



**Heiko Klinge**  
heiko@gamestar.de

# POWERPLAY DER SPORT-STARS

**TEST-MARATHON.** Normalerweise habe ich ja nichts gegen Ausdauersport. Aber diesen Monat wurde meine Kondition wirklich hart an die Belastungsgrenze getrieben. Prinzipiell freue ich mich über so viele Spitzensportler, nur wann soll ich die alle spielen? Mir bleibt es nach wie vor ein Rätsel, warum EA Sports sämtliche Programme gleichzeitig in die Regale stellen muss. Mein Vorschlag: **Fifa 07** und den **Fussball Manager 07** erst im Sommer 2007 veröffentlichen, pünktlich zum Bundesligastart. Unser Sportspiel-Konsum verteilt sich so gleichmäßiger aufs ganze Jahr, und EA Sports hat sechs Monate mehr Zeit, mal wieder wirklich innovative Sportspiele zu entwickeln.

**DIE ZUKUNFT VON F1?** Jeden Monat bekomme ich viele Leser-Mails, die sich einen Nachfolger für **F1 Challenge 99-02** wünschen. Die schlechte Nachricht: EA Sports wird definitiv keine weiteren Formel-1-Spiele veröffentlichen. Die gute Nachricht: **F1**-Entwickler Image Space ist nach wie vor quicklebendig und hat mit **r-Factor** gerade eine realistische Rennsimulation veröffentlicht, die Sie nur online erwerben können ► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/1106](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/1106). In der nächsten Ausgabe erfahren Sie im Test, ob sich Download und Kauf lohnen.

## 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

Fifa 06	124
Fussball Manager 06	128
GT Legends	132
World Racing 2	136
NHL 06	140
NBA Live 06	142
Tiger Woods PGA Tour 06	144
Road to Fame	145
Formula Challenge	145
GT Racers	145

## GAMESTAR-SPORT-CHARTS 11/2005

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	NEU ▼	92	9	9	8	9	10	8	10	9	10	10	
2	Pro Evolution Soccer 4	Sportspiel	Konami	Konami Tokyo	11/04 (90)	89	7	8	10	9	7	10	10	10	8	10	
3	Fussball Manager 06	Manager	EA Sports	EA Sports Deutschland	NEU ▼	89	8	8	8	10	8	10	9	9	10	9	
4	NHL 06	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	NEU ▼	88	10	9	8	10	9	10	8	8	7	9	
5	Tony Hawk's Underground 2	Funsport	Activision	Neversoft	12/04	88	7	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	NEU ▼	86	9	10	8	10	8	7	9	8	7	10	
9	Trackmania Sunrise	Rennspiel	Deep Silver	EA Sports	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	NEU ▼	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	NEU ▼	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	Top Spin	Sportspiel	Atari	Power and Magic	12/04	85	8	8	9	9	8	8	9	8	8	10	
18	Flatout	Rennspiel	Empire	Bugbear	01/05	85	9	7	10	9	10	9	9	7	9	6	
19	World C. Snooker 2005	Sportspiel	Sega	Blade Interactive	06/05	85	6	7	8	10	8	10	10	9	8	9	
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	NEU ▼	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.

Kontrollierte Offensive

# FIFA 06

Kontern oder Flügelspiel? Eine neue wichtige Frage, die Sie bei Fifa 06 beantworten müssen. Aber die wichtigste beantworten wir: Lohnt sich der Kauf?

**G**erade in einem Spiel, in dem die Nerven blank liegen, muss man sein wahres Gesicht zeigen und die Hosen runterlassen.« Das binsenweis-

heitete schon Unterhachings Alexander Strehmel nach einem 1:0-Sieg gegen Bayern München. Und das weiß jetzt auch EA Sports. Denn für Erfolge in **Fifa 06** brauchen Sie nicht nur Gamepad-Geschick, sondern auch eine Truppe mit guter Moral und funktionierender Team-Chemie. Trotz der psychologischen Unterstützung kann **Fifa** auch dieses Jahr den Rivalen **Pro Evolution Soccer** nicht von der Tabellenspitze verdrängen, zeigt sich aber gegenüber der unmotivierten Vorsaison deutlich formverbessert.

