältere **DTM Race Driver 3** besser.

Anfahren am Berg

Eine der größten und gleichzeitig besten Neuerungen in **GTR 2** ist die Fahrschule (siehe Kas-

ten). Der langweilig klingende Modus ist mehr als nur ein simples Tutorial. Denn darin warten mehr als hundert in Textform präsentierte Aufgaben darauf, von Ihnen gelöst zu werden. Das Angebot reicht von Beschleunigungs- und Bremsübungen bis hin zum Meistern von Schikanen und Flott-durch-den-Regen-pflügen – mitsamt einem Fahrlehrer, der Sie als Ghost begleitet. Der Clou: Wie in den **Trackmania**-Spielen sammeln Sie Silber- oder Goldmedaillen. Damit schalten Sie 40 zusätzliche Minimeisterschaften frei, die erste bereits nach drei absolvierten Missionen. Der Lerneffekt ist enorm: So bekommen Sie bei

ein und derselben Aufgabe zuerst ein knapperes Zeitlimit verpasst, dann beginnt es plötzlich zu regnen, bis schlussendlich sogar die nützliche Hilfslinie auf der Strecke fehlt. Ach ja, die eingangs erwähnte Linie: Die zeigt Ihnen zum einen den idealen Streckenverlauf und signalisiert zum anderen durch unterschiedliche Farben, wann Sie beschleunigen und wann Sie bremsen müssen. Im freien Übungsmodus merkt sich die Linie sogar Ihre Fahrt und zeigt Ihnen beim zweiten Durchlauf, wo Sie gebremst und wo sie beschleunigt haben. So lernen Sie ratzfatz aus Ihren Fehlern – genial! Wer alle Medaillen sammeln will, braucht trotzdem viel Geduld,

denn die beliebig wiederholbaren Missionen werden bereits recht früh knüppelhart.

Den Kreuzschlitz, bitte!

Wie in **GTR** dürfen Sie die Autos auch im zweiten Teil bis ins kleinste Detail Ihren Bedürfnissen anpassen. Wie hart soll die Federung sein? Welche Reifen kommen auf die Felgen? Wie viel Benzin soll in den Tank? Buchstäblich jede Schraube lässt sich individuell justieren. Ob das Setup etwas bringt, erfahren Sie aus detaillierten **MO-TEC**-Telemetriedaten, mit denen auch die Mechaniker in den

DIE FAHRSCHULE



In der Fahrschule von **GTR 2** warten unzählige Übungen in Sachen Beschleunigung, Bremsmanöver oder Schikanenfahren. Dabei setzt Ihnen das Programm nach und nach kniffligere Aufgaben, etwa kürzere Zeitlimits, vor – der Lerneffekt ist enorm.



Je nach dem, ob Sie Silber- oder Goldmedaillen gewonnen haben, schaltet das Spiel neue Meisterschaften frei, die Sie über das Hauptmenü abrufen können. Fahrzeugklasse und Strecken sind wie bei den großen Turnieren festgelegt.



Die insgesamt 40 Meisterschaften sind zwar meist nur auf zwei bis drei Kurse beschränkt, dafür aber sehr abwechslungsreich. Der Clou: Gehen Sie mit einer Medaille vom Platz, gibt's zusätzliche Strecken als Belohnung – das motiviert.

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Erstmal das Zuckerbrot: Im Genre der Rennsimulationen setzt **GTR 2** erneut Maßstäbe – sei es bei der perfekten Fahrphysik, der dynamischen Tag-, Nacht- und Wetterwechsel oder die geniale Idee der lernfähigen Ideallinie. Jetzt die Peitsche: Im Genre der Rennspiele hat **GTR 2** nach wie vor viel Nachholbedarf. Warum gibt's keinen motivierenden Karrieremodus im Stil von **GT Legends**? Wieso trainiert mich in der Fahrschule nur ein dröges Textfenster statt ein echter Coach wie in **Richard Burns Rally**? Aber was soll's, diese Fragen habe ich spätestens dann wieder vergessen, sobald die Ampel auf Grün schaltet. Denn in **GTR 2** spiele ich ja eigentlich auch keine Rennen, ich erlebe sie!

»Perfekte Simulation, wenig Spiel«



LESER-TEST: GTR 2

Drei Leser spielten in der GameStar-Redaktion GTR 2. Hier ihre Meinungen dazu.

