



Heiko Klinge

heiko@gamestar.de

# BERUFUNG STATT BERUF

**PROJEKTARBEIT.** Schulschluss, was nun? Computerspielen, Sport treiben oder mit Freunden treffen? Die letzten Dinge, die zumindest mir in den Schädel gekommen wären: Hausaufgaben erledigen oder ein Spiel programmieren. Doch genau letzteres haben Robert Clemens und Jan Bodenstein 1997 gemacht. Acht Jahre später ist aus dem Hobbyprojekt **Crashday** ein Vollpreisspiel geworden. Das Happy-End dieser erstaunlichen Geschichte lesen Sie auf den folgenden Seiten. Ja, **Crashday** hat seine Macken. Aber dennoch spüre ich jede Spielminute, dass hier keine Fließbandarbeiter am Werk waren, sondern dass mit Herzblut programmiert wurde. Übrigens: Wer die Credits aufruft, bekommt ebenso rührende wie interessante Fotos aus der achtjährigen Entstehungszeit zu sehen.

**FORD: BESSER ANKOMMEN?** Nö! Gar nicht angekommen. Dabei hatten wir eigentlich eine testfähige Version von **Ford Street Racing** in der Redaktion — mit dieser entstand auch das Testcheck-Video. Doch kurz vor Redaktionsschluss (die DVD war schon im Presswerk) zog Publisher Empire die Testerlaubnis zurück. Ich bin gespannt, ob die versprochenen Verbesserungen aus einem mittelmäßigen Rennspiel ein gutes machen!

## ABWERTUNGEN

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

## INHALT

### TESTS

|                      |     |
|----------------------|-----|
| Crashday             | 114 |
| Jacked               | 118 |
| MX vs. ATV Unleashed | 119 |
| L.A. Rush            | 120 |
| Mad Tracks           | 121 |
| Virtual Skipper 4    | 122 |
| Curling 2006         | 124 |
| Wintersport Pro 2006 | 124 |
| Billard total        | 125 |
| Fast Lane Pinball    | 125 |
| Winterspiele         | 125 |
| Armobilis            | 125 |

## GAMESTAR-SPORT-CHARTS 04/2006

| Platz | Spiel                     | Genre      | Publisher       | Entwickler            | Original-Test | Aktuelle Wertung | Grafik | Sound | Balance | Atmosphäre | Bedienung | Umfang | Realismus // Fahrerhalten | 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         | Warhog                | 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             | NEU           | 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.

Tage des Kanonendonners



# CRASHDAY

Ein Baukasten im Trackmania-Stil, dazu eine Prise Need-for-Speed-Tuning, eine Spur Tony Hawk und ein Schuss Gewalt – fertig ist das Rennspiel-Erfolgsrezept.



Markus hat beim Redaktionsrennen gleich zwei Probleme: Er liegt nur auf Platz 3 und sein Auto nähert sich obendrein der Schrottreife. (800x600)

## FACTS

- > 12 Autos
- > 6 Spielmodi
- > 24 Karrieremissionen
- > 26 vorgefertigte Strecken
- > 287 Editor-Bauteile

**R**aus aus der Steilkurve, über die Sprungschanze, rein in den Looping – mit Vollgas versteht sich, um den nötigen Mut zum Risiko kümmert sich die Rakete in unserem

Nacken. Und wenn's uns trotzdem zerreißt? Erste Maßnahme: Den Kumpel für sein heimtückisches Raketen-Attentat beschimpfen. Zweite Maßnahme: Per Strecken-Editor den Stuntkurs in eine Deathmatch-Arena umbauen und das Arsenal aufstocken. Dritte Maßnahme: Eine neue Partie **Crashday** starten und das Auto des Kumpels mit dem Bord-MG in Einzelteile zerlegen.

## Rasen und randalieren

Gleich sechs **Crashday**-Disziplinen fordern sowohl Bleifuß als auch Abzugsfinger: Im klassischen Rennen geht's einzig allein darum, als erster die Ziellinie zu über-

queren. Das Wrecking Match hupt auf solch sportliche Ambitionen. Hier gewinnt derjenige, der als erster eine bestimmte Zahl Autos schrottreif geschossen hat. Ähnlich explosiv spielen sich Bombing Run und Pass the Bomb: In ersterem – **Speed** lässt grüßen – geht eine Bombe hoch, sobald Sie eine Mindestgeschwindigkeit unterschreiten. Bei letzterem explodiert der Sprengsatz auf jeden Fall. Vor Ablauf des Countdowns sollten Sie möglichst einen Gegner rammen, um das Problem weiterzugeben.

Um Blechkontakt geht's auch im Hold-the-Flag-Modus. Denn nur so können Sie dem Gegner einen gelben Smiley-Ballon abjagen. Diesen chauffieren Sie durch Checkpoints und kassieren dafür Punkte.

Fans der **Tony Hawk**-Spiele fühlen sich dagegen im Stunt-Modus am wohlsten: Statt mit dem Skateboard fliegen Sie im Auto über Schanzen und Rampen und legen mög-

lichst waghalsige Kunststück-Kombos auf den Asphalt.

## Bombenstimmung

Sämtliche Spielmodi können Sie umfangreich konfigurieren: Gibt's ein Zeitlimit oder eine Zielpunktzahl? Welche Autos dürfen starten? Ist Waffeneinsatz erlaubt? Spielt jeder gegen jeden oder Team gegen Team? Generell gilt: Je höher der Gewaltfaktor und je mehr Mitspieler, desto spaßiger. Vor allem Wrecking Match und Pass the Bomb lassen die Stimmung auf jeder LAN-Party explodieren.

KI-Konkurrenten müssen bei der Feier allerdings draußen bleiben, nur im Solomodus dürfen Sie gegen Computergegner antreten. Die Jungs finden trotz frei befahrbarer Areale den Weg zum nächsten Checkpoint, setzen den Turboboost ein und balancieren sich gegenseitig von der Strecke. Sogar mit Eigenbaukursen kommen die KI-Gegner zurecht – es sei denn, Sie kombinieren Renn- und Stunt-Elemente. Dann verheddern sich die Kollegen schon mal im Looping oder spielen Geisterfahrer.

## Rammende Schnecken

In **Crashday** kämpfen Sie nicht nur mit unterschiedlichen Waf-

fen, sondern auch mit unterschiedlichen Autos. Denn anders als bei **Trackmania** können Sie sich mit jedem der zwölf mitgelieferten Fahrzeuge in die Blechschlacht werfen. Und die Entscheidung will wohlüberlegt sein, denn jeder Bolide hat seine Besonderheiten. Der Wrecker etwa erinnert optisch an einen Hummer-Geländewagen, verfügt dementsprechend über exzellente Ramm-Eigenschaften, beschleunigt aber ähnlich dynamisch wie eine Schnecke im Baldrian-Rausch. Der Corvette-ähnliche Bornbad bolzt dagegen ordentlich Tempo, zerfällt jedoch beim ersten Blechkontakt in sämtliche Einzelteile. Denn ein detailliertes Schadensmodell inszeniert Karambolagen spektakulär und ist auch spielerisch wertvoll: Je kaputter das Gegner-Fahrzeug, desto weniger Raketen müssen Sie ihm hinterher jagen.

