



Heiko Klinge
heiko@gamestar.de

BUNDESLIGA? NUR BEI EA SPORTS!

DFL = DEUTSCHLANDS FIESESTE LIZENZVERGEBER? Kein guter Monat für Bundesliga-Fans: In **Pro Evolution Soccer 6** gibt's mit Bayern München nur einen einzigen deutschen Verein, Segas **Football Manager 2007** muss sogar erstmals komplett ohne unsere Eliteklasse auskommen und wird deshalb in Deutschland nicht erscheinen. Einzig der **Fussball Manager 07** serviert das komplette Lizenz-Menü. Woran liegt's? Laut Branchengerüchten hat der Rechteinhaber DFL (Deutsche Fußball Liga) sowohl Sega als auch Konami rechtliche Schritte angedroht, falls deren Spiele erneut ohne offizielle Lizenz Bundesligavereine simulieren.

AUCH DER FAN HAT RECHTE. Juristisch gesehen mag das Vorgehen der DFL korrekt sein, als Sportspieler bin ich dennoch maßlos verärgert: Ich will selbst entscheiden, in welchem Spiel ich meinen VfL Wolfsburg zur Meisterschaft führe! Denn dass es sehr wohl möglich ist, Lizenzen auch an andere Firmen als EA Sports zu vergeben, zeigen NBA und NHL. Also bitte liebe Manager bei DFL, Sega und Konami: Räumt eure Lizenzstreitigkeiten vom Platz! Nur so könnt ihr verhindern, dass zehntausende deutsche Stadiongänger die Lust am PC-Fußball verlieren. Und dann hätten alle verloren, selbst EA Sports.

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: 7

INHALT

TESTS

Pro Evolution Soccer 6	134
German Street Racing	137
Super-Bikes Riding Challenge	139
Fussball Manager 07	140
Flight Simulator X	144
Alarm für Cobra 11: Nitro	147

GAMESTAR-SPORT-CHARTS 12/2006

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	10/06	91	7	10	8	8	10	9	10	9	10	10	
2	Pro Evolution Soccer 6	Sportspiel	Konami	Konami Tokyo		88	7	8	10	9	8	8	10	10	8	10	
3	Flatout 2	Rennspiel	Empire	Bugbear	08/06	88	10	10	7	9	8	8	8	10	8	10	
4	Madden NFL 07	Sportspiel	EA Sports	EA Tiburon	11/06	88	8	10	8	10	8	10	8	9	7	10	
5	Fussball Manager 07	Manager	EA Sports	Bright Future		87	7	8	8	8	9	10	9	9	10	9	
6	DTM Race Driver 3	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	03/06	87	8	8	7	9	9	10	9	7	10	10	
7	NFS: Most Wanted	Rennspiel	Electronic Arts	EA Kanada	01/06	87	9	9	7	10	8	10	8	7	10	9	
8	NBA Live 07	Sportspiel	EA Sports	EA Kanada	11/06	87	9	10	8	10	8	8	9	8	7	10	
9	Juiced	Rennspiel	THQ	Juice Games	07/05	86	8	9	6	9	7	10	9	10	9	9	
10	Tony Hawk's AW	Funsport	DTP	Neversoft	06/06	86	6	10	8	9	10	10	7	9	7	10	Fun-Faktor statt KI
11	Flight Simulator X	Flugsimulation	Microsoft	ACES		85	7	9	10	7	8	9	10	7	9	9	
12	Colin McRae Rally 2005	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	11/04 (87)	85	5	9	8	8	8	10	10	7	10	10	
13	Trackmania Sunrise	Rennspiel	Deep Silver	Nadeo	06/05	85	7	8	10	7	7	10	9	7	10	10	
14	MotoGP 3	Rennspiel	THQ	Climax	09/05	84	7	6	10	9	10	10	8	7	9	8	
15	World C. Snooker 2005	Sportspiel	Sega	Blade Interactive	06/05	84	5	7	8	10	8	10	10	9	8	9	
16	Top Spin	Sportspiel	Atari	Power and Magic	12/04 (85)	83		8	9	9	8	8	9	8	8	10	
17	T. Woods PGA Tour 07	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/06	83	8	8	8	8	10	7	7	9	8	10	
18	NHL 07	Sportspiel	EA Sports	EA Kanada	11/06	82	9	9	7	10	9	10	7	7	6	8	
19	Fifa 07	Sportspiel	EA Sports	EA Kanada	11/06	82	7	9	7	10	7	10	8	7	9	8	
20	Live for Speed S2	Rennspiel	Live for Speed	Live for Speed	10/05	82	6	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	Richard Burns Rally	Rennspiel	Ubisoft	Warthog	10/04 (81)	79	7	10	4	7	8	10	10	7	7	9	
24	World Racing 2	Rennspiel	Playlogic	Synetic	11/05 (80)	79	8	7	7	8	8	10	8	8	5	10	
25	Crashday	Rennspiel	Atari	Moon Byte	04/06	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.





Kuriose und brillant animierte Szene: Wayne Rooney überspringt den holländischen Torwart.



Timing ist alles: Zlatan Ibrahimovic (Inter Mailand) steigt im Strafraum zum Kopfball hoch.

Da ist das Ding!

PRO EVOLUTION SOCCER 6



Siege und Skandale liegen beim Fußball dicht beisammen. Konamis neues Realismus-Schwergewicht gewinnt das Duell gegen Fifa 07 zwar locker, verärgert dabei allerdings die Bundesliga-Fans.

Für **Fifa 07** wirbt Electronic Arts mit dem Slogan »Jetzt ist die Saison«. Blöd nur, dass der Spruch nicht stimmt. Jetzt ist nicht die Saison, zumindest nicht die von **Fifa 07**. Denn **Pro Evolution Soccer 6** ist da und schickt EAs Fußball-Simulation zurück auf den Rasen der Tatsachen. Die **Fifa**-Serie mag zwar Fortschritte bei der Ballphysik gemacht haben, doch die sind marginal im Vergleich zum großen Konkurrenten: Der sechste Teil von **Pro Evolution Soccer** stellt Fußball so echt, so realis-

tisch dar wie kein Spiel zuvor. Dabei leistet sich der neue, alte Tabellenführer aber auch einen Schnitzer. Die Bundesliga-Klubs dürfen in Konamis Fußballhit nämlich nicht mehr auflaufen.

Fußball-Fortschritt

Doch der Reihe nach. **Pro Evolution Soccer 6 (PES 6)** macht seinem Namen alle Ehre. Das Online-Lexikon Wikipedia.org definiert Evolution als »Prozess, bei dem Kopien entstehen, die sich vom Ursprung durch Variation unterscheiden«. Jede neue Auf-

lage ist also ein klein wenig anders als die vorherige, und genau das trifft auf **PES 6** zu: Die Ballphysik war zwar bereits in **Pro Evolution Soccer 5** hervorragend, Konami hat sie aber noch weiter verbessert. So prallt das Leder nun realistischer von Beinen, Rücken und Pfosten ab, bei schnellen Drehungen verstolpern Spieler häufig den Ball. Gute Techniker wie Lionel Messi dürfen dem Gegner nun sogar die Kugel durch die Beine spitzen. Es ist zudem wichtiger, wie die Kicker zum Ball stehen

und wohin sie blicken. So müssen die Ballkünstler zwingend in die Richtung schauen, in die Sie passen oder schießen wollen – sonst hauen sie das Leder unbeholfen ins Aus. Doch auch wenn die Stars optimal stehen, sind Pässe nicht immer präzise. Flanken etwa fallen den Stürmern nicht mehr von alleine auf den Kopf, der Empfänger muss erst in Position laufen.

Leichter Versemeln

In Position zu laufen reicht aber nicht, auch Timing ist wichtig:

DIE WICHTIGSTEN NEUERUNGEN



Ballphysik: Timing ist wichtiger, die Stellung der Sportler zum Ball bestimmt die Schussgenauigkeit. Zudem lassen die Torhüter Bälle öfter abprallen.



Schiedsrichter: Die Unparteiischen pfeifen nicht mehr so kleinlich. Dafür zücken sie nach harten Grätschen häufiger gelbe oder gar rote Karten.



