



Heiko Klinge
heiko@gamestar.de

SCHÖN, ABER ANSPRUCHSLOS

GRAFIKPRACHT OHNE HARDWARE-MACHT. Ich seh's kommen: Damit ich **Crysis** bei vollen Details flüssig spielen kann, brauche ich bestimmt eine nuklearbefeuerte Dreifach-Grafikkarte mit Düsentriebwerk und Wasserwerk-Kühlung. Und wie schaut es aus bei **Flatout 2**? Schließlich ist es das erste Rennspiel, dem wir die Grafik-Höchstwertung verleihen. Und oh Wunder, die neue Schönheitskönigin läuft auch auf Mittelklasse-Rechnern absolut ruckelfrei über den Monitor-Laufsteg. Die finnischen Programmierer von Bugbear beweisen eindrucksvoll, dass man Häuser auch ohne Physik-Zusatzkarte spektakulär einreißen kann, und dass stilvolle Farbgebung plus detailverliebt gepinselte Texturen viel mehr ausmachen als jeder Shader- oder HDR-Effekt.

GEHT'S AUCH OHNE GRAFIK? Diese Frage will nächste Ausgabe **Anstoss 2007** bejahren. Denn der Fußballmanager verzichtet auf Spielszenen und setzt ganz auf den Textmodus. Ein gewagtes Experiment, auf das Ergebnis bin ich schon sehr gespannt. Aber die Entwickler von Ascaron scheinen sich sicher zu sein, denn sie werden die Demo ohne Funktionseinschränkung veröffentlichen. Einzig aufs Speichern müssen Sie verzichten.

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

Flatout 2	108
Outrun 2006	112
Micro Machines V4	114
Sensible Soccer 2006	116
Heimspiel 2006	118
Radsport Manager Pro 2006	120
Kicker Quiz WM	121
Moto Racer 3 Gold	121
International Volleyball 2006	121
All Star Strip Poker	121

GAMESTAR-SPORT-CHARTS 08/2006

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus II Fahrverhalten	KI	Management II Tuning	Spielzüge II Sprengdesign	Kommentar
1	GT Legends	Rennspiel	10tacle	Simbin	11/05	92	9	9	8	9	10	8	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	NEU	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	Madden NFL 06	Sportspiel	EA Sports	EA Tiburon	10/05	86	9	9	6	10	8	10	9	9	7	9	
13	T. Woods PGA Tour 06	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/05	86	8	5	10	9	10	10	8	8	9	9	
14	F1 Challenge 99-02	Rennspiel	EA Sports	Image Space	07/03 (89%)	85	6	8	9	7	10	10	9	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	8	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	7	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	Synetic	11/05	80	9	7	7	8	8	10	8	8	5	10	
24	Richard Burns Rally	Rennspiel	Ubisoft	Warthog	10/04 (81)	80	8	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.

Materialschlacht mit Dachschaden

FLATOUT 2



Was braucht man, um Need for Speed zu schlagen? Flatout 2 probiert's mit schönerer Grafik, schlaue- ren Gegnern sowie einem besseren Multiplayer-Modus und schafft so das Überholmanöver.

Passt mal gut auf ihr Be- grenzungszäune, Later- nenpfähle und Brückenpfeiler: Jahrelang habt ihr ungestraft unsere Rennspielautos demoi- liert und euch dabei in arrogan- ter stiller Genugtu- ung an unseren Wut- schreien erfreut. Doch jetzt ist die Zeit unse- rer Rache gekommen! Denn **Flatout 2** macht endlich Schluss mit eurer selbstherrlichen

Unverwundbarkeit – genüss- lich werden wir euch nun Stück für Stück auseinandernehmen. Und ihr könnt euch gar nicht vorstellen, wie viel Spaß wir da- bei haben werden!

nig gerüttelt: Erneut rasen Sie gegen sieben Konkurrenten über hindernisgespickte Rund- kurse. Was im Weg steht, wird eingerissen – egal ob Heuballen, Ladenschaufenster oder eine komplette Hauswand, genü- gend Anfahrts tempo vorausge- setzt. Ihre Aufräumaktionen se- hen dank der leistungsfähigen Physik-Engine jedoch nicht nur spektakulär aus, sondern ent- scheiden auch Rennen. Denn mit jeder zerdepperten Fenster- scheibe und jedem gezielten Gegner-Schubser füllt sich Ihre Turboboost-Anzeige.

60 Kursen gibt's außerdem fast doppelt so viel Platz zum Austo- ben, und diesmal bügeln Sie nicht mehr nur über Offroadpis- ten, sondern auch durch staubi- ge Wüsten, wasserlose Kanäle und eine fiktive Großstadt.

Erst Rostlaube, dann Luxusschlitten
Einen Großteil der Strecken und Autos müssen Sie sich freilich erst in einem motivierenden Karrieremodus verdienen. Das Anfangskapital von 5.000 Credi- ts reicht gerade mal für eine schrottreife Rostlaube, mit der Sie in der untersten Rennklasse um die ersten Siege fahren. Preisgelder investieren Sie in Tuningteile oder bessere Wa- gen und arbeiten sich so bis zu den Luxusschlitten und zur höchsten Rennliga empor.

Dabei lohnt es sich, nicht nur ein schnelles, sondern zusätz-

lich noch ein kräftiges Auto in der Garage zu parken. Denn ne- ben regulären Rennen absolvie- ren Sie von Zeit zu Zeit Demoli- tion Derbys. Solch ein Derby wirft einfach acht Autos in eine von sechs Arenen – wer die Blechschlacht am längsten übersteht, bekommt das meiste Preisgeld. Nach Abschluss jedes Karriere-Events zeigt eine Sta- tistik, wer am fiesesten gerem- pelt hat oder das effektivste Ab- risskommando war, und spen- diert den entsprechenden Stre- bernen einen satten Geldbonus – das motiviert allgemein.

Dart für Dummys

Ebenfalls wieder mit am Start und diesmal auch im Karriere- modus integriert: die abgefah- renen Crashtest-Dummy-Mini- spiele. In zwölf Disziplinen wie Hochsprung und Dart miss- brauchen Sie die armen Plastik-

FACTS

- > 39 Autos
- > 60 Rennkurse
- > 6 Streckenum- gebungen
- > 6 Destruction- Derby-Arenen
- > 12 Minispiele

Bewährt zerstörerisch

Am rabiaten Rennspielprinzip des Vorgängers haben die finn- schen Entwickler von Bugbear in **Flatout 2** zum Glück nur we-



Im Destruction Derby geht es vor allem darum, sämtliche Gegner schrottreif zu rammen.