In Sachen Abwechslung fährt **Crashday** also einen ordentlichen Vorsprung gegenüber **Trackmania** heraus, büßt ihn bei der Fahrphysik jedoch gleich wieder ein. Die Autos steuern sich zu schwammig und wenig nachvollziehbar. So brettern Sie Straßenschilder ohne Geschwindigkeitsverlust um, werden jedoch





Ein explosives Team-Wrecking-Match: MG, Raketen, Ramm-Manöver und KI-Kollegen helfen uns, die gegnerische Mannschaft auseinander zu nehmen. (1600x1200)

von filigranen Baustellen-Warnleuchten gnadenlos abgebremst. Auch das Sprungverhalten ähnelt dem eines Flummis.

## Karriere geil?

Zwölf Autos, abwechslungsreiche Spielmodi, clevere KI: ei-

gentlich ideale Voraussetzungen für eine motivierende Solokarriere. Und anfangs macht **Crashday** auch vieles richtig. Die Strecken sind schön designt, die Missionen abwechslungsreich. Mal liefern Sie sich eine Schießerei mit Polizeiautos, dann verhelfen Sie Ihrer Mannschaft in einem Stunt-Wettbewerb zum Sieg. Erfolge verschaffen Preisgeld und Respekt. Ersteres investieren Sie in Tuning, letzteres schaltet Autos frei.

Dummerweise müssen Sie die Fahrzeuge erst kaufen – zu horrenden Preisen. Nicht mehr benötigte Wagen können Sie zwar (mit Verlust) verscheuern, trotzdem müssen Sie für Geld die gleichen Rennen immer wieder fahren. Das ist umso frustrierender, weil ausschließlich erste Plätze Kohle und neue Veranstaltungen bringen. Trotz dieser Spaßbremsen durchbrausen Sie den Karrieremodus im Rekordtempo: Nach spätestens fünf Stunden haben Sie die letzte der gerade mal 24 Veranstaltungen gewonnen.

## Erst basteln, dann ballern

Der Karriere mag kurz sein, dennoch passt die Langzeitmotiva-

## TECHNIK-CHECK

## TUNING-TIPPS

- 1 Etwa 10% Mehrleistung kitzen Sie durch das Verringern der »Texturqualität« heraus.
- 2 Unter »Details ändern« können Sie diverse Parameter anpassen. Am meisten Performance bringen niedrigere Partikeleffekte.
- 3 Mit einer Geforce 4 MX oder anderen DirectX-7-Karten

verweigert das Spiel den Start. Mit einer Radeon 9000 werden automatisch die Details verringert, so dass das Spiel hässlich aussieht.

## CHECKLISTE

- 800 MByte Speicherplatz
- mind. 256 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

## PERFORMANCE-TABELLE

## MAXIMALE DETAILS

| 256 MByte | 1,2 GHz   | 800x600<br>1024x768    |   |   |   |   |   |   |                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                         |
|-----------|-----------|------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|           | 2,4 GHz   | 1024x768<br>1280x1024  |   |   |   |   |   |   |                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                         |
|           | 3,0 GHz   | 1280x1024<br>1600x1200 |   |   |   |   |   |   |                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                         |
|           |           |                        |                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                         |
| 512 MByte | 1,2 GHz   | 800x600<br>1024x768    |   |   |   |   |   |   |                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                         |
|           | 2,4 GHz   | 1024x768<br>1280x1024  |   |   |   |   |   |   |                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                         |
|           | 3,0 GHz   | 1280x1024<br>1600x1200 |   |   |   |   |   |   |                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                         |
|           |           |                        |                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                         |
| RAM       | Prozessor | Pixel                  | GeForce<br>2 / 4 MX                                                                                                                                                     | Radeon<br>9000                                                                                                                                                          | GeForce<br>4 Ti                                                                                                                                                         | Rad. 9500/<br>9600/9600                                                                                                                                                 | GeForce FX<br>5800/5900                                                                                                                                                 | Radeon<br>9700/9800                                                                                                                                                     | GeForce<br>6600 / GT                                                                                                                                                    | Radeon<br>x800/x850                                                                                                                                                     | GeForce<br>6xxx.                                                                                                                                                        |
|           | 1,2 GHz   | 800x600<br>1024x768    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|           | 2,4 GHz   | 1024x768<br>1280x1024  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|           | 3,0 GHz   | 1280x1024<br>1600x1200 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |

1) 2xAA, 4xAF

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



Im Menü wählen Sie Ihr nächstes Rennen. Für jeden Sieg gibt's Prestigepunkte und Preisgeld.



Prestigepunkte schalten neue Wagen frei. Mit dem Geld erweitern Sie Ihren Fuhrpark oder kaufen Tuningteile.



Abwechslungsreiche Spielmodi, egal ob gegen Bots oder menschliche Gegner: spektakuläre Sprünge im Stunt-Wettkampf (oben links), Jagen und Fliehen im Pass the Bomb (oben rechts), Speed-mäßiger Nervenkitzel im Bombing Run (unten links), klassische Fahnenhatz im Hold the Flag (unten rechts).

tion. Denn ein komfortabler Editor sorgt in **Crashday** für unendlichen Strecken-Nachschub. Wie in einem Aufbauspiel ziehen Sie mit der Maus Straßenzüge, platzieren Schikanen so-

wie Checkpoints und verschönern Ihr Werk schließlich mit Gebäuden und Pflanzen. Das Repertoire der 287 Bauteile ermöglicht klassische Rennstrecken ebenso wie Offroad-Pisten oder Deathmatch-Stadien. Selbst Monumentalwerke bringen nur wenige Kilobyte auf die Download-Waage, so dass Sie Freunde auf Ihre Eigenbau-Strecke einladen können. **Crashday** kümmert sich dann automatisch um den Datentransfer.

### Schön gebaut

Klar, den Strecken sieht man ihre Baukastenherkunft an: stets gleiche Kurvenradien, Schachbrett-Städte, leere Landschaft-

ten. Dennoch fährt **Crashday** optisch auf Augenhöhe mit der Raserkonkurrenz, ein Riesenkompiment für ein Editor-

Spiel. Vor allem die Autos und bildschirmfüllenden Explosionen sehen klasse aus. **HK**

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/B67](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/B67)



Mit dem komfortablen Editor bauen Sie in wenigen Minuten eigene Strecken, auch für Online-Matches.

### HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Counterstrike? Konnte ich noch nie. Battlefield 2? Bin ich nur Kanonenfutter. **Crashday**? Meine Rettung! Endlich ein Multiplayer-Spiel, bei dem ich meiner Opferrolle entfliehen kann. Und das Tolle: Die Kollegen haben Spaß dabei, wenn ich sie demütige. **Crashday**-Partien sind kurzweilig, actionreich und ein garantierter LAN-Stimmungsmacher.

Doof nur, dass für Solospieler so wenig von der Faszination übrig bleibt. Spielvarianten, Tuning-System und Fuhrparkerweiterung hätten eine viel spaßigere Karriere ermöglicht, als sie **Crashday** liefert. Multiplayer-Rasern kann das jedoch egal sein, sie müssen dieses Spiel haben. Mehr Renn-Schadenfreude gibt's nirgends!



»Rennspiel-Party«

**CRASHDAY RENNPIEL**

|             |                                |             |             |
|-------------|--------------------------------|-------------|-------------|
| PUBLISHER   | Moon Byte / Atari              | RELEASE (D) | 23.2.2006   |
| SPRACHE     | Deutsch                        | CA. PREIS   | 40 Euro     |
| AUSSTATTUNG | DVD-Box, 1 DVD, 19 S. Handbuch | USK         | ab 12 Jahre |

**GEEIGNET FÜR**

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

**VERGLEICHBAR MIT** Trackmania Sunrise (86, 06/05) Grafisch besser, dafür weniger Abwechslung. Mashed (73, 01/05) Idealer Multiplayer-Rennspaß, wenn Sie nur einen PC haben.

