



Heiko Klinge
heiko@gamestar.de

SPITZENGENRE DANK SPITZENSPORTLER

WIR SIND DIE BESTEN! Okay, Strategiespiele mögen sich besser verkaufen und Ego-Shooter sind bei unseren Lesern deutlich beliebter, aber beim Wertungsniveau kann kein anderes Genre auch nur ansatzweise mit dem Sport konkurrieren. Der Beweis: 20 der 25 Spiele aus unseren Sport-Charts sind innerhalb des letzten Jahres erschienen, darunter »nur« sechs EA-Sports-Updates. Action (8), Strategie (11) und Abenteuer (9) haben im gleichen Zeitraum deutlich weniger hochklassige Neuzugänge feiern dürfen. Kein übler Konter, falls mal wieder ein Kumpel über Ihr Lieblings-Genre lästert!

DIE FORMEL 1 LEBT. Rennspiele mit offizieller Formel-1-Lizenz gibt's derzeit nur für die Playstation 2. Aber zum Glück liegt die Betonung auf »offiziell«! Denn über 20 talentierte Hobby-Entwickler haben für den Klassiker **F1 Challenge 99-02** die großartige Mod **F1 2005** programmiert. Und die liefert alle Strecken und Autos der letzten Saison in professioneller Qualität. Mehr Infos zur Mod finden Sie in unserer Extraleben-Rubrik, auf der DVD gibt's ein beeindruckendes Video. Mein Tipp: **F1 Challenge** auf Ebay ersteigern, Mod downloaden und Playstation-Besitzern die lange Nase zeigen!

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

DTM Race Driver 3110

Torino 2006.....116

18 Wheels of Steel: Convoy118

Big Mutha Truckers 2.....118

Sportfischen Professional.....119

GAMESTAR-SPORT-CHARTS 03/2006

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	NEU	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	7	9	7	10	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	MTX Mototrax	Rennspiel	Application Systems	Left Field	02/05 (80)	79	5	8	8	9	8	10	9	7	7	8	Fun-Faktor statt KI

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



Wer zu viel Luft unter das Auto bekommt, provoziert solch einen Abflug.



In Monstertruck-Rennen zerbeulen Sie sich schnell die Motorhaube.

Motorsport-Monstrum

DTM RACE DRIVER 3

Die Telenovela des Rennspiel-Genres: ganz große Gefühle in Motorsportserie – gleich 60 Folgen voller Freude, Ehrgeiz, Stolz und auch ein wenig Frust. Bloß keine Episode verpassen!



Okay, er mag vielleicht sieben Mal die Formel 1 gewonnen haben – aber ein Ausnahmekönner ist Michael Schumacher deshalb noch lange nicht. Schließlich benötigte er satte zehn Jahre, um sich vom Kart-Piloten bis zum ersten Formel-1-Titel hochzufahren. Sie schaffen das gleiche Kunststück in weniger als zehn Stunden. Und das sogar spielend!

In **DTM Race Driver 3** absolvieren Sie sämtliche Stationen einer

typischen Monoposto-Pilotenlaufbahn – von den Anfängen im Go-Kart über die Talentschmieden Formel BMW und Formel 3 bis zu einem Cockpit-Platz im BMW-WilliamsF1-Team. Keine Lust auf Formel-Sport? Dann versuchen Sie sich eben als Tourenwagen-Fahrer in der DTM oder der australischen V8-Serie. Oder bügeln mit Monstertrucks über Offroad-Pisten. Oder umkurven Asphalt-Ovale im Nascar-Auto. Oder erleben legendäre Oldtimer wie den Mercedes-Silberpfeil W25. Oder, oder, oder...

Von der Flunder zum Ferrari

Unfassbare 60 Meisterschaften haben die Rennspiel-Experten von Codemasters (**Colin McRae-Serie**) in Formel-Karriere und fünf weitere Motorsport-Laufbahnen gepfropft. Die Classic-Serie scheucht Sie dabei durch Rennen mit amerikanischen Muscle-Cars wie dem Pontiac Firebird oder durch eine Gruppe-B-Rallye mit dem Audi Quattro. In der GT-Karriere beginnen Sie in den PS-Flundern GT Lights und landen schließlich in Ferraris

und Lamborghinis. Die Oval-Meisterschaften führen Sie über Truck- und Dirttrack-Rennen bis zur Indycar-Serie. Als Tourenwagen-Pilot müssen Sie sich den Start in der australischen V8-Meisterschaft erst mit Erfolgen im Renault-Clio-Cup verdienen. Offroad-Fahrer beweisen Ihr Talent zunächst im niedlichen Dünenbuggy, dann stehen ausgewachsene Rallye-Dakar-Teilnehmer wie Mitsubishi Pajero oder VW Touareg auf dem Programm. Komfortabel: Jede Rennserie können Sie Ihrer bevorzugten Spielweise

FACTS

- > 6 Motorsport-Varianten
- > 78 Fahrzeuge
- > 50 Strecken
- > 60 Rennserien
- > 45 Minuten Zwischensequenzen



RUNDE 1/5
ZEIT 1:20.18
RUNDE 1:20.18



Überholmanöver auf dem Hockenheimring im Opel von Heinz-Harald Frentzen. Sämtliche Strecken, Autos und Fahrer stammen aus der im Oktober abgeschlossenen Saison 2005. (1600x1200)

anpassen, von der Rundenzahl über die KI-Stärke bis zu Disqualifikations-Regeln.