Lizenzen: Der FC Bayern ist das einzige Bundesliga-Team. Zudem tragen die deutschen Nationalspieler (hier: Lukas »Pomatski« Podolski) Fantasienamen.



Die Revanche fürs verlorene WM-Halbfinale: Miro Klose setzt sich gegen die italienische Abwehr durch. Mangels Lizenz heißt der WM-Torschützenkönig allerdings »Kmla«.

Beim Kopfstoß müssen Sie zum richtigen Zeitpunkt die richtige Taste drücken, sonst springt Ihr Sportler am Ball vorbei. Das gilt auch für Torschüsse: Wer aus der Drehung abzieht, in Rücklage gerät oder von der Abwehr bedrängt wird, jagt das Runde häufig über das Eckige. So steigt die Schusskraft-Anzeige rasant an, wenn der Kicker schlecht zum Ball steht – dann können Sie die Schüsse kaum vernünftig dosieren. Vor dem Abschluss muss der Stürmer also erst in eine gute Position dribbeln. Doch auch verunglückte Versuche können zu guten Chancen führen, weil die Torhüter das Leder

häufig abprallen lassen. Die Physik sorgt folglich wieder für viele kuriose Szenen, etwa wenn der Ball von der Unterkante der Latte an den Rücken des Torhüters prallt und von dort aus über die Linie hopst.

Purzelnde Stars

Die glaubwürdigen Animationen tragen zum realistischen Eindruck bei: Kicker nicken den Ball lässig ins Gehäuse oder purzeln nach Seitfallziehern durch den Strafraum. Konami hat die Bewegungsabläufe sogar noch verfeinert. Je nach Timing und Stellung zum Ball nehmen die Stars das Leder anders an, leiten

Pässe per Hacke, Außenrist oder Grätsche weiter. Besonders die Torhüter hechten nun viel flüssiger nach dem Ball. Die Darstellung leidet allerdings unter den detailarmen Spielern und hässlichen 2D-Zuschauern. Die Version für Xbox 360 wirkt optisch schöner. Immerhin passt die Stadionkulisse, die Fans singen oder spenden Applaus nach erfolgreichen Tacklings. Die Sprecher Wolff-Christoph Fuß und Hansi Küpper beherrschen frische Sprüche, reden aber immer noch Unsinn à la »Sie sind am Schlag!« Dafür dürfen Sie auch mit englischen, französischen, spanischen, polnischen oder italienischen Sprechern spielen.

Koller aus Tschechien ist ein Kopfballmonster. Dafür köpft Owen fast jede Flanke neben den Kasten, und Koller ist so beweglich wie ein Torpfosten.

Um gegen die KI zu bestehen, müssen Sie Ihre Spieler kennen. Die Rivalen kicken in den beiden höchsten der fünf Schwierigkeitsstufen schlau. So müssen Sie taktisch vorgehen, das gegnerische Passspiel zergrätschen, Räume dicht machen und Chancen durch überlegte Pässe erarbeiten. Freistöße dürfen Sie neuerdings sofort nach dem Pfiff ausführen, um die Gegenspieler zu überraschen. Apropos Pfiff: Die Schiedsrichter



Dribblings steuern sich anders und sind wegen der neuen Physik schwieriger.

Taktik-Pfiff

Bei PES 6 stimmen auch die spielerischen Werte. Vor jedem Match legen Sie Taktik und Aufstellung fest. Dabei gibt's unzählige Möglichkeiten: Sie können auf Abseits spielen, Pressing anordnen und die Laufwege einzelner Spieler bestimmen. Ihre schlaun KI-Kicker halten sich exakt an die Vorgaben. Bei der Aufstellung sollten Sie zudem die Fähigkeiten der Sportler beachten. Englands Michael Owen etwa dribbelt schnell, Jan

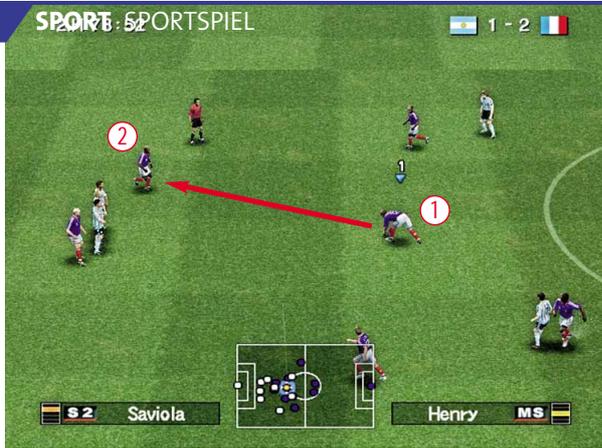
GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Die alte PES-Krankheit: Das Geschehen auf dem Rasen wird mit wahnwitziger Liebe zum Detail immer weiter verbessert; bei den mangelnden Lizenzen und den katastrophalen Menüs stagniert die Serie hingegen. Aber da die Wahrheit nun mal auf dem Platz liegt (und ich ohnehin zumeist gegen menschliche Gegner spiele) stören mich die Unzulänglichkeiten wenig. Denn sobald ich meine Jungs dirigiere, nimmt mich der gefühlte Realismus immer wieder voll gefangen. PES 6 ist eines der besten Sportspiele aller Zeiten.

»Der Kaiser!«





Freistöße dürfen Sie auch schnell ausführen. Hier legt sich Frankreichs Henry ① den Ball zurecht, um ihn direkt zu Wiltord ② zu kicken.

sind weniger kleinlich, zücken nach Fouls aber öfter gelbe und rote Karten. Vorteilssituationen legen die Unparteiischen richtig aus, es gibt jedoch kein Symbol mehr, das den Vorteil anzeigt.

Welt ohne Deutsche

James Bond hat die Lizenz zum Töten. Und **Pro Evo 6?** Das hat die Lizenz für massig Teams und Stars – aber nicht für die deutschen! Unsere WM-Helden tragen Fantasienamen, und nur noch ein Bundesliga-Klub ist mit dabei: der FC Bayern. Erstes war auch bei **PES 5** so; doch dass Konami die deutschen Klubs gestrichen hat, ist unverständlich. Dafür gibt's die lizenzierten Erstligisten aus Spanien,

Holland, Italien und Frankreich; hinzu kommen die lizenzierten englischen Klubs sowie diverse Vereine aus aller Welt. 57 Nationalteams runden das Paket ab.

Training ist alles

Die Steuerung ist leicht überarbeitet, bei gedrückter R2-Taste etwa dribbeln Sie nun langsam oder seitwärts. **PES**-Kenner finden sich aber rasch zurecht – sobald sie sich an die Ballphysik gewöhnt haben. Einsteiger lernen die komplexe Steuerung in hilfreichen Trainingseinheiten, in denen sie etwa Übersteiger üben. In **Pro Evolution Soccer 6** gibt's viele solcher Tricks, was die Partien lebendig macht. Für absolvierte Trainings und Turniersiege gibt's Punkte, mit denen Sie Gimmicks freischalten.

Meisterliche Matches

Das Menüchaos nervt auch im Meisterliga-Modus, in dem Sie ein Team aus der zweiten Liga in die Oberklasse führen, Transfers einfädelt und Spiele selbst bestreiten. Durch Erfolge sammeln Ihre Stars Erfahrung und verbessern ihre Fertigkeiten. Zudem dürfen Sie mit Ihrem Verein im Internet antreten. Die Stärke von **PES 6** liegt aber in den Einzelpartien: An einem PC kicken bis zu fünf, im Internet zwei Spieler gleichzeitig. Ein LAN-Modus fehlt. Weil die Konami-Server zum Test nicht online waren, liefern wir Infos zum Online-Spiel auf GameStar.de nach. Für Partien an einem PC gilt wie für Matches gegen die KI: Sie fiebern mit wie beim realen Fußball. Dabei kommt mehr Stimmung auf als in **Fifa 07**. Denn jetzt ist die Saison. Von **Pro Evolution 6**. **GR**

» [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK/2899](http://www.gamestar.de/quicklink/2899)

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Oh, wie ist das schön! Nach zehn bis zwanzig Partien habe ich mich an die neue Ballphysik gewöhnt, die das Rasenschach noch einen Tick realistischer macht. **PES 6** unterscheidet sich daher grundlegend von seinen Vorgängern, das Spielgefühl hat sich stark verändert – auch dank der feineren Animationen. Weil es nun mehr Varianten für Ballannahmen und Torschüsse gibt, kommen ganz neue Situationen zustande. Unverändert überzeugend bleiben die alten Stärken der Serie: Jedes Tor fällt anders, Chancen muss ich mir durch die richtige Taktik erarbeiten.

