



Heiko Klinge
heiko@gamestar.de

KOMFORT VOR, NOCH EIN TOR

MENÜ-GRÄTSCHEN. Trotz aller Gurkenspiele unserer Nationalmannschaft: Manchmal möchte ich mit Jürgen Klinsmann tauschen – und zwar immer dann, wenn ich **Pro Evolution Soccer 5** spiele. Jürgen braucht zwei Sekunden und eine kräftige Stimme, um Michael Ballack in den Strafraum zu beordern. Ich brauche dafür fünf Minuten und einen Kompass, weil ich mich mal wieder hoffnungslos im Menü-Dschungel der Fußball-Simulation verirrt habe. Ähnliches gilt für den **Football Manager 2006** und **Fifa 06**. Es kann doch nicht so schwer sein, durchdachte Menüs für ein Fußballspiel zu basteln, in allen anderen Genres klappt's doch auch! Naja, wenigstens habe ich im Gegensatz zu Jürgen ein gute Ausrede, wenn ich verliere: »Lag alles nur an den blöden Menüs!«

GARAGE FÜR NEED FOR SPEED. Die GameStar-Tester hatten schon ihre Lenkräder mit Sekundenkleber am Schreibtisch befestigt – schließlich haben wir bis zur letzten Sekunde auf eine Testversion von **Need for Speed Most Wanted** gehofft. Aber alles, was in der GameStar-Garage landete, war nur eine Preview-CD. Ob sich der »ausgezeichnete« Ersteindruck bestätigt, lesen Sie im knallharten Test in der nächsten Ausgabe.

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

Pro Evolution Soccer 5	132
rFactor	136
Football Manager 2006	140

GAMESTAR-SPORT-CHARTS 12/2005

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	9	10	9	10	
2	Pro Evolution Soccer 5	Sportspiel	Konami	Konami Tokyo	NEU	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	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
6	Juiced	Rennspiel	THQ	Juice Games	07/05	87	9	9	6	9	7	10	9	10	9	9	
7	Colin McRae Rally 2005	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	11/04 (87)	86	6	9	8	8	8	10	10	7	10	10	
8	NBA Live 06	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/05	86	9	10	8	10	8	7	9	8	7	10	
9	Trackmania Sunrise	Rennspiel	Deep Silver	Nadeo	06/05	86	8	8	10	7	7	10	9	7	10	10	
10	Madden NFL 06	Sportspiel	EA Sports	EA Tiburon	10/05	86	9	9	6	10	8	10	9	9	7	9	
11	T. Woods PGA Tour 06	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/05	86	8	5	10	9	10	10	8	8	9	9	
12	F1 Challenge 99-02	Rennspiel	EA Sports	Image Space	07/03 (89%)	86	7	8	9	7	10	10	10	7	9	9	
13	Fifa 06	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/05	85	8	9	10	9	8	10	7	7	9	8	
14	MotoGP 3	Rennspiel	THQ	Climax	09/05	85	8	6	10	9	10	10	8	7	9	8	
15	DTM Race Driver 2	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	06/04 (90%)	85	8	8	8	9	7	10	9	9	7	10	
16	Uefa Champ. League 2005	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	03/05	85	8	9	8	10	9	9	7	9	9	7	
17	Flatout	Rennspiel	Empire	Bugbear	01/05	85	9	7	10	9	10	9	9	7	9	6	
18	World C. Snooker 2005	Sportspiel	Sega	Blade Interactive	06/05	85	6	7	8	10	8	10	10	9	8	9	
19	Top Spin	Sportspiel	Atari	Power and Magic	12/04 (85)	84	7	8	9	9	8	8	9	8	8	10	
20	NFS Underground 2	Rennspiel	Electronic Arts	Electronic Arts	01/05	84	9	9	8	10	6	10	6	8	10	8	
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	Richard Burns Rally	Rennspiel	Ubisoft	Warthog	10/04 (81)	80	8	10	4	7	8	10	10	7	7	9	
23	World Racing 2	Rennspiel	Playlogic	Synetic	11/05	80	9	7	7	8	8	10	8	8	5	10	
24	Wakeboarding Unleashed	Funsport	Application Systems	Shaba Games	04/04 (80%)	80	6	9	7	8	8	8	8	9	8	9	Fun-Faktor statt KI
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.



Wie aus dem Lehrbuch!

PRO EVO SOCCER 5



Konami muss schießen! Konami schießt! Referenz! Referenz! Referenz! Der japanische Hersteller stürmt mit diesem Hit erneut die Fußball-Tabellenspitze.