**TECHNISCHE ANGABEN**

| 3D-GRAPHIKKARTEN | PC MINIMUM        | PC STANDARD       | PC OPTIMUM        |
|------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| GeForce 214 MX   | 1,2 GHz Intel     | 1,8 GHz Intel     | 2,4 GHz Intel     |
| Radeon 9000      | 1,2 GHz AMD       | XP 1600+ AMD      | XP 2200+ AMD      |
| GeForce 4 Ti     | 256 MB RAM        | 512 MB RAM        | 1,0 GB RAM        |
| Rad. 9500/9600   | 800 MByte Festpl. | 800 MByte Festpl. | 800 MByte Festpl. |
| Radeon X600      | GeForce 6800      | Analog-Gamepad    | Lenkrad           |

**LAUTSPRECHER** Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

**MULTIPLAYER SEHR GUT**

**FAZIT** Abwechslungsreiche Spielmodi, unendlicher Streckennachschub, ein Heidenspaß!

**MODI** Wie Solospiel, für bis zu acht Piloten im Netzwerk oder online.

### BEWERTUNG

|                |                                                              |         |
|----------------|--------------------------------------------------------------|---------|
| GRAFIK         | + Automodelle + Spezialeffekte - Streckenumgebung            | 7 / 10  |
| SOUND          | + Waffeneffekte + toller Surround-Sound - Motoren            | 8 / 10  |
| BALANCE        | + gute Lenkcurve + frustrierend teures Tuning                | 7 / 10  |
| ATMOSPHÄRE     | + Schadensmodell + Tageszeiten - keine Lizenzen              | 8 / 10  |
| BEDIENUNG      | + mit jedem Eingabegerät präzise - kein Force Feedback       | 9 / 10  |
| UMFANG         | + sechs Spielmodi + Streckennachschub - kurze Karriere       | 8 / 10  |
| FAHRVERHALTEN  | + zwölf Autos, zwölf Fahrmodelle - oft nicht nachvollziehbar | 6 / 10  |
| KI             | + faire Gegnerzeiten - stets gleiche KI-Routen               | 8 / 10  |
| TUNING         | + Waffen, Vinyls, Extras + 287 Editor-Bauteile               | 10 / 10 |
| STRECKENDESIGN | + abwechslungsreich + coole Stunts - Baukasten-Look          | 8 / 10  |

### PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunden SOLO-SPASS 10 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden

FAZIT: PFLICHT-RENNSPIEL FÜR JEDE LAN-PARTY.

DVD: Multiplayer-Duell

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK B67



## Wummern mit Wummen

## JACKED

Wer bremst, gewinnt! In dieser Road-Rash-Hommage errassen Sie Siege mit Geschwindigkeit – und Waffengewalt.

**B**oing! Ein Brechstangen-Schwinger haut den Nebenmann aus dem Sattel. Padautz! Ein Granatwurf löst den Stau im Nu auf. Das Rennspiel **Jacked** regelt Verkehrsprobleme effizient und pfeift auf gutes Benehmen. Ein actionreiches, aber ärgerlich kurzes Vergnügen.

## FACTS

- 18 Motorräder
- 8 Waffen
- 8 Strecken
- 7 Rennmodi
- 24 Missionen



Mit einem Sprung entern wir unser neues Motorrad.



Molotov-Cocktails setzen Gegner in Brand.

## HEIKO KLINGE

HEIKO@GAMESTAR.DE

Motorräder und Waffeneinsatz: zwei Dinge, die es bei PC-Rennspielen viel zu selten gibt! Aber hätten sich die Vermissten für ihre lang ersehnte Rückkehr nicht ein bisschen feiner herausputzen können? So freut sich zwar mein Herz übers erfrischend freche Spielprinzip, dafür rebelliert mein Magen angesichts der matschgraubraunen Texturwüsten. Insgesamt bin ich enttäuscht, weil ich schon nach fünf Stunden alles gesehen habe.

»Nur fürs Herz,  
nicht für die Sinne«



## NYC oder Wanne-Eickel?

Ihre Karriere als Motorrad-Rowdy führt Sie durch acht US-Staaten. Die heißen zwar Kalifornien, Nevada, oder New York – Wanne-Eickel würde aber auch passen. Schließlich macht eine hässliche Werbetafel noch kein Las Vegas, typische Sehenswürdigkeiten wie die Golden Gate Bridge fehlen völlig. Stattdessen rasen Sie durch 08/15-Beton-schluchten und ärgern sich über miese Wettereffekte, die sich obendrein nicht aufs Fahrverhalten auswirken.

Dafür liefert **Jacked** gleich acht spaßige Möglichkeiten, um den Frust wieder loszuwerden: Vom Baseball-Schläger über die Schrotflinte bis zum Molotov-Cocktail reicht das Arsenal. Nur wer die Waffen taktisch geschickt sammelt und einsetzt, hat gegen die ebenso cleveren wie aggressiven KI-Fahrer eine Chance. Neue Strecken schalten Sie ausschließlich durch Siege frei, zusätzliche Motorräder klauen geht einfach: Dazu hauen Sie stumpf den gegnerischen Piloten aus dem Sattel und hüpfen auf das nun herrenlose Bike.

## Kurzzeit-Anarcho

Die 24 Karrieremissionen spielen sich erfreulich abwechslungsreich. Mal müssen Sie unter Zeitdruck ein Motorrad mopfen, eine bestimmte Zeit den heftigen Attacken der Gegner widerstehen oder einfach nur als Erster die Ziellinie überqueren. Der Anarcho-Spaß ist jedoch viel zu schnell wieder vorbei: Selbst Führerschein-Anfänger benötigen nur fünf Stunden, um sämtliche Strecken und Motorräder freizuschalten – selbst für den Preis zu wenig.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/B71](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/B71)



Eine Gang-Battle-Mission: Wir müssen das Kreissymbol zum nächsten Checkpoint bringen.

**JACKED** RENNSPIEL

|             |                         |             |             |
|-------------|-------------------------|-------------|-------------|
| PUBLISHER   | Spring / Empire         | RELEASE (D) | 10.2.2006   |
| SPRACHE     | Deutsch                 | CA. PREIS   | 20 Euro     |
| AUSSTATTUNG | DVD-Box, 1 CD, 8 Seiten | USK         | ab 16 Jahre |

**GEEIGNET FÜR**

| EINSTEIGER       | 2                                                                                                                                           | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | PROFI |
|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|----|-------|
| VERGLEICHBAR MIT | MTX Mototrax (79, GS 02/05) Abgefahrener Motorrad-Spaß ohne Waffen.<br>Mashed (73, GS 01/05) Fetziges Renn-Ballerei, genial im Multiplayer. |   |   |   |   |   |   |   |    |       |

**TECHNISCHE ANGABEN**

| 3D-GRAPHIKKARTEN | PC MINIMUM       | PC STANDARD    | PC OPTIMUM     |
|------------------|------------------|----------------|----------------|
| Geforce 2/4 MX   | GF FX 5800/5900  | 1,0 GHz Intel  | 2,0 GHz Intel  |
| Radeon 9000      | Radeon 9700/9800 | 1000 MHz AMD   | XP 1800+ AMD   |
| Geforce 4 Ti     | Geforce 6600/GT  | 256 MB RAM     | 512 MB RAM     |
| Rad. 9500/9600   | Radeon X800/X850 | 460 MB Festpl. | 460 MB Festpl. |
| Radeon X600      | Geforce 6800     | Gamepad        | Gamepad        |