Siege häppchenweise

Wer sämtliche Rennserien in möglichst kurzer Zeit erleben will, startet den siebten Karriere-Weg: die Welttournee, quasi das Gegenstück zum Storymodus im Vorgänger. Hier rasen Sie ähnlich wie bei **Colin McRae**

Rally 05 eine Art Missionsbaum empor und schalten so nach und nach sämtliche Rennserien in leicht verdaulichen Appetithäppchen frei: wenige Strecken, geringe Rundenzahl, vorbestimmtes Auto. Pro Stufe stehen meist drei Meisterschaften zur Wahl, nur eine davon müssen Sie erfolgreich absolvieren. Gut so, denn der fahrerische Anspruch schwankt stark je nach

simulierter Rennserie. Deshalb gibt's weniger Frustramente als in der sehr linearen Karriere des Vorgängers. Dafür bleibt das eigentliche Markenzeichen der **DTM**-Serie auf der Strecke: die Story. Zwar gibt's erneut rund 45 Minuten gerenderte Zwischensequenzen aus der Egoperspektive. Die erzählen jedoch nicht mehr von Freundschaft, Rivalität und Verrat,

sondern nur noch von den Fahreigenschaften des nächsten Autos. Rennspiel-Puristen mag das egal sein, doch Gelegenheitsraser werden den Story-Motivationsturbo vermissen.

Hol den Häkkinen

Sämtliche Rennserien, die Sie im Verlauf Ihrer Karrieren bewältigen, schalten Sie auch für Trainingsrunden, Einzelevents



Nach einem Frontal-Crash fliegen Felge und Außenspiegel davon, unser Rennen ist beendet.

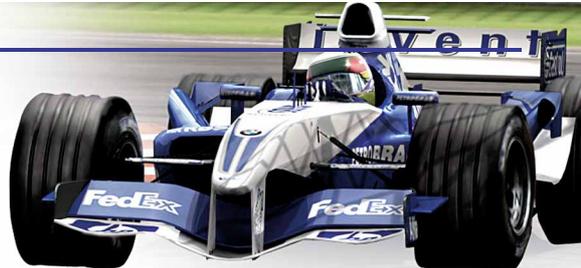
DAS IST NEU

	PRO	KONTRA
6 Profikarrieren	komplette, teils lizenzierte Meisterschaften, konfigurierbar, alle Karrieren gleichzeitig spielbar	keine Siegerehrungen oder Belohnungs-Sequenzen
Welttournee	alle Rennserien in Rekordzeit, einsteigerfreundlich, keine Sackgassen dank Missionsbaum	Schwierigkeitsgrad nur zu Karrierebeginn wählbar, keine echte Story mehr
mehr Realismus	Flaggenregeln und Boxenstopps erzeugen Rennatmosphäre, Fahrphysik fordert auch Profis	längere Einarbeitungszeit, Regelauslegung teils unfair
Multiplayer-Modus	Kollisionen deaktivierbar, Cheat-Schutz, Strafen für unfaire Fahrweise	keine Chat-Möglichkeiten auf der Strecke, Kurse müssen freigeschaltet werden

und Multiplayer-Rennen frei. Ausnahme: die Deutsche Tourenwagen Meisterschaft lockt schon beim ersten Spielstart an die Start- & Ziellinie, inklusive sämtlicher Autos, Fahrer und Strecken der Saison 2005. Auch die meisten Regeln hat Codemasters originalgetreu umgesetzt. So kämpfen die zehn schnellsten Fahrer des Qualifyings in der Superpole um die besten Startplätze fürs Rennen.

Was in der Realität so spannend ist, verliert im Spiel jedoch deutlich an Reiz. Denn die Zeiten Ihrer Gegner sehen Sie erst nach absolvierter Superpole-Runde, selbst wenn Sie als Qualifying-Bester und damit letzter Fahrer auf die Strecke rollen. Ein kleiner Fleck auf der ansonsten blütenweißen DTM-Westen, denn ansonsten passt die Atmosphäre: Jeder Sponsoren-Aufkleber sitzt am richtigen Fleck – wenn

Sie im AMG Mercedes in der Steilkurve des Eurospeedways am Führenden vorbeiziehen, fühlen Sie sich wie Mika Häkkinen persönlich. Ähnliches gilt für die sieben anderen lizenzierten Rennserien, darunter die Formel BMW, die australische Tourenwagenmeisterschaft V8 Supercars und die amerikanische Indycar Series. Aber auch die Fantasiemeisterschaften



pusten jede Menge Motorsportflair aus dem Auspuff, etwa wenn Sie im Lancia Stratos bei strömendem Regen englische Waldwege durchpflügen oder mit der Corvette C5 über die Straßen von Adelaide brettern.

Vielseitigkeitsprüfung

Egal ob Corvette, Go-Kart oder Monstertruck: Jedes der 78 Fahrzeuge liefert nicht nur ein völlig anderes, sondern auch ein glaubwürdiges Rennerlebnis. Codemasters hat dabei die Realismusschraube gegenüber dem Vorgänger kräftig angezogen: Das Fahren im Windschatten wirkt sich ebenso auf das Fahrverhalten aus wie der Reifenverschleiß. Vor allem in empfindlichen Formel-Flitzern genügt häufig schon ein Rad abseits des Asphalts, um einen formvollendeten Dreher hinzulegen. Profis und Lenkradbesitzer aktivieren zusätzlich im Optionsmenü das »Pro-Handling« und verzichten damit auf sämtliche Fahrhilfen wie ABS oder Traktionskontrolle. Wer die letzten Hundertstelsekunden herauskitzeln will, tüfelt an 19 Tuning-Optionen, etwa am Radsturz oder der Reifengummimischung. Außerdem dürfen Sie in bestimmten Rennserien wie der Speedtruck-Meisterschaft eine begrenzte Zahl Upgrades einbauen: Steigern Sie mit einem kräftigeren Motor Ihre PS-Zahl oder verbessern Sie



DIE SECHS MOTORSPORT-KARRIEREN



Classics: Diese Laufbahn beginnen Sie im Renault Alpine. Danach folgen Meisterschaften mit Muscledcars und Silberpfeilen. Unser Highlight ist die Gruppe-B-Rallye im Audi Quattro.