Würdiger Nachfolger
Entwickler Simbin hat erneut einen Rennspiel-Hit produziert. Besonders als Kenner des ersten Teils fühle ich mich in GTR 2 sofort wohl. Das finde ich gut: Die Grafik, speziell bei den fast fotorealistischen Autos, gefällt mir trotz kleinerer Schwächen ebenso gut wie die deutlich verbesserte Einsteigerfreundlichkeit. Auch



Tobias Taub,
24 Jahre, Soldat

die Bedienung sucht momentan ihresgleichen. Das finde ich weniger gut: Dass sich die Autos leichter steuern lassen, ist aber auch ein Fluch: Als Realismus-Fan bin ich im zweiten GTR ein wenig unterfordert.

Ran ans Lenkrad!

Das finde ich gut: Das seit GTR nochmals verbesserte Fahrverhalten der Boliden setzt – ein gutes Lenkrad vorausgesetzt – Maßstäbe und fordert dank vielfältiger Modi Einsteiger wie Profis. Lob verdienen auch die clevere KI sowie die brachialen Soundeffekte. Für Rennsimulationsfreunde führt kein Weg an GTR 2 vorbei. Das



Gerd Retterath,
28 Jahre, Pädagoge

finde ich weniger gut: Die Grafik ist insgesamt gut, mehr allerdings auch nicht. Den schicken Autos und Regeneffekten stehen die sterilen Strecken gegenüber. Das ist heutzutage für einen Klassenprimus schlicht zu wenig!

Alles beim Neuen geblieben

GTR 2 fängt spielerisch da an, wo der erste Teil aufhört. Unzählige Neuerungen finden Einzug in den zweiten Versuch, die realistischste FIA GT-Simulation auf die Beine zu stellen.

Das finde ich gut: das überarbeitete Fahrverhalten, welches nun ein guter Kompromiss zwischen Beherrschbarkeit und Realismus ist.



Stefan Schlichtinger,
22 Jahre, Informatiker

Die neuen freischaaltbaren Meisterschaften und die lehrreiche Fahrschule, die teilweise selbst Profis ins Schwitzen bringt. Das finde ich weniger gut: Das weiterhin recht schlechte Schadensmodell sowie die fehlende Saison 2005.

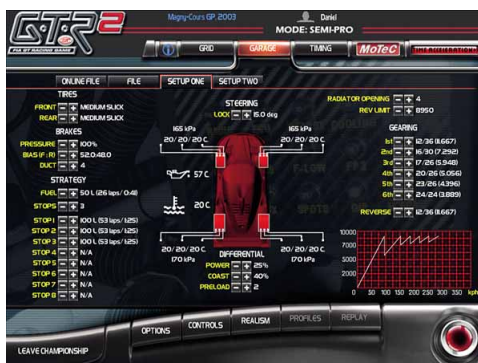
echten Werkstätten arbeiten. Wer kein angehender Kfz-Meister ist, greift auf drei sinnvoll abgestimmte Voreinstellungen zurück. Während Einsteiger mit Automatikgetriebe und deaktiviertem Schadensmodell fast wie in **Need for Speed: Most Wanted** über die Piste heizen, rasen Profis komplett ohne Fahrhilfen wie ABS oder Traktionskontrolle gegen deutlich bessere KI-Gegner. Es gibt sogar eine Einstellung für die Wahrscheinlichkeit auftretender Mängel beim Fahren. Sind Ih-

nen die Schwierigkeitsgrade dennoch zu stark abgestuft, dürfen Sie in dem vorbildlichen Menü auch selbst ran und im Pro-Modus etwa das Schadensmodell abschalten oder mit automatischem Getriebe fahren – mehr Komfort geht kaum. Die Autos in **GTR 2** lassen sich aber selbst mit allen aktivierten Realismus-Einstellungen deutlich einfacher steuern als noch im ersten Teil. Nicht-Profis wird das freuen, Hardcore-Simulationfans sind hingegen bei **rFactor** mehr gefordert.

Schadensmeldung?

Kein Rennen ohne anspruchsvolle Gegner. Selbst bei der KI können Sie das Spiel Ihren Wünschen anpassen, zum einen durch einen stufenlosen Schieberegler, zum andern durch vordefinierte Verhaltensmuster der Marke »aggressiv« bis »superzahn«. Auf der Strecke reagieren die computergesteuerten Kontrahenten hervorragend, fahren sinnvoll im gegnerischen Windschatten, nutzen Ihre Fahrfehler für gekonnte

Überholmanöver und wechseln nachvollziehbar zwischen Ideal- und Kampflinie. Allerdings beherrscht die KI die Autos unrealistisch perfekt. Im Test kam es nie vor, dass ein Gegner die Kontrolle verlor oder einen Ausflug ins Kiesbett ausbügelte. Die »künstliche« KI und das wie im Vorgänger recht spärliche optische Schadensmodell kosten **GTR 2** etwas Atmosphäre. Zwar verlieren Sie bei einem Unfall schon mal den Heckspoiler oder einen Vorderreifen, vom Detailgrad eines



Profis feilen wie in GTR in der Werkstatt am eigenen Auto.