Die Physik-Engine in Aktion: Wir zerlegen einen Bretterzaun in einzelne Latten.





Spektakulärer Zweikampf auf dem neuen Innenstadtkurs: Unsere Slam-Rammattacke wirft Konkurrentin Sally nicht nur aus der Bahn, sondern verschafft uns zusätzlich einen Geldbonus.

puppen als Wurfgeschoss und schießen sie per Tastendruck durch die Windschutzscheibe. Ein kurzweiliger Spaß, die »Das muss doch zu schaffen sein«-Motivationsfalle schnappt sofort zu. Gut, dass Sie die Minispiele ebenso wie die Rennen beliebig oft wiederholen dürfen.

Zwei kleine Kritikpunkte verhindern den absoluten Karriereausbruch: Zum einen hätte die Rennfahrerlaufbahn trotz der Derby- und Minispiel-Abwechslung ein paar Spielmodi-Varianten mehr vertragen können. Weder gibt es Sprint-Duelle, noch Drift- oder Zerstörungs-

wettbewerbe. Zum anderen steigt der Schwierigkeitsgrad zu schnell an – bereits in der zweiten Turnierserie dürfen Sie sich kaum noch Fahrfehler leisten.

Simulationslos glücklich

Trotz der steilen Lernkurve bietet **Flatout 2** dem Frust deutlich we-

niger Angriffsfläche als noch der Vorgänger. Hauptgrund: Die Fahrphysik hat sich weg vom Simulationslastigen hin zum actionbetonten Gas geben und Spaß haben bewegt – einzig Sprünge erfordern noch sehr viel Feingefühl. Dabei reagieren die Autos aber stets nachvollzieh-

DER KARRIEREMODUS



Im Menü wählen wir aus mehreren Meisterschaften. Wenn wir dort erfolgreich sind, schalten wir Bonuswettbewerbe frei.



Wir kassieren nicht nur Preisgelder, sondern auch Boni für die aggressivste Fahrweise oder den meisten verursachten Schrott.



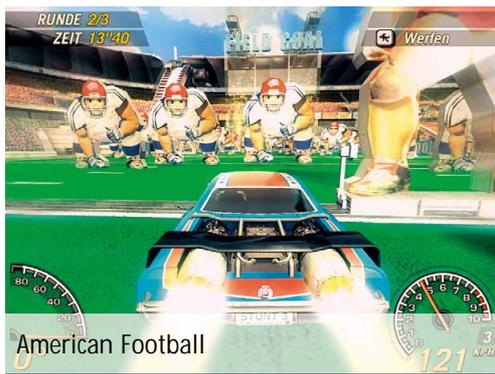
Im Upgrade-Laden verbessern wir unser Auto mit Tuningteilen, die sich deutlich spürbar auf die sechs Fahreigenschaften auswirken.



Geschafft: Wir haben genügend Geld zusammengekratzt, um uns ein Auto für die nächsthöhere Rennklasse zu kaufen.



DIE WITZIGSTEN CRASH-TEST-DUMMY-MINISPIELE



bar: Tuningteile wirken sich ebenso glaubwürdig aus, wie überfahrene Holzplatten oder Wechsel im Streckenbelag. Lenk-

radbesitzer erfahren dies alles mit extranackigen Force-Feedback-Effekten. Aber auch mit Gamepad oder Tastatur steuern

sich die Autos wunderbar präzise. Und noch etwas lässt Sie selbst nach herben Niederlagen immer wieder auf die Strecke zurückkehren: die fast schon menschlich wirkenden Computergegner. Die Kollegen schießen sich gegenseitig von der Strecke, ziehen auf der Zielgerade per Turbo-boost an Ihnen vorbei, lassen

sich aber auch mit einer gezielten Ramm-Attacke in den Straßengraben befördern. Praktisch: Auf dem Bildschirm wird stets eingeblendet, mit wem Sie sich gerade im Zweikampf befinden. So können Sie gezielt denjenigen zum Baumknutschen schicken, der in der Meisterschaftstabelle frecherweise noch vor Ihnen liegt.

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- 1 Wählen Sie selbst bei Grafikkarten mit 128 MByte Speicher hohe Texturqualität. Die Performance leidet kaum und das Spiel sieht besser aus.
- 2 Das Senken der Auflösung bringt je nach 3D-Karte deutlich mehr Leistung pro Stufe, allerdings leidet auch die Optik spürbar.

3 Verbessern Sie ab einer Radeon 9800 Pro die Bildqualität durch 2xAA und 4xAF.

CHECKLISTE

- 2,9 GByte Speicherplatz
- 1,5 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c



PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	Geforce 4 Ti	Rad. 9800/9600/7000	Geforce FX 5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600 GT	Radeon X800 GT	Geforce 6800 GT	Radeon X850 XT	Geforce 7800 GT
512 MBYTE	1,5 GHz XP/1.500+	800x600 ¹ 1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,0 GHz XP/1.800+	1024x768 1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1024 MBYTE	2,5 GHz XP/2.400+	1280x1024 1600x1200 ²	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,5 GHz XP/2.400+	1280x1024 1600x1200 ²	■	■	■	■	■	■	■	■	■

1) minimale Details 2) 4xAA / 8xAF

■ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar



Hier bügeln wir aus der neuen Cockpit-Perspektive über einen Flugzeug-Friedhof.





Per Turboboost starten wir zum Überholmanöver – nur auf langen Geraden zu empfehlen.

Belohntes Risiko

Fies: **Flatout 2** wirft Ihnen so viele spektakuläre Sehenswürdigkeiten um die Ohren, dass Sie enorm viel Selbstbeherrschung benötigen, um sich auf Gegner und die trickreich designten Strecken zu konzentrieren. Natürlich sieht es fantastisch aus, wenn Sie mit qualmenden Rei-

fen in einen detaillierten Holz-Verladebahnhof driften und die Inneneinrichtung auseinander nehmen. Kürzer wäre es jedoch gewesen, am Bahnhof vorbei zu fahren und über eine Baumstamm-Schanze durch einen Güterwagen zu springen. Solche riskanten, aber ebenso effektiven Abkürzungen finden Sie auf nahezu jedem der 60 Kurse.

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Ohne große Umschweife: So viel Spaß hatte ich bei einem Rennspiel schon lange nicht mehr. Das Streckendesign, die Gegner-KI, das taktische Tuning, der Karrieremodus – bei Flatout 2 stimmt einfach alles. Auch das im Vergleich zum Vorgänger deutlich actionlastigere Fahrverhalten passt perfekt in die derben Rempelien. Und obwohl ich jetzt nicht noch mehr Superlative vom Stapel lassen will, möchte ich zumindest das noch loswerden: Was für eine Grafik, was für ein Sound, was für ein Spiel!