### Braunschweig in die Champions League

Eindeutiger Star unter den **Fifa 06**-Neuzugängen ist der überarbeitete Managermodus: In Ihrer 15 Jahre dauernden Karriere kümmern Sie sich um Transfers, suchen Sponsoren, entdecken Talente, schulen Ihre Mitarbeiter und führen natürlich Ihre Mannschaft per Gamepad zum Sieg. Zwischendurch müssen Sie immer mal wieder in simplen Frage- und Antwort-Spielchen Interviews führen oder



Netter Bonus: Auch Fußball-Legenden wie Franz Beckenbauer grätschen in Fifa nach dem Ball.

INFO

- > 21 lizenzierte Ligen
- > 10.000 Original-Spieler
- > 39 Nationalteams
- > 44 Stadien



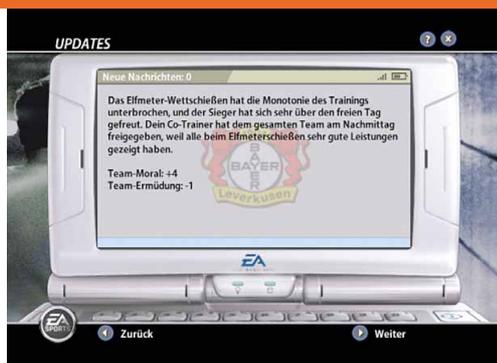
Beim neuen Freistoß-System müssen Sie ohne Zielhilfen auskommen.

Streit in der Mannschaft schlichten – mit entsprechenden Auswirkungen auf Ihre Karrierewerte wie Job-Sicherheit oder Team-Moral. Letzteres wirkt sich in den Partien allerdings nur marginal aus.

Anders als im Vorgänger bekommen Sie schon zu Laufbahnbeginn Angebote sowohl von Zweit- als auch von Erstligacclubs. Anfragen von echten Spitzenteams wie Bayern Mün-

chen oder Schalke 04 müssen Sie sich jedoch erst mit Erfolgen verdienen. **Fifa 06** simuliert satte 21 lizenzierte Ligen originalgetreu bis hin zum Socken-Design. Auch sämtliche Pokalwettbewerbe sind mit dabei, vom deutschen Ligapokal bis zur Champions League. Obwohl der Karrieremodus nie die Komplexität eines **Fußball Manager 06** erreicht, motiviert er doch enorm zum Weiterspielen:

## EINE SAISON IM KARRIEREMODUS



Wir sondieren die Job-Angebote, über 50 Clubs aus Deutschlands und Frankreichs Ligen wollen uns als Trainer.

Nächste Aufgabe: die Sponsorensuche. Wir setzen auf Risiko und damit auf niedrige Grund-, aber hohe Bonus-Zahlungen.

Immer wieder müssen wir Entscheidungen treffen. Die Wirkung auf unsere Mannschaftswerte erfahren wir per Mail.



Saubere Ballannahme, sicheres Tor: Leverkusens Paul Freier schnappt sich den Abpraller vom geschlagenen Rost, Schalkes Bordon kommt zu spät.

noch zwei Siegpriämien bis zum Kauf des neuen Mittelfeldstars, nur noch drei Punkte Rückstand auf den Champions-League-Platz. Einzig das umständliche Menüdesign grätscht Ihnen ab und zu in den Manager-Alltag.

### Echtzeit-Fußballstrategie

Auch auf dem Platz müssen Sie Führungsqualitäten beweisen: Per Gamepad-Kommando ändern Sie blitzschnell die Mann-

schaftstaktik, befehlen so verstärktes Spiel über die Flügel oder stellen von Pressing auf Raumdeckung um. Außerdem dürfen Sie endlich bis zu vier gegnerische Stars unter Mann- deckung nehmen. Ihre KI-Mit- spieler halten sich erstaunlich genau an Ihre Vorgaben und kicken auch insgesamt deutlich cleverer als in der Vorsaison. Die komplizierte und schlecht ausbalancierte Off-The-Ball-

Control (Steuern eines zweiten Spielers per rechtem Analog- Stick) der Vorgänger verliert damit endgültig ihre Existenzbe- rechtigung, EA Sports hat sie deshalb konsequenterweise des Feldes verwiesen. Ausgerechnet die Torhüter scheinen jedoch viele Trainingseinheiten verpasst zu haben: Selbst ein Oliver Kahn leistet sich ärger- lich viele Abpraller und Fehler beim Herauslaufen.