Die Cockpits sind in 3D und originalgetreu nachgebaut.



Bei einer heftigen Massenkarambolage verlieren wir unseren Frontspoiler und den linken Vorderreifen. (1600x1200)



über das Internet dürfen bis zu 28 Teilnehmer gegeneinander antreten. Der Host legt im umfangreichen Optionsmenü die Regeln fest. Allerdings dürfen Sie wie schon in **GT Legends** keine zusätzlichen KI-Fahrer antreten lassen. Wenn Sie also nur eine Handvoll Kumpels für ein Turnier aufgetrieben haben, bleibt das Rennen vergleichsweise unspektakulär. **DM**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:H20

KEIN TECHNIK-CHECK?

In GTR 2 werkelt eine nur leicht modifizierte Version der Grafikengine, die der Entwickler Simbin bereits vor einem Jahr im Quasi-Vorgänger GT Legends verwendet hat. Die damaligen Hardware-Anforderungen sind im Vergleich nicht spürbar gestiegen, weshalb wir auf einen Technik-Check verzichten. Nur bei Regen- und Nachtfahrten ruckelt das Spiel selbst auf starken Rechnern gelegentlich. Bereits mit einem PC mit 2,0-GHz-Prozessor, 512 MB Arbeitsspeicher und einer ATI Radeon 9800 oder einer Nvidia GeForce 5900 können Sie GTR 2 ansonsten flüssig spielen.

Flatout 2-Crashes ist das Programm aber weit entfernt. Immerhin wirken sich die Schäden spürbar und recht realistisch auf das Fahrverhalten aus.

It's raining, man!

Wie von Entwickler Simbin gewohnt steckt in **GTR 2** viel Liebe zum Detail: Bremsscheiben glühen unter starker Beanspruchung, der Fahrersitz lässt sich stufenlos nach vorne oder hinten verschieben, und neuerdings kümmert sich eine animierte Boxencrew um Ihren Wagen. Zudem haben Sie es bei Regen mit Aquaplaning und bei wechselndem Wetter mit unterschiedlich schnell trocknenden Streckenabschnitten zu tun. Das dynamische Wetter ist besonders in der Außenperspektive eine Augenweide. Denn sämtliche Autos werfen schicke Spiegelungen auf die nasse Fahrbahn und ziehen eine dichte Gischt hinter sich her. Ärgerlich nur, dass bei Regen selbst auf starken Rechnern die

Leistung oft kurzzeitig in den Keller geht – da muss ein Patch her. Ebenfalls merkwürdig: Der Detailverliebtheit der Entwickler zum Trotz gibt's keine Scheibenwischer. Laut Publisher 10tacle würden die die Regenhatz noch mehr zum Ruckeln bringen.

Ohrenschrützer dabei?

Fährt **GTR 2** grafisch ein wenig hinter der Konkurrenz her, gibt das Spiel in Sachen Sound Vollgas. Sämtliche Motoren, vom vergleichsweise zahmen BMW M3 GTR bis zum Lamborghini Murcielago R-GT, röhren ordnungsgemäß aus den Lautsprechern, die Effekte bei Unfällen passen gut ins Gesamtbild. Ebenfalls gelungen: der neue Boxenfunk. Ob Unfälle oder Regelverstöße, die sehr guten (englischen) Funksprüche informieren Sie über alles, was auf der Strecke passiert und bringen viel Rennatmosphäre.

Klar, dass auch wieder ein umfangreicher Multiplayer-Teil mit dabei ist. Im Netzwerk wie

GTR 2 RENNSPIEL

ENTWICKLER	Simbin (GT Legends, GS 11/05: 92 Punkte)	TERMIN (D)	14.10.2006
PUBLISHER	10tacle	CA. PREIS	40 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ohne Beschränkung
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 40 S. Handbuch		

SPIELCHARAKTER

SOLOSPIELZEIT: 40 Stunden

GENRE: RENNSPIEL

LIZENZ	keine	komplett
TUNING	keins	umfassend
SCHADENSMOD.	keins	realistisch
KARRIERE	keine	ausgefeilt
FAHRVERHALT.	keine	Simulation