GT: Über japanische Sportwagen und die lizenzierte British-GT-Serie qualifizieren Sie sich für die Fahrt im Koenig-getunten Lamborghini oder Ferrari. Auf dem Bild: ein Mosler MT900R.



Oval: Typisch amerikanisch. Erst Offroad-Rundkurse in der Sprintcar-Meisterschaft, zum Schluss Indycar-Rennen auf den berühmten Asphalt-Ovalen von Indianapolis oder Nashville.



Touring-Cars: Es beginnt mit Straßenzwergen wie Renault Clio und Honda Type R. Aber nur so qualifizieren Sie sich für die Tourenwagen-Meisterschaften von Australien und Deutschland.



Offroad: Erste Erfahrungen sammeln Sie im Dünenbuggy, später gibt's Drängeleien im Rallycross. Als Krönung winken Duelle mit den Rallye-Dakar-Autos Mitsubishi Pajero und VW Touareg.



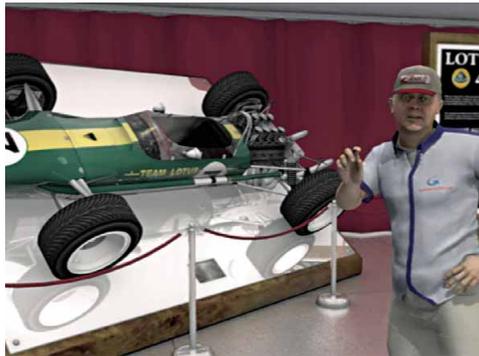
Open Wheel: Zunächst Nachwuchs-Meisterschaften im Go Kart. Dann das Talent in Formel BMW und Formel 3 beweisen und schließlich einen Platz im BMW Williams F1-Team ergattern.

DANIEL MATSCHJIEWSKY danielm@gamestar.de

Immer diese Entscheidungen: Rase ich mit Formel-1-Boliden über den Nürburgring? Heize ich mit Monster-Trucks über hügelige Staubpisten? Oder knattere ich mit Go-Karts im Zickzack-Kurs über den Asphalt? Egal, für was ich mich entscheide, DTM Race Driver 3 fesselt mich dank des immensen Umfangs für Wochen ans Lenkrad. Fahrphysik und Tuning-Optionen lassen kaum Wünsche offen. Bei der KI hätte ich mir allerdings mehr Feintuning gewünscht, manche Turniere erinnern mehr an ein Destruction Derby als an ein Rennen. Ein Patch wird's hoffentlich richten.



»Vielfalts-Weltmeister«



Render-Sequenzen präsentieren den nächsten Wagen.

BOXENSTOPP		DTM
REPARATUREN: 0GS		
MOTOR	JA	3.00S
GÄNGE	JA	2.00S
LENKUNG	NEIN	0.00S
FEDERUNG	JA	1.00S
REIFEN	JA	10.00S
SPOILER	NEIN	0.00S
TREIBSTOFF	RUNDEN 4	1.05S
REPARATURZEIT:		17.05S
		ABBRECHEN ANNEHMEN



Spielerrisch spannend, ödes Design: das Boxenstopp-Menü. Die disziplinslose KI verwandelt die ebenso enge wie legendäre Eau-Rouge-Schikane von Spa regelmäßig in einen Schrottplatz.

lieber mit neuer Elektronik die Benzinverbrauch-Effizienz? Dass sich diese Schraubereien tatsächlich auswirken, können Sie anhand von detaillierten Telemetriedaten überprüfen.

Trotz allem Realismus bleibt **DTM Race Driver 3** einsteigerfreundlich: Selbst mit Tastatur und Gamepad steuern Sie Ihr Auto traumhaft präzise durch die Haarnadelkurven, jedes Rennen können Sie auch mit den voreingestellten Wagen-Setups gewinnen.

KI-Montoyas

Ihre Wagen-Einstellungen können noch so ausgefuchst sein, Ihre Streckenkenntnisse noch so perfekt: Wer im Kampf gegen die knallharten KI-Gegner kein Durchsetzungsvermögen

beweist, sieht die Siegerehrungen der DTM auch weiterhin nur im ZDF. Ihre Konkurrenten fahren noch cleverer als im Vorgänger, wechseln ständig die Linie, bremsen Sie eiskalt aus und nutzen jede Gelegenheit zum Überholen. Nur in einer Fahrerschul-Lektion haben Sie offensichtlich gepennt: Disziplin. Vor allem nach dem Start pfeifen Sie auf vorausschauendes Einfädeln, sondern drängeln und schubsen, dass im Vergleich selbst Formel-1-Rüpel Juan-Pablo Montoya wie eine ängstliche Rentnerin wirkt. Was bei dicken Tourenwagen für spannende Blech-Reibereien sorgt, kegelt Sie in empfindlichen Autos wie den Formel-BMW-Flitzern regelmäßig und unverschuldet von der Strecke – das nervt!