Trotz der Keeper-Schwächen fallen in **Fifa 06** deutlich weni- ger Tore nach Freistößen als im Vorgänger. Grund 1: EA Sports hat sämtliche Zielhilfen ent- fernt, erst nach stundenlangem Training bekommen Sie ein Ge- fühl für die richtige Technik. Grund 2: Selbst aus 40 Metern zwingt Sie das Spiel häufig zum Direktschuss, obwohl eine hohe Flanke sinnvoller wäre. Wohl dem, der einen Kunstschützen



Unsere Strategie: preiswerte Rohdiamanten finden. Daher investieren wir viel Geld in unsere Talentsucher-Ausbildung.



Spiele gegen schwächere Gegner verfolgen wir im Textmodus. Wenn's eng wird, können wir noch per Gamepad eingreifen.



Der Lohn für unsere Mühen: Das kicker-Magazin berichtet über unseren soeben errungenen Sieg im DFB-Pokal.



Bundesliga-Videofilme müssen Sie erst freischalten.



Gefährliche Stürmer nehmen wir in Manndeckung.



Ausgeglichenes Spiel, beide Mannschaften haben eine durchschnittliche Team-Dynamik

Unsere aktuelle Mannschaftstaktik: Spiel über die Flügel und bedingungslose Offensive.

Der Ausdauerbalken ist silber, Abwehrrecke Puyol verteidigt besonders motiviert.



Puyol

Beckham

im Kader hat, denn **Fifa 06** simuliert noch genauer die Stärken und Schwächen der Originalstars: Zidane können Sie häufig nur mit unfairen Mitteln vom Ball trennen. Wenn der Gegner trotzdem in Ballbesitz bleibt, entscheiden die Schiris auf Vorteil, erstmals erkennen sie sogar Passives Abseits.

**Parlare Italiano?**

Bei all dem KI-Training blieb offensichtlich nur wenig Zeit für den Schönheitssalon: Die **Fifa**-Fußballer haben sich optisch gegenüber der letzten Saison kaum verändert. Hier ein paar frische Animationen, da ein paar neue Arenadetails – ein-

deutig zu wenig. In Sachen Stadionatmosphäre erreicht **Fifa 06** dagegen wieder Weltklasse-Niveau: Fans singen den Namen ihres Publikumsliebblings oder grölen Bayer Leverkusen ein fröhliches »Ihr werdet nie deutscher Meister« entgegen – wenn auch nur in Stereo. Die neuen Kommentatoren Thomas Herr-

mann (DSF) und Patrick Wasserzehr (Premiere) liefern eine durchschnittliche Leistung. Kleiner Tipp: Auf der DVD befinden sich noch vier weitere Sprachversionen von **Fifa 06** – und das Mailänder Derby macht mit italienischem Kommentar gleich noch mal so viel Spaß! **HK**

INFO: [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **J55**

**GUNNAR LOTT**

gunnar@gamestar.de

Irgendwie bin ich verwöhnt – und hatte bei **Fifa 06** einen Sprung in der Grafikqualität im Vergleich zum Vorgänger erwartet. Der ist ausgeblieben, aber ich jammere hier auf hohem Niveau. **Fifa 06** sieht immer noch gut aus, hat spielerisch klar zugelegt und macht auch sonst fast alles richtig. Kann sich jeder Fußballfan bedenkenlos zulegen, es sei denn, man spielt sehr oft im Multiplayer-Modus. Da ist **Pro Evo** wohl auch dieses Jahr noch klar vorne.