**LAUTSPRECHER** Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

**MULTIPLAYER** AUSREICHEND

FAZIT Viel Action, aber nur per Splitscreen

MODI Bandenkampf und Rennen für zwei Piloten, keine Netzwerk- oder Online-Modi.

| BEWERTUNG      |                                                               |        |
|----------------|---------------------------------------------------------------|--------|
| GRAFIK         | + Feuer-Effekte - Detailarmut - hässliche Texturen            | 4 / 10 |
| SOUND          | + Surround-Sound - Motorengeräusche - Musik                   | 5 / 10 |
| BALANCE        | + Tutorial + faire Lernkurve - nur ein Schwierigkeitsgrad     | 7 / 10 |
| ATMOSPHÄRE     | + Rocker-Feeling - kaum Sehenswürdigkeiten                    | 6 / 10 |
| BEDIENUNG      | + simpel, trotzdem vielseitig - Gamepad präziser als Tastatur | 8 / 10 |
| UMFANG         | + 18 Motorräder - nur acht Strecken - kurze Karriere          | 5 / 10 |
| FAHRVERHALTEN  | + viele Fahrmanöver - wenig Tempogefühl - Untersteuern        | 6 / 10 |
| KI             | + cleverer Waffeneinsatz - weichen Explosionen aus            | 9 / 10 |
| TUNING         | + vielfältiges Waffenarsenal - kein Motorrad-Tuning           | 7 / 10 |
| STRECKENDESIGN | + sinnvoll platzierte Waffen - überraschungs- und detailarm   | 5 / 10 |

## PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 5 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 1 Stunde

FAZIT: BRACHIALE MOTORRAD-ACTION, ÖDE PRÄSENTIERT.



DVD: Test-Check



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK B16



In den Dreck gezogen

# MX VS. ATV UNLEASHED

Gehen Sie mit den härtesten Burschen des Motorsports auf die Piste!

**M**atsch und Motoren – Ersteres spritzt, wenn Letzteres heult, zumindest im Rennspiel **MX vs. ATV Unleashed**. Der Titel verrät: Im Mittelpunkt der Fun-Raserei stehen Motocross-Motorräder und so genannte All Terrain Vehicles (ATVs oder Quads). Im Challenge-Modus schalten Sie in später kniffligen Einzelrennen zudem Fahrzeuge wie Monster Trucks, Strandbuggys,

Allrad-Golfwagen oder gar Helikopter frei, die sich alle angenehm unterschiedlich steuern. Allerdings bleiben die Vehikel meist in der Garage, für die Karriere brauchen Sie nur die namensgebenden Knatterkisten.

## Federn und Fliegen

Obwohl **MX vs. ATV** unkomplizierten Fahrspaß verspricht, spielt die Fahrphysik eine wichtige Rolle. Denn auf den typischen Motocross-Pisten verlieren Sie mit unkontrolliert hohen Hüpfen und schlecht angefahrenen Kehren kostbare Sekunden. Durch Gewichtsverlagerung müssen Sie versuchen, in holprigen Abschnitten möglichst viel Bodenkontakt und damit Geschwindigkeit zu halten. Wer mag, wechselt per Menü von der einfacheren »Race«-Physik in den Profi-Modus. Allerdings ist das Spiel deshalb noch lange keine Simulation. Hartnäckig im Sattel bleibende Fahrer und wilde Stunts stellen **MX vs. ATV** eindeutig in die Funsport-Ecke. Apropos Stunts: Das Handbuch schweigt sich über die Kunststückchen aus, auch im

Spiel fehlt ein entsprechendes Tutorial. Jedoch bleiben die Karrieren ohnehin nur Beiwerk, außer in speziellen Stunt-Wettbewerben sind sie unwichtig.

## Moped mit Gamepad

Über 30 Strecken, das klingt nach einer Menge Abwechslung. Tatsächlich werden die Kurse aber schnell eintönig. Das liegt zum einen in der Natur des Genres, zum anderen an der fehlenden grafischen Abwechslung. Zwar gibt es unter anderem Hallen- und Outdoor-Strecken, doch letztlich bestehen alle aus Sprungschancen und Steilkurven. Hinzu kommt, dass **MX vs. ATV** die Umsetzung eines mittlerweile ein Jahr alten



Stunts wie der freihändige Nothing erhöhen die Punktzahl – in manchen Modi siegentscheidend.



In Challenges schalten Sie Allrad-Golfwagen frei.

Konsolentiteln ist, entsprechend matschen die Texturen. Ebenfalls ein Playstation-Erbe: Das Spiel lässt sich nur mit einem Gamepad perfekt steuern. **MS**

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/B22](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/B22)

## FACTS

- 9 Fahrzeugklassen
- 24 originale Fahrer
- 20 lizenzierte Songs
- über 30 Strecken

## MARKUS SCHWERTDEL

matkus@gamestar.de

Nein, ich habe keinen Motorradführerschein und fühle mich frisch geduscht wohler als schlammverkrustet. Trotzdem hatte ich mit **MX vs. ATV Unleashed** viel Spaß, zumindest in der Karriere. Denn dort locken immer neue Fahrer, Outfits und Vehikel. Danach wird es aber schnell öde, bis auf die Challenges motivieren die zusätzlichen Modi kaum. Und auch der lieblos angeflanschte Multiplayer-Part ist eigentlich nicht der Erwähnung wert. Bleibt ein leicht überdurchschnittliches Rennspiel mit einem auf dem PC ungewöhnlichen Szenario – und das ist ja auch schon was.

»Grundsolide  
Moto-Freakshow«



Hohe Sprünge sehen zwar klasse aus, kosten bei schlechtem Timing aber Geschwindigkeit.

## MX VS. ATV UNLEASHED RENNPIEL

|             |                          |             |                    |
|-------------|--------------------------|-------------|--------------------|
| PUBLISHER   | Rainbow / THQ            | RELEASE (D) | 10.2.2006          |
| SPRACHE     | Deutsch                  | CA. PREIS   | 30 Euro            |
| AUSSTATTUNG | DVD-Box, 1 CD, 20 Seiten | USK         | ohne Altersbeschr. |

## GEEIGNET FÜR

| EINSTEIGER       | 1                                                                                                                             | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | PROFI |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-------|
| VERGLEICHBAR MIT | MTX Mototrax (79, GS 02/05) Unkomplizierte Spaß-Raserei.<br>Flatout (84, GS 01/05) Schlammrennen mit Autos und toller Physik. |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |

## TECHNISCHE ANGABEN

| 3D-GRAPHIKKARTEN | PC MINIMUM     | PC STANDARD       | PC OPTIMUM     |
|------------------|----------------|-------------------|----------------|
| Geforce 2/4 MX   | 1,5 GHz Intel  | 2,0 GHz Intel     | 3,0 GHz Intel  |
| Radeon 9000      | 1400 MHz AMD   | XP 1800+ AMD      | XP 2800+ AMD   |
| Geforce 4 Ti     | 512 MB RAM     | 512 MB RAM        | 1,0 GB RAM     |
| Rad. 9500/9600   | 1,1 GB Festpl. | 1,1 GB Festpl.    | 1,1 GB Festpl. |
| Radeon X600      | Geforce 6800   | Gamepad           | Gamepad        |
| LAUTSPRECHER     | Stereo         | 2 vorne, 2 hinten | 5.1 6.1        |

## MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

|       |                                                                                             |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| FAZIT | Liebles, aber funktioniert. Keine KI-Fahrer!                                                |
| MODI  | Einzelrennen und Freeride-Pisten für bis zu 6 Kontrahenten über LAN, Direct IP oder Gamespy |

## BEWERTUNG

| GRAFIK         | Fahreranimationen             | Texturen                       | Polygonmangel         | 5 / 10 |
|----------------|-------------------------------|--------------------------------|-----------------------|--------|
| SOUND          | Rockiger Soundtrack           | Fahrerlaute                    | nervige Motorensounds | 8 / 10 |
| BALANCE        | moderate Lernkurve            | Challenges                     | kein Stunt-Tutorial   | 8 / 10 |
| ATMOSPHÄRE     | Stadion-Stimmung              | Lizenzen                       | sterile Außenstrecken | 8 / 10 |
| BEDIENUNG      | per Gamepad exzellent         | Vehikel bleibt manchmal hängen |                       | 8 / 10 |
| UMFANG         | Großer Fuhrpark               | viele Strecken                 | immer gleicher Ablauf | 7 / 10 |
| FAHRVERHALTEN  | Physikmodelle                 | unterschiedliche Fahrzeuge     | ATVs störrisch        | 8 / 10 |
| KI             | glaubwürdiges Verhalten       | macht Stunts                   | rammt manchmal        | 7 / 10 |
| TUNING         | große Auswahl an Anzügen etc. | kein Leistungs-Tuning          |                       | 7 / 10 |
| STRECKENDESIGN | typische Cross-Strecken...    | ...deshalb wenig Abwechslung   |                       | 6 / 10 |

## PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 20 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden

FAZIT: UMFANGREICHE OFFROAD-RASEREI VON DER STANGE.



Trikz ausgetrickst

# L.A. RUSH

Für Geld und Ruhm rasen Sie kreuz und quer durch Los Angeles und begeben sich auf die Suche nach geklauten Autos und dem ausbleibenden Spielspaß. Denn zahlreiche Macken lassen L.A. Rush weit hinter Need for Speed her fahren.

**M**it reichen Leuten sollte man sich nicht anlegen. Das muss Rennfahrer Trikz Lane schmerzhaft feststellen, als er den schleimigen Großunternehmer Lidell Rey provoziert und

dieser ihm kurzerhand seine ganze Autosammlung klaut – und das kurz vor einer großen Meisterschaft. Also muss der ausgebootete Hobbygangster von vorn beginnen, illegale Rennen fahren und Geld verdienen. Klar, die Story gewinnt keinen Innovationspreis, gehört aber noch zum Besten, was das Rennspiel **L.A. Rush** zu bieten hat.

## Ölbaum-Karambolagen

Im riesigen und recht akkurat nachgebauten Los Angeles finden Sie überall Missionen, durch die Sie an Geld und Ihre Autos kommen, die Sie in rasanten Verfolgungsjagden zurück klauen. Die gelegentlich sehr schweren Aufträge ähneln sich jedoch stark: In der Regel fahren Sie gegen drei aggressive Kontrahenten durch die Stadt und klappern Checkpoints ab, manchmal sogar über zwölf Minuten lang! Der Clou: Wie Sie die Strecke absolvieren, ist egal. Also brettern Sie durch Geschäfte und Zäune, über Gehwege und sogar den Hollywood-Schriftzug – ein großer



Auch während der Rennen bekommen Sie es immer wieder mit der Polizei zu tun.

Spaß. Wäre da nicht das merkwürdige Kollisionsverhalten. Denn an Bäumen und Häusern bleiben Sie nicht hängen, sondern flutschen wie auf Öl an ihnen vorbei. Das sorgt im Eifer des Gefechts oft für unfreiwillig komische Szenen und stört die ansonsten gelungene Rennatmosphäre.

## Xzibit übernimmt

Tuning läuft in **L.A. Rush** so ab: Sie fahren Ihren Wagen in die Werkstatt von West Coast Customs (die Profischrauber aus der MTV-Serie **Pimp My Ride**), zahlen Geld, und das Fahrzeug kommt fertig aufgemotzt wie-

der heraus. Selber herumbasteln dürfen Sie nicht – schwach, zumal die fertigen Autos eher hässlich sind! Grafisch macht **L.A. Rush** durch schicke Spiegelungen nur nachts einen guten Eindruck, tagsüber überwiegen schwammige Texturen und die detailarme Landschaft. Dafür sorgen unbekannte Bands in den drei Stilrichtungen Hip Hop, Techno und Rock für die passende Musikantermalung. **L.A. Rush** verzichtet übrigens auf einen Multiplayer-Teil. Das ist ein Problem, weil Sie die Solo-Kampagne in weniger als zehn Stunden durch haben. **DM**

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/B51](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/B51)



Kein Grafikfehler: Kaputte Autos sehen so aus.



Selbst das Hollywood-Zeichen fahren Sie zu Schrott.

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Ich bin ein Fan von Pimp My Ride und habe mich deshalb besonders auf L.A. Rush gefreut. Doch dann der Schock: Ich darf mein Auto nicht mal selbst verschönern. Das wäre die Gelegenheit gewesen, zumindest virtuell in die Werkstatt der berühmten Jungs zu gelangen und mit deren Hilfe an meiner Karre zu schrauben. Gut, das Auto-Auto-Tuning könnte ich ja noch verschmerzen, wenn der Rest des Spiels überzeugen würde. Doch die mangelhafte Abwechslung und das lächerliche Fahrverhalten lassen wenig Spaß aufkommen. Wer aber Need for Speed: Most Wanted oder Juiced schon durch hat, kann L.A. Rush ausprobieren – immerhin kostet das Spiel nur 30 Euro.

»Ich will tunen!«



| L.A. RUSH RENNPIEL                                                               |                            |                   |                |
|----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|-------------------|----------------|
| PUBLISHER                                                                        | Pitbull Syndicate / Midway | RELEASE (D)       | 28.2.2005      |
| SPRACHE                                                                          | Deutsch                    | CA. PREIS         | 30 Euro        |
| AUSSTATTUNG                                                                      | DVD-Box, 1 DVD, 22 Seiten  | USK               | ab 12 Jahre    |
| GEEIGNET FÜR                                                                     |                            |                   |                |
| EINSTIEGER                                                                       | 1                          | FORTGESCHRITTENER | 10             |
| VERGLEICHBAR MIT                                                                 |                            |                   |                |
| NFS Most Wanted (87, GS 01/06) Acrade-Raser mit viel Tuning und Abwechslung.     |                            |                   |                |
| Juiced (87, GS 07/05) Hübsches Tuning-Rennen, tolle KI, realistische Fahrphysik. |                            |                   |                |
| TECHNISCHE ANGABEN                                                               |                            |                   |                |
| 3D-GRAPHIKKARTEN                                                                 | PC MINIMUM                 | PC STANDARD       | PC OPTIMUM     |
| GeForce 214 MX                                                                   | 1,4 GHz Intel              | 1,8 GHz Intel     | 2,2 GHz Intel  |
| Radeon 9000                                                                      | XP 1400+ AMD               | XP 1600+ AMD      | XP 2000+ AMD   |
| GeForce 4 Ti                                                                     | 256 MB RAM                 | 512 MB RAM        | 512 MB RAM     |
| Rad. 9500/9600                                                                   | 1,4 GB Festpl.             | 1,4 GB Festpl.    | 1,4 GB Festpl. |
| Radeon X600                                                                      | Gamepad                    | Gamepad           | Gamepad        |
| GeForce 6800                                                                     |                            |                   |                |
| LAUTSPRECHER                                                                     | Stereo                     |                   |                |
|                                                                                  | 2 vorne, 2 hinten          |                   |                |
|                                                                                  | 5.1                        |                   |                |