»Mehr Action = Mehr Spaß«

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Eine Warnung: Niemals Flatout 2 vor dem Schlafengehen spielen – mit einem Puls von 180 können Sie sanftes Einschlummern nämlich getrost vergessen. Meine Güte, was für ein Adrenalinrausch! Hinten drängelt Gegner 1, rechts rempelt Gegner 2, vor mir explodiert eine Tankstelle, von links fliegt mir ein Laternenpfahl entgegen. Gegenüber Flatout 2 wirken alle anderen Action-Rennspiele wie Kaffeefahrt-Simulationen.

Um so erfreulicher, dass Flatout 2 gegenüber dem Vorgänger nicht nur den Action-, sondern auch den Spielgehalt erhöht hat: doppelt so viele Strecken und Autos, verknüpft durch einen motivierenden Karrieremodus. Einzig der herbe Schwierigkeitsgrad könnte Einsteiger abschrecken. Könnte, sollte aber nicht. Denn wer Flatout 2 verpasst, verpasst das derzeit beste Action-Rennspiel!



»Adrenalin im Spielrausch«



Diese pfeilschnelle Batmobil-Hommage müssen Sie erst im Karrieremodus freischalten.

Kollektiver Blechschaden

Je besser Ihre Streckenkenntnis, desto höher Ihre Siegchancen im exzellenten Multiplayer-Modus von Flatout 2. Bis zu acht Abrissarbeiter dürfen online oder im Netzwerk um die Wette randalieren, entweder in Einzelrennen oder in vorgefertigten sowie selbst erstellten Meister-

schaften. Dabei kann der Host sowohl Destruction Derbys als auch Minispiele in den Turnierplan einflechten, ärgerlicherweise aber keine KI-Gegner. Für Multiplayer-Duelle mit den Crash-Test-Dummys reicht auch ein PC – dann gehen bis zu vier Spieler nacheinander im Hotseat auf Highscore-Jagd. **HK**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F97

FLATOUT 2 RENNSPIEL

PUBLISHER	Bugbear / Empire	RELEASE (D)	30.6.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI

VERGLEICHBAR MIT: Need for Speed Most Wanted (07, 01/06) Unspektakulärer, dafür Originalautos. Juiced (06, 07/05) Anspruchsvollere Fahrphysik, genialer Karrieremodus.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 4 Ti	1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,5 GHz Intel
Rad. 9500/9600	XP 1500+ AMD	XP 1800+ AMD	XP 2400+ AMD
Rad. X600/X700	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
GF FX 5800/5900	2,9 GB Festpl.	2,9 GB Festpl.	2,9 GB Festpl.
Rad. 9700/9800	Geforce 7800	Analog-Gamepad	Lenkrad

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: Umfangreich konfigurierbar, schnell und ohne Lags. Großer Spaß, auch an einem Rechner. MOD: Acht Spieler Online und im Netzwerk, Hotseat-Modus für vier Spieler.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Unfalleffekte + knackscharfe Texturen + stilvolle Farbgebung	10 / 10
SOUND	+ kristallklare Surround-Effekte + toller Rock-Soundtrack	10 / 10
BALANCE	+ Rennen wiederholbar + steil ansteigender Schwierigkeitsgrad	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ brillante Physik + Schadensmodell + keine Regenrennen	9 / 10
BEDIENUNG	+ Spaß mit jedem Eingabegerät + Rückspiegel fehlt	8 / 10
UMFANG	+ lange Karriere + Minispiele + keine Rennvarianten	8 / 10
FAHRVERHALTEN	+ spaßbetont, aber glaubwürdig + empfindlich bei Sprüngen	8 / 10
KI	+ rempelt gezielt + nutzt Boost + macht menschliche Fehler	10 / 10
TUNING	+ taktisches Leistungstuning + kein optisches Tuning	8 / 10
STRECKENDESIGN	+ riskante Abkürzungen + nutzbare Hindernisse	10 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten SOLO-SPASS: 25 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 15 Stunden

FAZIT: NEUER MASSSTAB FÜR ACTION-RENNSPIELE.





Mit dem Ferrari F50 durch einen malerischen Dschungel. Trotz Kurven müssen wir hier selten bremsen. (1600x1200)



Durch gekonnte Drifts punkten wir bei unserer Beifahrerin.



Enorme Weitsicht, die schwammigen Texturen stören allerdings.

Achtung: Retro-Alarm!

OUTRUN 2006

Sega katapultiert den Rennspiel-Opa Outrun ins neue Jahrtausend, lässt das Spieldesign aber in der Vergangenheit.

Finger weg von **Outrun 2006!** Es sei denn, Sie sind mindestens 30 Jahre alt und haben Mitte der 80er Jahre Ihr gesamtes Taschengeld in Spielautomaten gesteckt. Wenn nicht, werden Sie mit der Neuauflage des Rennspiel-Klassikers keinen Spaß haben. Denn im Grunde hat Publisher Sega bei **Outrun 2006 – Coast 2 Coast** nur die Technik renoviert, das eigentliche Spiel ist dasselbe wie einst – mitsamt der für heutige Verhältnisse katastrophalen Fahrphysik und einer ziemlich mäßigen KI.

Rasen für die Freundin

Statt wie in anderen Rennspielen über festgelegte Strecken zu fahren, heizen Sie in **Outrun 2006** je nach Spielmodus durch aneinander gereichte Abschnitte, von denen Sie an Checkpoints die jeweils nächste Etappe aus zwei Alternativen wählen. Das Repertoire reicht von Urwald- und Strandkursen bis hin zu Berg- und Wüstenstrecken. An den 30 Grafiksets haben Sie sich jedoch schnell satt gesehen, zumal einige wie der Grand Canyon durch fehlende Details negativ auffallen.