Und wenn es kracht, dann kracht es richtig! Denn das detaillierteste Schadensmodell der Rennspielgeschichte inszeniert Ihre Unfälle nach allen Regeln der Verschrottungs-Kunst: Windschutzscheiben zersplittern, Außenspiegel fliegen durch die Luft, Felgen kullern ins Kiesbett. Wer sein Wrack bis

in die Boxengasse schleppt, wird mit einem deutlich verbesserten Boxenstopp belohnt. Innerhalb weniger Sekunden müssen Sie entscheiden, ob Sie neue Reifen benötigen, wie viel Benzin Sie tanken und welche Defekte Sie beheben wollen – jede Maßnahme kostet wertvolle Zeit. Gerade in Langstreckenren-



TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- Die größte Leistungssteigerung erhalten Sie durch das Reduzieren von »Entfernungsgrafik« und »Texturqualität«.
- Mit 256 MByte RAM verlängern sich die Ladezeiten enorm, die Spielperformance leidet aber kaum.
- Wenn Sie genügend Frames im Spiel haben, aktivieren

Sie Kantenglättung und anisotrope Texturfilterung im Treiber Menü Ihrer Grafikkarte – das Spiel sieht dann deutlich schicker aus.

CHECKLISTE

- 7 GByte Speicherplatz
- mind. 256 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c



PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	MAXIMALE DETAILS																	
			1) 2x AA, 4x AF	stark ruckelnd	mäßig ruckelnd, spielbar	perfekt spielbar	stark ruckelnd	mäßig ruckelnd, spielbar	perfekt spielbar	stark ruckelnd	mäßig ruckelnd, spielbar	perfekt spielbar								
256 MBYTE	1,2 GHz	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,4 GHz	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2200+	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	3,0 GHz	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
512 MBYTE	2800+	1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	Prozessor	Pixel	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 4 Ti	Rad. 9500/9600/1400	GeForce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	GeForce 6000/GT	Radeon X800/X850	GeForce 6800									
	1,2 GHz	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,4 GHz	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
512 MBYTE	2200+	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	3,0 GHz	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
512 MBYTE	2800+	1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2800+	1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

LESER-TEST: DTM RACE DRIVER 3

Drei Leser drehten in den Redaktionsräumen Dutzende Testrunden mit dem Rennspiel-Hit von Codemasters. Hier ihre Meinungen.

Keep racing!

Man könnte meinen, ein perfektes Spiel kann man nicht mehr verbessern. Doch Codemasters belehrt mich eines Besseren. Das sehr gute Schadensmodell, die erneut großartige Wagenvielfalt sowie die Einführung der DTM-Regeln überzeugen. Nervend sind nur die kleinlich ausgelegten Abkürzungsstrafen, die nicht vorhandene Boxencrew sowie teils zu aggressive KI-Konkurrenten.



Helmut Pastl
20, Student

Gut, nicht perfekt

Wer den Vorgänger mochte, wird auch DTM 3 gern fahren. Die Stärke der KI schwankt leider, und die Story im Karrieremodus ist enttäuschend banal. Dafür sind Grafik und Schadensmodell sehr gut, die neuen Strafregelein erzeugen viel echte Rennatmosphäre. Die Welttournee ist motivierend, die Anzahl der Strecken und Autos riesig. Leider ist das Spiel immer noch verbesserungswürdig.



Christoph Stredede
28, Fachinformatiker

Fahrspaß hui, Story pfui

Mit was soll ich anfangen? Der großartigen Fahrphysik? Der wunderschönen Grafik? Der tollen KI? Der gigantischen Vielfalt? Ich weiß es nicht, aber eins weiß ich: DTM 3 hält, was es verspricht und zwar auf ganzer Linie. Vom Clio bis zum Monster Truck kann ich alles fahren, was vier Räder hat, und das ist eine Menge. Einziges Manko ist die misslungene und sehr dünn geratene Story.



Franz Bachus 19, Versicherungs-Kaufmann

nen gnadenlos spannend, aber auch gnadenlos öde präsentiert – statt hektisch arbeitender Boxen-Crew gibt's nur ein sprödes Schwarz-Weiß-Menü.

Schubsen verboten

Wer denkt, er könne genauso rabiat rempeln wie die KI, hat die Rennspiel-Rechnung ohne das neue Bestrafungssystem gemacht. Unsichtbare Stewards passen auf, dass Sie sich brav an die Regeln halten: keine Unfälle verursachen, Schikanen ohne Abkürzungen bewältigen. Bei Verstößen drohen Verwarnungen, Zeitstrafen, Boxen-Durchfahrten und sogar die Disqualifikation. Die Rennen wirken dadurch noch realistischer, auch wenn die Stewards den Spieler deutlich strenger behandeln als die KI-Fahrer. In Einzel- und Multiplayer-Rennen kann Ihnen das herzlich egal sein: Hier dürfen Sie sämtliche Regeln deaktivieren und einen spießigen Oldtimer-Event in eine Blechschlacht verwandeln. Friedfertige

ge Piloten deaktivieren das Kollisionsverhalten, so dass bei Online-Rennen allein das fahrerische Können entscheidet.

