



Heiko Klinge
heiko@gamestar.de

VERLÄNGERUNG IM EXTRALEBEN

TRACKMANIA HAT EIN NACHSPIEL! Mag sein, dass Sie alle Goldmedaillen gewonnen und sämtliche Bauteile ausprobiert haben. Aber Ihre **Trackmania**-Sucht werden Sie trotzdem nicht los! Entwickler Nadeo hat nämlich schwer etwas dagegen und veröffentlicht gleich zwei Mega-Updates. In den Patch-Tests auf Seite 184 be-

richten wir über das **Original-Addon**, das das erste **Trackmania** mit der Grafik-Engine und den Spielmodi von **Trackmania Sunrise** veredelt. Besitzer von Letzterem frohlocken über die **Extreme**-Erweiterung, die tonnenweise neue Strecken, Bauteile und einen coolen Stunt-Modus liefert. Mehr dazu in unserer Weiterspielen-Rubrik auf Seite 180. Und das Beste: Beide Updates sind kostenlos. Ein Riesenlob an Nadeo!

IDEEN, DIE MAN KLAUEN SOLLTE. Mein erster Testflug mit **Skispringen 2006**, und ich traue meinen Augen nicht – auf einem Fan-Plakat lese ich: »Heiko, ich will ein Kind von dir!« Erst der Schock, dann das Gelächter, dann die Begeisterung: Diese kleine Idee hat wahrscheinlich zehnmal weniger Entwicklungszeit gekostet als jede grafische Spielerei von **NFS Most Wanted**. Aber sie hat mich mindestens zehnmal mehr beeindruckt!

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

Need for Speed Most Wanted	136
Skispringen 2006	142
Ski Alpin 2006 vs. Ski Racing 2006	144
Sportschießen 2006	146
Ultimate Pinball Challenge	146
Real World Golf	148
Handball Manager 2005-2006	148
Custom Play Golf	149
Heavyweight Thunder	149
Fußball Liga Champions 2006	149
Skispringen Winter 2006	149

GAMESTAR-SPORT-CHARTS 01/2006

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	NFS Most Wanted	Rennspiel	Electronic Arts	EA Kanada	NEU	87	9	9	7	10	8	10	8	7	10	9	
6	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
7	Juiced	Rennspiel	THQ	Juice Games	07/05	87	9	9	6	9	7	10	9	10	9	9	
8	Colin McRae Rally 2005	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	11/04 (87%)	86	6	9	8	8	8	10	10	7	10	10	
9	NBA Live 06	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/05	86	9	10	8	10	8	7	9	8	7	10	
10	Trackmania Sunrise	Rennspiel	Deep Silver	Nadeo	06/05	86	8	8	10	7	7	10	9	7	10	10	
11	Madden NFL 06	Sportspiel	EA Sports	EA Tiburon	10/05	86	9	9	6	10	8	10	9	9	7	9	
12	T. Woods PGA Tour 06	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/05	86	8	5	10	9	10	10	8	8	9	9	
13	F1 Challenge 99-02	Rennspiel	EA Sports	Image Space	07/03 (89%)	86	7	8	9	7	10	10	7	7	9	9	
14	Fifa 06	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/05	85	8	9	10	9	8	10	7	7	9	8	
15	MotoGP 3	Rennspiel	THQ	Climax	09/05	85	8	6	10	9	10	10	8	7	9	8	
16	DTM Race Driver 2	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	06/04 (90%)	85	8	8	8	9	7	10	9	9	7	10	
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	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	NEU	82	7	5	10	7	10	10	8	8	9	8	
23	Richard Burns Rally	Rennspiel	Ubisoft	Warthog	10/04 (81%)	80	8	10	4	7	8	10	10	7	7	9	
24	World Racing 2	Rennspiel	Playlogic	Synetic	11/05	80	9	7	7	8	8	10	8	8	5	10	
25	MTX Mototrax	Rennspiel	Application Systems	Left Field	02/05	80	6	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.



Einen (pixeligen) Rückspiegel gibt's nur in der Stoßstangen- und Motorhauben-Perpektive. Dafür kommt das Geschwindigkeitsgefühl so am besten rüber. (1280x960)

»Fahren Sie rechts ran!«

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Electronic Arts versöhnt die Fans mit grandiosen Polizei-Verfolgungsjagden und rasanten Rennen bei Tag. Reicht's zum besten Need for Speed aller Zeiten?

GameStar
GOLD-AWARD
NEED FOR SPEED
MOST WANTED

GameStar
»für besondere Atmosphäre«
NEED FOR SPEED
MOST WANTED

FACTS

- > 33 Autos
- > 103 Strecken
- > 68 Extra-Aufgaben
- > 6 Renn-Modi
- > 15 Kontrahenten

Was machen Polizisten eigentlich nachts? Blitzfallen aufstellen? Alkoholsündern auflauern? Nein, sie schlafen! Diesen Eindruck hatte man zumindest bei den letzten beiden **Need for Speed**-Teilen **Underground** und **Underground 2**. Denn ausgerechnet im Szenario illegaler Rennen verzichtete Electronic Arts auf

die im ersten Teil eingeführten Polizei-Verfolgungsjagden. Doch in **Need for Speed: Most Wanted** kehren die Gesetzeshüter zurück. Und bringen gleich einen ganzen Schwung alter Stärken aus den Anfängen der Serie mit.

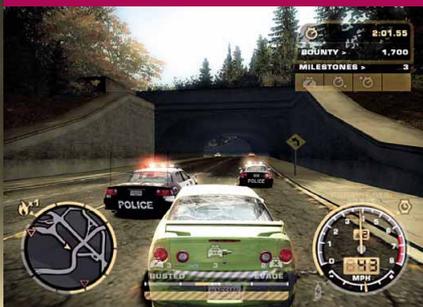
Schraube locker

PS-schwache Kleinwagen in Bieder-Lackierung zum Karrierestart? Pustekuchen! **Most Wanted** setzt Sie gleich im ersten

Rennen ans Steuer eines ordentlich aufgemotzten BMW M3 GTR. Als namenloser Jungspund kommen Sie mit Ihrer bayerischen Angeberkarre nach Rockport City, um sich in der illegalen Rennszene einen Namen zu machen. Reichlich übermotiviert legen Sie sich mit Razor Callahan an, dem Erstplatzierten auf der »schwarzen Liste«. Die altbekannte Street-Racer-Geschichte erzählt das Pro-

gramm in rasant geschnittenen Zwischensequenzen – gedreht mit echten Schauspielern. Dann beginnt das erste Rennen, und das Spiel lässt Ihnen vom Start weg keine Zeit zum Atmen: Razor fährt aggressiv, drängelt fies und schon nach wenigen Hundert Metern sitzt Ihnen die Polizei im Nacken. Hektische Funkgespräche, schrilles Reifenquietschen und rasante Musik dröhnen aus den Lautsprechern.

WAS IST NEU?



- Verfolgungsjagden mit der Polizei, zerstörbare Gebäude und Dienstwagen.
- Radarfallen-Rennen, in denen Sie schneller als Ihre Gegner an Blitzanlagen vorbei rasen müssen.
- Mautstellen-Rennen, in denen Sie unter Zeitdruck Checkpoints abfahren.
- Zeitlupe: Auf Knopfdruck verlangsamen Sie für ein paar Sekunden die Zeit.
- Instant-Turnier: Statt zum Rennen zu fahren, starten Sie das Event über die Garage.
- 68 Extra-Missionen, unabhängig der Kampagne.
- Filmsequenzen mit echten Schauspielern.
- Schwarze Liste mit 15 individuellen Kontrahenten.