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10			
LERNKURVE	flach	steil	Schnelle Reaktionen
SPIELEMECHANIK	einfach	komplex	Orientierungsfähigkeit
SPIELTEMPO	langsam	schnell	Logik & Überlegung
HILFEN	Drei Schwierigkeitsgrade, Fahrhilfen, Fahrshule		Geduld
SPEICHERSYSTEM	Freies Speichern		Handeln unter Zeitdruck
			Vorausplanung
			Mikromanagement
			Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10			
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,4 GHz Intel XP 1400+ AMD	2,2 GHz Intel XP 2000+ AMD	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD	Radeon 9500 / 9600
512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM	GeForce 6600 GT
1,7 GB Festpl.	1,7 GB Festpl.	1,7 GB Festpl.	Radeon X600 / X700
	Lenkrad	FF-Lenkrad	Radeon 9700 / 9800
			GeForce 6800 GT
			Radeon X800 XL
			GeForce 7600 GT
			Radeon X850 XT
			Radeon X1900 XT
			GeForce 7900 GTX

MULTIPLAYER GUT

SPIELMODI (SPIELER)	Einzelrennen (28)	SERVERSUCHE	Intern
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet	MULTIPLAYER-SPASS	20 Stunden
DEDICATED SERVER	Ja		
FAZIT	Viele Optionen sorgen für Abwechslung. Optionale KI-Gegner wären schön gewesen.		

BEWERTUNG

GRAFIK	fast fotorealistische Autos Wettereffekte 3D-Cockpits detaillierte Strecken	7/10
SOUND	knackige Motorsounds passende Musik in den Menüs sehr gute Effekte bei Unfällen oder Ausflügen ins Kiesbett	10/10
BALANCE	Rennen jederzeit speicherbar drei sinnvoll abgestimmte Schwierigkeitsgrade Fahrshule wird schnell sehr schwierig	8/10
ATMOSPHÄRE	Original-Lizenzen Tag- und Nachtwechsel Wetter & Boxenfunk öde Präsentation rudimentäres Schadensmodell	8/10
BEDIENUNG	präzise Lenkradsteuerung auch mit Tastatur und Gamepad steuerbar unzählige Optionen Menüs Force-Feedback	10/10
UMFANG	zwei FIA-GT-Meisterschaften 25 Autos unzählige Fahrschulungsaufgaben 40 Extra-Turniere kein 2005er-Jahrgang	9/10
FAHRVERHALTEN	intensiver geht's nicht immer nachvollziehbar Details wie Benzinmenge, Reifentemperatur wirken sich spürbar aus	10/10
KI	nutzt gezielt Windschatten und Fahrfehler des Gegners wechselt zwischen Ideal- und Kampflinie fährt zu perfekt	9/10
TUNING	umfangreiche Werkstatt für Rennprofis optionale Fahrhilfen für Einsteiger nützliche Voreinstellungen MOTEC-Analysen	10/10
STRECKENDSIGN	GPS-vermessene Originalkurse Unterschiede bei den Jahrgängen berücksichtigt animierte Boxencrew	10/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: GRANDIOSE RENNSIMULATION, AUCH FÜR EINSTEIGER.



DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Lassen Sie mich erst mal ein wenig quengeln. Zum Beispiel über das rudimentäre Schadensmodell. Oder über die überholte Grafikengine, die seit ihrem letzten Einsatz in GT Legends kaum besser aussieht. Doch spätestens, wenn ich über die Piste heize und mit der hervorragenden KI um Millimeter kämpfe, habe ich diese Nichtigkeiten sofort vergessen. Das Fahrgefühl ist so umwerfend, dass nur ein Rennen mit einem echten 600-PS-Ferrari mehr Spaß machen würde – und darauf kommt es doch an.

Hab' ich selbst gemacht

Vor allem der Bedienungskomfort in den Menüs sucht momentan seinesgleichen. Wenn ich will, lege ich bis ins kleinste Detail fest, wie sich mein Auto steuern soll. Klappt es nach der Schrauberei dann mit einem Sieg, freue ich mich wie ein kleines Kind. Super auch, dass durch die brillante und extrem motivierende Fahrschule nun auch Einsteiger keine Ausrede mehr haben, das Lenkrad im Schrank zu lassen. Kurzum: Besser rasen Sie momentan nirgend.



»Im Rausch der Gefühle«

ADRENALIN

Ein Mix aus Need for Speed und Flatout. Spaß macht's trotzdem nur wenig.



DVD:
Test-Check

Frauen können nicht Auto fahren, sagt man. Angeblich sind sie am Steuer völlig überfordert. Woher das Gerücht kommt, sei mal dahingestellt. Sicher ist aber: Das Rennspiel **Adrenalin** hat keine Schuld an diesem Klischee. Denn darin sitzt nur das schwache Geschlecht hinterm Lenkrad und rast, schubst und schlittert, dass den Herren der Schöpfung angst und bange wird. Wäre doch auch nur der Rest des Spiels so sexy wie seine Protagonistinnen.