Dünen-Düsen

Trotz aller Schaden-Freude werden Sie sich meist an die Verkehrsregeln halten, schließlich gibt's jede Menge originalgetreue nachgebaute Formel-1-Kurse zu entdecken: Die Eau-Rouge-Kurve von Spa, das Wüstenpanorama von Bahrain, die futuristischen Gebäude von Shanghai – alles schön in Szene gesetzt, auch wenn die Strecken lange nicht die Detailfülle der GT Legends-Kurse erreichen. Dafür läuft DTM Race Driver 3 im Gegensatz zur aktuellen Rennspiel-Konkurrenz auch auf Mittelklasserechnern. Weiterer Präsentations-Pluspunkt: ein glasklar abgemischter Surround-Sound, der Sie mitten ins Cockpit befördert, wenn auch mit etwas künstlich klingenden Motorengeräuschen.

»WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: A98«

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Erst die Enttäuschung: Wo ist die motivierende Story des Vorgängers? Doch dann die Erkenntnis: Was brauche ich Wut und Freude in Zwischensequenzen, wenn bereits jedes Rennen seine eigene packende Geschichte erzählt? Ich gewinne trotz Reifenplatzer und Not-Boxenstopp meine erste Fahrt auf dem Istanbul Speed Park, zerlege mein Rallye-Auto kurz vor dem Ziel in sämtliche Einzelteile. Einzig auf die Unfalldramen mit der undisziplinierteren KI hätte ich gut verzichten können.

Fans der widerstandsfähigen DTM-Tourenwagen können mit dem Blechkontakt prima leben. Bis auf kleinere Realismuskompromisse (nur einer statt zwei Pflicht-Boxenstopps) stimmt nahezu alles – von den Originalstrecken über die Flaggenregeln bis zur Superpole. Nicht zu vergessen das Sahnehäubchen: 59 weitere Meisterschaften und das bislang abwechslungsreichste PC-Rennspiel.



»Schreibt Rennspiel-Geschichte«



Das Regel-System bestraft Unfairness in Multiplayer-Rennen.

DTM RACE DRIVER 3 RENNSPIEL

PUBLISHER Codemasters / Codemasters RELEASE (D) 28.2.2006
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 50 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 25 S. Handbuch USK ohne Altersbeschr.

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT GT Legends (92, GS 11/05) Noch schöner und realistischer, die Rennspiel-Referenz. DTM Race Driver 2 (85, GS 06/04) Weniger Realismus, dafür viel mehr Story.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,2 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,2 GHz Athlon	XP 2200+ AMD	A64 2800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	7 GB Festpl.	7 GB Festpl.	7 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			FF-Lenkrad

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Stabil, mit Zuschauer- sowie Chatfunktion und bis ins letzte Detail konfigurierbar.
 MODI Einzelrennen und Meisterschaften für bis zu 12 Fahrer über LAN und Internet.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Autos + Unfall-Effekte - Gebäude - 2D-Zuschauer	8 / 10
SOUND	+ Umgebungsgeräusche + Surround-Effekte - zahme Motoren	8 / 10
BALANCE	+ KI stufenlos regulierbar - Anspruch schwankt stark	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ originalgetreue DTM + Wetter - optisch öde Boxenstopps	9 / 10
BEDIENUNG	+ mit jedem Eingabegerät problemlos - kleine Menü-Schwächen	9 / 10
UMFANG	+ 78 Fahrzeuge + 50 Strecken + 60 Rennserien + Karriere	10 / 10
FAHRVERHALTEN	+ glaubwürdig + immer neues Erlebnis - kaum konfigurierbar	9 / 10
KI	+ wechselt Linie + sucht nach Lücken - viel zu aggressiv	7 / 10
TUNING	+ acht Tuning-Menüs + Telemetrie-Daten + Upgrades	10 / 10
STRECKENDESIGN	+ originalgetreue Lizenzstrecken + spannende Fantasiekurse	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 2 Stunden SOLO-SPASS 50 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: ENORM ABWECHSLUNGSREICHE RENNSPIEL-OFFENBARUNG.

87 SPIELSPASS

- DVD: Video-Special
- DVD PLUS: (nur im Abo) High-Res-Video
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: A91

Die goldene Jahreszeit

TORINO 2006

Ob Skier, Schlittschuhe oder Bobs – im offiziellen Titel zu den Olympischen Winterspielen steckt alles drin. Doch gibt's auch eine Kehrseite der Medaille?



Obwohl weder Fußballtrainer Giovanni Trapattoni einen seiner Wutausbrüche probt, noch Luciano Paravotti eine neue Arie trällert, blickt die ganze Welt auf Italien. Denn ab dem 10. Februar versammeln sich die weltbesten Wintersportler in Turin, um sich bei den Olympischen Spielen zu messen. Damit Sie nicht nur zum Zuschauen

verdammt sind, liefert Take 2 mit **Torino 2006** das passende Spiel zum Sportevent. Das richtet sich mit seiner Einsteigerfreundlichkeit und immensen Abwechslung besonders an Spieler, die sich für Wintersport bisher nicht erwärmen konnten – langweilt dafür aber alle Simulationsfanatiker.

Gleiches Recht für alle

Nach dem Start von **Torino 2006** haben Sie die Wahl zwischen

zwei Kampagnen, eine mit neun und eine mit 15 vorgeschriebenen Disziplinen. Alternativ stellen Sie einen eigenen Wettkampf mit ihren Lieblingssportarten zusammen oder starten einzelne Disziplinen (zu Übungszwecken). Allerdings dürfen Sie in den Kampagnen weder die Reihenfolge der Sportarten noch Details wie Tageszeit oder Wetter festlegen. Auch ob Sie mit einem männlichen oder weiblichen Athleten an den Start ge-

hen, bestimmt das Spiel. Bevor es in die Kälte geht, legen Sie die Nationalität des Sportlers fest. Außer dem Trikot unterscheiden sich die 24 Länder allerdings nicht, auf Nationalhymnen oder gar Charakterwerte haben die Entwickler verzichtet.

