



Heiko Klinge

heiko@gamestar.de

DIE WM 2006 KANN KOMMEN

WIR WERDEN WELTMEISTER! Naja, zumindest am PC können wir uns den Traum von einer unschlagbaren Nationalelf erhalten.

Denn EA Sports hat wenig überraschend **Fifa WM 2006** angekündigt. Und obwohl ich Micker-Umfang und spielerischen Stillstand befürchte, bin ich gespannt. Zum Einen, ob EA Sports die PC-Version mit

den gleichen Spezialeffekten aufhübscht wie die ebenfalls bestätigte Xbox-360-Variante.

Oblivion und **Tomb Raider Legend** zeigen ja diese Ausgabe bereits, dass so etwas ohne Weiteres möglich ist. Klar sollen die Fifa-Spiele auch weiterhin auf schwächeren Rechnern flüssig laufen. Aber wenn ich einen teuren Highend-PC besitze, will ich auch die gleiche Grafikpracht bewundern dürfen wie mein Kumpel mit der Xbox 360!

STADIEN FÜR ALLE! Außerdem bin ich neugierig, ob EA Sports alle deutschen WM-Stadien originalgetreu nachbaut. Denn davon könnten auch **Fifa 07** und der **Fussball Manager 07** profitieren. Die Traditions-Serien enthielten bislang nur drei deutsche Stadien (AOL Arena, BayArena, Signal Iduna Park). Vielleicht darf ich ja schon diesen Herbst die Müncher Allianz Arena mit meinen Wolfsburgern erstürmen!

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

TEST

Ford Street Racing _____118

GAMESTAR-SPORT-CHARTS 05/2006

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus // Fahrverhalten	KI	Management // Tuning	Spielzüge // Streckendesign	Kommentar
1	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	NHL 06	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/05	88	10	9	8	10	9	10	8	8	7	9	
5	DTM Race Driver 3	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	03/06	87	8	8	7	9	9	10	9	7	10	10	
6	NFS Most Wanted	Rennspiel	Electronic Arts	EA Kanada	01/06	87	9	9	7	10	8	10	8	7	10	9	
7	Tony Hawk's Underground 2	Funsport	Activision	Neversoft	12/04 (88)	87	6	10	8	10	10	10	7	9	7	10	Fun-Faktor statt KI
8	Juiced	Rennspiel	THQ	Juice Games	07/05	87	9	9	6	9	7	10	9	10	9	9	
9	Colin McRae Rally 2005	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	11/04 (87)	86	6	9	8	8	8	10	10	7	10	10	
10	NBA Live 06	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/05	86	9	10	8	10	8	7	9	8	7	10	
11	Trackmania Sunrise	Rennspiel	Deep Silver	EA Sports	06/05	86	8	8	10	7	7	10	9	7	10	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%)	86	7	8	9	7	10	10	10	7	9	9	
15	Fifa 06	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/05	85	8	9	10	9	8	10	7	7	9	8	
16	MotoGP 3	Rennspiel	THQ	Climax	09/05	85	8	6	10	9	10	10	8	7	9	8	
17	Uefa Champ. League 2005	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	03/05	85	8	9	8	10	9	9	7	9	9	7	
18	World C. Snooker 2005	Sportspiel	Sega	Blade Interactive	06/05	85	6	7	8	10	8	10	10	9	8	9	
19	Flatout	Rennspiel	Empire	Bugbear	01/05 (85)	84	8	7	10	9	10	9	9	7	9	6	
20	Top Spin	Sportspiel	Atari	Power and Magic	12/04 (85)	84	7	8	9	9	8	8	9	8	8	10	
21	Live for Speed S2	Rennspiel	Live for Speed	Live for Speed	10/05	83	7	6	8	5	10	10	10	8	9	10	
22	Skispringen 2006	Sportspiel	RTL	49 Games	01/06	82	7	5	10	7	10	10	8	8	9	8	
23	Richard Burns Rally	Rennspiel	Ubisoft	Warthog	10/04 (81)	80	8	10	4	7	8	10	10	7	7	9	
24	World Racing 2	Rennspiel	Playlogic	Synetic	11/05	80	9	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.

Fährt der alte Lord fort...

FORD STREET RACING

Nicht nur Fußballer, auch Rennpiloten sind Mannschaftssportler – zumindest im mittlerweile vierten Teil der Ford-Racing-Serie.



Sämtliche Rennen finden in und um Los Angeles statt, zum Beispiel am Venice Beach.



Dank Doppelblock-Befehl versucht der Kamerad, gegnerische Fahrer aufzuhalten.

jederzeit im Rennen in das Cockpit eines Teamkollegen wechseln, Ihr »altes« Auto wird dann von der KI übernommen. Diese Möglichkeit ist ideal, um etwa zurückgefallene Mitstreiter wieder an die Spitze zu fahren oder um besonders perfide Teammanöver einzufädeln.