In der Regel fahren Sie Rennen um den ersten Platz. Hin und wieder sollen Sie jedoch unter Zeitdruck durch Drifts und gewagte Überholmanöver Ihre Beifahrerin beeindrucken oder gegen einen KI-Kontrahenten im Windschatten-Fahren punkten – das bringt Abwechslung in die Positionsjagd. Allerdings nervt das völlig veraltete Fahrverhalten: Die 15 Ferraris lenken sich (selbst in scharfen Kurven) wie auf Schienen, Zusammenstöße wirken unfreiwillig komisch. Auch die KI hinkt aktuellen Standards

hinterher: Die Gegner fahren im Pulk und kennen keine Manöver. Grafisch ist **Outrun 2006**

allenfalls durchschnittlich, dafür ist der Soundtrack gut. **DM**
 > WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **F86**

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Beim Spielen habe ich ständig den Münzschlitz gesucht, so retro ist das Programm. Denn in Sachen Fahrphysik, Kollisionsverhalten und KI könnte man meinen, an einem 20 Jahre alten Spielautomaten zu stehen. Generell habe ich nichts gegen Remakes, **Micro Machines V4** ist ja auch nichts anderes. Aber im Gegensatz zu dem **Baller-Rennspiel** muss ich in **Outrun 2006** nur von A nach B fahren und gelegentlich Drifts hinlegen. Und das macht in jedem **Need for Speed** mehr Spaß.



»Kein Retro-Bonus!«

OUTRUN 2006 RENN Spiel		RELEASE (D)		9.6.2006	
PUBLISHER	Sumo Digital / Sega	CA. PREIS	35 Euro		
SPRACHE	Deutsch	AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 14 S. Handbuch		
GEEIGNET FÜR		EINSTEIGER: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 PROFI			
VERGLEICHBAR MIT		NFS Most Wanted (87, GS 01/06) Action-Rennspiel mit besserem Fahrverhalten. World Racing 2 (80, GS 11/05) Riesige Karten, schlauere KI, mehr zu entdecken.			
TECHNISCHE ANGABEN					
3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	1,2 GHz Intel	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel	
Rad. 9500/9600	Radeon X800 GT	1,2 GHz AMD	XP 1400+ AMD	XP 1800+ AMD	
Rad. X600/X700	Geforce 6800/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM	
GF FX 5800/5900	Radeon X850 XT	1,0 GB Festpl.	1,0 GB Festpl.	1,0 GB Festpl.	
Rad. 9700/9800	Geforce 7800	LAUTSPRECHER		Stereo <input type="checkbox"/> 2 vorne, 2 hinten <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1	
MULTIPLAYER GUT					
FAZIT — Durch unzählige Optionen kommt trotz des geringen Umfangs Spaß auf.					
MODI — Alle Rennmodi der Kampagne für bis zu sechs Teilnehmer.					

BEWERTUNG		
GRAFIK	+ recht hübsche Autos - teils detailarme Strecken	6 / 10
SOUND	+ gelungene Musik mit Remixes - schwache Motorensounds	6 / 10
BALANCE	+ freie Etappenwahl - teils schwierige Aufträge	8 / 10
ATMOSPHERE	+ Retro-Charme + Ferraris und Blondinen - keine Story	8 / 10
BEDIENUNG	+ eingängig mit Tastatur oder Gamepad - Menüs	9 / 10
UMFANG	+ freischaltbare Extras - geringe Streckenauswahl	5 / 10
FAHRVERHALTEN	- Auto fährt wie auf Schienen - Kollisionsverhalten	3 / 10
KI	- fährt immer Pulk - kennt keine Manöver	4 / 10
TUNING	- bis auf unterschiedliche Lacke kein Tuning	1 / 10
STRECKENDESIGN	+ extrem abwechslungsreich - oft detailarm	8 / 10

PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

EINGEWÖHNUNG 15 Minuten - SOLO-SPASS 6 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: MISSRATENES REMAKE EINES RENN Spiel-KLASSIKERS.

58 SPIELSPASS

»Liebling, ich habe die Autos geschrumpft!«

MICRO MACHINES V4

Nach neun Jahren Ruhepause kehren die schwer bewaffneten Spielzeugautos auf den PC zurück – mit alten Stärken und noch älteren Schwächen.



Das statistische Bundesamt hat in einer Studie herausgefunden, dass allein im Jahr 2005 in deutschen Haushalten mindestens eine Million Spielzeugautos ihre ewige Ruhe im Staubsaugerbeutel gefunden haben. Alles Quatsch, sagen Sie? Wir auch. Denn in **Micro Machines V4** dürfen Sie beweisen, dass die Mini-Autos gegen derartige Gefahren durchaus gewappnet sind. Und wenn noch drei Kumpels mit am Rechner sitzen, kann sich der Staubsauger sowieso warm anziehen.

pagnen, die wiederum in mehrere Turniere unterteilt sind. Ein Platz auf dem Siegertreppchen schaltet die jeweils nächste Herausforderung frei. Und die sind deutlich abwechslungsreicher als in den Vorgängern. So müssen Sie beispielsweise alleine gegen ein Zweier-Team aus KI-Kontrahenten bestehen oder Checkpoint-Turniere gewinnen. Natürlich gibt's auch den altbekannten Modus, in dem immer der Fahrer ausscheidet, dessen Auto aus dem aktuellen Blickfeld gedrängt wird. Der Schwierigkeitsgrad schwankt allerdings von Aufgabe zu Aufgabe. Während Sie die Checkpoint-Rennen mit links schaffen, sind die Mensch-gegen-zwei-KI-Fahrer-Missionen teils frustrierend schwer. Ohnehin se-

hen Einsteiger in **Micro Machines V4** wie in den Vorgängern eher alt aus, das Niveau ist stets sehr anspruchsvoll – Serien-Veteranen dagegen wird's freuen.

Die Würfel sind gefallen

Gemütliche Rennen, sportliche Fairness? Pustekuchen! Seit jeher wird in **Micro Machines** geschubst, gestoßen und geballert was das Zeug hält. Zu diesem Zweck liegen auf den Strecken Waffen und nützliche Upgrades bereit. Wer zum Beispiel hintendran hängt, schafft sich die Gegner mit Maschinengewehr, Plasmagun oder wärmegelenkten Raketen vom Hals. Erstplatzierte sind aber nicht nur Kanonenfutter, sondern können sich etwa mit Würfelbomben wehren, die sie hinter sich auf der

Strecke verteilen. Im Gegensatz zum Vorgänger besitzen die Fahrzeuge ein rudimentäres Schadensmodell. So verlieren die Autos nach mehreren Treffern etwa einen Reifen und fahren folglich langsamer. Gut, dass man Pillen sammeln kann, die den Lebensbalken wieder auffüllen. Cool: Die Autos reagieren trotz der actionorientierten Fahrphysik auf die unterschiedlichen Bodenbeläge. So legen Sie etwa im Sandkasten deutlich längere Drifts hin als auf dem hölzernen Küchentisch.