Kurz-Karriere

Das Herz von **Adrenalin** ist ein gelungener Karrieremodus. Durch Siege schalten Sie neue Strecken und Rennmodi frei, verdienen Geld und stecken das in Leistungstuning oder optische Verschönerungen Ihres Fahrzeugs. Apropos Fahrzeuge: Die acht sportlichen Boliden sind allesamt frei erfunden, Lizenzen gibt's keine. Vor jedem Turnier dürfen Sie mit mehreren Sponsoren Verträge abschließen. Je nach geforderter Aufgabe (»Werden Sie mindestens Zweiter«) gibt's Extrakohle. Was sich nach Taktik anhört, ist in Wahrheit nur Spielerei. Im Grunde wählen Sie nur den ertragreichsten Bonus – wer ver-



Gemeine Rempeler bringen zusätzlich Punkte und sehen recht schick aus.

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Das Fahrverhalten ist einfach und actionlastig, die Rempelen und Stunts machen Laune und die Strecken sind abwechslungsreich und teils ziemlich schräg. Trotzdem nur Durchschnitt? Ja, denn dass ich bereits nach wenigen Rennen alles gesehen habe, bremsst die Langzeitmotivation immens. 15 Kurse und acht Autos sind für heutige Verhältnisse einfach zu wenig. Und da sich die Fahrzeuge fast alle gleich steuern, greife ich lieber zu Need for Speed: Most Wanted oder Juiced. Da gibt's zudem mehr Tuning und bessere KI-Gegner.



»Kein Adrenalin-Kick«

liert, hat trotzdem immer genug Geld. An den gerade mal 15 Strecken haben Sie sich trotz zahlreicher und spaßiger Modi schnell satt gesehen. Zudem

sind die Kurse zwar abwechslungsreich und ziemlich detailliert gebaut, nerven aber buchstäblich an allen Ecken mit fiesen Kanten. Die stören immens, weil Sie davon wegen des merkwürdigen Kollisionsverhaltens dauernd wie ein Gummiball abprallen. Die KI fährt sehr aggressiv, rempelt und hängt Ihnen ständig am Auspuff. Wirklich herausfordernd ist das Spiel trotzdem kaum. Denn sollten Sie abgehängt werden, bleiben die Gegner je nach Schwierigkeitsgrad fast stehen, um Sie wieder aufholen zu lassen – gäh!

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H79



Im Duell-Modus müssen Sie möglichst viele Autos schrotten, ohne selbst zerstört zu werden.

ADRENALIN

GENRE	Rennspiel
PUBLISHER	Gaijin Entertainment / Frogster
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	1,8 GHz, 128 MB
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT



Nach dem Spiel ist vor dem Spiel

ANSTOSS 2007

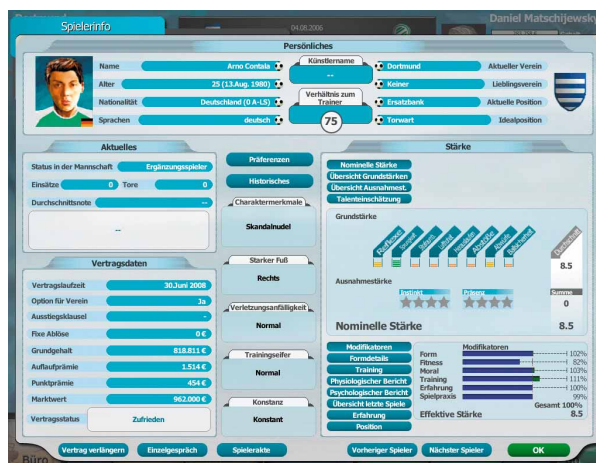
Trainieren, taktieren und triumphieren Sie wie im wahren Managerleben – auch wenn Sie Einsteiger sind. Zugänglicher war ein Fußballmanager nämlich noch nie. Wären doch nur die vielen Bugs nicht...

Einwurf für Dortmund. De Yolombo passt zu Gagin, der spielt in den Strafraum, eine flache Hereingabe direkt auf den Elfmeterpunkt. Mattjesen versucht, an den Ball zu kommen. Er schafft es. Ein kurzer Dreher, und er schießt. Pfofen! Der Ball prallt ab und springt zurück zur 16-Meter-Linie. Dort steht plötzlich Gagin, pflückt das Leder aus der Luft, schießt... und trifft! Tor! Sie

merken schon, selbst wenn man das eigentliche Fußballspiel nicht sieht, können ein paar Zeilen Text durchaus spannend sein. Vom Fußballspiel sehen Sie übrigens auch in **Anstoss 2007** nichts, denn statt bewegter Bilder gibt's in Ascarons Fußballmanager vor allem bewegte Texte. Oder besser: bewegende Texte. Denn obwohl Sie viel lesen müssen, erzeugt **Anstoss 2007** reichlich Emotionen – im Guten wie im Schlechten.