Vier-Tasten-Tournee

Jede der acht Sportarten in **Torino 2006** spielt sich anders (siehe Kasten). Wo Sie den Athleten beim Riesenslalom mit viel Fin-

FACTS

- > 8 Sportarten
- > 15 Disziplinen
- > 2 Kampagnen
- > 24 Nationen
- > 14 Sonder-Aufgaben

ALLE SPORTARTEN IM ÜBERBLICK

15 Disziplinen in acht Sportarten gibt's in Torino 2006. Wir verraten Ihnen, wie gut sich die Wettkämpfe steuern und verleihen Medaillen.



Ski Alpin: Abfahrt, Super-G, Slalom und Riesenslalom. Auch mit hohem Tempo bleiben die Skier immer beherrschbar, selbst in scharfen Kurven kommen Sie nie ins Schwitzen. Trotzdem wirkt Ski Alpin ziemlich realistisch. **1.**



Skisprung: Normalschanze und Großschanze. Während Anlauf und Flug müssen Sie stets die Balance halten, Absprung und Landung verlangen richtiges Timing. Die Anzeigen helfen, trotzdem brauchen Sie viel Übung. **2.**



Eisschnelllauf: 500m, 1000m und 1500m. Beim Start müssen Sie einige Sekunden stupide im Stakkato-Rhythmus auf die rechte und linke Pfeiltaste hämmern und anschließend gleichmäßig im Wechsel drücken – langweilig. **3.**



Skilanglauf: Eine einfache Anzeige verrät Ihnen, wie viel Kraft Sie einsetzen dürfen, ohne den Sportler zu erschöpfen. Spaßige, wenn auch etwas unrealistische Elemente wie der Sprint-Modus sorgen zudem für mehr Tempo. **1.**



Bob / Rodeln: Einser-, Zweier- und Viererbob. Beim Start kommt es auf gute Reflexe an, um den Bob optimal anzuschleichen. Unterwegs halten Sie den Schlitten ganz simpel durch Lenken und zur Seite Lehnen in der Spur. **1.**



Biathlon / Nordische Kombination: Der Biathlon ist beim Schießen zu einfach, Sie müssen nicht mal nachladen – das macht Biathlon 2006 besser. Die Nordische Kombination unterscheidet sich nicht von den Einzeldisziplinen. **2.**



gerspitzengefühl in hohem Tempo durch die Tore lenken müssen, zählen beim Skisprung das richtige Timing beim Absprung sowie eine gute Balance bei Anfahrt und Flug. Eines haben aber alle Disziplinen gemein: Durch die arcade-lastige Steuerung reichen in der Regel zwei bis vier Tasten aus, um die Sportler ins Ziel zu bringen. Außerdem verraten nützliche Anzeigen am unteren Bildschirmrand, wann Sie welche Taste drücken müssen – gut für

Einsteiger. Weniger gut: Bis Sie sich das Fahrverhalten verinnerlicht haben, starren Sie mehr auf die Anzeigen als auf die Spielfigur. Beim Eisschnellauf oder dem Skisprung beispielsweise kommen Sie überhaupt nicht auf das Siegereck, wenn Sie die Hilfen ignorieren.

Gold ist nicht genug

Auch wenn Sie die Kampagnen in einer guten halben Stunde durchgespielt haben (für den 9-Kampf benötigen Sie sogar noch weniger), beschäftigt Sie **Torino 2006** über lange Zeit. Grund: Versteckt im Optionsmenü gibt's eine Liste von 14 Sonderaufgaben, die besonders hübsche Trikots freischalten. Die Missionen richten sich allerdings nur an Spieler mit viel Übung und Liebe zur Perfektion: So müssen Sie beispielsweise beim Skisprung die maximale Stilpunktzahl einheimsen oder dürfen beim Eisschnellauf über die gesamte Strecke nie aus dem Takt kommen. Für einen perfekten Start beim Viererbob etwa gibt's das Trikot der Jamaikaner als Belohnung – wohl eine Hommage an Disneys Sportkomödie **Cool Runnings** von 1993.

Schwebe-Skier

Recht detaillierte Landschaften und scharfe Texturen setzen die

Winterspiele hübsch in Szene. Besonders viel Aufwand steckten die Entwickler in die butterweichen Animationen der Athleten. Einen kleinen Wermutstropfen gibt es dennoch: Bei Ski-Abfahrten schwebt der Sportler knapp über dem Schnee – ein

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Winterspiele? Pah, das ist mir zu langweilig! So dachte ich noch vor ein paar Monaten. Jetzt ist alles anders, und schuld daran ist Torino 2006. Für mich als Wintersport-Einsteiger bietet der Titel genau das Richtige: kinderleichte Steuerung, arcade-lastiges Fahrverhalten und massig Abwechslung. Zudem kommt bei den kniffligen Sonderaufgaben das Trackmania-typische »muss doch zu schaffen sein«-Gefühl auf. Simulationsfans hingegen können nur darauf hoffen, dass es zu den Olympischen Spielen 2010 eine realistischere Umsetzung gibt.