Wo ist die Liga?

Fummelmenüs und angestaubte Grafik kann ich verschmerzen – Konamis Lizenzpolitik nicht. Wieso streichen die Entwickler alle Bundesliga-Klubs außer den Bayern? Dabei könnte ich sogar auf Originalnamen und -wappen verzichten, weil sich die mittels Editor nachbessern ließen. So geht für Ligafreunde ein wichtiger Kaufgrund flöten. Das Hauptaugenmerk von **PES 6** liegt folglich auf den Nationalmannschaften. Und, zugegeben: Die spaßig-realistischen Partien bestreite ich eh lieber mit einer Landesauswahl. Drum genug geärgert; wer Fußball mag, muss **Pro Evolution Soccer 6** lieben.

»Referenz auch ohne Lizenz«



Im motivierenden Meisterliga-Modus kämpfen wir mit unserer französischen Mannschaft Olympique Lyon gegen scheußliche Menüs.

PRO EVOLUTION SOCCER 6 SPORTSPIEL

ENTWICKLER Konami Tokyo (Pro Evolution Soccer 5, GS 12/05: 88 Punkte)
 PUBLISHER Konami
 TERMIN (D) 26.10.2006
 SPRACHE Deutsch, Englisch, 4 weitere CA. PREIS 35 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 40 S. Handbuch USK ohne Beschränkung

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 60 Stunden	GENRE: SPORT
LIZENZ keine	komplex
MANAGEMENT keins	komplex
SPIELABLAUF Action	Taktik
KARRIERE keine	ausgefeilt
REALISMUS Arcade	Simulation

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10			<input checked="" type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input checked="" type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input checked="" type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input type="checkbox"/> Geduld <input checked="" type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input type="checkbox"/> Vorausplanung <input type="checkbox"/> Mikromanagement <input type="checkbox"/> Teamfähigkeit
EINSTIEG leicht	schwierig		
SPIELMECHANIK einfach	komplex		
SPIELTEMPO langsam	schnell		
HILFEN Tutorial, Herausf., -Training, fünf Schwierigkeitsgrade			
SPEICHERSYSTEM Nach jeder Partie			

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGEND-PCs	3D-GRAFIKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10			
MINIMUM 800 MHz Intel 800 MHz AMD 256 MB RAM 1,4 GB Festpl.	STANDARD 1,4 GHz Intel 1,4 GHz AMD 512 MB RAM 1,4 GB Festpl. Analog-Gamepad	OPTIMUM 2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 3,6 GB Festpl. Analog-Gamepad	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X600 / X700 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9700 / 9800 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6800 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X800 XL <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X850 XT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1900 XT <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7900 GTX
PROFITIERT VON 10-Tasten-Gamepad			
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Securom		
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1			

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER) Wie Solospiel, an einem PC (5) und via Internet (2). Meisterliga (2)
 SPIELTYPEN An einem PC, Internet SERVERSUCHE Konami Online
 DEDICATED SERVER Nein MULTIPAYER-SPASS 100 Stunden
 FAZIT An einem PC genial, Internet-Nachtest folgt auf GameStar.de.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ realistische, flüssige Animationen + wiedererkennbare Gesichter - detailarme Spieler - hässliches 2D-Publikum	7/10
SOUND	+ viele Fangesänge + passende Stadionkulisse + Szenenapplaus während der Partien - teils unsinnige Kommentare	8/10
BALANCE	+ umfangreiche Tutorials + fünf ausbalancierte Schwierigkeitsgrade + für Einsteiger und Profis gleichermaßen herausfordernd	10/10
ATMOSPHERE	+ so packend wie echter Fußball + kuriose Szenen + flüssiger Spielablauf - mangelnde Lizenzen kosten Stimmung	9/10
BEDIENUNG	+ Spiel ohne Ball noch wichtiger + exakte Kickersteuerung erfordert Timing + zahllose Tricks - katastrophale Menüs	8/10
UMFANG	+ Turnier-, Vereins- und Spieler-Editor + 57 Nationalteams + 122 internationale Clubs... - aber nur ein Bundesligist	8/10
REALISMUS	+ weiter verbesserte Ballphysik + Spielerwerte wirken sich exakt aus + jedes Tor fällt anders + sinnvolle Taktik-Optionen	10/10
KI	+ eigene Spieler halten sich an Taktik-Befehle + Gegner spielen in hohen Stufen schlau, machen aber auch menschliche Fehler	10/10
MANAGEMENT	+ taktisch fordernde Partien + motivierende Meisterliga + Spieler sammeln Erfahrung - auf Dauer zu simpel	8/10
SPIELZÜGE	+ vielfältige, sinnvolle Taktik-Optionen + Vorgehen ist von den Talenten der Spieler abhängig + keine übermächtigen Manöver	10/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: DIE FUSSBALL-REFERENZ, AUCH OHNE BUNDESLIGA.



GERMAN STREET RACING

Entdecken Sie Deutschlands grausige Seite.

Auf der Autobahn 15 Stundenkilometer zu schnell: 20 Euro, der Raser ärgert sich und ist genervt. In **German**

PATRICK MAIER

Den meisten Spaß hatte ich bei den Drifts. Und zwar dann, wenn sich meine KI-Gegner auf den schmalen Strecken an den Wendepunkten ineinander verkeilen und einfach nicht mehr vom Fleck kamen. Aber im Ernst: German Street Racing ist nichts anderes als ein trauriger Need-for-Speed-Klon: Autos ohne Lizenzen, langweiliges Tuning und ein kümmerlicher Karrieremodus, der einen gerade mal vier Stunden am Lenkrad hält. Fans von Action-Rasern steigen erst gar nicht ein, sondern warten auf Need for Speed: Carbon, den Test gibt's im nächsten Heft.

»Mehr Witz als Spiel«



Street Racing mit 180 Sachen über den Marienplatz: 20 Euro, der Spieler ärgert sich und ist genervt. Mit 11 Autos ohne Originallizenzen, die nur entfernt etwas mit ihren realen Vorbildern zu tun haben, gurken Sie in diesem Rennspiel durch München, Düsseldorf und Leipzig, sowie über den Kesselberg und den (fiktiven) Eifelring. Nach und nach spielen Sie neue Fahrzeuge und Upgrades frei.

Drei Spielmodi haben Sie zur Auswahl: Rundstrecke, Drag- und Driftrennen. In letzteren fahren Sie von Punkt A nach Punkt B, machen einen U-Turn und rasen wieder zurück – und das minutenlang. Das ist langweilig, ja, entbehrt aber nicht



Hässliche Autos fahren durch besonders hässliche Städte.

einer unfreiwilligen Komik: Die Handbremse ist so stark, dass Sie damit locker Ihren Boliden in nur einer Sekunde von 250 auf Null abbremsen können. Noch ein Beispiel für die katastrophal umgesetzte Physik: Kollidieren Sie mit einem anderen Auto, fliegt es wie ein Spielzeugwagen meterhoch in die Luft. Überhaupt steuern sich die Kisten äußerst seltsam. Man hat das Gefühl, die Autos haben nicht Benzin, sondern Alkohol

getankt. Die Strecken sind abwechslungsreich gestaltet, aber durch die Bank hässlich. Die KI fährt aggressiv, bleibt jedoch oft an Ecken hängen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2945

GERMAN STREET RACING	
GENRE	Rennspiel
PUBLISHER	Team 6 / Bhv
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	800 MHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND



► [GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE): Screenshot-Galerie QUICKLINK 2944

SUPER-BIKES RIDING CHALLENGE

Altbekanntes – jetzt auch auf zwei Rädern.