»Champions League«

**HEIKO KLINGE**

heiko@gamestar.de

Die meisten meiner Freunde interessieren sich ähnlich stark für Fußball wie ich mich für Volksmusik. Und genau deshalb ist diese Saison **Fifa 06** mein Bundesliga-Begleiter. Vor allem der neue Managermodus ist ein Segen für Solo-Kicker: Motiviert bis in die Zehenspitzen jage ich den nächsten Vertragsbonus, den neuen Mittelfeldstar, die noch fehlenden Punkte bis zur Champions-League-Qualifikation.

Klar, in Sachen Realismus, Ballphysik und Fußballdramatik spielt **Pro Evolution Soccer** nach wie vor eine Liga höher. Aber **Fifa** holt auf: Die cleveren Instant-Taktiken erlauben blitzschnelles Umschalten der Spielweise, die Mannschaftskameraden denken noch besser mit, die Partien spielen sich wunderbar flüssig und unkompliziert. Gesellschaftsfußballer und Realismusfans warten auf **Pro Evo 5**, alle anderen werden mit **Fifa 06** definitiv glücklich.



»Der Star ist der Solist«

**FIFA 06 SPORTSPIEL**

PUBLISHER	EA Sports / EA Sports Kanada	RELEASE (D)	29.9.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 17 Seiten 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 (90, 01/05)** Das bessere Fußballspiel, schwächere Karriere. **Club Football 2005 (42, 12/04)** Auch als Budget-Titel das klar schlechtere Spiel.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	Gf FX 5800/5900	1,4 GHz Intel	1,8 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1500 AMD	XP 2200+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	256 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,1 GByte Festpl.	2,9 GByte Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800	Analog-Gamepad	Analog-Gamepad

LAUTSPRECHER  Stereo  2 vorne, 2 hinten  5.1  6.1

**MULTIPLAYER SEHR GUT**

FAZIT Online-, LAN- und Direct-IP-Unterstützung, Offline-Turniere für bis zu acht Spieler. MODI wie Solospiel

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ detaillierte Stadien + Animationen - Papp-Publikum	8 / 10
SOUND	+ authentische Fan-Gesänge + Soundtrack	9 / 10
BALANCE	+ fünf ausbalancierte Schwierigkeitsgrade	10 / 10
ATMOSPHERE	+ Flutlicht- und Regenspiele - Kommentar-Aussetzer	9 / 10
BEDIENUNG	+ präzise im Spiel - umständlich im Menü	8 / 10
UMFANG	+ 21 lizenzierte Ligen + unzählige Pokal-Wettbewerbe	10 / 10
REALISMUS	+ Vorteil und Passives Abseits - Ballphysik-Schwachen	7 / 10
KI	+ intelligente Mitspieler - formschwache Torhüter	7 / 10
MANAGEMENT	+ motivierender Karrieremodus + Manndeckung	9 / 10
SPIELZUGE	+ Taktik-System - übertriebene Dribblings	8 / 10

**PREIS/LEISTUNG SEHR GUT**

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 60 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 40 Stunden

FAZIT: EINSTEIGERFREUNDLICHER SPASSFUSSBALL.



- DVD: Multiplayer-Duell
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK **J39**

»Wir waren in den Zweikämpfen in der Überzahl«<sup>1</sup>

# FUSSBALL MANAGER 06



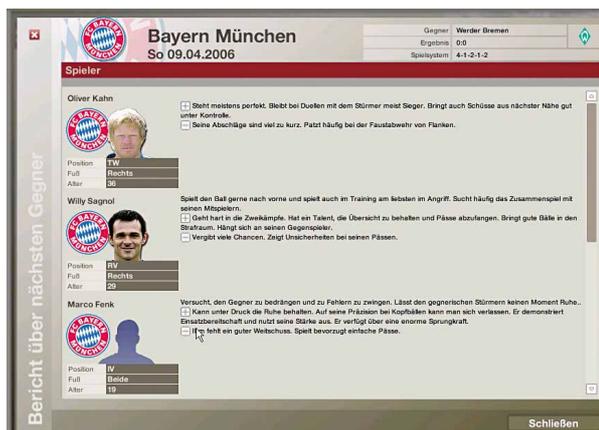
Wer kann es besser als Magath, Lienen, Trapattoni? Sie natürlich!