Mini-Globetrotter

Die größte Stärke der **Micro Machines**-Reihe war schon immer das Streckendesign. Auch die 25 Szenarien des neuesten Teils sind in Sachen Abwechslung kaum zu toppen: Sie fahren durch Omas Garten, über Papas Werkbank, in Sohnmemanns Kinderzimmer oder durch eine Straßenbaustelle. Dabei strotzt das Spiel nur so vor netten Ideen. Auf einer schicken Luxusjacht etwa brettern wir erst über die glatt polierte Reling, rasen dann an frisch gefangenen, aber noch quicklebendigen Fi-

Einer für, äh... gegen alle

Der Karriere-Modus von **Micro Machines V4** besteht aus vier unterschiedlich kniffligen Kam-

FACTS

- > 25 Autotypen
- > 25 Szenarien
- > 50 Strecken
- > 13 Waffen
- > Streckeneditor



Krawumm! Per Raketenwerfer sprengen wir einen Gegner in die Luft. Neu im vierten Micro Machines: Lebensbalken. (1600x1200)

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Es gibt momentan nichts Schöneres, als mit den lieben Kollegen **Micro Machines V4** zu spielen. Die Multiplayer-Rennen machen einen Heidenspaß und holen garantiert jede noch so unterkühlte Party aus dem Tief. Das Streckendesign ist – wenig überraschend – wieder grandios und strotzt nur so vor lustigen Ideen. Schade nur, dass das Spiel in Sachen Technik aktuellen Titeln so weit hinterher hinkt. Verwaschene Texturen und Spar-Effekte gehören in kein Rennspiel anno 2006.

»Für die nächste Party eingeplant«





Häufig absolvieren Sie öde Checkpoint-Rennen.



Mist! Das Nudelholz rollt uns in den Weg.



Daniel brutzelt Christian per Schocker, der ausgeschiedene Heiko beschießt die verbliebenen Fahrer mit Dartpfeilen.

schen vorbei und springen schließlich über Rettungsringe und durch die Zehenöffnung einer Taucherflosse. Und immer wieder haben Sie es nicht nur mit den Gegnern, sondern auch mit der Umgebung zu tun: Auf dem altbekannten Billardtisch etwa müssen Sie überlebensgroßen Kugeln ausweichen, und im Hühnerstall pickt hungriges Federvieh nach den Autos. Allerdings wirken die Strecken trotz aller Kreativität detailarm und teils leblos – da hätte grafisch mehr drin sein können.

Partylärm inklusive

Das Herzstück von **Micro Machines V4** ist der grandiose Multiplayer-Teil. Zwar können Sie auch über das Netzwerk oder im Internet gegen andere Spieler antreten, am meisten Spaß aber macht das Programm zusammen mit drei Freunden an

einem Rechner. Dabei steht es Ihnen frei, ob jeder gegen jeden antritt, oder ob Sie sich in Zweier-Teams die Raketen um die Ohren hauen. Allerdings dürfen Gamepad-Spieler nur mit den Tasten beschleunigen und bremsen. Die vertikale Achse des Analogsticks reagiert nicht – ein Bedienungs-Manko. Nett: Wer im Turnier frühzeitig von der Piste fliegt, ist nicht zur Untätigkeit verbannt. Wie im Action-Rennspiel **Mashed** dürfen Sie den verbliebenen Mitspielern das Leben schwer machen und per Fadenkreuz fiese Hindernisse wie Dartpfeile auf der Strecke verteilen. Weniger nett: Für die spaßigen Multiplayer-Rennen stehen nur bereits frei geschaltete Kurse zur Verfügung. Dafür gibt's einen leicht zu bedienenden Editor, mit dem Sie ratzfatz eigene Strecken basteln. Allerdings

dürfen Sie nur in vier der 25 Szenarien selber ran. Zudem ist der Level bereits grob vorgebaut, Sie können lediglich Wegpunkte setzen und die Waffen auf vorgegebenen Stellen verteilen – kein Vergleich zum grandiosen Baukasten von **Trackmania Sunrise**. Schade, wir hätten doch so gerne einen Staubsauger auf die Piste gestellt.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F61



Im simplen Streckeneditor basteln Sie eigene Kurse.



Mit Fingerspitzengefühl umkurven wir die glühend heißen Herdplatten.

MICRO MACHINES V4 RENNSPIEL

PUBLISHER: Supersonic / Codemasters RELEASE (D): 30.6.2006
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 40 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 14 S. Handbuch USK: ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
------------	---	---	---	---	---	---	---	---	----	-------

VERGLEICHBAR MIT: Mashed (78, GS 08/04) Auf kurzweilige Multiplayer-Kämpfe ausgelegte Raserei. Crashday (79, GS 04/06) Größerer Krawumm-Faktor, Pflicht für jede LAN-Party.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 4 Ti	800 MHz Intel	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Rad. 9500/9600	800 MHz AMD	XP 1400+ AMD	XP 1800+ AMD
Rad. X600/X700	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
GF FX 5800/5900	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.
Rad. 9700/9800	Geforce 7800	Gamepad	Gamepad

LAUSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: Mit vier Gamepads an einem Rechner ein Riesenspaß.
 MODI: Alle Rennmodi des Solomodus.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ netter Comic-Look	- Texturen	- Effekte	6 / 10
SOUND	+ passende Waffensounds	- generische Musik		7 / 10
BALANCE	+ stets anspruchsvoll	- schwankt stark		7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmige Umgebungen	- teils leblos		9 / 10
BEDIENUNG	+ gut mit Tastatur oder Gamepad	- Tasten-Einschränkungen		8 / 10
UMFANG	+ 50 Kurse	+ Multiplayer-Teil	+ Streckeneditor	9 / 10
FAHRVERHALTEN	+ sehr actionorientiert	+ Bodenbelag wirkt sich aus		8 / 10
KI	+ nutzt Waffen sinnvoll	- weicht nicht aus		7 / 10
TUNING	+ 13 coole Upgrades	- festgelegte Fahrzeuge		6 / 10
STRECKENDESIGN	+ genial designte Kurse	- teils unfaire Stellen		9 / 10

PREISLEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 10 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

FAZIT: SPASSIGES BALLER-RENNSPIEL, VOR ALLEM MIT KUMPELS.

76 SPIELSPASS

DVD:
 • Test-Check
 • Multiplayer-Video

GAMESTAR.DE:
 Screenshot-Galerie
 QUICKLINK: F60

Kick it like früher

SENSIBLE SOCCER 2006

Codemasters reaktiviert den in Ehren ergrauten Fußballrentner und verpasst ihm ein optisches und spielerisches Facelifting. Operation gelungen?