Die Strecken der Beschleunigungsrennen sind deutlich hügeliger und kurviger als noch in Underground 2.

Doch bevor das Rennen zu Ende geht, bleibt Ihr Wagen liegen – Sabotage! Zu allem Überfluss werden Sie von der Polizei geschnappt und ins Gefängnis gesteckt. Allerdings will Ihnen die attraktive Mia Townsend nach Ihrer Entlassung zu einem Neuanfang verhelfen und schleppt Sie in die hauseigene Garage. Dort wählen Sie einen Favoriten aus drei Serienwagen wie dem Lexus IS 300 oder Fiat Punto. Um den obligatorischen Karrierestart mit lahmen Karren kommt man also letztlich auch in **Most Wanted** nicht herum.

Beam-Auto

Bevor Sie mit Callahan abrechnen, gilt es, die 14 anderen Kandidaten auf der Liste zu bezwingen. Bevor die jedoch gegen Sie antreten, müssen Sie sich in diversen Rennen mit anderen Fahrern

als würdig erweisen. Und das ist leichter gesagt als getan, denn schon früh zieht der Schwierigkeitsgrad stark an – oft mussten wir ein Rennen wegen kleinster Fahrfehler wiederholen. Aktuelle Turniere finden Sie wie in **Underground 2** auf einer übersichtlichen Karte. Allerdings brauchen Sie nicht kreuz und quer durch die Stadt fahren, sondern können per Knopfdruck sofort zum Event springen. Neben den üblichen Rund-, Sprint- und Knockout- sowie den Viertelmeilen-Rennen gibt's in **Most Wanted** zwei neue Modi: Im Mautstellen-Turnier fahren Sie unter Zeitdruck und mit der Polizei im Nacken Checkpoints ab. Und im Radarfallen-Modus müssen Sie zwar nicht als Erster im Ziel ankommen, dafür aber sämtliche auf der Strecke verteil-

ten Radarfallen schneller durchfahren als Ihre Kontrahenten – auf den meist dicht befahrenen Straßen eine knifflige Angelegenheit. Auf die spaßigen Drift-Turniere der beiden Vorgänger hat Entwickler EA Canada allerdings verzichtet. Cool: Per Tastendruck verlangsamen Sie wie in **Max Payne** für ein paar Sekunden die Zeit. So vermeiden Sie stilvoll zeitraubende Zusammenstöße mit dem Gegenverkehr.

Copstruction Derby

Damit die Kandidaten der schwarzen Liste Sie respektieren, müssen Sie sich auch mit der Polizei anlegen. In den, ebenfalls auf der Karte verzeichneten, Aufgaben sollen Sie beispielsweise mindestens fünf Minuten vor den Polizisten fliehen oder vier Dienstwagen zu Altmetall verarbeiten. Zwar reicht es, die Fahrzeuge



Gleich drei Polizisten bremsen uns aus. Da hilft nur noch die Flucht in den Wald rechts.



Unseren handelsüblichen Fiat Punto (oben) haben wir mit einer neuen Haube, bunten Vinyls und einem Spoiler ausgestattet (unten). Spielerisch bringt das jedoch nichts.

oft genug zu rammen. Viel cooler ist es aber, die zahlreichen Tankstellen, Donut-Buden oder Wassertürme niederzureißen. Sind Ihnen die Gesetzeshüter dicht genug auf den Fersen, werden die von den Trümmern verschüttet. Festgehalten wird das Ganze mittels einer dramatischen Kamerafahrt – in Zeitlupe. Allerdings steigt Ihr Kopfgeld und damit die Aggressivität der Cops, die Ihnen mit Straßensperren das Leben schwer machen. Realistisch: Mit dem Kopfgeld

erhöht sich auch die Wahrscheinlichkeit, dass Ihnen die Polizei während eines Rennens dazwischen funkt. Wenn Sie allerdings eine Weile lang mit einem anderen Auto Turniere austragen, wächst Gras über die Sache. So macht es im Gegensatz zu den **Underground**-Teilen Sinn, mehrere Fahrzeuge in petto zu haben. Apropos: Anders als im Vorgänger gibt es neben Mittelklasse-Wagen wie dem Audi A4 3.2 oder Renault Clio V6 auch super teure Luxus-Karos-

sen wie den Mercedes SL 500, Porsche 911 Turbo S oder (geil!) die Dodge Viper SRT 10.

Ihren Führerschein, bitte!

Um die Cops abzuhängen, zerstören Sie entweder sämtliche Autos der Verfolger oder Sie schütteln sie ab. Ein Balken am unteren Bildschirmrand informiert Sie wie in **Need for Speed Hot Pursuit** ständig über den Abstand zur Polizei. Ist der groß genug, beginnt die »Cooldown«-Phase, in der die Beamten noch

nach Ihnen suchen – **Metal Gear Solid** lässt grüßen. Realistische Funksprüche verraten dabei, wo die Gesetzeshüter Sie vermuten. Sind die etwa 20 Sekunden abgelaufen, brechen die Polizisten die Suche ab. Spezielle Verstecke wie das Baseball-Stadion der Stadt beschleunigen den kriechend langsamen Fortschrittsbalken. Wenn Sie allerdings geschnappt werden, hagelt es Geldstrafen. Und bei wiederholtem Verstoß wird sogar Ihr Wagen beschlagnahmt.

TECHNIK-CHECK

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



- 640x480
 - min. Details
 - min. Texturen
 - min. Effekte
- In der niedrigsten Einstellung sieht Most Wanted hässlich aus. Mit den Herstellermindestangaben ist flüssiges Spielen nicht möglich.



- 1600x1200
 - max. Details
 - max. Texturen
 - max. Effekte
- Einen starken Rechner vorausgesetzt bringen alle Regler auf Anschlag das bisher schönste Need for Speed auf den Bildschirm.

TUNING-TIPPS

- 1 Eine niedrigere Auflösung bringt bis zu 30 Prozent mehr Frames auf den Bildschirm.
- 2 Stellen Sie die Details der Wagen ruhig auf Hoch, einen Einfluss auf die Performance konnten wir nicht feststellen.
- 3 Mit weniger als 512 MB Arbeitsspeicher hat das Spiel

Nachladeruckler, da hilft auch das Reduzieren von Details nichts.

- 4 Keine Schatten kosten Atmosphäre, bringen aber Leistung.