Mit über 200 Sachen auf einer Suzuki GSX-R 1000 durch das Brandenburger Tor rasen, auf einer 175 PS starken Ka-

wasaki Ninja an der Cote d'Azur entlang brettern – all das können Sie zwar in **Super-Bikes Riding Challenge** machen, richtig spaßig ist es jedoch nicht. Dabei wären alle Voraussetzungen da: Über 40 originalgetreue Motorräder und rund 30 Strecken haben Sie zur Auswahl, darunter Stadt- und Überlandkurse sowie traditionelle Rennstrecken wie Hockenheim oder Laguna Seca.

Genau wie im Quasi-Vorgänger **Evolution GT** verbessern Sie Ihren Fahrer, indem Sie ihm in sieben Kategorien wie Kurvenfahrt, Bremsen oder Falltechnik Erfahrungspunkte zuweisen. Die bekommen Sie nach erfolgreichen Rennen, gelungenen Überholmanövern oder durch



Der Balken zeigt an, wie sehr Sie den Gegner unter Druck setzen.

PATRICK MAIER

Zum fünften Mal nacheinander haut es mich schon in der ersten Kurve von meinem Bike. Fluchend starte ich das Rennen neu. Das nervt. Hat man aber erst mal die Kurse verinnerlicht und kennt die richtigen Bremspunkte, kann Super-Bikes richtig Spaß machen. Der wird allerdings dann doch schnell von der lieblosen Präsentation und dem miesen Sound getrübt. Suchen Sie ein anspruchsvolles Motorradspiel und können über diese Mängel hinwegsehen, sollten Sie Milestones Raserei eine Chance geben. Alle anderen sind mit Moto GP 3 besser bedient.



»Ohne Rennseele«

spezielle Herausforderungen. So besteht eine Aufgabe darin, Ihren Konkurrenten so lange unter Druck zu setzen, bis er einen Unfall baut. Die KI agiert realistisch und macht auch Fehler. Die werden Ihnen gerade zu Beginn auch oft unterlaufen, denn die Bikes steuern sich sehr anspruchsvoll: Ohne sensibles Bremsen vor den Kurven landen Sie schnell im Kiesbett. Die Kurse sind abwechslungsreich, machen aber einen leblosen

Eindruck. Auch die Motorräder reißen einen nicht vom Sattel: Sie hören sich eher nach Mofas als nach leistungsstarken Rennmaschinen an.

WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2934

SUPER-BIKES RC

GENRE	Rennspiel
PUBLISHER	Milestone / Ubisoft
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	800 MHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	GUT

68



► WWW.GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 2933

Die totale Kontrolle

FUSSBALL MANAGER 07

Sie sind alles: Trainer, Einkäufer, Manager. Und, wenn Sie wollen, jetzt auch noch Spieler.



Vor jedem 3D-Match können Sie (links unten) auswählen, ob Sie Ihren Lieblingspieler per Pad direkt steuern wollen. Wir nehmen Jonas Troest.

Der Ausbau des Vereinsgeländes ist deutlich erweitert worden und schließt sogar das Aufkaufen von ganzen Teilen der nahe liegenden Stadt mit ein.

Sie haben sich so schön frei gelaufen, vorne rechts im Strafraum. Und fordern mit heftigem Winken den Ball für den Torschuss. Aber, verdammt, der eigensinnige Herr Nationalstürmer geht auf Teufel komm raus allein, dribbelt sich fest und bekommt vom heraus-eilenden Torhüter den Ball vom Fuß geschnappt. Chance vertan. Aber das hat Konsequenzen – Sie schicken den Stürmer unter die Dusche, wechseln den Nachwuchsmann ein und geben ihm die Anweisung mit, er möge

häufiger abspielen. Klingt komisch? Im Fussball Manager 07 können Sie, auf Wunsch, beides sein: der allmächtige Trainer und Manager, aber gleichzeitig auch ein einzelner normaler Spieler.

Den Präsidenten schlagen

Aber hey, keine Angst: Der FM 07 wird nicht plötzlich zum Fifa-Konkurrenten. Die eben beschriebene Sache mit dem Einzelspieler (den Sie tatsächlich per Gamepad über den Platz jagen) ist nett, aber nur ein Gag am Rande. Sie dürfen selbst kicken,

müssen aber nicht. Und ehrlich gesagt, lenkt es von Ihren Hauptaufgaben ab. Denn eigentlich spielen Sie ja den FM 07, weil Sie das Zeug zum Trainer und Manager haben. Und als solcher müssen Sie sich vor allem um Aufstellung, Taktik, Finanzen, Stadionausbau, Fanbeziehungen, die lästige Presse, Transfers und noch ein paar andere Dinge kümmern. Jedenfalls solange Sie diese Dinge nicht an Assistenten wie Co-Trainer oder Chefscout delegieren. Und solange Sie der Vereinspräsident nicht wegen

Misserfolgs rauswirft. Dagegen helfen nur gute Bilanzen, Siege – und Golf spielen. Golf? Richtig, Sie können jetzt mit dem Präsidenten Golf spielen gehen, was die Beziehungen zu ihm verbessert. Möglicherweise nimmt Ihnen dann allerdings Ihre Frau übel, dass Sie so wenig Zeit für sie haben. Ihre Frau? Veteranen wissen jetzt Bescheid: Das Privatleben des Managers ist auf Wunsch mancher Fans zurück (gab's zuletzt in FM 2004): Kein zentraler Punkt des Spiels, aber Sie dürfen jetzt heiraten, Autos kaufen und eben Golf spielen. Ganz nett, das ist aber eher ein Extra für Hardcore-Fans. Obwohl es ganz schön ist, zu versuchen, in Saison 1 einen Sohn zu zeugen, der es dann (nach zig Spielstunden) in Saison 18 vielleicht in die Startaufstellung der 1. Mannschaft des Vereins schafft.

Die Aufstellung entscheidet

Und wenn wir schon gerade bei der 1. Mannschaft sind: Im Teambildschirm Ihrer Truppe



Die Menüfarben passen sich Ihrem Verein an, sind aber in den Optionen voll veränderbar. Wie die Trikots der Mannschaften.



Die 3D-Spielszenen sind in der Nahsicht recht grob.



Die Anmerkungen der Trainer sind herrlicher Blödsinn.



Der gute 3D-Modus ist weiterhin ein Kernstück des FM-Serie, hat sich aber seit dem Vorgänger kaum weiterentwickelt. (1024x768)

werden Sie die meiste Zeit verbringen, auch wenn Sie neuerdings die Nachwuchs-Teams bis hinunter zur D-Jugend managen können. Wie im Vorgänger haben die Spieler einen kumulierten, abstrakten Stärkewert, der nicht unbedingt aussagt, ob sie gerade ideal für Taktik und Spielsystem eingesetzt sind. Dazu müssen Sie schon einen Blick auf die detaillierten Eigenschaften werfen und vor allem auch Fitness und Motivation in Betracht ziehen. Außerdem sind den Spielern Typen zugeordnet: etwa »Spielmacher«, »Dribbler«, »geht steil«. Das bestmögliche Auf- und Einstellen des Teams ist eine Wissenschaft für sich und gehört zu den Dingen im **FM 07**, die mit am meisten Spaß machen. Natürlich können Sie sich aber auch vom Co-Trainer eine Formation vorschlagen lassen. Und dem Mann dafür, das ist neu, Regeln vorgeben, wie beispielsweise Fitness über Spielstärke zu stellen. Die Assistenten sind allerdings bei wei-

tem nicht perfekt und treffen manchmal unsinnige Entscheidungen – blind verlassen können Sie sich auf die Helfer nicht. Unserer Meinung nach wirkt sich der Verlauf der bisherigen Spiele zu wenig aus, der Co-Trainer entscheidet beispielsweise völlig nach stur Buchwert, Hannovers Brdaric als hängende Spitze aufzustellen, obwohl wir ihn sechs Spiele lang als Sturmstürmer eingesetzt haben, wobei er acht Tore erzielt hat.