Ein Ball, 22 Mann – über Fußball ist damit alles gesagt. Lassen Sie uns also nicht drüber reden, sondern gleich zu wichtigen Themen kommen. Wussten Sie, dass CDU und SPD über Steuererhöhungen nachdenken? Oder dass das bayerische Staatsballett – ach, vergessen Sie's! Ballack stürmt über links, schlägt eine Flanke, Maakay läuft sich in der Mitte frei, das ist die Chance: Kopfball, Tor! Das ist spannend, das ist toll und – geben Sie's zu – das ist mindestens genauso interessant

wie Weltpolitik und Kulturradio. Weil wir das ähnlich sehen, wollen wir nun eben doch über Fußball reden. Und zwar über **Pro Evolution Soccer 5**, das Sportspiel, das die Faszination des Schlappensports so perfekt einfängt wie kein anderes.

Real, realer, PES

Die **Pro Evolution Soccer (PES)**-Serie ist für den PC-Fußball das, was »Kaiser« Franz Beckenbauer für den realen Rasensport war: ein Vorbild, eine Lichtgestalt. Bereits mit den Teilen 3 (2003) und 4 (2004) hängte Hersteller Konami EA Sports' altherwürdige **Fifa**-Reihe ab, deren simpler Arcade-Ansatz sich seit dem **Fifa**-Anpfiff 1994 kaum weiterentwickelt hatte. **PES** hingegen setzte von Anfang an auf Realismus: Hervorragende Ballphysik, kluge KI und stets nachvollziehbare Spielzüge ließen das Geschehen auf dem Monitor wie echten Fußball wirken. **PES 5** erbt diese Tugenden nicht nur, sondern stellt Partien sogar noch realistischer dar. Doch auch die größte Schwäche ist noch mit von der Partie: In den unübersichtlichen Menüs fehlt die Mausunterstützung – da merkt man **PES 5** seine Konsolenherkunft an.

Getreu dem Titel erwartet Sie in **Pro Evolution Soccer 5** keine Revolution, sondern behutsamer Fußball-Fortschritt. Der zeigt sich am deutlichsten bei der Ballphysik; Konami hat es geschafft, das hervorragende Ballverhalten noch zu verbessern. Das Leder läuft stets nachvollziehbar übers Grün und springt realistisch von Köpfen, Beinen sowie Pfosten ab. Dank der hochpräzisen Steuerung können Sie die Physik ausnutzen, indem Sie Schüsse per Grätsche abfälschen, via Pass-Taste nach dem Ball spitzeln oder die Kugel so gegen den Rücken des Torhüters pfeffern, dass sie von dort ins Tor springt. Jeder Treffer fällt daher anders, Lupfer und Trickschüsse sind ebenso möglich wie »Wembley«-Tore.

Tanzen oder Hauen?

Wer sich ein wenig mit Fußball auskennt, weiß, dass Alleingänge und hektische Manöver sel-

ten zu Toren führen. So auch in **Pro Evolution Soccer 5**, in dem Sie über jedes Dribbling, jeden Schuss und jeden Sprint nachdenken sollten. Nur wenn Sie klug passen, das Spiel ruhig aufbauen und oft die Seiten wechseln, erarbeiten Sie sich Chancen. Denn die schlaue KI-Kontrahenten nutzen Ihre Fehler aus und gehen von der Verteidigung blitzschnell zum Konter über. Damit der Gegner Ihre Abwehr nicht einfach austanzt, müssen Ihre Verteidiger Räume zustellen, Pässe ins Aus lenken und per Manndeckung Torjäger ausschalten. Erst im Notfall sollten Sie Gegner umhauen – denn damit riskieren Sie Freistöße.

Die Schiedsrichter pfeifen deutlich kleinlicher als in **PES 4**. Selbst bei harmlosen Rempeleien bekommt das Opfer häufig einen Freistoß. Dieses harte Durchgreifen entspricht den FIFA-Richtlinien, dürfte aber vielen **PES**-Fans missfallen. Zudem

FACTS

- > 57 Nationalteams
- > 20 englische Vereine
- > 18 deutsche Clubs
- > 20 italienische Mannschaften
- > 18 holländische Teams
- > 20 spanische Vereine
- > 22 andere Mannschaften
- > 33 Stadien



Das Mailänder Derby spielen Sie auf Wunsch mit italienischem Kommentar.



Freistöße landen nun häufiger im Tor – allerdings nur bei talentierten Schützen wie Beckham.