»Eiskalt genießen«



unschöner Grafikfehler. Der Multiplayer-Teil von **Torino 2006** enttäuscht. Sie dürfen mit drei Freunden lediglich per Hotseat-Modus nacheinander an einem Computer antreten, eine Netzwerk- oder Internet-Unterstützung fehlt. Zwar sieht außer dem Eisschnellauf keine Disziplin mehr als einen Athleten auf der Piste vor, trotzdem hätten zeitgleiche Fahrten mit Ghost-Figuren für viel Mehrspielespaß gesorgt.

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A28](#)

TORINO 2006 SPORTSPIEL			
PUBLISHER	49 Games / Take 2	RELEASE (D)	27.1.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 34 S. Handbuch	USK	ohne Beschr.
GEEIGNET FÜR			
EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER		
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	PROFI	
VERGLEICHBAR MIT Skispringen 2006 (82, GS 01/06) Motivierende, realistische Skisprung-Simulation... Ski Alpin 2006 (77, GS 01/06) Arcade-lastiges und hübsches Pistengebühren von RTL.			
TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,2 GHz Intel	1,6 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,2 GHz AMD	XP 1400+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 RAM	256 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,0 GB Festpl.	1,0 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		
LAUTSPRECHER	Stereo <input checked="" type="checkbox"/> 2 vorne, 2 hinten <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1		
MULTIPLAYER AUSREICHEND			
FAZIT Kaum Wettkampfstimmung durch Hotseat-Modus. Keine LAN- oder Internet-Unterstützung.			
MODI Alle Disziplinen aus dem Solo-Modus.			

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Animationen + recht detaillierte Umgebung	7 / 10
SOUND	+ gelungene Sound-Kulisse - immer gleicher Kommentar	6 / 10
BALANCE	+ drei sehr gut ausbalancierte Schwierigkeitsgrade	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ gute Wettkampfstimmung - keine Lizenzen	8 / 10
BEDIENUNG	+ intuitive Tastatur-Steuerung - nicht bei jeder Disziplin	8 / 10
UMFANG	+ 15 Disziplinen + Bonus-Aufgaben	8 / 10
REALISMUS	- ziemlich arcade-lastig	6 / 10
KI	+ nachvollziehbare Zeiten	9 / 10
MANAGEMENT	- alle Nationen gleich stark - keine Optionen	2 / 10
SPIELZÜGE	+ jede Disziplin spielt sich anders	10 / 10

PREISLEISTUNG AUSREICHEND

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 10 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 2 Stunden

FAZIT: ABWECHSLUNGSREICHE, ARCADE-LASTIGE MEDAILLENJAGD.

74

SPIELSPASS

IN GAMESTAR 03/2002...

...hat Heiko Klinge Salt Lake 2002 getestet, das offizielle Spiel zu den Olympischen Winterspielen 2002 in Salt Lake City. Das von Eidos veröffentlichte und von ATD (Rollcage) entwickelte Spiel heimste 76 Prozent ein und war wie Torino 2006 mit seiner arcade-lastigen Steuerung eher für Einsteiger gedacht. Allerdings standen damals nur sechs Disziplinen zur Auswahl.



Wenn Sie die Sonderaufgaben lösen, schaltet das Spiel neue Trikots, etwa die von Jamaika, frei.

18 WHEELS OF STEEL CONVOY

Der Weg ist das Ziel – auch für LKW-Fahrer.



Städte wie Detroit wirken durch die veraltete Grafikengine besonders detailarm.

DVD: Test-Check

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK A31

Das Weltall, unendliche Weiten. Doch geht es hier nicht um das Raumschiff Enterprise, sondern um **18 Wheels of Steel Convoy**. Denn in der LKW-Simulation sehen Sie die meiste Zeit ebenfalls unendliche Weiten – wenn auch nur die der USA. Wie im Vorgänger starten Sie als kleiner Auftrags-LKW-Fahrer und verdienen Geld, indem Sie Waren von einer Stadt in die nächste bringen. Da die tonnenschweren Lastwagen selten mehr als 90 km/h auf den Tacho bringen, sind Sie bei einer Fahrt von Washington nach San Francisco

mal locker über eine Stunde unterwegs. Anders als in **18 Wheels of Steel** dürfen Sie aber nur zwischen den Missionen speichern, wer unterwegs einen Unfall baut, muss die ganze Strecke erneut fahren. Nette Details sorgen für Realismus: So müssen Sie beispielsweise regelmäßig tanken oder Wiegestationen anfahren. Zusammen mit dem gelungenen Fahrverhalten fühlen Sie sich dabei stets wie ein echter Truckfahrer. Statt sich wie im Vorgänger später selbstständig zu machen, dürfen Sie nur nach und nach Fahrer anheuern, die zeitgleich mit Ihnen Waren abliefern. Allerdings haben Sie weder auf die Art der Ladung noch die Routenplanung Einfluss. Nur hin und wieder bekommen Sie eine Meldung, dass ein Fahrer seinen Job erledigt hat – ein unbefriedigender Rückschritt!

WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A107

18 WHEELS OF STEEL CONV.

GENRE	Rennspiel
PUBLISHER	SCS / Frogster
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB
PREISLEISTUNG	SEHR GUT



DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Stundenlang kreuz und quer durch die Staaten zu fahren, um Güter abzuliefern, kann Spaß machen – der Vorgänger hat's gezeigt. Auch **18 Wheels of Steel Convoy** erzeugt viel Trucker-Flair. Trotzdem liegt die Betonung auf »kann«, denn ohne die Möglichkeit, sich selbstständig zu machen, fehlt mir die Langzeitmotivation. Zudem kommen durch die langen Routen und die fehlende Speicherfunktion nur geduldige Spieler auf ihre Kosten. Alle anderen sollten nach rechts schauen.