Hilfreich für die eigenen Entscheidungen ist übrigens das im Vorgänger eingeführte Match-Analyse-Tool (MAT), wo Sie umfassende Statistiken zu jedem Spiel abrufen können – und so schnell sehen, ob die Pässe des Spielmachers in die Spitze wirklich effektiv waren.

3D oder Text

Für die meisten Spieler am wichtigsten: die eigentlichen Matches. Wie bisher gilt es zwischen 3D-Ansicht und Textmodus zu wählen – das ist im Wesentlichen eine Frage des eigenen Geschmacks. In Ersterem sehen Sie das Spiel in 3D (auf Wunsch im Vollbild) und müssen versuchen, den Verlauf anhand der sichtbaren Aktionen zu analysieren. Sie dürfen komfortabel zwischendrin entscheiden, ob Sie alles sehen wollen oder wahlweise Tor- oder Strafraumszenen. Auch die Perspektiven sind

wählbar. Und, das ist neu, Sie können über den Köpfen der Spieler Daten einblenden, etwa die aktuelle Fitness. Zusätzlich laufen simple Textinfos durch – die, das ist ärgerlich, aber allzu oft nicht mit den 3D-Szenen übereinstimmen. Und noch ein Nachteil: Auf unseren Testsystemen betrug die Ladezeit vor einem 3D-Spiel fast immer über eine Minute – inakzeptabel.

Die Alternative ist eine ausführliche Textberichterstattung in raffiniert zusammengesetzten Textbausteinen und eben kein 3D. Ein bisschen »retro«, aber unserer Meinung nach immer noch ein Stück aussagekräftiger als die Spielsicht. Aber

auch hier gibt es einige kleine Text-Bugs, die in unseren Testspielen auf Stimmung und »Realismusgefühl« drückten. Ein Beispiel: Bayern greift an, Flanke von Schweinsteiger, Makaay geht im Strafraum zum Ball, Bremens Verteidiger Mertesacker kommt ihm nur knapp zuvor, der Ball geht als »Kerze« gerade in die Luft. Kopfball Miro Klose, Tor für Bremen. Bitte? Wie soll das gehen? Offenbar hat die Textberechnung da die Strafräume verwechselt und nach der Kerze die Situation auf die andere Seite verlegt. Das ist im Prinzip kein schlimmer Fehler, aber derlei Dinge kommen für unseren Geschmack zu oft vor.

DAS IST NEU (AUSWAHL)

- Trainer-Privatleben
- Einzelspieler im Match steuern
- Videotext-Modus
- Manager-Transfermarkt
- A, B, C, D-Jugend managen
- Vereinsgelände in 3D-Sicht ausbauen
- 3D-Highlights abspeichern
- Menüs farblich anpassen

1. Mannschaft

Sporthilf	Aufstellung 1	11 von 11 Spielern aufgestellt; Bank: 7 von 7 möglichen ausgewählt												
RN	Pos.	B.Pos.	Name	Alter	Fuß	Spieler-typ	Sta.	Talent	Mor.	Selbstw.	Fit.	Phys.	Fri.	Fo.
25	TW	TW	José Manuel Reina	23	R		75	☆☆☆☆	100	Gut	67	100	100	11
3	RV	RV	Steve Finnan	30	RI	Eher offensiv	76	☆☆☆☆	100	Gut	68	100	100	12
6	LV	LV	John Arne Riise	25	L	Geht lange Wege	77	☆☆☆☆	100	Gut	72	100	100	10
5	IV	IV	Daniel Agger	21	L	Libero	75	☆☆☆☆	100	Gut	73	100	100	11
29	IV	IV	Gabriel Paletta	20	L	Gewinnt Bälle	71	☆☆☆☆	100	Gut	71	100	100	13
14	DM	ZM	Xabi Alonso	24	RI	Spielmacher	80	☆☆☆☆	100	Gut	77	100	100	12
8	ZM	ZM	Steven Gerrard	26	RI	Geht lange Wege	86	☆☆☆☆	100	Gut	74	100	100	12
32	ZM	ZM	Boudewijn Zenden	29	L	Dribbler	74	☆☆☆☆	100	Gut	65	100	100	11
19	RA	RA	Jermajno Pennant	23	RI	Flügel-spieler	76	☆☆☆☆	100	Gut	72	100	100	12
11	LA	LA	Mark González	21	L	Flügel-spieler	75	☆☆☆☆	100	Gut	66	100	100	11
17	ST	ST	Craig Bellamy	26	R	Geht steil	77	☆☆☆☆	100	Gut	67	100	100	11
1	Bank	TW	Jerzy Dudek	33	L	-	74	☆☆☆☆	100	Gut	72	100	100	12
12	Bank	LV	Fabio Aurelio	26	L	Eher offensiv	75	☆☆☆☆	100	Gut	62	100	100	13
28	Bank	LV	Stephen Warnock	24	L	Eher offensiv	72	☆☆☆☆	100	Gut	68	100	100	13
22	Bank	DM	Mohamed Sissoko	21	R	Gewinnt Bälle	76	☆☆☆☆	100	Gut	66	100	100	11
10	Bank	RA	Luis Garcia	28	L	Dribbler	79	☆☆☆☆	100	Gut	62	100	100	12
18	Bank	HS	Dirk Kuyt	25	L	Sturm-tanker	77	☆☆☆☆	100	Gut	70	100	100	12
15	Bank	ST	Peter Crouch	25	R	Sturm-tanker	77	☆☆☆☆	100	Gut	62	100	100	13

Ihre 1. Mannschaft. Von diesem Bildschirm gehen die meisten Ihrer Aktionen aus.



Neu: Sie können jetzt Wiederholungen hübscher Szenen speichern und sich aus dem Hauptmenü heraus jederzeit wieder angucken.

Drumherum

Auch wenn Sie sich nicht als Trainergott sehen, sind Sie beim **FM 07** trotzdem beschäftigt. Sie können mit Sponsoren verhandeln, im Transfermarkt nach geeigneten Spielern suchen und die entsprechenden Gespräche führen, die Preise im Merchandising festlegen und – sich als Baulöwe betätigen. Unter dem Menüpunkt »Vereinsgelände« verbirgt sich eine isometrische **Sim City**-Ansicht von Stadion, Drumherum und Stadt. Darin bauen Sie Pressezentrum, Parkplatz, Fanartikelfabrik und andere Gebäude. Alle mit Upgrades in mehreren Stufen. Wer besonders ehrgeizig ist, kann sogar Wolkenkratzer, Restaurants, Großraumdiscos und andere eher fußballfremde Gebäude errichten oder kaufen, um damit Mieteinnahmen zu erzielen.

Meine Musik

Kurz zur Präsentation: EA hat die Menüs aufgehübscht, außerdem können Sie die Farben jetzt frei anpassen. Die 3D-Darstellung bei Stadionausbau und Vereinsgelände ist, nun ja, zweckmäßig. Die 3D-Szenen haben sich grafisch im Vergleich zum **FM 06** kaum entwickelt, sehen aber weiterhin okay aus. Uns sind die Spieler aus der Nähe zu grob und die meisten Animationen ein bisschen zu holprig. Besser der Sound: Die Stadionatmosphäre stimmt, vor allem dank der Fangesänge. Die Musik ist eher düdelig, lässt sich aber durch eigene MP3s ersetzen. Die Reporterkommentare schwanken zwischen »nicht übel« und »Blödsinn«, aber das ist ja bei den meisten Fußballspielen so. **GUN**

> WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2950

GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Viele Serien, die jährlich erscheinen, wechseln zwischen Jahren mit großen und Jahren mit kleinen Veränderungen. Nach den Umwälzungen in 2005 (Menüs, Stärkensystem, MAT, Spielerfotos) bleibt diesmal der Kern des Spielerlebnisses unangetastet. Klar gibt's viele kleine Verbesserungen, aber die spielen sich – wie das wieder eingeführte Privatleben – eher am Rande ab. Mein Favorit ist die neue Möglichkeit, während der 3D-Matches per Schieberegler einzustellen, wie offensiv mein Team spielen soll.

Zu viel des Guten?