**V**on der Einstellung her stimmt die Einstellung«<sup>2</sup> – Hannover 96 greift unermüdlich über links an, drängt Mainz in die eigene Hälfte zurück. Nur Tore wollen keine fallen. Klick ins Taktikmenü, mal schauen, woran es hängt. Aha, der Herr Tarnat, über den die meisten Angriffe laufen, ist gerade nicht ganz auf der Höhe. Seine miese Leistung im letzten Spiel hat sein Selbstvertrauen angekratzt, außerdem ist er nicht voll in Form. Kein Wunder also, dass er so viele unpräzise Flanken schlägt. Auswechslung, Taktik leicht umstellen und zudem ein paar Euro auf

die Siegpriämie drauf. Und was passiert? Herr Böhme, frisch eingekauft, marschiert durch die Mitte, passt auf Brdaric, Schuss, Tor. Mit 1:0 geht es in die Pause. So spannend sind die Spiele, das Herzstück des **Fussball Manager 06**.

**Wir müssen gewinnen, alles andere ist primär.<sup>3</sup>**

Ganz kurz zum Spielprinzip – Service für Einsteiger, Profis dürfen die nächsten 44 Wörter überspringen: Im **Fussball Manager 06** übernehmen Sie als allmächtiger Trainer-Manager eine Mannschaft Ihrer Wahl und entscheiden fortan über Taktik, Aufstellung, Training, Finanzplanung, Stadionausbau



Neu: Die Scouts liefern sehr gute Berichte über den nächsten Gegner.

und einiges mehr. Nur einer ist noch mächtiger als Sie: der Vereinspräsident, der Sie kurzerhand feuert, wenn Sie Ihre Sa-

che nicht gut machen. Aber nun zum Eingemachten: Der aktuelle Jahrgang des derzeit weltbesten Manager-Spiels bringt eini-

- INFO**
- > 7.000 Spielerbilder
  - > 2.000 Vereine
  - > 20.000 Spieler
  - > 18 Spielertypen



Der neue 3D-Modus präsentiert sich stark verbessert – nicht nur optisch. Vor allem der Realismus der Szenen hat einen Schritt nach vorne gemacht. (1024x768)

DAS IST NEU

- Komplet überarbeitete Menüs
- MAT - Match Analyse Tool
- Webseite statt Zeitung (umfangreicher!)
- Neues Stärkensystem
- Umfangreichere Scout-Berichte
- Spielerfotos
- Kalkulationshilfe bei Finanzplanung
- Spielertypen (Dribbler, Flügelflitzer u. a.)
- Themenauswahl bei Presse
- Elf des Jahres

DAS FEHLT

- Tutorial
- Einstellbarer Schwierigkeitsgrad
- Fitness-Anzeige während Matches
- Privatleben des Managers (schon 2005 nicht mehr enthalten)

**1 Robert Enke**  
 Hannover 96  
 Bundesliga  
 Position: Torhüter  
 Stärke: Rechts  
 Spielertyp: Torhüter  
 Nationalelf: 0 Spiele/0 Tore

**Zusammenfassung**  
 Marktwert: 3,1 Mio €  
 Gehalt: 1,30 Mio €  
 Vertragsende: 30.06.2009  
 Saison: 0,00 T.p.S., 0,00 Vorlagen, 14 Form

**Geistig**  
 Flanken: 75, Fangsicherheit: 78, Abstoße: 92, Mann g. Mann: 85, Stellungsspiel: 78, Fausten: 85, Paraden: 98, Abwürfe: 94

**Verfassung**  
 Antritt: 58, Schnelligkeit: 54, Laufstärke: 59, Flexibilität: 55, Beweglichkeit: 59, Sprungkraft: 80, Ausdauer: 54

**Standardsituationen**  
 Freistoße: 11, Ecken: 12, Elfmeter: 11

Alles, was wir über Robert Enke wissen wollen. Mit nettem Originalfoto.

ge Neuerungen, vor allem beim Look. Sämtliche Menüs haben die Entwickler neu entworfen, was in der Regel besser aussieht und mehr Übersicht bringt. Ein paar Funktionen werden Veteranen aber vermissen: Beispielsweise die genaue Auflistung, wie oft und wann welcher Spieler schon eingesetzt wurde – manche Mimosen werden schließlich missmutig, wenn sie bei der Aufstellungsrotation immer den Kürzeren ziehen. Brilliant hingegen: der neue Spielervergleich, bei dem Sie etwa Ihren rechten Verteidiger einem potenziellen Neukauf von der Transferliste gegenüberstellen können.