Die Bundesliga-Vereine tragen Fantasienamen, die Spieler hingegen sind lizenziert und ähneln ihren Vorbildern. Hier zieht Claudio Pizarro von »Isar« (Bayern München) ab, die Abwehr von »Weser« (Werder Bremen) kommt zu spät. (1280x1024)

greifen die Herren in schwarz auf die neue, verzögerte FIFA-Abseitsregel zurück. Die sorgte schon beim Konföderationen-Cup für Unmut und wird in der Praxis nicht mehr angewandt. Immerhin legen die Schiris Vorteilssituationen richtig aus und greifen nur zu gelben und roten Karten, wenn es nötig ist.

Rooney flankt nicht

Alle Sportler in **Pro Evolution Soccer 5** haben die gleichen Stärken und Schwächen wie ihre Vorbilder, was Sie bei Aufstellung und Spielweise berücksichtigen müssen. Michael Ballack

glänzt mit präzisen Schüssen, Wayne Rooney versenkt jeden Kopfball und Ronaldinho dribbelt die Rivalen schwindelig. Dafür fehlt Ballack die Übersicht in der Abwehr, Rooney stolpert jede Flanke ins Aus und Ronaldinho – na gut, der hat keine spielerischen Schwächen, ist dafür aber nicht sonderlich hübsch.

Apropos hübsch: Die Spielermodelle sind detailarm, weil **Pro Evolution Soccer 5** die Grafiken des Vorgängers nutzt. Dafür protzen die Stars mit feinen Animationen – unter anderem, wenn sie mit gestrecktem Bein nach dem Ball fischen,

Steilpässe per Kopf weiterrücken oder nach einem Seitfallzieher durch den Strafraum purzeln. Die 2D-Zuschauer sind zwar hässlich, dank der gelungenen virtuellen Surround-Kulisse steht die Fankurve aber mitten in Ihrem Zimmer. Die müden deutschen Kommentatoren Wolf-Christoph Fuß und Hansi Küpper leisten sich stellenweise Aussetzer und sprechen zum Beispiel selbst bei torlosen Unentschieden von einem 1:0. Dafür liegen auf der **PES 5-DVD** zusätzlich die englische, italienische, französische und spanische Sprachausgabe.

Lizenzfoul

Wie heißt Michael Ballack? Na klar: »Banno«. Zumindest im DFB-Kader, denn viele Spieler der 57 Nationalteams tragen zwar Realnamen – die Deutschen aber nicht. Bei den Bayern darf Ballack wie die meisten Vereinsspieler dank Lizenz im Original auflaufen. Holländische, spanische und italienische Vereinsmannschaften kicken sogar unter ihrem Originalwappen, alle anderen tragen Fantasienamen. Mit den Teams bestreiten Sie Turniere oder Liga-Spielzeiten. Im »Meisterliga«-Modus

DAS IST NEU



Ballphysik: Das Leder läuft nun noch glaubwürdiger und prallt realistisch von Hindernissen ab.



Steuerung: Seitwärts-Dribblings klappen nun locker, allerdings brauchen Sie ein Zehn-Tasten-Pad.



Schiedsrichter: Die Referees nutzen eine umstrittene Abseitsregel und pfeifen recht kleinlich.

LESER-TEST: PRO EVOLUTION SOCCER 5

Drei Leser spielten in der GameStar-Redaktion Pro Evolution Soccer 5. Lesen Sie hier ihre Meinungen zu Konamis Fußball-Hit.

Fifa bleibt mein Favorit

Mir als Bundesliga-Fan fehlen in PES 5 die Daten der deutschen Ligen: Es geht Realismus verloren, wenn ich mit »Autostadt« gegen »Hansestadt« spiele. Außerdem ist mir der Schiri zu kleinlich.



Daniel Mutter, 21, Einkäufer bei Saturn

Dafür bleibt PES 5 die realistischste Fußball-Simulation. Dank Originaldaten und dem tollen Manager-Modus bleibe ich Fifa zwar treu. Wer aber auf Lizenzen und Management verzichten kann, hat mit PES 5 das beste Fußballspiel auf der Platte.

Neuer Tabellenführer

Es wurde Jahr für Jahr enger für Fifa – und nun ist PES 5 die Ablösung an der Tabellenspitze ge- glückt. Sicher, Präsentation und Lizenzen sind Geschmacksache. Über die realistische Ballphysik, die atemberaubenden Animationen, die gute KI und das echte Fußballgefühl lässt sich aber nicht streiten. Vor allem anfangs muss man sich Chancen noch richtig »erarbeiten« und erst im Laufe der Zeit gelingt es einem dann, wirklich zu »spielen«.