»Für echte Brummi-Fahrer«



BIG MUTHA TRUCKERS 2

Auf dem Highway ist die Hölle los!



Ein Biker will unsere Ladung klauen. Durch heftige Lenkmanöver werfen wir ihn vom Truck.

Was haben Biker, Aliens und ein 20-Tonnen-LKW gemeinsam? Eigentlich nix, außer Sie spielen die Actionraserei **Big Mutha Truckers 2**. Wie im Vorgänger von 2003 kutschieren Sie mit einem Lastwagen Waren durch die Gegend und verhöckern sie an einem von zehn Standorten. Je nach Händler bringt Ihnen die Lieferung unterschiedlich viel ein. Extra Geld gibt's, wenn Sie Radarfallen möglichst schnell durchfahren oder den Gegenverkehr in Unfälle verstricken. Zudem müssen Sie witzige Missionen erledigen, in denen Sie beispielsweise unter Zeitdruck Ufo-Fanatiker aufsameln, bevor die von Aliens entführt werden. Verdientes Geld investieren Sie in Tuning wie rosa Metallic-Lack oder größere Laderäume. Allerdings hat nur letzteres spielerisch Auswirkungen, da Sie so mehr Waren transportieren können. Problem: Weil Sie in den zu leichten Rennen nur die Zeit als Gegner haben, wird das Spiel schnell eintönig. Immerhin sorgen gelegentlich angreifende Biker oder Verfolgungsjagden mit der Polizei für Abwechslung. Grafisch fährt **Big Mutha Tru-**

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Big Mutha Truckers 2 ist der ideale Rennspaß für zwischendurch. Kurz mal ein paar Waren kaufen, von A nach B fahren, Geld einstreichen. Auch wenn es auf Dauer öde wird, heize ich weiter, denn das Spiel belohnt mich an allen Ecken mit Knete und ist dabei herrlich abgedreht. Realitätsfanatiker sollten aber die Finger davon lassen, mit echtem Truckfahren hat das nämlich absolut nichts zu tun.

»Eine LKW-Fahrt, die ist lustig...«



ckers 2 weit hinter der aktuellen Rennspiel-Konkurrenz. Die Landschaften sind zwar im stimmigen Comic-Stil gebaut, wirken aber sehr detailarm. Dafür gibt's wie in **GTA San Andreas** vier Radiosender, die mit unbekanntem Rock- und Countrybands erheblich zur gelungenen Truckerstimmung beitragen.

WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A108

BIG MUTHA TRUCKERS 2

GENRE	Rennspiel
PUBLISHER	Eutechnyx / Empire
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB, 3D-Karte
PREISLEISTUNG	GUT



DVD: Test-Check

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK A30

SPORTFISCHEN PROFESSIONAL

Wobbler, Welse, Wollnsenich!

Roter Spinner oder doch lieber die getigerte Variante? Oder gar doch Wurmi- ges? Das sind die Fragen, mit

denen Sie sich rumschlagen müssen, wenn Sie in der Simulation **Sportfischen Professional** etwas an Land ziehen wollen. Denn die Barsche, Döbel oder Schleien haben allesamt besondere Vorlieben und wollen mit dem passenden Köder gelockt werden. Ob sich Fischlein unter der Wasseroberfläche verbergen, verrät Ihnen eine Anzeige in Pfeilform in der rechten Ecke. Dann werfen Sie per Mausclick aus und warten kurz. Wenn etwas anbeißt, geht es ans Einholen über Vor- und Zurückbewegungen der Maus – und das ist das Spannendste am ganzen Spiel. Sie müssen im richtigen Moment Leine geben, dann wieder Zug aufbauen. Das geht

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Ich weiß ohnehin nicht so recht, was Angeln am PC verloren hat. Der echte Sport ist schon nicht für sein adrenalin-förderndes Spannungspotenzial bekannt. Deswegen tut das Programm gut daran, die Wartezeit aufs Anbeißen so kurz zu halten und Schwerpunkt aufs Einholen zu legen.

Aber das ist mindestens so öde wie dröges Warten. Vor allem, weil nie auch nur den Hauch des Eindrucks entsteht, da würde wirklich was Fischartiges an der Leine zappeln. Es könnte genau so gut ein oller Turnschuh sein.

»Fisch wie Schuh«



Ein Klick reicht und der Herr wirft die Leine in fischreiche Gewässer aus.

so weiter, bis der Fisch nah genug an Ihrer Spielfigur und somit geangelt ist. Deswegen ist das Wörtchen »spannend« in diesem Zusammenhang auch eher mit Vorsicht zu genießen. Immerhin: Je erfolgreicher Sie angeln, desto mehr Köder-Arten und Angeln haben Sie zur Auswahl. Grafisch macht das Programm nur wenig her, alles wirkt sehr statisch, selbst Fische verhalten sich eher wie tote Flugenten – ob nun frei schwim-

mend oder bereits am Haken. Das Programm, obwohl rund ums nasse Element, spielt sich trockener als eine Angelscheinprüfung in der Wüste Gobi. **PET**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A26**

SPORTFISCHEN

GENRE	Sport-Simulation
PUBLISHER	Radon Labs / dtp
CA. PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	800 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