Der »Sim City«-artige Vereinsgeländeausbau hingegen ist mir eine Nummer zu viel – das bringt wenig und passt meines Erachtens nicht zum Rest. Ebenso das Selbersteuern eines Einzelspielers per Gamepad. Aber egal, es ist wie mit vielen Parts des **FM 07** – wer's nicht spielen will, kann es einem Assistenten überlassen und sich um andere Dinge kümmern. Und das ist wie immer die große Stärke des **FM**: Durch die vielen Optionen beißt man sich immer wieder irgendwo fest, tüfelt stundenlang und hat einfach Spaß. Richtig vorwerfen kann man dem Spiel nur eines: Durch den absoluten Realismusanspruch stören kleine Fehler umso stärker – und davon gibt es viele. Ständig ist irgendwo (ob im Spiel, in der Halbzeit, vor der Presse) ein Stück Text unsinnig, unpassend oder schlicht doof. Kann man drüber hinwegsehen, schlägt aber auf die Atmosphäre.

»Der beste Manager. Auch dieses Jahr.«



Privatleben



Wieder dabei: das Privatleben. Golf spielen, den Partner beschenken, Kinder zeugen, Häuser kaufen, Autos erwerben, im Luxus schwelgen.

FUSSBALL MANAGER 07 FUSSBALLMANAGER

ENTWICKLER: Bright Future (noch kein Spiel)
 PUBLISHER: EA Sports
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 40 S. Handbuch
 TERMIN (D): 26.10.2006
 CA. PREIS: 50 Euro
 USK: ohne Beschränkung

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: Unbegrenzt
 GENRE: SPORT
 LIZENZ: keine ————— komplett
 MANAGEMENT: keins ————— komplex
 SPIELABLAUF: Action ————— taktik
 KARRIERE: keine ————— ausgefeilt
 REALISMUS: Arcade ————— Simulation

ANSPRUCH

EINSTEIGER: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 FORTGESCHRITTENER: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 PROFI: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 EINSTIEG: leicht ————— schwierig
 SPIELMECHANIK: einfach ————— komplex
 SPIELTEMPO: langsam ————— schnell
 HILFEN: 5 Schwierigkeitsgrade, zahlreiche Assistenten, Editor
 SPEICHERSYSTEM: Jederzeit (außerhalb von Matches)

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCS			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHEND-PCS		
1	2	3	4	5	6	7	8	9
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM		
1,4 GHz Intel			1,8 GHz Intel			2,0 GHz Intel		
1,4 GHz AMD			XP 1600+ AMD			XP 1800+ AMD		
256 MByte RAM			1,0 GByte RAM			1,0 GByte RAM		
3,0 GB Festpl.			3,0 GB Festpl.			3,0 GB Festpl.		
			Analog-Gamepad			Analog-Gamepad		

3D-GRAFIKARTEN
 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

MULTIPLAYER GUT

SPIELMODI (SPIELER): Wie Solospiel, an einem PC (4)
 SPIELTYPEN: An einem PC
 DEDICATED SERVER: Nein
 FAZIT: Viele Konfigurationsmöglichkeiten, spannende Hotseat-Partien.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schöne, klare, farblich anpassbare Menüs + viele gut eingesetzte Fotos - 3D-Szenen eher mittelmäßig	7/10
SOUND	+ viele Fangesänge + passende Stadionkulisse + eigene MP3s einbindbar - teils unsinnige Kommentare	8/10
BALANCE	+ Schwierigkeitsgrad variabel + Hilfe durch Assistenten - Siege und Niederlagen nicht immer nachvollziehbar	8/10
ATMOSPHERE	+ Lizenzen und Spielerfotos + gut recherchierte Spielerwerte + schönes Drumherum - kleine Textfehler kosten Stimmung	8/10
BEDIENUNG	+ durchdachte Menüs + Tastaturbefehle für Taktikänderungen während der Matches - Eingewöhnung nötig - lange Ladezeiten	9/10
UMFANG	+ endlos spielbar + umfangreiche Statistiken + gigantische Datenbank + massenhaft Möglichkeiten, sich »festzubeißen«	10/10
REALISMUS	+ eigentlich nahezu perfekt, aber... - ...viele kleine Fehler bei Textausgabe im Spiel, in Pressesgesprächen, bei Kommentaren	9/10
KI	+ eigene Spieler halten sich an Taktik-Befehle + gute Assistenten, die aber auch mal Fehler machen - nie und da Macken	9/10
MANAGEMENT	+ ungläubliche Entscheidungsvielfalt + gutes »Ich bin der Trainer«-Gefühl	10/10
SPIELZÜGE	+ Spieler verhalten sich passend zu Vorgaben und Werten + Spielweise der eigenen Mannschaft voll bestimmbar	9/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: WEITERHIN KLAR DIE MANAGER-REFERENZ.



Business Class für alle

FLIGHT SIMULATOR X

Eine Pilotenausbildung kostet viel Geld und nervt mit endlosen Theorie-Lektionen. Es sei denn, Sie spielen den Flight Simulator.



Die Geschichte der erfolgreichsten PC-Spiele-Serie aller Zeiten begann 1982 und sehr bescheiden: Mit einer Cessna durfte man seinerzeit gerade mal eine Handvoll größerer US-Flughäfen ansteuern. 24 Jahre später hat sich Microsofts **Flight Simulator** zu einem Programm der Superlative entwickelt: Edition X wird auf zwei DVDs ausgeliefert und verschlingt nach der gut 40-minütigen Installation rund 15 Gigabyte Festplattenspeicher. Kein Wunder, denn auch vor dem **Flight Simulator X** macht die Globalisierung nicht Halt: Rund 24.000 große, mittlere und kleinste Airports aus aller Welt haben ihren Weg ins Programm gefunden.

Fliegen kann jeder

Der Einstieg fällt deutlich leichter als im Vorgänger: Wer die 30 oder 50 mitgelieferten Flugmissionen (je nach Standard- oder Professional Edition) des **Flight Simulator X** der Reihe nach absolviert, lernt das Fliegen anschaulich am lebenden Objekt – in kleinen, überschaubaren Schritten und ohne unnötigen Frust. So eignen Sie sich direkt



Tiefflug in der Propellermaschine Piper J-3 Cub über München. Im 3D-Cockpit können wir uns frei umschauchen und so einen Blick auf die Allianz Arena werfen. Nettes Detail: Auf den Autobahnen fahren tatsächlich Autos und Lkw.

in der Luft mit einem Ultraleichtflugzeug die Grundlagen der Steuerung an und erfahren, wie man sein Flugzeug unfallfrei übers Rollfeld bewegt. Mit dem Segelflieger bekommen

Sie ein Gefühl fürs Ausnutzen von Luftströmungen und Windverhältnissen, steigen dann auf Düsenjets um und meistern die steuerungstechnischen Tücken von Helikoptern.

Tausend Schalter und Knöpfe

In den ersten Flugstunden bleibt für Sie alles überschaubar – die Aufgaben ebenso wie die



Die großen grafischen Stärken des Flight Simulators: detailgetreu nachgebaute Flugzeuge und eine realistisch simulierte 3D-Wolkendecke.



Beim nächtlichen Start einer Boeing 747 in Changi (Singapur) fliegen Sie mehr mit Hilfe der Instrumente als mit Ihren Sinnen.

DIE SPANNENDSTEN MISSIONEN



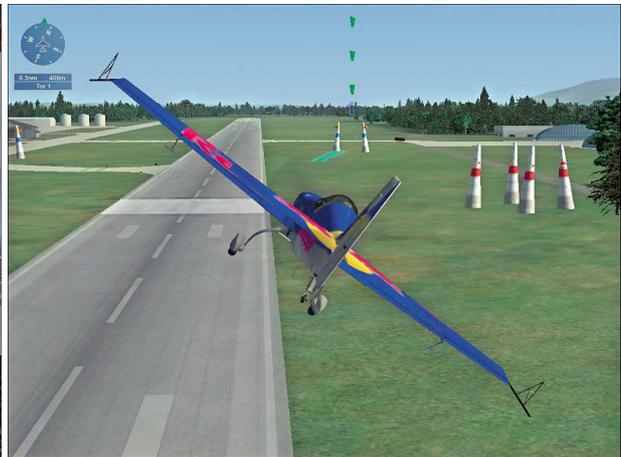
Anflug auf Sitka in Alaska: Für den Anfänger ist die kurze Insel-Landebahn eine echte Herausforderung, zumal die wunderschöne Landschaft in der Abenddämmerung viel Ablenkungspotenzial besitzt.