Marco Oswald, 25, Journalismus-Student

Innere Wertsteigerung

Äußerlich hat sich relativ wenig getan, nur die Animationen sind verfeinert worden. An den »inneren Werten« wie Gameplay, Ballkontrolle und dem Schusssystem wurde hingegen viel verbessert.



Markus Tschentscher, 19, PES-Profi bei DKH

Das Spiel ohne Ball ist komplexer, wodurch das Flanken- und Kopfballspiel interessanter wird. Dafür pfeift der Schiedsrichter oft Kleinigkeiten und gibt wenige Karten. Aber eines sticht hervor: So spektakuläre Tore wie in Pro Evolution Soccer 5 gab's noch nie.

führen Sie einen Verein aus einer zweiten Liga in die Oberklasse. Durch Siege sammeln Ihre Ballkünstler Erfahrung und verbessern so ihre Fähigkeiten. Zwischen den Spieltagen handeln Sie Gehälter aus und verpflichten Stars. Das motiviert einige Tage lang, der Management-Modus von Fifa 06 ist aber vielseitiger und für Solisten daher eher zu empfehlen.

Erne und beherrsche

Alle Stars fangen einmal klein an. Und auch Sie müssen Trainingszeit investieren, bevor Sie alle Finessen der PES 5-Steuerung beherrschen. Damit alle Tricks und Schüsse klappen,

brauchen Sie zudem ein Zehn-Tasten-Gamepad. In guten Tutorials und auf Trainings-Parcours lernen Sie damit die Pass, Schuss- und Dribbelvarianten. Auch PES-Veteranen müssen umdenken: Ballannahmen und Kopfbälle spielen sich anders als zuvor. Und bei Freistößen auf Tor müssen Sie immer noch gut zielen, trotzdem finden die Schüsse öfter den Weg ins Netz. Training lohnt sich daher für Einsteiger sowie Profis – und bringt neben dem Lerneffekt einen weiteren Vorteil: Erfüllte Übungsaufgaben werfen Punkte ab, mit denen Sie Boni wie die höchste Schwierigkeitsstufe freischalten. Wer nicht trainieren möchte, lernt die Bedienung in normalen Partien.

Seine Stärke entfaltet PES 5 aber erst in Mehrspieler-Matches mit bis zu sieben Freunden an einem PC. Dank der generalüberholten Ballphysik gibt's nun noch mehr Abwechslung durch kuriose Szenen wie Latenkracher und abgefälschte Schüsse, die in der Spielerrunde für hitzige Diskussionen sorgen. Den LAN-Modus hat Konami allerdings gestrichen – eine Frechheit. Wenigstens dürfen bis zu vier Spieler via Internet kicken. Diese Variante konnten wir jedoch noch nicht ausprobieren, weil's keine Server gab. Den Test liefern wir auf GameStar.de nach. Eines können wir jedoch schon festhalten: Bei PES 5-Matches leiden Sie genauso mit wie bei realen Partien. Und damit ist auch über Pro Evolution Soccer 5 alles gesagt.

GR

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K26



Miroslav Klose (heißt im Spiel »Knoda«) überspringt den französischen Torwart – brillant animiert.



Das Berliner Olympiastadion ist drin, heißt aber mangels Bundesliga-Lizenz »Hauptstadstadion«.

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

PES 5 verteidigt souverän die Tabellenführung. Zwar wirken die Neuerungen auf den ersten Blick eher unspektakulär und zaghaft, doch Konami konzentriert sich eben zu Recht auf die Stärken der Serie – insbesondere die generalüberholte Ballphysik sorgt für noch mehr Realismus. Nur bei den grausamen Menüs und den mangelnden Lizenzen hätte ich mir mehr Mut zu Neuerungen gewünscht. Doch obwohl ich die LAN-Unterstützung schmerzlich vermisse, sind die abwechslungsreichen Partien im Multiplayer-Modus immer noch ungeschlagen. Überzeugte Solisten sollten wegen der besseren Management-Modi zwar lieber mit Fifa 06 kicken, alle ernsthaften Fußball- und Mehrspieler-Freunde greifen aber unbedingt zu Pro Evolution Soccer 5.