Leeres L.A.

So gut das Team-System funktioniert, so bieder ist der Rest. Zwar sehen die Autos ganz gut aus, dafür wirken die Strecken mangels Publikum wie ausgestorben. Und als wäre es durch die Beschränkung auf eine Automarke nicht schon eintönig genug, fahren Sie obendrein



Multiplayer-Duelle gibt es nur im Splitscreen.

nur in Los Angeles. Dabei gibt es nicht mal Sehenswürdigkeiten. Ähnlich trist der Sound: Im Menü stimmen rockige Rhythmen auf die Rennen ein, auf der Straße herrscht jedoch bis auf die mäßigen Motorensounds Stille. Immerhin klappt die Steuerung weitgehend problemlos – wenn Sie ein Gamepad haben.

MS [WWW.GAMESTAR.DE](http://www.gamestar.de) QUICKLINK: [B61](#)

Nein, Sie werden in diesem Test keine Wortspiele wie Ford-schritt, Ford-teil oder Harry Wijn-Ford lesen. Verdammt, zu spät! Dabei wollten wir Ihnen doch einen ernsthaften Test zum Rennspiel **Ford Street Racing** liefern.

Befehle und Fahre!

Einen richtigen Karrieremodus wie **Need for Speed Most Wanted** hat **Ford Street Racing** nicht, Sie treten lediglich in drei Klassen in immer schwierigeren Rennen an. In der untersten Kategorie steuern Sie

Gurken wie den 73er Escort, in der höchsten einen röhrenden Shelby Cobra GT500. Das Herzstück ist neben den Solofahrten der Team-Modus. Dort bestreiten Sie mit bis zu zwei Kameraden Rennen auf 24 Kursen. Der Clou: Per Tastendruck wählen Sie die Kollegen an und geben ihnen Befehle wie »Blocken« oder »Verfolgen«. Bei Ersterem versucht der Empfänger, gegnerische Fahrzeuge zu behindern. Bei Letzterem bildet er mit Ihnen ein schnelles Windschattengespann. Die Anweisungen bringen viel und funktionieren recht gut. Zusätzlich dürfen Sie

MARKUS SCHWERDTTEL

markus@gamestar.de

Schade, schade: Ford Street Racing ist auf halbem Weg liegen geblieben. Klar, die Team-Koordination funktioniert klasse, der Wechsel zwischen den Autos sorgt ständig für spannende Situationen. Aber wieso wurde ein hübsches Schadensmodell eingebaut, wenn es keine Auswirkungen hat? Wieso verzichteten die Entwickler auf Tuning? Wieso zeigt die Präsentation zwar gute Ansätze (Autos), scheitert aber an Fleißaufgaben wie Streckenausstattung und Sound? Was bleibt ist ein solides Rennspiel – mehr nicht.

»Ho, Mustang!«



FORD STREET RACING RENNPIEL

PUBLISHER	Razorworks / Empire	RELEASE (D)	10.3.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	20 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 12 Seiten	USK	ohne Altersbeschr.

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Juiced (87, GS 07/05) Illegale Rennen, ebenfalls im Team.
Need for Speed Most Wanted (87, GS 01/06) Stilsichere Straßenraserei.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,2 GHz Intel	1,8 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	XP 1600+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	170 MB Festpl.	170 MB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		Gamepad

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT Schwach: kein Team-Management im Multiplayer-Modus
MODI Splitscreen-Rennen für zwei Spieler, kein Internet/LAN!



DVD: Test-Check

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: [B60](#)

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Spiegelungen und Licht + detaillierte Autos - leere Strecken	6 / 10
SOUND	+ coole Musik... - nur in Menüs - schlaffe Motorensounds	4 / 10
BALANCE	+ Tutorial-Rennen + sanfter Einstieg + später knackig	8 / 10
ATMOSPHERE	+ Team-Atmosphäre durch Befehle - keine Story für Karriere	8 / 10
BEDIENUNG	+ problemlose Lenkung - Team-Befehle oft fummelig	7 / 10
UMFANG	+ großer Fuhrpark... - ...mit einer Marke - nur eine Stadt	6 / 10
FAHRVERHALTEN	+ starke Wagen-Unterschiede - manchmal schwammig	6 / 10
KI	+ Gegner nutzen Teamtaktiken - KI rammt Kameraden	7 / 10
TUNING	+ Schadensmodell... - ...bleibt Staffage - kein Tuning	5 / 10
STRECKENDESIGN	+ abwechslungsreich + Ausflüge aufs Land... - ...zu selten	8 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden

FAZIT: MITTELMÄSSIGES MARKENRENNEN, GUTE TEAM-ANSÄTZE.