Holzfällerhemden, Take That, Teletubbies: Die 90er waren in vielerlei Hinsicht ein katastrophales Jahrzehnt – außer beim Fußball. Deutschland gewann 1990 die Weltmeisterschaft und mit **Sensible Soccer** erschien 1992 eine brillante Fußballsimulation, die alles bislang Dagewesene meilenweit ins Abseits stellte. 14 Jahre später wagt nun der Fußballopa mit Hilfe von Codemasters sein Comeback.

Wie damals, nur anders

Kaum zu glauben angesichts der Gamepad-Vollauslastung von **Fifa** und **Pro Evolution Soccer**: **Sensible Soccer** benötigt

seinerzeit nur einen einzigen Joystick-Knopf für Pass-Stafetten, Blutgrätschen und Kopfballtore. Das Remake erweitert das Repertoire auf immerhin drei Buttons. Pass und Schuss liegen jetzt auf unterschiedlichen Tasten, komplett neu ist das Sprinten. Das ergänzt den Action-Kick um eine spannende taktische Komponente, weil Ihre Spieler sehr schnell ermüden. Der eigentliche Steuerungs-Clou der **Sensible**-Serie blieb zum Glück unangetastet: Mit dem linken Analog-Stick kontrollieren Sie die Flugbahn des Balles, schlagen so spektakuläre Bananenflanken oder drehen das Leder um den verdutzten

Torwart herum. Eine neue Richtungsanzeige erleichtert **Sensible**-Neulingen die ersten Pass- und Schussversuche.

Im KI-Jahrzehnt geirrt

So weit, so gut recycelt – dummerweise patzt das Klassiker-Remake bei zwei entscheidenden Fußballspiel-Disziplinen: Zum Einen steuern sich die Kicker erheblich unpräziser als im Original, zu oft enden sorgfältig geplante Spielzüge in einem wirren Gewusel. Zum Anderen orientiert sich die Intelligenz der Computergegner mehr an den 80er als an den 90er Jahren. Wer bereits **Sensible Soccer**-Erfahrung hat, schickt selbst Brasi-



Nette Zwischensequenzen belohnen Pokalsiege.



Per Editor basteln Sie Ihr Comic-Kicker-Ebenbild.

lian mit 5:0 vom Platz. Immerhin belohnt **Sensible Soccer 2006** Ihre glanzlosen Siegesserien mit tonnenweise, teils sehr witzigen Boni – vom vereisten Rasen bis zur Afro-Frisur. Letztere können Sie den Kickern Ihres selbst erstellten Teams verpassen, dessen Statistiken Sie mit Erfolgen in den 50 simulierten Ligen und Turnieren verbessern. **HK**

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **F58**



Auch Freistöße kicken Sie aus der Sensible-typischen Vogelperspektive.

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Was habe ich mich auf das Remake meines absoluten Lieblings-Fußballspiels gefreut! Und wie sehr bin ich jetzt enttäuscht! Dabei hat Codemasters vieles richtig gemacht: Die Cel-Shading-Grafik schafft perfekt den Balanceakt aus Retro-Charme und moderner Technik, das Züchten eines selbst erstellten Spitzenteams würde langfristig motivieren. Würde – wenn die Entwickler nicht die KI so gnadenlos in den Rasen gesetzt hätten. Was bleibt, ist lediglich ein hübsch unkomplizierter Multiplayer-Kick für Sensible-Fans.



»Verletzte Nostalgie-Gefühle«

SENSIBLE SOCCER 2006 SPORTSPIEL

PUBLISHER: Codemasters / Codemasters RELEASE (D): 30.6.2006
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 30 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 14 Seiten Handbuch USK: ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: Pro Evolution Soccer 5 (89, 12/05) So muss sich eine Fußball-Simulation spielen.
 Fifa WM 2006 (81, 11/05) Einsteigerfreundlicher Action-Kick mit WM-Lizenz.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	1,4 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Rad. 9500/9600	Radeon X800 GT	1500 AMD	1600+ AMD	2200+ AMD
Rad. X600/X700	Geforce 6800/GT	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
GF FX 5800/5900	Radeon X850 XT	600 MB Festplatte	600 MB Festplatte	600 MB Festplatte
Rad. 9700/9800	Geforce 7800		Analog-Gamepad	Analog-Gamepad

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT: Schnell kaptierbarer Ablauf, Turniere mit bis zu 32 Spielern.
 MODI: Gegeneinander und kooperativ, allerdings weder online noch im Netzwerk.



DVD: Test-Check



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: **F57**

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Comic-Stil + Mimik - Details - Animationen	6 / 10
SOUND	+ Titelsong-Remake + spartanische Effekte - Nerv-Musik	4 / 10
BALANCE	- nur ein Schwierigkeitsgrad - zu seltene Spielverbesserung	4 / 10
ATMOSPHERE	+ Flair des Klassiker-Vorbilds + Siegerehrungen - Präsentation	8 / 10
BEDIENUNG	+ logisch im Spiel + Richtungsanzeige - häufig unpräzise	6 / 10
UMFANG	+ Freischalt-Boni + toller Team-Editor - schwache Karriere	8 / 10
REALISMUS	+ Spieler-Ermüdung - zu vieles wirkt willkürlich	5 / 10
KI	+ variiert Spielzüge - viel zu schwach im Angriff - Torhüter	4 / 10
MANAGEMENT	+ eigene Mannschaft züchten - kaum Optionen	6 / 10
SPIELZÜGE	+ Aftertouch-Schüsse + Übersicht - unwichtige Standards	7 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 15 Minuten SOLO-SPASS 5 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 8 Stunden

FAZIT: SENSI-FLAIR NUR IM MULTIPLAYER-MODUS.



Und drinnen steckt Kurt

HEIMSPIEL 2006

Nicht schön, aber übersichtlich: Mit neuem Namen, alten Stärken und ganz alter Grafik bolzt sich Heimspiel ins Mittelfeld.



Während der laufenden Partien halten Sie Formwerte und Taktik im Auge.

Auf der Packung jubelt Klaus Augenthaler, drinnen lauert Kurt. Wie, Sie kennen den Fußballmanager Kurt nicht mehr? 1999 geboren, mutierte er über die Jahre erst zum Kicker Fußball Manager, dann zum Fußball Manager Fun. Und jetzt ist er als Heimspiel 2006 wieder da – verändert hat er sich dabei kaum.