»Weltmeisterlich!«



PRO EVOLUTION SOCCER 5 SPORTSPIEL

PUBLISHER	Konami of Europe / Konami	RELEASE (D)	27.10.2005
SPRACHE	Deutsch, Englisch, 3 weitere	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 76 S. Handbuch	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Pro Evolution Soccer 4 (89, GS 01/05) Schlechtere Physik, ansonsten gleichwertig; Fifa 06 (85, GS 11/05) Dank Management und Lizenzvielfalt ideal für Solisten.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	800 MHz Intel	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	Radeon 9700/9800	800 MHz AMD	1,4 GHz AMD	XP 1800+ 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	1,2 GByte Festpl.	1,2 GByte Festpl.	2,3 GByte Festpl.
<input type="checkbox"/> Radeon X600	Geforce 6800	Gamepad	10-Tasten-Pad	10-Tasten-Pad

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

- DVD: Multiplayer-Video
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: K24

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT – Realistische und vielfältige Partien machen Pro Evolution Soccer 5 zum Multiplayer-Hit.
 MODI – An einem PC kicken bis zu acht Spieler, über Internet bis zu vier. Ein LAN-Modus fehlt.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Animationen - detailarme Spieler - Pixel-Publikum	7 / 10
SOUND	+ Geräuschkulisse + Fangesänge - Kommentar-Aussetzer	8 / 10
BALANCE	+ umfangreiches Tutorial + sechs Schwierigkeitsgrade	10 / 10
ATMOSPHERE	+ wie »echter« Fußball - Lizenzen - kleinlicher Schiri	9 / 10
BEDIENUNG	+ vielfältige, präzise Kickersteuerung - verschachtelte Menüs	7 / 10
UMFANG	+ Langzeitmotivation dank Meisterliga + viele Spieler und Teams	10 / 10
REALISMUS	+ weiter verbesserte Ballphysik + Spielerwerte wirken sich aus	10 / 10
KI	+ Spieler denken mit und befolgen alle taktischen Anweisungen	10 / 10
MANAGEMENT	+ Taktik-Tiefe + Spieler sammeln Erfahrung - simples System	8 / 10
SPIELZÜGE	+ Von Abseits bis Zonenpressing – alles ist möglich und spielbar	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 2 Stunden – SOLO-SPASS 60 Stunden – MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

FAZIT: DIE FUSSBALL-REFERENZ!

89 SPIELPASS

Anschnall-...äh, Lenkradpflicht

RFACTOR

Nach Live for Speed S2 rollt schon das nächste nur online vertriebene Rennspiel an. Voller großer Momente – und ebenso großen Macken.



Wenn es nach Entwickler Image Space (**F1 2002**) ginge, würde sich die Unfallstatistik in Deutschland wohl verzehnfachen. Denn in **rFactor** setzen Sie Ihren Wagen wegen der verkorksten Tastatursteuerung öfter ins Kiesbett als Formel 1-Pilot Takuma Sato in der laufenden Saison. Besitzen Sie hingegen ein (Force-Feedback-)Lenkrad, haben Sie mit dem gelungenen Rennspiel dank motivierender Kampagnen und Tuning eine Menge Spaß – allerdings zu einem hohen Preis. Denn für das nur per Download erhältliche **rFactor** müssen Sie stolze 41 Euro hinlegen.

FACTS

- > 6 Fahrzeuge
- > 7 Strecken
- > 5 Meisterschaften
- > 39 Tuning-Teile

Sixpack auf vier Rädern

In der **rFactor**-Garage stehen gerade einmal sechs lizenzfreie Fahrzeuge – zu wenig für ein Rennspiel. Allerdings lenken sich die Boliden dank extrem realistischer Fahrphysik hübsch unterschiedlich. Wo sich der Rhex – der ein wenig an einen Renault Clio erinnert – durch seinen PS-schwachen Vorderantrieb gemütlich durch Kurven steuern lässt, bricht der einem Audi A4 nachempfundene ZR



Durch die Cockpit-Perspektive kommen die rasanten Rennen auf dem Oval-Kurs besonders gut rüber.