## BEWERTUNG

|                |                                                       |        |
|----------------|-------------------------------------------------------|--------|
| GRAFIK         | + Spiegelungen + nachts hübsch - tagsüber hässlich    | 7 / 10 |
| SOUND          | + drei Musikrichtungen - lächerliche Motorensounds    | 6 / 10 |
| BALANCE        | + stetiger Schwierigkeitsanstieg - häufige Ausreißer  | 5 / 10 |
| ATMOSPHÄRE     | + nette Zwischensequenzen + »Pimp My Ride«-Charaktere | 8 / 10 |
| BEDIENUNG      | + eingängige Steuerung - fummelige Menüs              | 9 / 10 |
| UMFANG         | + riesige Stadt - wenig Abwechslung                   | 6 / 10 |
| FAHRVERHALTEN  | - viel zu direkt - merkwürdiges Kollisionsverhalten   | 4 / 10 |
| KI             | + Kontrahenten drängeln - Polizisten extrem dämlich   | 4 / 10 |
| TUNING         | + Spieler hat keinen Einfluss auf Tuning              | 3 / 10 |
| STRECKENDESIGN | + lebendige Stadt + viele Abkürzungen                 | 8 / 10 |

## PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten - SOLO-SPASS 8 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: KURZWEILIGER ACTION-RASER OHNE ABWECHSLUNG.



# MAD TRACKS

Kleines Spiel, großer Multiplayer-Spaß.



Tischfußball mit Spielzeugautos. Und allerhand Waffen. Und jeder Menge Spaß.



► GAMESTAR.DE:  
Screenshot-  
Galerie  
QUICKLINK **B79**

**S**ie sind die Geißel der Erziehungsberechtigten, treiben sich in der Küche, unterm Bett und in Onas Hauschuhen herum – Spielzeugautos. Solche Miniboliden steuern Sie im Rennspiel **Mad Tracks** durch abgedrehte Kurse, ballern mit Waffen auf Ihre Gegner und meistern so viele lustige Rennmodi, dass es für drei Spiele reichen würde. Im Netzwerk und Internet ein Riesenspaß, solo geht dem Spiel aber mangels Umfang schnell die Puste aus.

Ganz im Stil der **Micro Machines**-Reihe fahren Sie in **Mad Tracks** durch überlebensgroße Levels, etwa auf einem Esszimmertisch oder in einer Minigolfbahn. Die Strecken sind zwar sehr stimmig gebaut, wirken

durch Detailarmut und schwammige Texturen aber veraltet. In Sachen Abwechslung schlägt das Spiel hingegen die versammelte Konkurrenz. So müssen Sie auf einem Kickertisch einen Ball mit Ihrem Auto ins Tor schieben, beim Geisterfahrer-Rennen den Gegner mit allen Mitteln davon abbringen, die Checkpoints abzuklappen oder im Diebstahl-Modus einen geklauten Diamanten möglichst lange vor der Polizei beschützen. Durch auf der Strecke verteilte Boni feuern Sie Raketen ab, rasen per Nitro allen davon oder drehen kurzerhand die Steuerung der Kontrahenten um. Im Solo-Modus schalten Sie mit jedem Sieg neue Modi frei, trotz der sehr guten Gegner-KI haben Sie die Kampagne aber in wenigen Stunden durch. Unzählige Optionen und die Unterstützung für bis zu acht Teilnehmer sorgen aber auf Netzwerk-Parties für langfristigen Baller- und Raserspaß. **DM**

INFO: [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/B86](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/B86)

DANIEL MATSCHIJEWSKY [danielm@gamestar.de](mailto:danielm@gamestar.de)

Selten habe ich veraltete Grafik und schwache Soundeffekte so schnell vergessen wie in **Mad Tracks**. Denn obwohl das Spiel technisch nicht top ist, macht es durch die immense Abwechslung und die coolen Ideen fast alles wieder wett. Da kann ich es verschmerzen, dass der Solo-Modus nach wenigen Stunden vorbei ist. Denn fluchende, lachende und schreiende Kollegen beweisen es: **Mad Tracks** ist der ideale Mehrspieler-Spaß für zwischendurch.

»Weckt das Spielkind«



## MAD TRACKS

|                |                              |
|----------------|------------------------------|
| GENRE          | Rennspiel                    |
| PUBLISHER      | Load / Frogster              |
| CA. PREIS      | 25 Euro                      |
| ANSPRUCH       | Einsteiger                   |
| MINIMUM        | 800 MHz,<br>256 MB, 3D-Karte |
| PREIS/LEISTUNG | SEHR GUT                     |



Eine Seefahrt, die ist schön

# VIRTUAL SKIPPER 4

Setzt die Segel, klar Schiff zum Gefecht! Halt: Seeschlachten gibt's hier nicht. Dennoch liegen ihre Nerven blank – dank spannender Segelboot-Regatten.

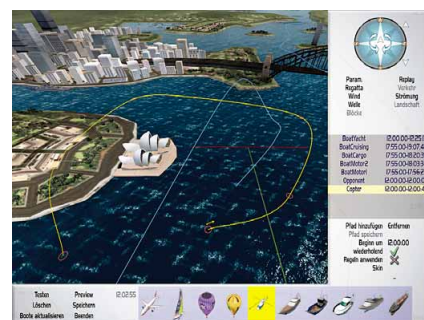
**M**otorboote sind was für Mädchen! Schließlich weiß jeder, dass echte Männer in Segelschiffen über die stürmische See schippern. Weil man dabei aber ziemlich nass werden kann, dürfen Sie auch vom PC aus segeln, und zwar in **Virtual Skipper 4**. In der Simulation fahren Sie Regatten mit vier Bootstypen, darunter riesige Trimaranen. Wer nun aber an ge-

ruhsame (lies: öde) Ausflugfahrten denkt, liegt daneben: Im Sturm schaukeln Sie durch Brecher und justieren dauernd den Kurs nach – mit Zeitlimit im Rücken. Das bringt Sie zum Schwitzen, nass werden Sie also doch.

## Taktische Winde

Wer keine Ahnung vom Segeln hat, lernt das Spielprinzip von **Virtual Skipper 4** in einem erstklassigen Tutorial. So erfahren Sie, dass Sie Ihr Boot stets im richtigen Winkel zum realistisch simulierten Wind halten müssen, um Geschwindigkeit zu gewinnen. Wie schnell das Schiff fährt, hängt von der Windrichtung und vom Segel ab: Mit dem großen Spinnaker und Rückenwind sausen Sie dahin, das kleine Focksegel eignet sich für das Kreuzen gegen den Wind. Hinzu kommen noch die Segelvarianten Code 0 und Genua. Je nach Fahrt- und Windrichtung müssen Sie also andere Segel setzen – hier ist Taktik gefragt. Profis legen die Einstellung der Segel per Hand fest.