CHECKLISTE

- 2,9 GByte Speicherplatz
- min. 128 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

HW

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	MAXIMALE DETAILS									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
512 MBYTE	1,2 GHz	800x600 1024x768	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	2,4 GHz	1024x768 1280x1024	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	3,0 GHz	1280x960 1600x1200	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1024 MBYTE	1,2 GHz	800x600 1024x768	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	2,4 GHz	1024x768 1280x1024	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	3,0 GHz	1280x960 1600x1200	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

1) niedrige Details 2) maximale Details

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

IM VERGLEICH



NFS Most Wanted



NFS Underground 2



Juiced

Grafik	sehr detaillierte Strecken, fast fotorealistische Autos	lebendige, etwas buntere Stadt, veraltete Effekte	umfangreiches Schadensmodell, aufwändige Strecken
Rennmodi	dramatische Verfolgungsjagden, coole Zeitlupe	sieben Rennmodi ohne größere spielerische Abwechslung	acht Rennvarianten, innovativer Stunt-Wettbewerb
Fahrphysik	betont actionlastig, Autos untersteuern stark, kein Schadensmodell	schwammiger als in Most Wanted, kein Schadensmodell	jedes Auto ein anderes Erlebnis, Tuning wirkt sich aus
KI	beherrscht raffinierte Manöver, aber cheatet gelegentlich	Gegner fahren zwar aggressiv, aber ständig im Pulk	wirkt fast menschlich, nie berechenbar
Tuning	riesiges Repertoire an optischen Spielereien	fast gleich groß wie im Nachfolger	nette Lackspielereien, zu kleine Auswahl an Vinyls
Streckendesign	durch die Stadt oder raus auf's Land, Wetterwechsel	Rennen ausschließlich nachts und auf Asphalt	Enorm abwechslungsreich, aber etwas detailärmer
Ergebnis	★★★★	★★★	★★★★

Der schummelt!

Wo die KI schon in **Underground 2** nicht gerade zimperlich mit Ihnen umgegangen ist, setzen die Gegner in **Most Wanted** noch einen drauf. Die anderen Fahrer versuchen stets, Sie von der Strecke oder in den Gegenverkehr zu drängen und kämpfen auch untereinander um jeden Millimeter. Zudem nutzt die KI kleinste Fahrfehler für riskante Überholmanöver. Ent-

wickler EA Canada hat jedem der 15 Kontrahenten einen eigenen Charakter verpasst: Während Sonny seinen Golf V eher vorausschauend durch die Kurven lenkt, brettet der rücksichtslose Vic mit seinem Toyota Supra durch sämtliche Bushaltestellen und Kleingärten. Problem: Die KI cheatet! Selbst wenn die Gegner einen üblen Unfall gebaut haben, holen sie binnen Sekunden wieder auf – da ist Frust vorprogrammiert.

Allwetter-Auto

Beim Thema Tuning verzichtet **Most Wanted** auf Experimente. Die Auswahl an optischen Verschönerungen und Leistungstuning-Teilen stammt fast eins zu eins aus dem Vorgänger. Das stört jedoch nicht, immerhin waren die Gestaltungsmöglichkeiten in **Underground 2** schon nahezu unbegrenzt. Allerdings entfallen die Rufpunkte fürs Image, weshalb optische Schmankerl



Polizeiwagen können Sie komplett zerlegen, bei Ihrem Auto gehen höchstens die Fenster kaputt

IN GAMESTAR 12/1997...



...gab's den ersten Test zu einem Need for Speed-Spiel – allerdings erst von der Special Edition des zweiten Teils. Denn als der Vorgänger 1995 erschien (siehe auch Hall of Fame der Ausgabe 12/2005), war die GameStar noch ein Funkeln in den Augen Jörg Langers. Das Rennspiel kassierte damals 81 Prozent, lief aber nur auf einem »Monster-PC« (Pentium mit 233 MHz und 3Dfx-Karte) flüssig.

bestenfalls als Spielerei taugen. Ebenfalls aus dem Vorgänger übernommen: Außer ein paar Kratzern und kaputten Scheiben richten Unfälle keinen Schaden am Fahrzeug an. Auch das action-lastige Fahrverhalten kennt keinen Unterschied zwischen nasser und trockener Fahrbahn – da lenken sich die Autos in **Juiced** deutlich realistischer. Immerhin reagieren die Boliden im Gegensatz zu den **Underground**-Teilen etwas direkter. Auch die bisher mäßige Lenkrad-Steuerung wurde leicht verbessert.

Bummeln extrem

Ein großer Kritikpunkt in **Underground 2**: die auf Dauer fehlende Abwechslung bei den Strecken. Anders in **Most Wanted**: Zwar führen viele Kurse nach wie vor kreuz und quer durch die Stadt, gelegentlich fahren Sie aber im Gebirge, über vierspurige Autobahnen und durch stillvoll beleuchtete Tunnel oder heizen wie in **Need for Speed Porsche** durch einen dichten Wald mit unterschiedlich hoch angeordneten Fahrstreifen. Zudem gibt's an allen Ecken raffinierte Abkürzungen, die Sie beispielsweise mitten durch ein großes

HEIKO KLINGE heiko@gamestar.de

Need for Speed, ich habe dich wieder lieb! Most Wanted beendet endlich das zumindest für mich düstere Underground-Kapitel. Alles was ich in den Vorgängern vermisst habe, ist nun wieder am Start: Rennen bei Tageslicht, sexy Luxus-Schlitten, abwechslungsreiches Streckendesign und vor allem hochdramatische Verfolgungsjagden. Obendrauf gibt's tolle Neuerungen: Das Blacklist-System ist ein Motivationsturbo allerfeinsten Güte, der leichte Hauch von Story bringt immer wieder frischen Wind in die Rennen-Routine. Einsteigen und Spaß haben!



»Es werde Licht!«

LESER-TEST: MOST WANTED

Drei Leser spielten in der GameStar-Redaktion Need for Speed: Most Wanted. Hier ihre Meinungen dazu.

Konkurrenzlose Raserei

Most Wanted wurde an vielen Stellen verbessert. Besonders die Grafik, der Fuhrpark, die Tuningteile und die Fahrten bei Tag haben es mir angetan. Und die fantastischen Videos tragen im Gegensatz zu den langweiligen Storyboards aus dem Vorgänger viel mehr zum Mitten-drin-Gefühl bei. Allerdings stört mich die Polizei ein wenig, da sie – zumindest am Anfang – kaum versucht, den Fahrer zu verhaften. Dennoch lautet mein Fazit: Kaufen, Kaufen, Kaufen!



Marcel Eschemann, 19 Jahre, Schüler

Das Beste aus allen Teilen

EA hat mit Most Wanted meine Erwartungen erfüllt, aber nicht übertroffen. Besonders haben mir die Videos mit echten Schauspielern und die dichte Story gefallen – das war ein großes Manko der Underground-Serie. Für spielerische Abwechslung sorgen die Extra-Missionen und die Verfolgungsjagden mit der Polizei, die in den beiden Vorgängern leider fehlten. Wer einen Arcade-Raser mit Tuning ohne Ende will, findet mit Most Wanted den Besten seiner Klasse.



Daniel Omasreiter, 15 Jahre, Schüler

Das Licht am Ende des Tunnels...

... ist die Sonne! Endlich kann ich wieder bei Tageslicht fahren. Die Grafik hat sich deutlich verbessert, die Lichteffekte sind super. Die neuen Luxusautos wie die Viper, der Porsche 911 und der Ford GT40 sind eine nette Neuerung. Die Polizei stört mich allerdings, denn sie zerstört den Spielfluss zwischen den Rennen. Zudem wird das Styling der Autos durch den Wegfall der Rufpunkte zur Spielerei. Und warum gibt es immer noch keine Cockpitperspektive?



Christian Wendt, 25 Jahre, Student

Einkaufszentrum führen – reinweise kaputte Schaufenster inklusive. An die Abwechslung eines **Hot Pursuit** kommt das Spiel aber trotzdem nicht heran.