Parallel kicken

Die Stärken der Vorgänger findet man auch in Heimspiel 2006: Während des Spieltages wer-

den sämtliche Partien parallel berechnet. Dadurch können Sie jederzeit in jedes Spiel wechseln. Es lassen sich sogar bis zu vier Matches gleichzeitig darstellen. Eingreifen können Sie natürlich nur in die Spiele der eigenen Mannschaft. Was das Handbuch dabei verschweigt: Neben obligatorischen Dingen wie Aufstellung und Taktik, können Sie auch Schüsse aufs Tor anfordern oder die Laufrichtung des Ball führenden Spielers verändern. Das geht aber nur, wenn Sie das Spiel Ihrer Mannschaft in der 3D-Darstellung verfolgen. Wer sich für den Textmodus entscheidet, muss darauf verzichten.

Manager Redux

Der Kern jedes Managers ist die Tabellenkalkulation zwischen den Spieltagen. Und die ist in Heimspiel 2006 genauso hässlich wie übersichtlich. Alle Bereiche des Spiels (Teamaufstellung, Finanzen, Training) erreichen Sie direkt ohne umständliche Umwege über Untermenüs. Allerdings sind die Managerfunktionen auf das Wesentliche reduziert. Stadionausbau: ja; Details wie eine Sportschule oder

gezielte Nachwuchsförderung: nein. Auch die Daten der Spieler, normalerweise gern ein ausufernder Wust an Eigenschaften, sind auf genau drei Werte beschränkt. Nämlich auf generelle Stärke, Fitness und Moral. Außerdem verfügt jeder Kicker über Talente wie Wendigkeit und Passstärke, die über einen Fähigkeitenbaum durch Training gesteigert werden können – bis hin zur Überfähigkeit Fußballgott. Wer nicht in Deutschland (inklusive zwei Regionalligen) kicken will, kann auch nach England, Schottland, Italien, Frankreich, Holland, Österreich oder in die Türkei auswandern. Oder gleich die WM



Der wichtigste Charakterwert ist die Spielstärke.



Die Spieler können Sie frei auf dem Feld platzieren.

absolvieren. In jedem Modus können bis zu sechs Spieler an einem PC nacheinander oder via Netzwerk parallel antreten. Original-Lizenzen gibt es nicht, aber ein Editor liegt bei.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F48

HEIMSPIEL 2006 FUSSBALLMANAGER

PUBLISHER	Greencode / TGC	RELEASE (D)	26.5.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	35 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 40 S. Handbuch	USK	ohne Altersbeschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
------------	---	---	---	---	---	---	---	---	----	-------

VERGLEICHBAR MIT: Fußball Manager 06 (89, GS 11/05) Der derzeit beste Fußballmanager.
Football Manager 2006 (76, GS 04/06) Nicht schön, aber hochgradig realistisch.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
GeForce 4 Ti	GeForce 6600/GT	1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,5 GHz Intel
Rad. 9500/9600	Radeon X800 GT	XP 1300+ AMD	XP 1800+ AMD	XP 2300+ AMD
Rad. X600/X700	GeForce 6800/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
GF FX 5800/5900	Radeon X850 XT	350 MB Festpl.	350 MB Festpl.	350 MB Festpl.
Rad. 9700/9800	GeForce 7800			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT: Macht im Hotseat-Modus und sowie im LAN Spaß.
MODI: wie Hauptspiel



MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Im Prinzip mag ich Heimspiel 2006. Das ist ein Manager, der sich ganz hervorragend für ein paar schnelle Partien mit Kumpels eignet. Die Werte sind übersichtlich, schnell kapiert und doch völlig ausreichend, damit spannende Spieltage stattfinden. Nur: Das alles hatte ich schon mehrmals. Zuletzt als Fußball Manager Fun. Wer einen der Vorgänger besitzt, braucht das Heimspiel nicht. Zumindest die Grafik der Spieltage hätte man mal auf den Stand der Technik bringen können. Ungeduldige, die schnell eine Saison mit Freunden an einem Abend durchspielen wollen, kicken hier aber richtig.



»Not my Heimspiel«

BEWERTUNG

GRAFIK	+ sehr übersichtlich - Spielszenen wenig ansprechend	5 / 10
SOUND	+ gute Soundkulisse - generische Musik	5 / 10
BALANCE	+ fünf Schwierigkeitsgrade + Hilfefunktionen	8 / 10
ATMOSPHERE	+ realistische Stadionkulisse - einige hässliche Menüs	6 / 10
BEDIENUNG	+ sehr übersichtliche Menüstruktur	9 / 10
UMFANG	+ 10 Ligen + allumfassender Editor - wenig Spielerdaten	7 / 10
REALISMUS	+ Fantasie-Liga gleicht echtem Vorbild - keine Original-Lizenz	6 / 10
KI	+ gute Aufstellung der KI-Gegner + Spielzüge wirken realistisch	8 / 10
MANAGEMENT	+ sehr klar strukturiert - nur Basismöglichkeiten	8 / 10
SPIELZÜGE & TRICKS	+ Spieler setzen Vorgaben gut um + Pass-Schuss-Anweisung	8 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 10 Minutem SOLO-SPASS 20 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: SCHNÖRKELOSER MANAGER FÜR KURZE PARTIEN.



Ich fuhr die Tour

RADSPORT MANAGER PRO 2006

Radeln am Rechner geht dieses Jahr noch einen Tick realistischer – sämtliche Original-Lizenzen machen es möglich. Einsteiger bleiben außen vor.

Das berühmteste Radrennen der Welt ist die Tour de France. Die wird seit 1903 auf den Straßen Frankreichs ausgetragen. Und dieses Jahr zum ersten Mal auch auf dem PC. Denn die neueste Version des **RadSport Managers** bietet dank offizieller Lizenz endlich auch die Original-Strecken der Gallien-Rundfahrt. Jan Ullrich ist ebenfalls mit von der Partie – und kann vielleicht wieder einen Sieg einfahren.

Gallien und mehr

Doch die Tour de France ist natürlich nicht der einzige Rad-

sport-Wettbewerb, um den Sie sich als Teammanager einer der 45 Mannschaften kümmern. Rund 60 weitere Rennen erwarten Sie, die Sie entweder einzeln oder im Karrieremodus nacheinander absolvieren. Ihre Aufgaben dabei: Das Team durch angesetzte Trainingseinheiten fit machen, und das passende Equipment für die jeweilige Strecke zur Verfügung stellen. Bergetappen brauchen andere Räder als lange Flachlandpassagen. Ist das Rennen dann gestartet, beobachten Sie Ihre Fahrer in 3D. Dabei können Sie jederzeit Sprints anordnen oder Teammitglieder anweisen den Mannschaftskapitän zu schützen, was Ihre Schützlinge auch jedes Mal brav tun. Sehr wichtig dabei: Sie müssen die Kondition der Fahrer im Auge behalten. Droht den Radlern die Puste auszugehen, nehmen Sie die Einsatzstärke zurück. E-Mails zwischen den Rennen halten Sie über Verletzungen auf dem Laufenden (dann müssen Sie einen



Kurz vor dem Ziel in Paris geben wir Jan Ullrich per Rechtsklick die Anweisung, noch einen letzten Angriff zu starten. Ob das noch zum Sieg der Tour de France reicht?