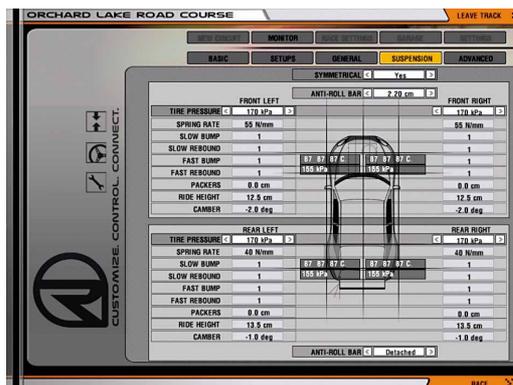
bei abrupten Manövern gerade aus. Profis feilen in übersichtlichen Menüs an Reifendruck, Benzinmenge und Aufhängung. Für Einsteiger gibt's vier Schieberegler, mit denen Sie etwa die Gewichtung zwischen Beschleunigung und Maximalgeschwindigkeit verlagern. Wenn das immer noch zu kompliziert ist, der aktiviert unzählige Fahrhilfen wie ABS oder Automatik-

Getriebe. Ärgerlich: **rFactor** verzichtet auf ein detailliertes Schadensmodell. Selbst übelste Unfälle quittiert der Wagen nur mit kleinen Dellen, am Fahrverhalten ändert sich nichts.

Selfmade-Lack

Die fünf Meisterschaften umfassen jeweils drei Rennen. Dabei steht es ihnen frei, ob Sie die Qualifikation und Warmup-

Runden fahren oder gleich ins Turnier starten. Je nach Tabellenplatz gibt's nach jedem Rennen Preisgeld, das Sie in Tuning-Teile wie Heckspoiler, Seitenschürzen oder Angeberfelgen investieren. Zudem dürfen Sie Ihren Wagen mit stärkeren Motoren oder besseren Bremsen ausstatten. Mit knapp 40 Teilen ist die Auswahl aber deutlich geringer als in **Juiced**. Auf Lack-



In der Werkstatt kaufen Sie Tuning-Teile (links) und feilen durch unzählige Optionen am Fahrverhalten Ihres Autos (rechts).

WO GIBT'S RFACTOR ZU KAUFEN?

rFactor gibt's nicht im Laden, sondern nur als 380 MByte großen Download auf der Webseite von Entwickler Image Space (www.gamestar.de [QUICKLINK: H30](#)). Anders als bei Live for Speed S2 müssen Sie das Spiel sofort frei schalten. Sie dürfen also nicht erst wie bei einer Demo auf einer begrenzten Anzahl an Strecken Probe fahren. Der Aktivierungsschlüssel für rFactor kostet knapp 41 Euro – zu viel für ein Spiel ohne Packung und gedrucktes Handbuch. Weiteres Problem: Mit diesem Code dürfen Sie das Spiel insgesamt nur drei Mal neu installieren, etwa nach einer Formatierung. Danach ist eine weitere Gebühr fällig.



In Online-Rennen sinnvoll: Namensschilder.



Das Browser-Fenster bietet auch eine externe Kamera.



Dank der hervorragenden KI nutzen Gegner jede Chance zu riskanten Überholmanövern und gemeinen Remplern.

Spielereien müssen Sie ebenfalls verzichten. Allerdings gibt's auf der Website vorgefertigte Texturschablonen, mit denen Sie nach etwas Einarbeitungszeit eigene Fahrzeug-Skins erstellen.

Rivalen der Rennbahn

Die Turniere vermitteln dank der großartigen KI ein gelungenes Rennsport-Feeling. Die Kontrahenten kämpfen nicht nur mit Ihnen, sondern auch untereinander um jeden Zentimeter. Dabei nutzen die Gegner kleinste Chancen zu Überholmanövern, lassen Sie im Gegenzug durch geschickte Spurwechsel aber nur sehr schwer an sich vorbeiziehen. Hin und wieder überschätzt sich ein Fahrer sogar und landet wegen überhöhter Geschwindigkeit oder einem heftigen Rempler im Kiesbett. Die KI-Stärke dürfen Sie stufenlos regulieren.

Allerdings hängt die Schwierigkeit im Endeffekt mehr vom gewählten Fahrzeug ab. Während wir mit unserem Kleinwagen an allen Gegnern selbst in der höchsten Stufe vorbei ziehen, kommen Sie den Kontrahenten in Turnieren mit PS-starken Maschinen kaum hinterher, obwohl das KI-Niveau auf Minimum steht – ein Balancing-Manko. Die Bots fahren auf Wunsch auch in Online-Turnieren mit. Die funktionieren wie in **Live for Speed S2**: Sie fahren sich während des Rennens warm und stimmen anschließend per Tastendruck für einen Neustart. Bei unserem Test fanden wir allerdings nur wenige, spärlich gefüllte Server.