Von den Fans gefordert, finden sämtliche Rennen bei Tageslicht statt. Dabei ist die überarbeitete **Underground 2**-Engine kaum wieder zu erkennen. Besonders die aufwändige Beleuchtung und schicken Wetereffekte lassen Konkurrent **Juiced** alt aussehen. Der viel zu schnelle Wechsel zwischen

blauem Himmel und dichten Wolken ist aber schlicht lächerlich. Nett: Wenn Sie zur Mittagszeit aus einem Tunnel fahren, werden Sie kurzzeitig geblendet – echtes High Dynamic Range Rendering unterstützt das Spiel aber nicht. Ein besonderer Hingucker sind die von realen Autos kaum zu unterscheidenden Modelle. Den hohen Detailgrad schaffen aufwändige Scan-Verfahren, bei denen die Entwickler sämtliche Originalfahrzeuge mit einem 3D-Scan-

ner auf einen Rechner übertragen und mit hübschen Spiegelungen versehen haben. Wer aber schon **Underground 2** nicht mit allen Effekten flüssig spielen konnte, sollte seinen PC für **Most Wanted** kräftig aufrüsten (siehe Technik-Check).

Tauber Pilot

Most Wanted unterstützt neben Stereo nur 4.1-Surround-Sound. Das heißt, dass das Programm an die hinteren beiden Lautsprecher nur ein Mono-Signal sen-

det. Ärgerlich, zumal Sie nur in zwei von vier Kameraperspektiven einen Rückspiegel besitzen und deshalb auf Ihr Gehör angewiesen sind, um von hinten ankommende Gegner exakt orten zu können. Davon abgesehen veröhnt Sie das Spiel mit gewohnt kernigen Motorensounds, grandiosen Effekten und einem gut gemischten Soundtrack mit 24 Punk- und Hiphop-Songs von Disturbed, The Prodigy oder Jamiroquai. **DM**

INFO: WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK-L11

MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

Wer gewinnt wohl den Coolness-Wettkampf? Ford Mustang oder VW Golf? Die Antwort dürfte für jedermann klar sein. Deshalb bin ich froh, nun endlich wieder mit Luxus-Schlitten rasen zu können. Atmosphäre und Grafik sind schlichtweg überwältigend, die Verfolgungsjagden mit der Polizei machen mächtig Laune. Trotzdem stört mich das fehlende Schadensmodell. In Zeiten von Juiced oder DTM Race Driver 2 gilt das alte Argument einfach nicht mehr, dass man seinen geliebten (und teuren) Porsche nicht zerbeulen will. Und was soll eigentlich der spärliche Multiplayer-Teil?

»Solo top, Multi flop!«



DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Endlich kann ich wieder die Cops an die Wand fahren. Die filmreifen Verfolgungsjagden passen wunderbar ins Spiel und wurden durch die neuen Rennmodi zusätzlich aufgewertet. Auch das deutlich abwechslungsreichere Streckendesign erinnert positiv an die grandiosen Teile 3 und 4. Und Gott sei Dank darf ich nun auch wieder tagsüber rasen. Mir haben stimmungsvolle Sonnenuntergänge (man denke nur an NFS Porsche) schon immer besser gefallen als eine rabenschwarze Nacht.

Motzen kann ich eigentlich nur über den etwas happigen Schwierigkeitsgrad und die noch immer nicht perfekte Lenkrad-Steuerung. Das stört mich allerdings weniger, wenn ich dafür meine Nachbarn mit lautstarken Motoren aus meinem Subwoofer nerven kann. So knackig röhren die Autos in Need for Speed nämlich noch nie – wenn auch nur im 4.1-Sound.

»Cool, cool, cool!«



NEED FOR SPEED: MOST WANTED RENNSPIEL

PUBLISHER	Electronic Arts / EA Canada	RELEASE (D)	24.11.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 14 S. Handbuch	USK	ab 6 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	Juiced (87, GS 07/05) Realistische Tuning-Rennen mit brillanter KI. NFS Underground 2 (84, GS 01/05) Rasanter Vorgänger, spitzen Atmosphäre.								

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,4 GHz Intel	2,2 GHz Intel	3,0 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1400+ AMD	XP 2000+ AMD	XP 3000+ AMD
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
<input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,9 GB Festpl.	2,9 GB Festpl.	2,9 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Radeon X600	Geforce 6800			

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT: Spannende Rennen für bis zu vier Spieler. Keine Polizei, kein Gegenverkehr – ärgerlich!
MODI: Rundkurs, Sprintkurs, Beschleunigungsrennen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Stecken + Effekte - eintöniger Farbstil	9 / 10
SOUND	+ klasse Soundtrack + kernige Motorensounds	9 / 10
BALANCE	+ leichter Einstieg - schon früh ziemlich schwer	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ dramatische Verfolgungsjagden + stilvolle Zwischensequenzen	10 / 10
BEDIENUNG	+ sehr gut mit Tastatur - etwas schwammig mit Lenkrad	8 / 10
UMFANG	+ umfangreicher Karrieremodus + 68 Extra-Aufgaben	10 / 10
FAHRVERHALTEN	+ passende Arcade-Physik - nur optisches Schadensmodell	8 / 10
KI	+ fährt aggressiv - Gegner cheaten	7 / 10
TUNING	+ unzählige optische Spielereien + viele Tuning-Teile	10 / 10
STRECKENDESIGN	+ abwechslungsreich + Kompromiss aus Rasen und Lenken	9 / 10

PREISLEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten - SOLO-SPASS 20 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden

FAZIT: GRANDIOSER NFS-TEIL MIT NEUEN ALTEN STÄRKEN.



- CD: Video-Spezial
- DVD: Megatest Wertungskonferenz
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK L10

Höhenflug fürs Ego

SKISPRINGEN 2006

Hier vergehen die Stunden wie im Flug: nur noch kurz die Vier-Schanzen-Tournee gewinnen, den Level-Aufstieg schaffen, die neuen Skier ausprobieren!

Sven Hannawald will nicht mehr, Martin Schmitt kann nicht mehr – also müssen eben wir die Medaillen erfliegen. Tun wir doch gern, denn **Skispringen 2006** zeigt sich völlig unbeeindruckt von der Krise der deutschen Adler. Noch nie hat die komplizierte Jagd nach Bestweiten und dem perfekten Telemark so viel Spaß gemacht wie in dieser Saison.

Ich fliege

Wichtigste Neuerung: Erstmals dürfen Sie sich auch aus der Egoperspektive die 40 Original-Schanzen hinabstürzen. Das tolle Fluggefühl kommt so noch mal eine ganze Ecke intensiver rüber. Allerdings können Sie den Abstand zum Boden deut-

lich schlechter abschätzen als bei der klassischen Schulter-Kamera. Nach ein wenig Umgewöhnungs-Training gelingen jedoch auch Ego-Springern elegante Telemark-Landungen, dank gewohnt-genialer Steuerung: Mit gefühlvollen Mausbewegungen korrigieren Sie Anlauf- sowie Flugposition, Klick-Timing entscheidet über gelungene Absprünge und Landungen. Ständig wechselnde Wind- und Wetterbedingungen machen jeden Sprung zu einer neuen Herausforderung.