Arzt zuteilen) und informieren über auslaufende Verträge.

Mobil mit Jan

Die Landschaft wurde im Vergleich zum Vorjahr ein wenig aufgehübscht. So gibt es jetzt mehr Vegetation wie Weizenfelder oder Sonnenblumen und das Publikum winkt fröhlich und rennt auseinander, wenn sich die Fahrer nähern. Die wir-

ken recht ordentlich animiert, wengleich der Sprint immer noch reichlich affig aussieht. Dank Lizenz gibt's jetzt alle wichtigen Teams und Touren. Auch das T-Mobile-Team um Jan Ullrich ist mit dabei. Erhalten geblieben sind die drögen Menüs, deren unübersichtliche Struktur man jedoch erst nach einiger Zeit durchschaut. **AMC**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **F72**



Vor den Rennen wählen Sie das passende Equipment.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Ehrlich gesagt kann ich mit Radrennsport nicht viel anfangen – vor dem Fernseher, wohlgemerkt. Am PC macht die Strampelerei deutlich mehr Spaß, weil ich tatsächlich den Fahrerpulk beobachten kann, analysiere und gegebenenfalls Anweisungen erteile. Das ist die große Stärke vom RadSport Manager: Die Rennen fühlen sich echt an, auch wenn die Grafik eher mau ist. Nur die unübersichtlichen Menüs sollten die Entwickler unbedingt mal überarbeiten. Dann bin ich auch im nächsten Jahr wieder dabei.

»Paris, ich komme!«



RADSPORT MANAGER PRO 2006 MANAGER

PUBLISHER: Cyanide / Crimson Cow RELEASE (D): 26.6.2006
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 35 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 60 Seiten Handbuch USK: ohne Altersbeschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER: 1-3 FORTGESCHRITTENER: 4-10 PROFI: 11-15

VERGLEICHBAR MIT: Fussball Manager 06 (89, GS 11/05) Der derzeit beste Fußballmanager.
 Football Manager 2006 (76, GS 04/06) Droge aber hochgradig realistisch.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	1,0 GHz Intel	1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Rad. 9500/9600	Radeon X800 GT	1,0 GHz AMD	XP 1300+ AMD	XP 1800+ AMD
Rad. X600/X700	Geforce 6800/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
GF FX 5800/5900	Radeon X850 XT	1,8 GB Festpl.	1,8 GB Festpl.	1,8 GB Festpl.
Rad. 9700/9800	Geforce 7800			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT: Wie das Hauptspiel, allerdings etwas langsamig.
 MODI: Einzelrennen

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Radler - Landschaft oft dröge	6 / 10
SOUND	+ ordentliche Sprachausgabe - grausige Musik	6 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade - Tutorial nicht hilfreich	5 / 10
ATMOSPHERE	+ Streckendesign + Original-Lizenzen - Umgebung	8 / 10
BEDIENUNG	+ Anweisungen per Rechtsklick - Menüs teils unübersichtlich	5 / 10
UMFANG	+ 45 Teams + 400 Etappen + 60 Wettbewerbe	10 / 10
REALISMUS	+ Rennverlauf glaubhaft + exakte Fahrerdaten	10 / 10
KI	+ Mannschaften arbeiten zusammen - etwas zu aggressiv	7 / 10
MANAGEMENT	+ allumfassend + Kommandos während der Rennen	7 / 10
SPIELZÜGE	+ Fahrer setzen Vorgaben gut um - keine Teamvorgaben	7 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten - SOLO-SPASS 40 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: VIELE RENNEN, MANAGERPART ETWAS DRÖGE.

70
SPIELSPASS

DVD: Test-Check

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie

QUICKLINK: **F70**

MOTO RACER 3 GOLD



Die Hallen-Rennen sehen genauso aus wie 2002.

Vor über vier Jahren ist das Rennspiel **Moto Racer 3** erschienen, jetzt gibt's die Gold-Version. Und was hat sich getan? Nichts! Grafik und Sound stammen von 2002, Fahrverhalten, Gegner-KI und Kollisionsfrage beleidigen jeden Rennsportfan. Greifen Sie lieber zu **MotoGP 3**. **DM**

KICKER QUIZ-WM



Auf der Taktiktafel müssen Sie Teams zuordnen.

Was passiert, wenn Sie das deutsche **You don't know Jack**-Team auf den Fußballplatz schicken? Logisch, ein Quizspiel mit einem durchgeknallten Moderator und 400 kniffligen Fußballfragen. Trotz der doofen Begrenzung auf nur zwei Spieler ein großer Spaß für jede Halbzeitpause. **HK**



DVD: Test-Check

MOTO RACER 3 GOLD	
GENRE	Rennspiel
PUBLISHER	Delphine / Flashpoint
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	500 MHz, 64 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

KICKER QUIZ-WM	
GENRE	Quizspiel
PUBLISHER	Coda Entertainment / Take 2
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr., Profis
MINIMUM	800 MHz, 128 MB
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

INTERNAT. VOLLEYBALL 2006



Grafisch extrem öde: das Spielfeld.

Gut, momentan gibt's zwar keine Alternative, als Volleyball-Fan sollten Sie trotzdem einen Bogen um **International Volleyball 2006** machen. Neben der bockschweren KI nerven die umständliche Steuerung und die miese Ballphysik. Zudem spielen sich alle Mannschaften gleich. **DM**

ALL STAR STRIP POKER



»Komm, soll ich mich nicht ausziehen?« – Nein!

Hallo, mein Name ist Maria Belucci. Ich bin ein Pornostar.« Okay, Maria, aber warum spielst du dann Poker? Du und deine fünf Kolleginnen können's ja offensichtlich nicht: Ihr passt nie (womit sich jeder Bluff erübrigt), habt immer gute Karten, zieht euch dafür aber nackig aus – zum Gähnen. **CS**



DVD: Test-Check

INTERNATIONAL VOLLEYBALL 2006	
GENRE	Sportspiel
PUBLISHER	Idoru / Frogster
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	1,2 GHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

ALL STAR STRIP POKER	
GENRE	Kartenspiel
PUBLISHER	Digital Red
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	800 MHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	GUT