Runde Optik

Die sieben Fantasie-Strecken ähneln sich zwar stark, wurden von den Entwicklern aber sehr

detailliert gebaut. Besonders der Nascar-ähnliche Ovalekurs »Joesville Runabout« überzeugt durch stimmige Werbebanner und große Publikumstribünen. Die Autos könnten zwar mehr durch schicke Spiegelungen aber trotzdem sehr ansehnlich

aus. Zudem sind die Cockpits deutlich aufwändiger designt als in **Live for Speed S2**. Die Motoren röhren ordnungsgemäß aus den Lautsprechern, dafür sind sämtliche Effekte (Unfälle, Ausflüge ins Kiesbett) aber etwas schwachbrüstig. **DM**

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K3**

RFACTOR RENNSPIEL			
PUBLISHER	Image Space	RELEASE (D)	31.8.2005
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	Download (ca. 380 Mbyte)	USK	nicht geprüft

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

VERGLEICHBAR MIT GT Legends (92, GS 11/05) Geniale Rennsimulation, motivierende Karriere.
Live for Speed S2 (83, GS 10/05) Ebenfalls nur per Download erhältliche Raserei.

TECHNISCHE ANGABEN				
3D-GRAPHIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	<input type="checkbox"/> GF FX 5800/5900	1,0 GHz Intel	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	<input type="checkbox"/> Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	XP 1400+ AMD	XP 2000+ AMD
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	<input type="checkbox"/> Geforce 6600/GT	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
<input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600	<input type="checkbox"/> Radeon X800/X850	600 MB Festpl.	600 MB Festpl.	600 MB Festpl.
<input type="checkbox"/> Radeon X600	<input type="checkbox"/> Geforce 6800		Lenkrad	FF-Lenkrad

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER **BEFRIEDIGEND**

FAZIT Schlecht besuchte Server und seltene Verbindungsabbrüche stören die gelungenen Turniere.
MODI Alle Strecken und Fahrzeuge im LAN sowie online spielbar.



DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Ich weiß nicht, was ich von rFactor halten soll. Einerseits fasziniert mich die realistische Raserei durch die motivierenden Kampagnen und die hervorragende KI, andererseits gehören die Entwickler wegen dem viel zu geringen Umfang nackt über die Rennstrecke gezogen. Nur sechs Fahrzeuge und sieben Parours – das macht jedes andere Rennspiel besser. Und von der schwachen Tastatursteuerung fange ich erst gar nicht an. Ich hoffe trotzdem, dass sich die Mod-Freundlichkeit auszahlt und mich in Zukunft tolle Fan-Erweiterungen zum Weiterspielen anregen – denn das hat rFactor verdient.



»Rennen mit Zukunft?«

BEWERTUNG		
GRAFIK	+ detaillierte Strecken - polygonarme Autos	7 / 10
SOUND	+ knackiger Motorensound - spärliche Effekte	7 / 10
BALANCE	+ viele Einstellungen... - ...wirken sich kaum aus	5 / 10
ATMOSPHÄRE	- keine Lizenzen - schwache Präsentation	6 / 10
BEDIENUNG	+ hervorragend mit Lenkrad - schwammig mit Tastatur	7 / 10
UMFANG	- wenige Strecken und Fahrzeuge	4 / 10
FAHRVERHALTEN	+ realistisches Fahrverhalten - rudimentäres Schadensmodell	8 / 10
KI	+ überholt geschickt + kämpft um jeden Zentimeter	9 / 10
TUNING	+ unzählige Einstellmöglichkeiten + diverse Tuningteile	9 / 10
STRECKENDESIGN	+ stets herausfordernd - abwechslungsarm	8 / 10

PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten SOLO-SPASS 8 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden

FAZIT: REALISTISCHE RENNEN MIT EINIGEN MACKEN.



Kick im Kopf

FOOTBALL MANAGER 2006



Das Zahlenmonster wird langsam handzahn: Enzyklopädie und viele neue Komfortfunktionen nehmen der komplexen Trainer-Simulation viel von ihrem Schrecken.

Der Ballerfreund freut sich über spektakuläre Grafik, realistische Physik, brachialen Surround-Sound – der Fußballfan freut sich über 20 Kreise, die einem weißen Punkt hinterherzuckeln. Denn hinter der spröden Pacman-Fassade des **Football Manager 2006** verbirgt sich eine verblüffend realistische Simulation realer Fußballpartien – Nervenkitzel, Wutausbrüche und Jubelstürme inklusive.