Unsere Chancen stehen 70:50.<sup>4</sup>

Wenn wir schon mal bei den Menüs sind: Manche Spieler werden den Retro-Charme der bisherigen **Fussball Manager** vermissen, wir halten die Neue-

rungen aber für sinnvoll. Besonders die Spielerfotos, die eine himmelweite Verbesserung zu den etwas kruden Porträts im Vorgänger sind. Noch ein paar Neuerungen befähigt? Die Scouts liefern jetzt brillante, sehr detaillierte Berichte über den nächsten Gegner, in denen Stärken und Schwächen einzelner Spieler genau aufgeführt werden. So erkennen Sie beispielsweise, ob der Torwart bei Fernschüssen anfällig ist oder der Mittelfeldmotor dazu neigt, Bälle zu vertändeln. Auch die Zeitung, zuständig für die Nachberichterstattung über Matches, wurde gewaltig aufgeböhrt: Sie erscheint jetzt als Webseite, mit massig Infos, Fakten, aber auch kleinen Gerüchten und Umfragen. Allein damit kann man sich stundenlang beschäftigen und erfährt sogar ein, zwei nützliche Details. Es ist damit aber wie mit allen Dingen beim **FM 06**: Man kann,

muss aber nicht. Wer der Mega-Manager sein möchte, übernimmt die Verantwortung für alles inklusive Training, Marketing und Stadionausbau – wer sich eine weniger aufwändige Rolle suchen will, kann alles einzeln an Gefolgsleute delegieren. Dann ist man natürlich gut beraten, ordentlich Geld in das bestmögliche Personal zu investieren. Denn kleine bis mittlere Fehlentscheidungen der Angestellten sind an der Tagesordnung, ganz wie im richtigen Leben: In einer unserer Testsaisons hatten wir beispielsweise Jörg Böhme eingekauft und als Leistungsträger aufgebaut – Böhme spielte immer mit, schoss 13 Tore in 30 Spielen und gab dazu noch acht Vorlagen. Dennoch bestand der stumpfe Assistent darauf, den Spieler immer wieder verkaufen zu wollen, weil die KI nur nach Buchwerten schaute, nicht nach der wirklichen Rolle in unserer Mannschaft.

ger. Nun aber hat EA Sports gewaltig an den 3D-Spielen gefeilt – mit Erfolg: Man kann die Begegnungen jetzt richtig »lesen«, die Spieler verhalten sich ihren Werten entsprechend und die Spielsituationen sind stimmig

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Bilder sagen mehr als tausend Worte, geschweige denn Zahlen. Und deshalb ist für mich die erstmalige Verwendung von Original-Spielerfotos einer der wichtigsten Fortschritte in der Fußballmanager-Geschichte – mehr Bundesliga-Atmosphäre gibt's nur im Stadion. Auch spielerisch bin ich fast wunschlos glücklich, mit einer Ausnahme: Als von Natur aus trainingsfauler Manager war ich beim Vorgänger ein überzeugter Anhänger des zeit-sparenden »Schwerpunkte setzen«-Systems. Diese Saison muss ich dagegen wieder Detailarbeit leisten. Was soll's, ohne Fleiß kein Preis – und der Preis ist immerhin der derzeit eindeutig beste Fußballmanager!