Schweizer Spritztour: Eigentlich wollen Sie mit der Cessna Ihres Freundes nur den Flughafen Interlaken ansteuern. Doch dann versagt mitten im Gebirge der Motor, und Sie müssen sich einen Ort zum Notlanden suchen.



Bohrinseltransport: Ihr Können als Hubschrauberpilot ist gefragt, wenn Sie einen Inspekteur von Rotterdam aus zu einer Bohrinsel chauffieren müssen. Achten Sie auf seine Anweisungen, um die Plattform im Meer aufzuspiüren.



Red Bull-Zeitflug: Qualifizieren Sie sich in Salzburg für das Red Bull Air Race – Geschwindigkeit und Präzision sind alles beim Durchfliegen der Pylonen-Tore. Auch für Profis eine knackige Herausforderung.

Instrumententafeln in den Flugzeugen. Der Schwierigkeitsgrad steigt ganz sachte an, Sie lernen die Eigenheiten des jeweiligen Flugzeugs und die Möglichkeiten der Navigation dabei fast automatisch. Während Sie im AirCreation Trike oder im Klassiker Cessna C172SP Skyhawk noch alle Geräte mit einem Blick erfassen können, bieten große Passagierjets wie der Airbus A321 dem erfahrenen Piloten die volle Simulationsladung: So lassen sich die meisten Elemente auf dem Armaturenbrett per Maus manipulieren – von den Anlassern der Triebwerke bis hin zum Enteisener. Wer lediglich eine entspannte Runde über seiner Heimatstadt drehen möchte, kommt aber auch mit einer recht begrenzten Zahl von Steu-

erungsbefehlen gut klar, egal ob Sie die Maus, ein Gamepad oder einen Joystick mit Schubkontrolle vorziehen.

Pilot für alle Fälle

Flight Simulator X wartet erstmals auch mit vorgefertigten Szenarien auf, die echte Spielziele und nebenbei auch einen enormen Unterhaltungswert besitzen. Es beginnt vergleichsweise harmlos: Mit Ihrem Ultraleichtflugzeug kreisen Sie über eine Wasserfläche und müssen schwimmende Plattformen oder Schnellboote mit Mehlbomben treffen. Ein anderes Mal helfen Sie Wildhütern in Simbabwe, indem Sie aus der Luft einen vermissten Elefanten orten. Oder Sie transportieren unter widrigen Wetterbedingungen einen Sicherheitsin-

spektor zu einer Ölbohrinsel in der stürmischen Nordsee. Was dabei im Vergleich zu früheren Versionen des **Flight Simulator** sofort ins Auge sticht: Die Fliegerwelt ist belebt. Delfine springen im Wasser, Öltanker laufen Hafenstädte an, und Schnellboote durchpflügen das Meer in sonnigen Küstenregionen. Auf den Autobahnen beobachten Sie den Berufsverkehr, während andere Flugzeuge in der Ferne zur Landung ansetzen.

Grenzenlose Freiheit

Anders als in den Einsätzen, in denen Sie stets mit einem vorgegebenen Flugzeugtyp an den Start gehen, stehen Ihnen im Freiflug-Modus alle Möglichkeiten offen. Sie setzen sich ins Cockpit von Langstrecken-Passagierjets wie dem Airbus A321

oder der Boeing 747-800, oder steuern zweistrahlige Düsenflugzeuge wie die Bombardier CRJ700 auf Regionalflügen. Die alte Douglas DC3 ist ebenso ver-

WELCHE VERSION SOLL ICH KAUFEN?



Den Flight Simulator X gibt es in zwei Varianten: in der Standard oder der Professional Edition. Letztere kostet zehn Euro mehr, liefert dafür aber sechs zusätzliche Flugzeugtypen, 38 detaillierte Städte (28 in der Standard-Variante) und 50 (30) Flugmissionen. Die zusätzlichen Einsätze richten sich ebenso an Profis wie die Professional-exklusive Möglichkeit, den Fluglotsen zu übernehmen. Daher können sich Neulinge die zehn Euro sparen, Simulationsexperten sollten dagegen zur Professional Edition greifen.



Gut in Nürnberg gelandet – wir gönnen uns einen Blick aus dem AirCreation Trike aufs Gate.



Mit der de Havilland Beaver sind dank Schwimmern auch Landungen auf dem Wasser möglich.

treten wie die mit Schwimmern ausgerüstete de Havilland Beaver DHC 2. Bei den Helikoptern ist das Angebot deutlich dürftiger ausgefallen: Hier stehen lediglich der altbekannte Bell 206B Jetranger und der Robinson R22 Beta II zum Abheben bereit. Die Jahres-, Tages- oder Nachtzeit für Ihren Flug legen Sie ebenso selbst fest wie die exakten Wetterverhältnisse – Sie können sogar die aktuelle reale Wettersituation des jeweiligen Fluggebiets aus dem Internet holen, bevor Sie auf die Startbahn rollen. Auch hier gilt wieder: Es gibt fast nichts, was

Sie nicht einstellen können – von der Nutzlastverteilung in Ihrem Flugzeug über den Treibstoffvorrat bis hin zum detaillierten Anpassen des Realismusgrades an Ihre Flugkünste.

Herr über den Luftraum

Nur Käufer der **Flight Simulator X Professional Edition** kommen in den Genuss spezieller Sonder-Features im Mehrspieler-Modus über LAN oder Internet: So können Sie mit einem Freund zu zweit im selben Flugzeug sitzen. Das ermöglicht etwa Flugunterricht, in dem der Lehrer Übungen demonstriert und der Schüler diese nachfliegt. Oder Sie übernehmen kurzerhand als Fluglotse die Kontrolle über den Luftraum und erteilen Ihren Mitspielern vom Tower aus Anweisungen.

Schwerfälliger Koloss

So riesig die Möglichkeiten des **Flight Simulator X** sind, so riesig ist auch der Hardware-Hunger. Mit einer Rechnerkonfiguration, die die Mindestanforderungen auf der Packung gerade so erfüllt, lässt sich der Simulator nur als Diashow zum Abheben bewegen. Selbst Besitzer von Highend-Rechnern müssen mit häufigen Ruckel-Turbulenzen rechnen. Dabei erblicken die Pilotenaugen nur selten echte Sehenswürdigkeiten: Die Bodentexturen wirken grob und verwaschen, auch wenn sich die Welt nun nicht mehr größtenteils als flache Scheibe, sondern mit realistischen Erhebun-

gen und Gebirgen präsentiert. Der Detailgrad der Städte schwankt stark: Während ausgerechnet die deutschen Metropolen meist nur aus ärgerlich wenigen Sehenswürdigkeiten und flachen Texturen bestehen, steht in New York oder San Francisco jedes Hochhaus an der richtigen Stelle. Überall auf der Welt beeindruckt dafür die unterschiedliche Wetterverhältnisse, Tages- und Jahreszei-

ten sowie die Wolkenformationen. Bleibt abzuwarten, ob die per Patch angekündigte DirectX10-Version des **Flight Simulators X** für Windows Vista den versprochenen Performance-Schub bringen wird. Immerhin gibt's beim Sound keinerlei Handlungsbedarf: Die sparsam, aber sinnvoll eingesetzten Effekte ertönen stets realistisch aus den Lautsprechern. **BP**

[WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2949](http://www.gamestar.de/quicklink/2949)

FLIGHT SIMULATOR X FLUGSIMULATION

ENTWICKLER: ACES (Flight Simulator 2004, 84 Prozent, Test in GS 09/03)
 PUBLISHER: Microsoft
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 DVDs, 22 S. Handbuch

TERMIN (D): 13.10.2006
 CA. PREIS: 60 oder 70 Euro
 USK: Ohne Beschränkung

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: Unbegrenzt
 GENRE: SPORT

SPASS: Gleichbleibend hohe Motivation dank riesiger Spielwelt und zahlloser Konfigurationsmöglichkeiten.