Elf kleine Spielerlein

Falls Sie sich eben über Namen wie »Gagin« oder »Mattjesen« gewundert haben: Aufgrund fehlender Lizenzen kicken in sämtlichen **Anstoss**-Kadern frei erfundene Fußballer. So stehen statt David Odonkor oder Christoph Metzelder eben die oben erwähnten Spieler in der Dortmunder Elf – ein Atmosphäre-Manko. Immerhin dürfen Fans die Namen, Eigenschaften sowie sämtliche anderen relevanten Daten aller Spieler und Vereine in einem komfortablen



Die Charaktereigenschaften sind sehr umfangreich und wirken sich stark aus.

Editor selbst einstellen. Und von den Charakterwerten gibt es wie schon in den Vorgängern eine Menge: Wie hoch sind Verletzungsanfälligkeit und Trainingseifer? Was sagen die psychologischen und physiologischen Berichte? Wie ist die Einstellung des Spielers gegenüber dem Trainer? Wie gut beherrscht er Kopfbälle, Einwurfe oder Zweikämpfe? Jedes noch so kleine Detail wirkt sich spür-

bar auf den Spielverlauf aus. Wer beispielsweise einen lauffaulen Rechtsfuß als linke Sturmspitze aufstellt, wird kaum einen vernünftigen Angriff zustande bringen.

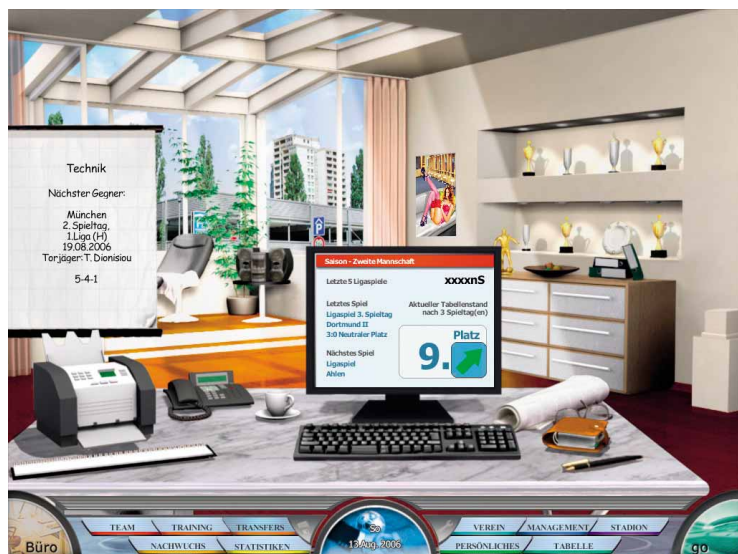
Kommen Sie in mein Büro

Das Herz von **Anstoss 2007** ist das Manager-Büro. Von hier aus planen Sie das Training, halten nach Jungstars Ausschau, über-

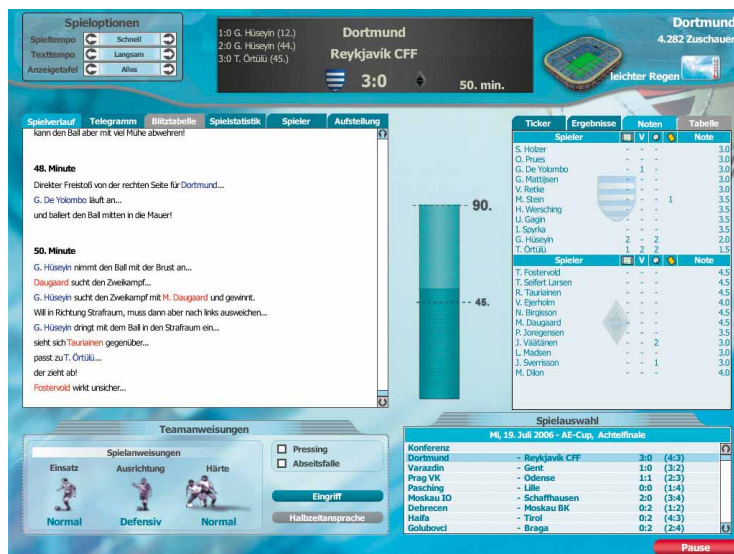
FOUL!

In Anstoss 2007 tummeln sich einige Fehler auf dem virtuellen Rasen. Die größten tauchen während der laufenden Spiele auf.