Auch den motivierenden Karrieremodus hat Entwickler 49 Games aufgewertet. So gibt es deutlich mehr Ausrüstungsgegenstände, die Sie gegen Preisgeld kaufen oder durch das Absolvieren von Spezialaufgaben gewinnen. Wer Trainings-sprünge erfolgreich bewältigt, verbessert noch schneller die Charakterwerte seines Springers wie Sprungkraft oder Fitness. Sponsorenverträge dürfen Sie jetzt jederzeit neu aushandeln oder kündigen. Aber auch der Geldgeber beurteilt Ihre Leistungen.

Der Star ist der Spieler

Schicke Helmspiegelungen hin, verbesserte Animationen her: Den Präsentations-Qualitäts-sprung gegenüber der Vorsaison verdankt **Skispringen 2006** weniger den technischen, sondern mehr den atmosphärischen Details. Ein Feuerwerk eröffnet Nachtspringen, Hubschrauber umkreisen die Schanzen, auf Plakaten lesen Sie Liebesbotschaften für Ihren Springer. Das ist nur fair: Denn wenn wir schon den Job von Hanni übernehmen müssen, dann haben wir uns auch die dazugehörigen Fan-Huldigungen verdient!



Aus der Ego-Perspektive wirkt der Flug über die Olympiaschanze von Turin am spektakulärsten.



Zwei optische Neuerungen: schicke Schutzmasken und, ähem, schmeichelnde Fan-Plakate.

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

So einfach funktionieren Spiele-Tester: Letztes Jahr forderte ich für den Nachfolger von Skispringen 2005 mehr Innovationen und eine Ego-Perspektive. Zack, Wünsche erfüllt, Wertung um vier Punkte verbessert! Mal gucken, ob's auch dieses Mal funktioniert: In der nächsten Saison hätte ich gern noch lizenzierte Original-Stars, dann klappt's vielleicht auch erstmals mit dem Award. Bis dahin bin ich aber fast wunschlos glücklich und vergnüge mich mit der derzeit eindeutig besten Wintersport-Simulation.



»Wunschkonzert«

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L60

SKISPRINGEN 2006 SPORTSPIEL

PUBLISHER	49 Games / RTL	RELEASE (D)	17.11.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 33 S. Handbuch	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: Ski Alpin 2006 (77, GS 01/06) Ähnlich kurzweiliger Wintersport-Spaß. Skispringen Winter 2006 (39, GS 01/06) Mieser Tritt Brett-Flieger.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
Geforce 2/4 MX	Gf FX 5800/5900	1,0 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	XP 1600+ AMD	XP 2200+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	900 MB Festpl.	900 MB Festpl.	900 MB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: Partyspaß für bis zu 16 Athleten – an einem PC oder gleichzeitig per LAN oder Internet.
MODI: Einzelspringen, Turnier (vorgefertigt oder selbst zusammengestellt)

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Animationen + Spezialeffekte - teils triste Umgebung	7 / 10
SOUND	+ ordentlicher Kommentar - nervige Musik	5 / 10
BALANCE	+ Tutorial + drei Schwierigkeitsgrade + sanfte Lernkurve	10 / 10
ATMOSPHERE	+ Ego-Perspektive + Fan-Plakate - keine Lizenzen	7 / 10
BEDIENUNG	+ intelligente Menüs + intuitive Flug-Steuerung	10 / 10
UMFANG	+ langfristig motivierender Karrieremodus + 41 Schanzen	10 / 10
REALISMUS	+ glaubwürdiges Fluggefühl + Wettereinflüsse	8 / 10
KI	+ KI-Formschwankungen + nachvollziehbare Weiten	8 / 10
MANAGEMENT	+ Sponsoren-Verhandlungen + Wett-System + Training	9 / 10
SPIELZÜGE	+ Sprung-Analyse + motivierende Sprung-Herausforderungen	8 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten SOLO-SPASS 30 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: SÜCHTIG MACHENDER WINTERSPORT-SPASS.

82 SPIELSPASS



Schnee-Fall-Schlacht

SKI RACING 2006 VS. SKI ALPIN 2006

Herminator gegen Bode Miller, Realismus gegen High-speed: Wer gewinnt das Duell der Ski-Rennspiele?

Dramatisches Kopf-an-Kopf-Rennen beim Auftakt des Ski-Weltcups in Sölden: Hermann Maier siegt im Riesenslalom mit hauchdünnen sieben Hundertstelsekunden Vorsprung vor Bode Miller. Dramatisches Kopf-an-Kopf-Rennen beim Auftakt der Win-

tersport-Saison auf Ihrem PC: **Ski Alpin 2006** mit **Bode Miller** siegt im Test mit hauchdünnen drei Punkten Vorsprung vor **Ski Racing 2006** featuring **Hermann Maier**.

Karriere-Sprung

Auf den ersten Metern fährt **Ski Alpin 2006** eine Spur eleganter um die Karriere-Stangen: Sie führen Ihren Fahrer von der Junior- in die Profiligena. Preisgelder und Werbeeinnahmen investieren Sie in Training,

Wachs-Tuning und Ausrüstung. Für gute Platzierungen kassieren Sie außerdem Erfahrungspunkte, nach jedem Levelaufstieg verbessern Sie Talentwerte für die einzelnen Ski-Disziplinen.

Ski Racing 2006 nimmt den Karriere-Abschnitt etwas hüftsteifer, steigert sich aber gegenüber der Vorsaison: Auch hier sammeln Sie Erfahrungspunkte und verbessern Charakterwerte. Preisgeld-Sammeln und Fahrer-Management fallen jedoch flach. Dafür gibt's witzige Minispiele wie Zielspringen, mit denen Sie Original-Ausrüstung von Atomic freischalten.

Ski Alpin 2006 (1)
Ski Racing 2006 (2)

Ski-Schienen

Doch was ist das? Im Realismus-Mittelteil macht **Ski Racing 2006** enorm an Boden gut und zieht sogar gleich! Ob Schussfahrt, schnelle Slalom-Kombination oder Sprung: Die Ski-Physik wirkt jederzeit glaubwürdig, einzig das stupide Tastenhämmern vor der Ziellinie hätte sich der schwedische Entwickler Coldwood sparen können. Anders als in der Vorsaison um-

kurvt der Herminator auch die Balancing-Schikane souverän. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad dürfen Sie sich Torfehler erlauben (gibt

Strafsekunden) und Rennen beliebig oft neu starten.

Ski Alpin 2006 nimmt diese Passage zwar mit viel Fahrspaß und affenartiger Spielgeschwindigkeit, leistet sich dabei aber einige Realismuspatzer: Die Kurse sind beim ersten und

MEDAILLENSPIEGEL

Ski Alpin 2006	🥇	🥈	🥉
Ski Racing 2006	🥇	🥈	🥉



Das **Zielspringen**, eines der witzigen Minispiele von Ski Racing.

Ski Alpin 2006 | Heiko Klinge | **Karriere**

- Wettkampf
- Training
- Wachsen
- Shop
- Wetten
- Rangliste
- Kalender
- Auszeichnungen
- Aufgaben
- Beenden

Amateur ★★

Fitness: 24.0%

Technik: 26.3%

Kraft: 26.3%

Motivation: 24.9%

Stufe: 7 Erfahrung: 7150

Nächste Stufe bei 8000 Punkten.