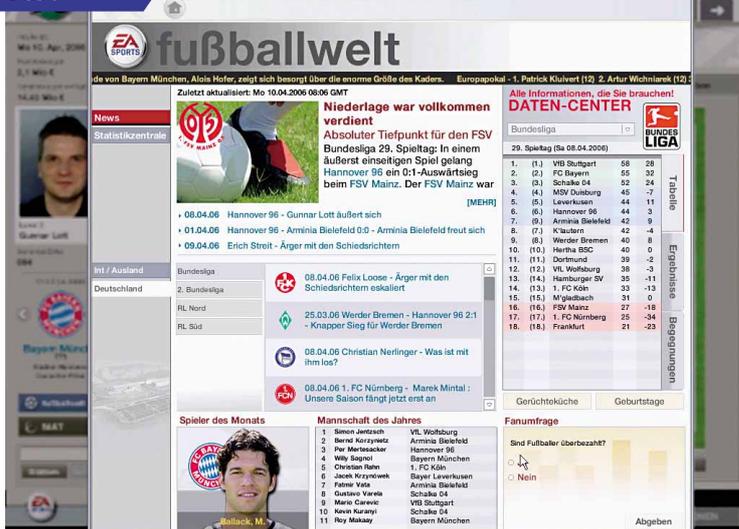
»Ein Bild von einem Manager«



Fußballer-Zitate: <sup>1</sup>Uwe Rapolder, <sup>2</sup>Andreas Brehme, <sup>3</sup>Hans Krankl, <sup>4</sup>Torsten Legat, <sup>5</sup>Michael Tarnat

**MAT: SPIEL ANALYSIEREN**  
 Match-Analyse-Tool  
 Bewegung  
 Match-Analyse-Tool  
 Saison gesamt  
 Passspiel

Das neue Match-Analyse-Tool: Wir verfolgen die Laufwege eines Spielers, schauen das letzte Match in 2D noch mal an und werten die Passbilanz aus.



Die schöne »Webseite« Fußballwelt ersetzt die Zeitung des FM 2005.

und abwechslungsreich. Ein ganz großer Fortschritt, wenn auch die Stufe der Perfektion noch lange nicht erreicht ist. Jeder wirklich coolen Szene im Spiel (wenn etwa ein Verteidiger den Torwart behindert und so ein Eigentor verursacht) steht eine Szene gegenüber, in der schlicht Unsinn passiert. Bei unseren Testspielen wurden etwa Treffer gewertet, obwohl der Schuss sichtbar vorbei gegangen war; die passive Abseitsregel funktionierte nicht, und zuweilen piffen die Schiedsrichter komplett falsch. Außerdem, und das ist ärgerlich, brauchte der 3D-Modus auf unseren Testsystemen zwischen 25 und 40 Se-

kunden zum Laden. Dennoch: Die Verbesserungen bereichern das Spiel, auch Text-Fetischisten sollten dem überarbeiteten Modus eine Chance geben.

### Das Chancenplus war ausgeglichen.

EA führt mit dieser Generation ein detailliertes neues Stärkensystem ein: Jeder Spieler hat jetzt 42 Werte von 0-99, aus denen ein von Moral und Position beeinflusster Gesamtwert errechnet wird. Der ist allerdings weniger aussagekräftig als die Spielerstärke im Vorgänger – Sie müssen schon hin und wieder einen genaueren Blick auf Ihren Kader werfen, wenn Sie keine Fehler machen wollen. Das mag ein bisschen kniffliger sein, bringt aber einen ordentlichen Schuss Zusatz-Realismus ins Spiel.

Und noch was Neues: das MAT. Die Abkürzung steht für »Match Analyse Tool« und ist eine umfangreiche Statistiksammlung zu Kickern und absolvierten Spielen. Darin können Sie die Laufwege jedes Einzelnen während jedes Spiels anzeigen lassen, ganze Matches in einer schlichten 2D-Übersicht noch mal angucken, sich Infos über vergebene Chancen, Fehlpässe, Ballgewinne und vieles andere holen. Sehr tief und einigermassen nützlich, wenn Sie sich drauf einlassen möchten. Wir sind beim Testen auch ganz gut ohne ausgekommen, hatten aber dennoch viel Freude beim Stöbern in den Daten. Sie können das MAT jederzeit aufrufen, auch während der 3D-Matches.

### GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Ein so komplexes Spiel ist schwierig zu beurteilen: Der Entwickler trifft zahllose Entscheidungen zu Menüs und Features, welche man davon für gut hält und welche nicht, ist von Spieler zu Spieler sehr unterschiedlich. Ich persönlich finde, dass der FM 06 vor allem bei der 3D-Darstellung in den Spielen trotz mancher Macken einen großen Schritt nach vorne gemacht hat, ebenso bei den schicken, übersichtlichen Menüs. Bei Letzteren vermisste ich aber einige lieb gewonnene Statistiken, die ich beim Vorgänger häufig benutzt habe. Anderen Spielern oder Einsteigern mag das anders gehen.