Das wichtigste Navigationsinstrument in **Virtual Skipper 4** ist ein Pfeil. Der zeigt, ob Ihr Schiff gut im Wind liegt und woher dieser weht; oft müssen Sie Ihren Kurs per Tastatur nachjustieren. Zudem verfügen sie über ein Radar, um in den Regatten Gegner und Wendebojen im Auge zu behalten. Halt: Regatten? Richtig, im Karriere-Modus bestreiten Sie Rennen gegen die kluge KI. Tuning gibt's aber nicht, zudem fehlt eine Story. Hier vergibt **Virtual Skipper 4** Potenzial. Dafür basteln Sie Kurse mittels Karteneditor. Der Mehrspieler-Modus bietet Rennen mit bis zu 20 Booten – ein Fest für Fans. Ebenfalls festlich: Flüs-



Im Editor verteilen wir Helis in der Bucht von Sydney.



Der Wellengang wirkt sich aufs Bootsverhalten aus.

MICHAEL GRAF

micha@gamstar.de

Dank realistischer Physik, originalgetreuer Küsten und spaßiger Mehrspieler-Rennen finden Segelfreunde mit **Virtual Skipper 4** ihr Eldorado. Und auch wasserscheue Sportler dürfen einen Blick riskieren. Denn das exzellente Tutorial erleichtert den Einstieg, zudem fesseln 1A-Grafik und spannende Regatten an den Monitor. Doch bei der Solo-Karriere schwächelt **Virtual Skipper 4**: Fürs nächste Mal wünsche ich mir eine Segler-Laufbahn mit Story und Crew-Management. Aber sei's drum; auch so steckt viel Gutes im Programm. Worauf warten Sie also noch? Leinen los!

»Wie ein Fisch  
im Wasser«



Regatta vor Rio de Janeiro. Der Wind weht von vorn, also hissen wir das Genua-Segel.

**VIRTUAL SKIPPER 4 SEGELSIMULATION**

|             |                                   |             |              |
|-------------|-----------------------------------|-------------|--------------|
| PUBLISHER   | Nadeo / Frogster                  | RELEASE (D) | 23.02.2006   |
| SPRACHE     | Deutsch                           | CA. PREIS   | 50 Euro      |
| AUSSTATTUNG | DVD-Box, 1 CD, 40 Seiten Handbuch | USK         | ohne Beschr. |

**GEEIGNET FÜR**

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

**VERGLEICHBAR MIT** Virtual Skipper 3 (75, 08/04) Ebenfalls realistisch, aber weniger schön.  
18 Wheels of Steel Convoy (66, GS 03/06) Geruhige Trucker-Simulation.

**TECHNISCHE ANGABEN**

| 3D-GRAPHIKKARTEN | PC MINIMUM       | PC STANDARD    | PC OPTIMUM     |
|------------------|------------------|----------------|----------------|
| Geforce 2/4 MX   | GF FX 5800/5900  | 800 MHz Intel  | 1,0 GHz Intel  |
| Radeon 9000      | Radeon 9700/9800 | 800 MHz AMD    | 1,0 GHz AMD    |
| Geforce 4 Ti     | Geforce 6600/GT  | 128 MB RAM     | 256 MB RAM     |
| Rad. 9500/9600   | Radeon X800/X850 | 256 MB Festpl. | 700 MB Festpl. |
| Radeon X600      | Geforce 6800     | 700 MB Festpl. | 700 MB Festpl. |

**LAUTSPRECHER** Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

**MULTIPLAYER SEHR GUT**

**FAZIT** Wer gerne segelt, hat am Mehrspieler-Modus seine wahre Freude.  
**MODI** Regatten für bis zu 20 Teilnehmer via LAN oder Internet.

**BEWERTUNG**

| Kategorie      | Bewertung |
|----------------|-----------|
| GRAFIK         | 8 / 10    |
| SOUND          | 7 / 10    |
| BALANCE        | 8 / 10    |
| ATMOSPHÄRE     | 6 / 10    |
| BEDIENUNG      | 9 / 10    |
| UMFANG         | 8 / 10    |
| FAHRVERHALTEN  | 10 / 10   |
| KI             | 8 / 10    |
| TUNING         | 4 / 10    |
| STRECKENDESIGN | 10 / 10   |

**PREIS/LEISTUNG SEHR GUT**

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 40 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 25 Stunden

**FAZIT: EXZELLENT SEGEL-SIMULATION.**

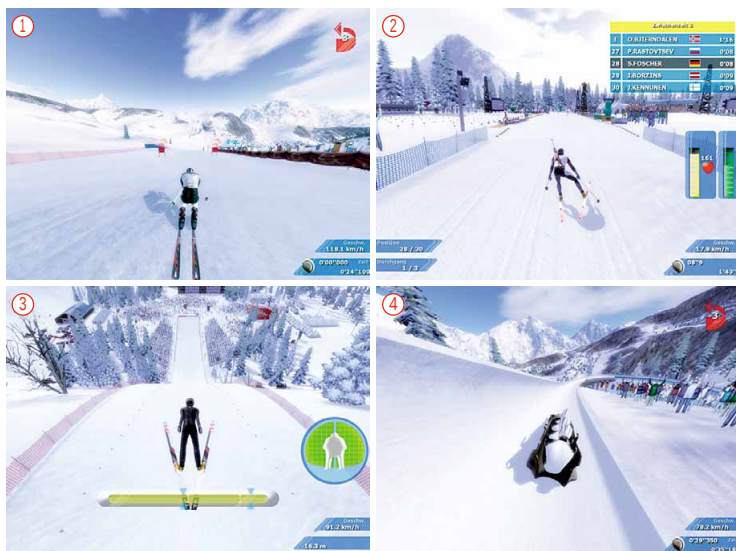
**78 SPIELPUNKTE**



GAMESTAR.DE:  
Screenshot-  
Galerie  
QUICKLINK B109

# WINTERSPORT PRO 2006

Skier, Schlitten, schlechte Grafik.



Vier Disziplinen: Ski Alpin (Abfahrt) ①, Biathlon ②, Skispringen ③ und Viererbob ④.



**W**illkommen zum Turnier der olympischen Wintersport-Spiele. Nachdem **Torino 2006** letzten Monat den Reigen eröffnet hat, setzen nun **Wintersport Pro 2006** und **Winterspiele** nach. Letzteres scheidet aber auch gleich wieder aus, zu mies sind Steuerung und Technik.

## Disziplinlos? Von wegen!

**Wintersport Pro 2006** startet in sechs Disziplinen: Viererbob, Ski Alpin, Skispringen, Langlauf, Biathlon und Nordische Kombination. Die Steuerung klappt gut: Zu Beginn jeder Disziplin drücken Sie im richtigen Moment die Leertaste, um flott zu starten. Danach lenken Sie Ih-

ren Athleten mit Maus und Tastatur. So sausen Sie beim Ski Alpin durch Markierungen; Skispringer und Bobs halten Sie durch Lenkbewegungen in der Balance. Am spannendsten sind Biathlon und Langlauf. Das Tempo des Athleten regeln Sie stufenlos; wenn er sprintet, verliert er Kraft. Falls die aufgebraucht ist, schleicht er nur noch über die Piste – bei der Kräfteinteilung ist Taktik gefragt. In jeder Disziplin dürfen Sie einmal pro Versuch die Zeit um fünf Sekunden zurückdrehen, um Fehler gut zu machen. Das ist aber die einzige originelle Idee: Die Bedienung klappt bei **Torino 2006** genauso gut, zudem bietet der Konkurrent bessere Grafik und mehr Disziplinen. **Wintersport Pro** muss sich geschlagen geben – bis in vier Jahren das nächste Turnier der olympischen Wintersport-Spiele ansteht. **GR**

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/B15](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/B15)

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Wie viele Wintersport-Spiele braucht die Welt? Eines, und das heißt Torino 2006. Wintersport Pro 2006 ist zwar ein solider Titel mit guter Steuerung, unterliegt dem Primus aber letztlich doch. Die Schuld trägt vor allem die Technik: Detailarme Pisten und grob animierte Sportler sind unzeitgemäß. Wer Wintersport mag, reist daher nach Turin oder spielt den gleichnamigen Titel.