AB

SC

RS

SL

Nemeč

Ono

Gesamtwertung: 1

Kontostand: 17550,-EUR

Nächster Wettkampf: Amateurliga
12. Dezember: Slalom in Madonna di Campiglio

Große Stärke von Ski Alpin: der motivierende **Karrieremodus**.

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Hui, was für eine furiose Aufholjagd! Im letzten Jahr hechelte Ski Racing 2006 dem RTL-Konkurrenten um satte 15 Wertungspunkte hinterher, diese Saison carven beide Spiele auf Augenhöhe. Mir gefällt Ski Alpin 2006 trotzdem immer noch einen Tick besser: Die Karriere motiviert cleverer, Spieltempo und Glitzergrafik kicken etwas mehr Adrenalin durch die Adern. Wer allerdings Wert auf Realismus legt, wird wegen der besseren Ski-Physik und den originalgetreueren Strecken mehr Spaß auf den Jowood-Pisten haben. Präsentation gegen Realismus: ein spannendes Duell, bei dem jeder Ski-Fan seinen persönlichen Gewinner selbst wählen muss.

»Kein eindeutiger Sieger«





Zwei Spiele, eine Strecke: die Seilbahnstadt-Passage der **Kandahar-Abfahrt**. **Ski Alpin 2006** (links) hat die schönere Grafik, **Ski Racing 2006** (rechts) das originalgetreuere Pistenprofil.

zweiten Lauf identisch gesteckt, die Fahrer verlieren viel zu schnell Bodenkontakt und können selbst fieseste Super-G-Schikanen noch in Schuss-Stellung nehmen. Zudem sind die Weltcup-Pisten von **Ski Racing 2006** deutlich näher am Original, wenn auch lange noch nicht perfekt. Ein Beispiel: Mit Hermann Maier absolvierten wir die Kandahar-Abfahrt von Garmisch-Partenkirchen in 1:46:40 Minuten, mit Bode Miller benötigten wir nur 1:42:60 – beim letzten echten Weltcup-Rennen

war Sieger Michael Walchhofer mit 1:56:50 deutlich langsamer.

Ski Alpin 2006 (2)
Ski Racing 2006 (1)

Sexy Eis

Spannendes Finale beim Präsentations-Zielsprung: **Ski Alpin 2006** nimmt das Hindernis deutlich eleganter als im letzten Jahr und überquert deshalb knapp als erster die Linie. Der Schnee glitzert dank mehrerer Texturebenen noch realistischer, volumetrischer Nebel behindert eindrucksvoll die Sicht.

Hermann Maier geht dagegen ein wenig die Grafik-Puste aus: platter Pistenschnee, detailarme Streckenumgebung. Immer-

hin stimmt auch hier das Geschwindigkeitsgefühl. **HK**

Ski Alpin 2006 (1)
Ski Racing 2006 (2)



In beiden Spielen gibt's eine **Ego-Sicht**, der Temporausch ist bei **Ski Alpin** intensiver.

Im **Editor** von **Ski Racing** stecken Sie Ihre eigenen Kurse, auch für Multiplayer-Rennen.

SKI RACING 2006 RENNSPIEL			
PUBLISHER	Coldwood Interactive / Jowood	RELEASE (D)	25.11.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD - Box, 1 CD, 10 S. Handbuch	USK	ohne Beschr.
GEEIGNET FÜR			
EINSTEIGER	1 2 3 4	FORTGESCHRITTENER	5 6 7 8 9 10 PROFI
VERGLEICHBAR MIT Skispringen 2006 (82, GS 01/06) Das derzeit beste Wintersport-Spiel. Ski Alpin 2006 (77, GS 01/06) Unkomplizierter und hübscher, aber unrealistischer.			
TECHNISCHE ANGABEN			
3D- GRAFIKKARTEN			
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	<input type="checkbox"/> GF FX 5800/5900	1,2 GHz Intel	2,4 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	<input type="checkbox"/> Radeon 9700/9800	1,2 GHz AMD	XP 2200+ AMD
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	<input type="checkbox"/> Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM
<input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600	<input type="checkbox"/> Radeon X800/X850	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Radeon X600	<input type="checkbox"/> Geforce 6800		
LAUTSPRECHER <input type="checkbox"/> Stereo <input type="checkbox"/> 2 vorne, 2 hinten <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1			
MULTIPLAYER GUT			
FAZIT Ghosts von bis zu sechs Spielern, Streckennachschub dank Editor.			
MODI Rennen und Turnier via Internet, Netzwerk, Hotseat oder Spitscreen für bis zu 32 Spieler.			

BEWERTUNG		
GRAFIK	+ Animationen - Schnee - Strecken-Umgebung	6 / 10
SOUND	- Ski-Geräusche - Kommentar fehlt	5 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + Neustarts möglich	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ viele Lizenzen - Stars kaum erkennbar	8 / 10
BEDIENUNG	+ sehr präzise - doofes Tastenhämmern	8 / 10
UMFANG	+ Kurs-Editor + Minispiele - Spar-Karriere	8 / 10
FAHRVERHALTEN	+ realistisches Ski-Gefühl + cleveres Sprungverhalten	9 / 10
KI	+ realistische Zeitabstände - keine Ghosts	7 / 10
TUNING	+ Original-Ausrüstung - kaum Management	7 / 10
STRECKENDESIGN	+ halbwegs originalgetreue Weltcup-Pisten	8 / 10

PREIS/LEISTUNG **GUT**

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: REALISTISCHE, ETWAS UNSPEKTAKULÄRE SKIRENNEN.

74 SPIELSPASS

SKI ALPIN 2006 RENNSPIEL			
PUBLISHER	49 Games / RTL Enterprises	RELEASE (D)	24.11.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD - Box, 1 DVD, 40 S. Handbuch	USK	ohne Beschr.
GEEIGNET FÜR			
EINSTEIGER	1 2 3 4	FORTGESCHRITTENER	5 6 7 8 9 10 PROFI
VERGLEICHBAR MIT Skispringen 2006 (82, GS 01/06) Ideal für zwischendurch, ähnlich motivierend. Ski Racing 2006 (73, GS 01/06) Realistischer, aber schlechtere Präsentation.			
TECHNISCHE ANGABEN			
3D- GRAFIKKARTEN			
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	<input type="checkbox"/> GF FX 5800/5900	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	<input type="checkbox"/> Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	XP 1800+ AMD
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	<input type="checkbox"/> Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM
<input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600	<input type="checkbox"/> Radeon X800/X850	900 MB Festpl.	900 MB Festpl.
<input type="checkbox"/> Radeon X600	<input type="checkbox"/> Geforce 6800		
LAUTSPRECHER <input type="checkbox"/> Stereo <input type="checkbox"/> 2 vorne, 2 hinten <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1			
MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND			
FAZIT Nur Zeitvergleich, Ghosts der Konkurrenten fehlen – deshalb kaum Wettkampf-Feeling.			
MODI Einzelrennen via Internet, Netzwerk oder Hotseat für bis zu zwölf Spieler.			