- Obwohl im Spielverlaufstext noch die Chance zum Treffer geschildert wird, steht das Tor bereits im Punktestand an der oberen Bildschirmmitte.
- Wenn der Schiedsrichter eine gelb-rote Karte zückt, bekommt der Täter oft nur eine Gelbschulter.
- E-Mails erhalten Sie häufig doppelt.
- Hin und wieder muss ein Spieler durch unlogische Verletzungen (Achillessehnen-Entzündung!) während des laufenden Spiels ausscheiden.
- Kein Bug: Anstoss 2007 läuft nicht unter der 64-Bit-Version von Windows XP. Laut Ascaron wird das auch in Zukunft nicht der Fall sein.



Das 2D-Manager-Büro ist Ihre Machtzentrale. Von hier aus treffen Sie alle Entscheidungen.



Der Spielverlauf wird in spannenden, sich auf Dauer wiederholenden Texten präsentiert.



Im hässlichen Baumodus errichten Sie Gebäude.



Spielerkäufe machen durch Zockerangebote viel Spaß.



In der Mannschaftsaufstellung ziehen Sie Spieler bequem per Mausclick auf die gewünschte Position.

prüfen den aktuellen Transfermarkt, informieren sich über die vom Vorgesetzten gestellten Forderungen oder erweitern das vereinseigene Stadion. Sofort stellt sich ein befriedigendes Allmachtsgefühl ein: Alles liegt in unserer Hand, packen wir's an. In den klar strukturierten und sinnvoll aufge-

bauten Menüs finden sich selbst Einsteiger schnell zu recht. Gut auch, dass Ihre Assistenten Sie stets durch E-Mails über aktuelle Vorfälle, etwa Verletzungen beim Training oder Steuerrückzahlungen, informieren – so entgeht Ihnen nichts. Apropos Assistenten: Die kümmern sich auf Wunsch um die Talentsuche, das Training und die Aufstellung. Bei Letzterem sollten Sie jedoch stets die Arbeit der KI überprüfen. Der Assistent setzt Spieler nämlich hin und wieder auf für sie ungünstige Positionen.

Zurück in die Coaching-Zone!

Kommt es zur Begegnung zweier Teams, wechselt **Anstoss 2007** in den Textmodus. Vorberechnete Filmchen, die wie im Vorgänger spektakuläre Torchancen und Treffer zeigen, gibt es nicht mehr. Nichtsdestotrotz vermitteln die über den Bildschirm huschenden Zeilen viel Spannung und sind oft sehr witzig. Einen in die Abwehrmauer gebolzten Ball quittiert das Programm etwa mit »Dieser Spieler wird dieses Jahr sicher kein Vater mehr werden«. Da sich aber viele Sätze auf Dauer wiederholen und Tore bereits angezeigt werden, obwohl diese noch nicht gefallen sind (siehe Bug-Kasten), geht viel von der Atmosphäre eines echten Fußballspiels verloren. Während der laufenden 90 Minuten sind Sie natürlich nicht zum Zuschauen, äh... Mitlesen verdammt. Über einfache Icons können Sie die Spieldarstellung (von sehr defensiv bis sehr offensiv) oder den Körpereinsatz der Spieler in fünf Stufen

festlegen sowie Abseitsfallen und Pressing befehlen. Dass die Mannschaft die Kommandos akkurat umsetzt, vermittelt zusätzlich ein gutes Gefühl von Kontrolle. Viel mehr dürfen Sie allerdings nicht von der Trainerbank auf das Feld brüllen – eine eigene Wahl des Schützen bei Freistößen oder Eckbällen fehlt beispielsweise. Torverhältnisse und die Entwicklung der Tabellen simuliert **Anstoss 2007** übrigens recht realistisch.

Faules Pack!

Beim Thema Realismus gibt es noch mehr Abstriche: So wirken sich spezielle Trainingseinheiten (etwa Pass- oder Flankenübungen) zu wenig auf künftige Spiele aus. Zudem verlaufen die Multiple-Choice-Trainerreden eher nach dem Zufallsprinzip ab. Wenn Sie Ihre Mannschaft bei-

PATCH V1.01

Am 14. August hat Ascaron den ersten, etwa 7 Mbyte großen Patch zu Anstoss 2007 veröffentlicht. Die Entwickler entfernen Bugs in der Torjäger-Top-5 und den Textfeldern bei der Transferverwaltung. Zudem wurden unter anderem die Fixsummen von Marketingverträgen erhöht und Absturzursachen im Netzwerk-Modus behoben. Die von uns erwähnten Fehler beseitigt das Update nicht. Vorsicht: Speicherstände älterer Versionen sind mit dem Patch 1.01 nicht kompatibel.