Trainingsintensiv

Im **Football Manager 2006** kümmern Sie sich fast ausschließlich um die Mannschaft. Dennoch sind Ihre Einflussmöglichkeiten bei Training, Taktik und

Transfers nahezu unbegrenzt. Welcher Spieler soll beim Eckball am kurzen Pfosten stehen? In welcher Liga fahnden Sie nach neuen Talenten?

Das Besondere: **Der Football Manager 2006** verwaltet über hundert sorgfältig recherchierte Attribute bei über 215.000 Originalspielern. Alle Ereignisse, Spieler-Verhaltensweisen und Ergebnisse wirken deshalb unglaublich realistisch. Auch bei den schematisch dargestellten Spieltagen wird nichts dem Zufall überlassen: Jeder Kicker verhält sich exakt so, wie Sie es ihm vorher eintrichtern – von der Länge seiner Einwürfe bis zur Häufigkeit der Weitschuss-Versuche.

Fußball-Verwirrspiel

Kehrseite der Realismus-Medaille: endlose Zahlenwüsten und ein schwer durchschaubarer Menü-Dschungel. So tarnt sich die aktuelle Transferlisten als Filter-Option im Spielersuche-Menü. Die wichtigste Neuerung ist deshalb die neue Enzyklopädie: Per F1-Taste bekommen Sie zu jedem Menü ausführliche Erklärungen und Tipps, inklusive Querverweise und Suchfunktion. Viele frische Komfortfunktionen verkürzen zusätzlich die Einarbeitungszeit. Aber auch Profis finden viele sinnvolle Neuerungen, angefangen beim verbesserten



Die großartige Enzyklopädie erklärt jedes Menü.

Trainingsystem über die erstmalige Berücksichtigung von Spielergröße und -gewicht bis hin zu noch mehr taktischen Feinheiten wie Zeitspiel oder Positionswechseln. **HK**

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K20



Der neue Spieltag-Splitscreen: Links verfolgen wir das Match, rechts ändern wir die taktischen Anweisungen, sowohl für's Team als auch für Einzelspieler.

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Ich geb's zu: Ich bin ein Träumer. Eigentlich schubst ja nur ein weißer Kreis einen weißen Punkt über eine weiße Linie. Aber für mich vollendet Diego Klimowicz einen wundervollen Spielzug mit einem wichtigen Kopfball – genau so, wie ich's geplant hatte. Wer diese Vorstellungskraft besitzt, Fußball liebt und keine Angst vor Statistik- und Menümassen hat, wird monatelang Spaß mit diesem Komplexitäts-Monster haben. Alle anderen greifen besser zum seichteren, aber deutlich zugänglicheren Fußball Manager 06.



»Fußball für Fantasievolle«

FOOTBALL MANAGER 2006 FUSSBALLMANAGER

PUBLISHER: Sega / Sports Interactive RELEASE (D): 21.10.2005
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 50 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 69 S. Handbuch USK: ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT											
Fußball Manager 06 (89, GS 11/05) Schöner, komplette Bundesliga-Lizenz. Anstoss 2005 (74, GS 01/05) Besonders einsteigerfreundlicher Manager.											
3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM								
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	800 MHz Intel	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel							
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	800 MHz AMD	XP 1500+ AMD	XP 2000+ AMD							
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	128 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM							
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	800 MB Festpl.	800 MB Festpl.	800 MB Festpl.							
Radeon X600	Geforce 6800										



BEWERTUNG

GRAFIK	➔ spröde Zahlenwüsten ➔ kaum grafische Elemente	3 / 10
SOUND	➔ kein Kommentar ➔ schwache Stadion-Kulisse	3 / 10
BALANCE	➔ minimaler Glücksfaktor ➔ hilfreiche Assistenten	8 / 10
ATMOSPHERE	➔ Spielerfotos ➔ erfordert viel Fantasie	6 / 10
BEDIENUNG	➔ brillante Enzyklopädie ➔ verschachtelte Menüs	6 / 10
UMFANG	➔ 215.000 Original-Spieler ➔ simuliert sämtliche Wettbewerbe	10 / 10
REALISMUS	➔ über 100 sorgfältig recherchierte Attribute pro Spieler	10 / 10
KI	➔ Spieler halten sich exakt an taktische Vorgaben	10 / 10
MANAGEMENT	➔ schier unendliche Einflussmöglichkeiten	10 / 10
SPIELZUGE	➔ jede erdenkliche Fußball-Strategie ist umsetzbar	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG: 10 Stunden SOLO-SPASS: 100 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 30 Stunden

FAZIT: SPRÖDE, ABER HOCHREALISTISCHE TRAINER-SIMULATION.