BEWERTUNG		
GRAFIK	+ Tempogefühl + Nebel + schöner Schnee	8 / 10
SOUND	+ Skigeräusche + Stadionjubiläum - Musik	7 / 10
BALANCE	+ sanfte Lernkurve - Technik-Disziplin zu leicht	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Wetterwechsel - nur Bode-Miller-Lizenz	6 / 10
BEDIENUNG	+ Komfortfunktionen + präzise + Menü-Design	10 / 10
UMFANG	+ motivierender Karriere-Modus - kein Kurs-Editor	8 / 10
FAHRVERHALTEN	+ simpel, aber spaßig - zu viele Abheber	7 / 10
KI	- Ghosts fehlen - sehr weite Zeitabstände	6 / 10
TUNING	+ Training + Wachsen + Rollenspiel-Touch	10 / 10
STRECKENDESIGN	+ stets herausfordernd - Kurse immer gleich gesteckt	7 / 10

PREIS/LEISTUNG **GUT**

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

FAZIT: UNKOMPLIZIERTES, SPASSIGES PISTENBÜGELN.

77 SPIELSPASS

DVD: Test-Check

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie

QUICKLINK L158

QUICKLINK L159

ULTIMATE PINBALL CHALLENGE

Sechs Tische – wenig Spaß.



Herkömmliche Extras wie **Boni** und **Extrabälle** sind schon die Highlights der sechs Tische.

Flipper-Simulationen sterben aus. Zu unrecht, denn gerade für den Quickie zwischendurch oder spontanen »Hotseat«-Spaß, also den Wettkampf an einem Rechner, eignet sich kaum etwas besser als ein PC-Flipper. Da kommt seltener Nachschub wie **Ultimate Pinball Challenge** gerade recht. Sechs Tische mit unterschiedlichen Themen von Oktoberfest über Mittelalter-Burg bis Welt-raum lassen vernachlässigte Kugelschubser hoffen.

Also alles prima? Nein, denn sämtliche Tische spielen sich sehr ähnlich. Die Szenarien unterscheiden sich nur im Design und der Anordnung von Standardelementen. Das Grund-

layout (Paddle-Abstand usw.) bleibt stets gleich. Wenn Ihre Kugel die richtigen Bumper, Zielscheiben, Druckfelder, Rampen und Falllöcher trifft, gib'ts Boni, Multi- und Extrabälle oder – ab einer bestimmten Punktzahl – Freispiele. Das war's aber auch schon. Wer auf motivierende Zwischenspiele oder freigeschaltete Minimissionen wie in der legendären **Pro Pinball**-Reihe wartet, wird enttäuscht. Zudem ist die Kugelphysik nicht immer nachvollziehbar, oft rollt der Ball so quälend langsam zurück in den Paddle-Bereich, dass man versucht ist, zwischendurch einen Blick auf seine E-Mails zu werfen. Tod-sünde: Es gibt nur eine einzige Punkteanzeige. Es können also nicht, wie bei realen Flippern, bis zu vier Personen abwechselnd im selben Spiel um den High-Score kämpfen. **MT**

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **L31**

ULTIMATE PINBALL CHALL.

GENRE	Flipper-Simulation
PUBLISHER	Rondomedia
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	800 MHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND



MICHAEL TRIER michael@gamestar.de

Flipper? Für zwischendurch immer mal wieder gerne – gerade auf dem Notebook. Ultimate Pinball Challenge? Lieber nicht. Nichts neues, kein Mehrspielermodus und dröge Tischlayouts – da greife ich lieber zur altbekannteren Pro-Pinball-Serie. Macht viel mehr Spaß und ist trotz des Alters auch noch schöner.

»Da flipp' ich nicht aus«



SPORT-SCHIESSEN 2006

So leicht wie hier ist Schießen dann doch wieder nicht.



Je besser Sie schießen, desto niedriger bleibt Ihr **Puls**, der links angezeigt wird.

Politiker, die behaupten, man könne am Computer das Schießen lernen, sollen doch mal bitte **Moorhuhnjagd** zur Hand nehmen. Oder **Sportschießen 2006**. Tatsächlich sind beide vom Spielprinzip fast identisch, mit einem Unterschied: Während beim ersten die Ziele herumflattern, wackelt beim zweiten das Fadenkreuz. Mit echtem Schießen hat beides nichts zu tun. Ego-Shooter haben in den letzten Monaten fast beiläufig Ballistik, detaillierte Visiereinrichtungen sowie Puls und Atmung des Schützen eingebaut, doch **Sportschießen 2006** pfeift auf all das. Statt über die Waffe zu zielen, lenken Sie ein schwankendes Fadenkreuz über hässliche Schießstände. Um den Zeiger für einen Moment zu stabilisieren, halten Sie auf Tastendruck die Luft an. Dann bewegt sich die Maus allerdings gar nicht mehr. Sollen Sie mal ein Ziel verfehlen, steigt Ihr virtueller Puls, das Fadenkreuz schwankt heftiger, Ihr tatsächlicher Blutdruck sackt derweil vor Langeweile in den Keller. Im Meisterschafts-Modus von **Sportschießen 2006** treten Sie in den Disziplinen Pis-

FABIAN SIEGISMUND fabian@gamestar.de

»Lasst das den Fabian machen, der kennt sich mit Waffen aus«, hat's geheißt. Dabei hat Sportschießen 2006 genauso viel mit Schießen zu tun wie Prince of Persia mit Nahost-Diplomatie. Moorhuhnjagd war für wenige Minuten nett, aber immerhin auch kostenlos. Sportschießen 2006 nervt hingegen von der ersten bis zur zweiten Minute. Die ist nämlich die letzte.

»Voll daneben statt ins Schwarze«



tole, Gewehr, Schrotflinte und Armbrust gegen die Highscores gesichtsloser Computergegner an. Zwischen jeder Runde erklärt Ihnen ein Stadionsprecher in endlosen Monologen, wohin Sie schießen müssen. Politiker, die behaupten, Computerspiele würden dumm machen, die ...äh... wie sollte der Satz doch gleich aufhören? **FAB**

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **L20**

SPORTSCHIESSEN 2006

GENRE	Sportspiel
PUBLISHER	Independent Arts / DTP
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1,0 GHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT



HANDBALL MANAGER

Endlich ein Handball-Spiel! Aber kein allzu gutes.



Die krude Spielansicht zeigt zwar Tore, aber keine taktischen Manöver oder Laufwege.



Mann, das hat gedauert! Da jammert Kollege Klinge seit Jahren, dass Handball im PC-Sport keine Rolle spielt – und erst jetzt findet der **Handball Manager 2005-2006** seinen Weg in den Handel. Dennoch wäre das ein Grund zum Feiern, wenn das Managerspiel nicht im Mittelmaß versinken würde.