EINSTIEG: HAUPTSPIEL: ENDSPIEL

LIZENZ: keine komplett
 MANAGEMENT: keins komplex
 SPIELABLAUF: Action Taktik
 KARRIERE: keine ausgefeilt
 REALISMUS: Arcade Simulation

ANSPRUCH

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

EINSTIEG: leicht schwierig
 SPIELMECHANIK: einfach komplex
 SPIELTEMPO: langsam schnell

HILFEN: Ausbildungszentrum, Trainingsmissionen, Flughilfen
 SPEICHERSYSTEM: Freies Speichern

ERFORDERT: Schnelle Reaktionen
 Orientierungsfähigkeit
 Logik & Überlegung
 Geduld
 Handeln unter Zeitdruck
 Vorausplanung
 Mikromanagement
 Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCS: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 FÜR STANDARD-PCS: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 FÜR HIGHEND-PCS: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MINIMUM: 2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD, 1,0 GB RAM, 15 GB Festpl.
 STANDARD: 2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD, 2,0 GB RAM, 15 GB Festpl. Gamepad
 OPTIMUM: Core 2 Duo E6600, 64X2 5000+ AMD, 2,0 GB RAM, 15 GB Festpl. Joystick

3D-GRAFIKARTEN: Radeon 9500 / 9600, Geforce 6600 GT, Radeon X600 / X700, Radeon 9700 / 9800, Geforce 6800 GT, Radeon X800 XL, Geforce 7600 XT, Radeon X850 XT, Radeon X1900 XT, Geforce 7900 GTX

PROFITIERT VON: Force Feedback, Dual-Core-Prozessoren
 BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ: Aktivierung
 TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER GUT

SPIELMODI (SPIELER): Freier Flug (16), Luftfahrzeug teilen (2), Fluglotsen-Modus (1 Lotse)
 SPIELTYPEN: Netzwerk, Internet
 SERVERSUCHE: Gamespy
 DEDICATED SERVER: Nein
 MULTIPLAYER-SPASS: 20 Stunden
 FAZIT: Interaktion dank Fluglotsen-Option, Flugzeug-Teilen und Sprachübertragung.

BEWERTUNG

GRAFIK: + Flugzeuge + Wolken + Wettereffekte + Tages- und Jahreszeiten - extrem miese Bodentexturen **8/10**

SOUND: + herrlich kreischende Düsenjets + realistische Soundeffekte + lebendiger Funkverkehr - nervige Musik **9/10**

BALANCE: + Tutorial-Missionen + flexibel einstellbarer Schwierigkeitsgrad + ausgewogene Lernkurve + zuschaltbarer Autopilot **10/10**

ATMOSPHERE: + Wetter, Jahres- und Tageszeiten + Force-Feedback-Effekte - häufige Ruckler - schwankende Geografikdetails **7/10**

BEDIENUNG: + zahllose Spielhilfen + Fluggefühl mit jedem Eingabegerät - teils träge Eingabereaktion - kein gedrucktes Handbuch **8/10**

UMFANG: + 24.000 Flughäfen in aller Welt + 30/50 Flugmissionen + 18/24 Flugzeuge - nur 28/38 detaillierte Städte **9/10**

REALISMUS: + akkurat simuliertes Flugmodell + Funkverkehr + glaubwürdige Wettereinflüsse + realistische Wolkensimulation **10/10**

KI: + gute Fluglotsen-Intelligenz + lebendig simulierte Fluggebiete - keine Interaktionsmöglichkeiten mit anderen Piloten **7/10**

TUNING: + Konfiguration von Lastverteilung und Treibstoffmenge + einstellbare Komponentenausfälle - wenig Lackierungsvarianten **9/10**

FLUGGEBIETE: + der komplette Erdball überfliegbar + unzählige Sehenswürdigkeiten ... - ... die aber etwas detailliert dargestellt sind **9/10**

BENEDIKT PLASS

Es war zu befürchten, dass der Flight Simulator X meine Hardware auf eine harte Probe stellen wird. Jetzt frage ich mich allerdings: Warum? Weder die matschigen Bodentexturen, noch die enttäuschend detailarmen deutschen Städte rechtfertigen diesen Hardware-Appetit. Trotz 3D-Wolken, realistisch simulierter Wetterbedingungen und erfreulich lebendiger Spielwelt: Grafisch enttäuscht mich Microsofts Flugshow.

Das war's dann aber auch schon mit der Schelle, denn ansonsten macht der Flight Simulator fast alles richtig: Die spannenden Missionen erlauben endlich auch Neulingen den kinderleichten Einstieg in die Welt des Fliegens. Und Profis haben an den späteren Herausforderungen richtig schön zu knabbern. Und selbst nach dem erfolgreichen Absolvieren aller Einsätze motivieren das realistische Flugmodell und der Riesenumfang bis zum nächsten Flight Simulator und dem nächsten Hardware-Schock. Ein Pflichtprogramm für jeden Freizeitpiloten und alle, die es werden wollen.



»Tolle Simulation, tolles Spiel!«

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: FLUGSIMULATIONS-SPASS FÜR JEDERMANN.



DVD: Test-Check



HALL OF FAME: auf Seite 214



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 2947

ALARM FÜR COBRA 11 NITRO

Ihr Revier ist nicht die Autobahn, sondern das 08/15-Rennspiel.



Wie in der Serie: Was gerammt wird, explodiert. Wir räumen einen Rettungswagen beiseite.



DVD:
Test-Check



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 2929

Was passiert, wenn Sie in Schrittgeschwindigkeit eine Parkuhr anschubsen? Richtig: Sie explodiert! Zumindest nach der Logik der TV-Serie **Alarm für Cobra 11**. Keine schlechten Vorgaben für ein Action-Rennspiel – zumal, wenn die Geschwindigkeitsexperten von Synthetic (**World Racing 2**) am Steuer sitzen. Und in Sachen Tempo macht **Alarm für Cobra 11 Nitro** auch alles richtig: Als einer der Serienhelden Erdo an Atalay oder René Steinke brettern Sie im Affenzahn über fiktive Autobahnen, Land- oder Innenstadtstraßen und lösen 25 erfreulich

abwechslungsreiche Rennspielmissionen. Mal müssen Sie einen Verbrecher schrottreif rammen, dann einen bombenbeladenen Transporter unfallfrei abbremsen. Je nach Schwierigkeitsgrad schalten Sie mehr Strecken und lizenzierte Autos für Einzelrennen frei. So weit, so spaßig – denn auch Fahrphysik und **World Racing**-Grafik erledigen ihre Dienstpflicht recht gut. Das Problem von **Alarm für Cobra 11 Nitro** liegt dafür in der Dienstkür: Die zusammenhanglosen Aufträge haben Sie binnen drei Stunden abgehakt, dabei aber weder einen Seriendarsteller zu Gesicht bekommen, noch Originalsprecher zu Gehör. Selbst Filmschnipsel fehlen. Stattdessen lesen Sie langweilige Missionsbeschreibungen und hören immer wieder die gleichen, witzlosen Funkgespräche – ein Armuts-Führungszeugnis für ein Lizenzspiel! **HK**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2928

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Die TV-Serie finde ich hochgradig albern – und gerade deshalb habe ich mich auf dieses Spiel gefreut! Das Highspeed-Schlängeln durch den Autobahnverkehr macht dann auch eine Weile richtig Spaß, wird aber dennoch jeden Fan der Fernsehcopps enttäuschen. Wo sind die Seriencharaktere, wo die Originalstimmen, wo die absurd-albernen Kriminalfälle? Was bleibt, ist eine ordentliche aber viel zu dünne Action-Raserei. Synthetics letztes Spiel **World Racing 2** kann deutlich mehr und kostet mit 15 Euro nur die Hälfte.



»Alarm ohne Cobra 11«

ALARM FÜR COBRA 11 NITRO

GENRE	Rennspiel
PUBLISHER	Synetic / RTL
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortg.
MINIMUM	1,8 GHz 256 MB
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