»Überflüssiges Eis«



## WINTERSPORT PRO 2006

|               |                         |
|---------------|-------------------------|
| GENRE         | Sportspiel              |
| PUBLISHER     | Crimson Cow / Cyanide   |
| CA. PREIS     | 30 Euro                 |
| ANSPRUCH      | Einsteiger, Fortgeschr. |
| MINIMUM       | 1,0 GHz, 256 MB RAM     |
| PREISLEISTUNG | BEFRIEDIGEND            |

60

# CURLING 2006

Über Stock und Stein, äh... Eis.



Per Tastendruck sagen Sie den Wischern, wie stark Sie den Besen schwingen sollen.

**S**chach auf dem Eis. So wird Curling gemeinlich bezeichnet. Wie wahr, denn die Sportart erfordert weitaus mehr Taktik, als es den Anschein hat. Passend zu der Masse an aktuellen Wintersportspielen veröffentlicht Ubisoft mit **Curling 2006** die derzeit einzige Umsetzung dieses recht unbekannten Sports. Curling-Fans freuen sich über beinhalten Realismus und die sehr gute KI, alle anderen werden angesichts der öden Präsentation nur die Nase rümpfen.

Das Herz von **Curling 2006** ist der Meisterschaftsmodus. Den stellt das Spiel aber nur durch dröge Tabellen dar. Nationalhymnen oder Siegerehrungen suchen Sie vergeblich. Doch hinter der trockenen Schale verbirgt sich ein anspruchsvolles Spiel. Jeder Spielzug, von Draw über Guard bis hin zu Raise-Takeout, setzt **Curling 2006** dank der gelungenen Physik sehr realistisch um. Sie dürfen durch einfache Klicks Steine sogar andrehen, um raffinierte Stöße zu machen. Und mit drei Tasten regeln Sie, wie stark die Wischer das Eis polieren sollen. Auch die KI beherrscht solche Kniffe und

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Wer auf dem PC »Eisstockschießen« will, bekommt mit **Curling 2006** eine fast perfekte Umsetzung dieser Sportart. Besonders beim taktischen Anspruch bleiben kaum Wünsche offen: Wie stark wische ich das Eis? Peile ich das Haus an oder stoße ich einen gegnerischen Stein weg? Trotz des hohen Realismus' und der grandiosen Gegner-KI nerven aber die Präsentation und der Karrieremodus. Schade, denn gerade das wird so manchen Einsteiger abschrecken. Fans greifen aber zu.

»Taktik am Stiel«



setzt sie je nach Schwierigkeitsgrad mehr oder weniger ein – das fordert Einsteiger wie Profis gleichermaßen. Für noch mehr taktische Tiefe sorgen die Charakterwerte der Sportler: So sollten Sie einen wenig zielgenauen Teamkameraden nicht den letzten Stoß machen lassen. **DM**

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/B75](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/B75)

## CURLING 2006

|               |                             |
|---------------|-----------------------------|
| GENRE         | Sportspiel                  |
| PUBLISHER     | So what! Software / Ubisoft |
| CA. PREIS     | 20 Euro                     |
| ANSPRUCH      | Fortgeschr., Profis         |
| MINIMUM       | 1,2 GHz, 256 MB, 3D-Karte   |
| PREISLEISTUNG | SEHR GUT                    |

71



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie [QUICKLINK B77](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/B77)

## FAST LANE PINBALL



Gleich rutscht die Kugel wieder ins Aus – wetten?

**D**er Flipper **Fast Lane Pinball** macht seinem Namen alle Ehre: Die Kugel nimmt stets den schnellsten Weg ins Seitenaus – egal, wie geschickt Sie spielen. Das ist unrealistisch und frustrierend; die nette Grafik und der innovative, wenn auch öde LAN-Modus (für zwei Spieler gleichzeitig) reißen's auch nicht mehr raus. Tilt! **GR**

### FAST LANE PINBALL

GENRE Flipper-Simulation  
PUBLISHER Framework / Frogster  
CA. PREIS 15 Euro  
ANSPRUCH Einsteiger  
MINIMUM 600 MHz, 128 MB, 3D-Karte  
PREIS/LEISTUNG **UNGENÜGEND**

36  
SPIELSPASS

## WINTER-SPIELE



Den Bob dürfen Sie nicht direkt lenken.

**J**ung, sportlich, dynamisch – das müssen Olympioniken sein. Rondo-medias **Winterspiele** ist das Gegenteil. Denn anstatt die Sportler direkt zu steuern, absolvieren Sie öde Tastendruck-Spiele – selbst beim ansonsten actiongeladenen Freestyle-Snowboarden in der Halfpipe. Das reicht nicht mal für eine Blech-Medaille! **DM**

### WINTERSPIELE

GENRE Sportspiel  
PUBLISHER Independent Arts / Rendom.  
CA. PREIS 30 Euro  
ANSPRUCH Einsteiger  
MINIMUM 1,2 GHz, 256 MB, 3D-Karte  
PREIS/LEISTUNG **MANGELHAFT**

30  
SPIELSPASS

## ARMOBILES



Für hässliche Autos ist selbst ein Euro zu viel.

**K**ein Scherz, **Armobiles** kostet nur einen Euro. Das Geld sollten Sie aber lieber in einen Einkaufswagen stecken. Dann vermeiden Sie ein Action-Rennspiel mit grausiger Grafik, noch grausigerer KI und dem grausigsten Fahrverhalten der Rennspielgeschichte. Über 70 Missionen und ein Split-screen-Modus retten auch nichts mehr. **DM**

### ARMOBILES

GENRE Rennspiel  
PUBLISHER Ganymede / Media Verlag  
CA. PREIS 1 Euro  
ANSPRUCH Einsteiger  
MINIMUM 1,0 GHz, 256 MB  
PREIS/LEISTUNG **GUT**

29  
SPIELSPASS

## BILLARD TOTAL



Einsteiger dürfen eine Zielhilfe aktivieren.

**I**n Sachen Ballphysik und Gegner-KI kann **Billard Total** fast mit unserer Referenz **Snooker 2005** mithalten. Trotzdem erreicht die Billard-Simulation von Bhv nicht die Klasse des Konkurrenten. Denn statt einer Karriere gibt's die Modi 8-Ball, 9-Ball und Snooker nur als Einzelspiel – zu wenig für langfristigen Kugelspaß. **DM**

### BILLARD TOTAL

GENRE Billard-Simulation  
PUBLISHER AI Factory / Bhv  
CA. PREIS 20 Euro  
ANSPRUCH Einsteiger, Fortgeschr.  
MINIMUM 900 MHz, 128 MB, 3D-Karte  
PREIS/LEISTUNG **AUSREICHEND**

50  
SPIELSPASS



DVD:  
Test-Check



DVD:  
Test-Check