Spielerisch orientiert sich der **Handball Manager** an der Genre-Norm: Als Manager und Trainer in Personalunion leiten Sie einen Club sowie – auf Wunsch – eines von 46 Nationalteams. Das Spiel enthält die Herren-Mannschaften der ersten, zweiten und drit-

ten deutschen Ligen, die Clubs der beiden höchsten Damen-Spielklassen und diverse Vereine aus aller Welt. Lizenzen sind jedoch Fehlanzeige. Dafür haben die Sportler gut recherchierte Talente. Die Taktiken beschränken sich auf simple Befehle à la »Weitwürfe wagen«. Ob sich die Akteure dran halten, erfahren Sie nicht: Die krude Spielansicht meldet zwar Treffer, verrät aber nicht, wie sie zustande kommen. Taktische Rückschlüsse können Sie so kaum ziehen. Dafür wogen die Partien wie echte Handball-Spiele hin und her. Doch trotz Elementen wie Team-Motivation und Stadion-Ausbau verliert der auch technisch schwache **Handball Manager 2005-2006** gegen vielfältigere Konkurrenten wie den **Fußball Manager 06**. Wir müssen also weiter auf ein gutes Handball-Spiel warten. Aber das kann dauern. **GR**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L146

HANDBALL MANAGER 05-06

GENRE	Manager
PUBLISHER	East Entertainment / Netmin
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr.
MINIMUM	350 MHz, 64 MB
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT



MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Dass ich das noch erleben darf: ein Handball-Spiel auf dem PC! Doch spielerisch kann die Mannschaftsverwalterei wenig gegen hochklassige Genre-Rivalen wie den **Fußball Manager 06** oder den **Football Manager 2006** ausrichten – dazu fehlen den Handballern nachvollziehbare Spielzüge und eine brauchbare Spielansicht. Eingefleischte Handball-Freunde ohne hohe Ansprüche können einen Blick riskieren. Wer einen guten Manager sucht, wird aber nicht fündig.

»Fußball bleibt vorn«



REAL WORLD GOLF

Auch Golfer müssen auf dem Teppich bleiben.



Das Gametrak überträgt die Armbewegungen über die roten Fäden auf den Monitor.

PC- und Konsolengolfer zeichnen sich durch vieles (Daumenkrämpfe, Wutausbrüche) aus, aber sicher nicht durch übermäßige Bewegung während des Spielens. Statt mit dem Trolley über den 18-Loch-Platz zu latschen, sitzt man lieber bräsig rum (Stuhl, Sofa). Zwar werden Sie auch mit dem für das Gametrak-Eingabegerät entwickelten **Real World Golf** keine Gewaltmärsche unternehmen, aber immerhin stehend vor dem PC einen kleinen Schläger durch die Luft schwingen und so den virtuellen Ball über den Kurs dreschen. Die Gametrak-Hardware (USB-Gerät) ermittelt durch zwei Steuersechne Ihre Bewegungen und überträgt sie auf den Bildschirm. Das klappt erstaunlich gut. Selbst Pitchen und Chippen bemerkt die Hardware genau. Nur beim Putten wird es knifflig, denn die Ballphysik lässt gerade bei Präzisionsschlägen sehr zu wünschen übrig. Da schießt der Ball schon mal mit Karacho übers Loch hinaus. Ein bisschen liegt das an dem viel zu leichten Mini-Schläger, den Sie dabei in Händen halten. (Wir haben es mit einem kurzen aber schwe-

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Real World Golf ist echt mal was anderes. Statt faul vor dem PC zu hocken, schwingt er wirklich eine, wenn auch nur winzige, Schlägeratrasse durch die Luft. Und das Tolle: Es funktioniert – solange es nicht um grashalm-genaues Putten geht. Gerade da nämlich fehlt mir das Gewicht eines echten Schlägers in der Hand, um den Schwung besser einschätzen zu können. Das simuliert Tiger Woods ganz ohne Eisen und Holz deutlich besser als das Gametrak-Golfen.

»Der Tiger ist besser«



rerer Besenstiel deutlich besser hinbekommen.) Das und die mäßige grafische Präsentation machen aus **Real World Golf** keinen echten Konkurrenten zu **Tiger Woods PGA Tour 2006**, aber für Partys und erstes Anfreunden mit dem Sport taugt das Spiel allemal. **PET**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L168

REAL WORLD GOLF

GENRE	Sportspiel
PUBLISHER	in2games
CA. PREIS	40 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	800 MHz, 128 MB
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND



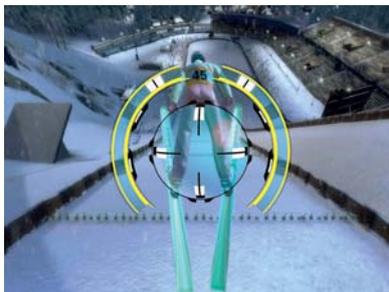
CUSTOM PLAY GOLF



Tolle Idee, mäßig umgesetzt: der **Baukasten**.

Na, so was: **Trackmania** trifft auf Golf – also den Sport, nicht das Auto. Mit einem komplizierten Editor erfummeln Sie sich Eigenbau-Grüns, über die Sie in hässlicher 3D-Grafik die Bälle dreschen. Nur für angehende Platz-Architekten, die restlichen 99,99999 Prozent aller Golf-Fans putten mit **Tiger Woods 06** weitaus besser. **HK**

SKISPRINGEN WINTER 2006



Ich seh' die Schanze vor lauter **Interface** nicht!

Kleines Wort, große Wirkung: Wer **Skispringen Winter 2006** statt **Ski-springen 2006** in den Einkaufskorb packt, wird kräftig eingeseift. CDVs Schanzen-Hüpferei hat zwar ein »Winter« mehr im Namen, dafür aber viel weniger Spaß im Spiel. Fiese Grafik, fiese Steuerung, fieser Nepp. Nicht drauf reinfallen! **HK**



DVD: Test-Check

CUSTOM PLAY GOLF

GENRE Sportspiel
 PUBLISHER Rhizomedia / Custom Play
 CA. PREIS 40 Euro
 ANSPRUCH Profi
 MINIMUM 800 MHz, 128 MB, 3D-Karte
 PREIS/LEISTUNG **AUSREICHEND**



SKISPRINGEN WINTER 2006

GENRE Sportspiel
 PUBLISHER Metropolis / CDV
 CA. PREIS 20 Euro
 ANSPRUCH Fortgeschrittene
 MINIMUM 1,0 GHz, 256 MB RAM
 PREIS/LEISTUNG **MANGELHAFT**



HEAVYWEIGHT T.



Beim **Kinnhaken** spritzt der Schweiß.

In der rechten Ecke: der Spielspaß! In der linken Ecke: **Heavyweight Thunder**! Das Boxspiel schlägt auch gleich zu – zack, detailarme Grafik, baff, umständliche Maussteuerung, klatsch, wenige Schlagvarianten. Autsch, das hat gegessen: Der Spaß geht zu Boden. **Heavyweight Thunder** macht nämlich keinen. Nicht kaufen! **GR**

FUSSBALL LIGA 06



Wo sind die **Spieler**? Vom Grafikbug gefressen.

Wenn unsere Nationalelf so viele Tore schießen würde, wie es Bugs in **Fussball Liga Champion 2005/2006** gibt, wären wir zehnfacher Weltmeister. Im Test konnten wir keine Partie zu Ende spielen – nach wenigen Minuten startete der Rechner neu. Grafikfehler, miese KI und Ballphysik sorgen endgültig für den Platzverweis. **DM**



DVD: Test-Check

HEAVYWEIGHT THUNDER

GENRE Boxspiel
 PUBLISHER Roundhouse / Koch Media
 CA. PREIS 30 Euro
 ANSPRUCH Fortgeschrittene
 MINIMUM 700 MHz, 256 MB, 3D-Karte
 PREIS/LEISTUNG **UNGENÜGEND**



FUSSBALL LIGA CHAMPION 2005/2006

GENRE Sportspiel
 PUBLISHER Mediaphor / Topos
 CA. PREIS 10 Euro
 ANSPRUCH Einsteiger
 MINIMUM 500 MHz, 64 MB, 3D-Karte
 PREIS/LEISTUNG **UNGENÜGEND**