spielsweise in bestimmten Bereichen berechtigt kritisieren, ist die oft nicht damit einverstanden – das senkt die Moral unnötig. Die Reden selbst sind hingegen – dafür ist **Anstoss** ja bekannt – sehr witzig und gut gesprochen. Es ist einfach zum Schmunzeln, wenn unser Dortmund Trainer mit breiter Ruhrpott-Mundart zu seiner Mannschaft spricht.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:H64

ANSTOSS 2007 FUSSBALLMANAGER

ENTWICKLER	Ascaron (Darkstar One, GS 7/2006: 86 Punkte)
PUBLISHER	Ascaron
SPRACHE	Deutsch
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 DVDs, 68 S. Handbuch
TERMIN (D)	11.8.2006
CA. PREIS	40 Euro
USK	ohne Beschränkung

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKARTEN
1,0 GHz Intel 1,0 GHz AMD 512 MB RAM 1,0 GB Festplatte	1,4 GHz Intel XP 1400+ AMD 512 MB RAM 1,0 GB Festpl.	2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 1,0 GB RAM 1,0 GB Festpl.	- Radeon 9500 / 9600 - Geforce 6600 GT - Radeon X600 / X700 - Radeon 9700 / 9800 - Geforce 6800 GT - Radeon X800 XL - Geforce 7600 GT - Radeon X850 XT - Radeon X1900 XT - Geforce 7900 GTX

PROFIERT VON	Yahoo! Music Radio
BILDFORMATE	4:3 16:9 16:10 KOPISCHUTZ Protect Disc
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

SPIELMODI (SPIELER)	Wie Solospiel (64)
SPIELTYPEN	Netzwerk
DEDICATED SERVER	Nein
FAZIT	Nette Geplänkel durch immense taktische Tiefe. Auf Dauer eintönig.

BEWERTUNG

GRAFIK	optisch ansprechende Menüs detaillierter, hässlicher Gebäudebau alles extrem statisch, keine Animationen	5/10
SOUND	sehr gute, teils witzige Sprachausgabe Dialekte passable Fangesänge während der Spiele langweilige Musik in den Menüs	6/10
BALANCE	drei Schwierigkeitsgrade für Einsteiger sehr zugänglich spezielles Training wirkt sich kaum aus	8/10
ATMOSPHÄRE	Humor Arbeit eines Managers recht authentisch umgesetzt keine Lizenzen Spiele in nur in Textform derbe Bugs	5/10
BEDIENUNG	übersichtliche, klar strukturierte Menüs Fortschritt jederzeit speicherbar manche Listen ohne Sortierfunktion	9/10
UMFANG	unzählige Vereine aus aller Welt von der letzten bis zur ersten Liga ist alles drin anspruchsvolle Aufgaben Editor	10/10
REALISMUS	Charakterwerte der Spieler wirken sich spürbar aus dynamische Talentsuche Trainerreden sind eher Glücksache	7/10
KI	Manöver werden von den Spielern gut umgesetzt selbstständige Assistenten merkwürdige Aufstellung des Co-Trainers	8/10
MANAGEMENT	umfangreiche Budgetverhandlungen Stadionbau, Talentsuche, Öffentlichkeitsarbeit – alles ist möglich	10/10
SPIELZÜGE	Spielerverhalten in mehreren Stufen regelbar keine Individualisierung bei Frei- oder Eckstoß-Schützen möglich	7/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

FAZIT: UMFANGREICHER FUSSBALLMANAGER OHNE LIZENZEN.



DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamstar.de

Das Duell der Fußball-Manager geht klar zugunsten des Fußball Manager 2006 aus, er schlägt Anstoss 2007 in fast allen Belangen. Dennoch ist Ascarons Spiel mehr als einen Blick wert, gerade weil es nicht so konsequent auf Hochglanz getrimmt ist und auch die eher »proletigen« Seiten des Fußballs einbezieht. Wo der Fußball Manager FC Bayern sein will, begnügt sich Anstoss mit der Rolle des sympathischen Kleinvereins, der nicht auf den Aktienmarkt schielt. Ascaron macht ein gutes Spiel für die eigenen Fans, für Leute, denen unterhaltsame Texte wichtiger sind als fernsehreife Präsentationen der Fifa-Engine. Das kann man mögen oder hassen: Mir macht's viel Spaß – wenn da nicht die zahlreichen Bugs wären.

»Weckt den Manager in mir«



Intel Paper Chase

Antwort: 775

Lösungsteilchen: "Sac"

Welcher bekannte Skateboarder leiht Spielen seinen Namen?