### Manager-Nächte

Das soll jetzt nicht unentschlossen klingen: FM 06 ist ein großartiges Spiel und entwickelt sich auch dieses Jahr wieder positiv. Die Tatsache, dass ich während des Tests bis tief in die Nacht im Büro gesessen habe und vom Wachmann an die Uhrzeit erinnert werden musste, spricht Bände. Wer Fußball liebt, wird auch EAs Manager lieben, versprochen.

»Fast perfekt, aber eben nur fast«



Fußballer-Zitate: <sup>6</sup>Lothar Matthäus, <sup>7</sup>Giovanni Trapattoni



Hannover in Blau statt rot? Mit dem komfortablen Trikot-Designer kein Problem.

### Fußball ist Ding, Dang, Dong<sup>7</sup>

Ein paar Worte zur Präsentation: Surround-Sound wird nicht unterstützt, das ist aber bei einem Manager nicht allzu tragisch. Dafür sind die Stadion-Fangesänge und generell die Geräuschkulisse bei Spielen sehr stimmungsvoll. Der Soundtrack setzt auf eingängigen Rock, immerhin eine Verbesserung zu den Techno-Stücken des letzten Jahres. Netterweise dürfen Sie auch eigene MP3s einbin-

den, ein vorbildliches Extra, das alle Spiele haben sollten.

Die Grafik ist modern und klar, unterstützt allerdings keine Auflösungen über 1024x768. Die 3D-Engine macht ihren Job gut (ohne jedoch das Niveau von Pro Evolution Soccer 5 zu erreichen), Spielerdetails werden bei rausgezoomten Ansichten zu sehr verschluckt. Insgesamt aber ein sehr gut präsentiertes Spiel, sowohl bei Grafik als auch Sound sind die angesprochenen Kritikpunkte nur »Jammern auf hohem Niveau«.

**FUSSBALL MANAGER 06** FUSSBALLMANAGER

PUBLISHER EA Sports RELEASE (D) 6.10.2005  
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 50 Euro  
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 3 CDs, 40 S. Handb. USK ohne Beschr.

**GEEIGNET FÜR**

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFIL

VERGLEICHBAR MIT Eishockey Manager 2005 (81, GS 11/04) Nett für Fußballhasser, mit DEL-Lizenz. Anstoss 2005 (74, GS 01/05) Komplexer Manager, guter Textmodus.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAFIKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,0 GHz Intel	1,5 GHz CPU
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1200+ AMD	XP 2500+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,5 GB Festpl.	1,8 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		

LAUTSPRECHER Stereo  2 vorne, 2 hinten  5.1  6.1

**MULTIPLAYER GUT**

FAZIT Viele Konfigurationsmöglichkeiten und verhältnismäßig temporeiche Hotseat-Partien.  
 MODI wie Solospiel

BEWERTUNG	+	-	8 / 10
GRAFIK	+ gute Spielszenen	+ schöne Menüs	- teils etwas steril
SOUND	+ tolle Stadionkulisse	+ guter Soundtrack	+ eigene MP3s
BALANCE	+ gutes Tutorial	+ Schwierigkeitsgrad variabel	
ATMOSPHERE	+ Spielerfotos	+ gut recherchierte Spielerwerte	+ Lizenzen
BEDIENUNG	+ saubere Menüs...	- ...mit ein paar Tücken	
UMFANG	+ endlos spielbar	+ massenhaft coole Statistiken	
REALISMUS	+ eigentlich nahezu perfekt, aber...	+ ...viele Mini-Macken	
KI	+ gute Assistenten	- Vorgaben werden eingehalten	
MANAGEMENT	+ enorme Entscheidungsvielfalt	+ alle Aufgaben delegierbar	
SPIELZUGE	+ Spieler verhalten sich korrekt	+ taktische Winkelzüge mögl.	

### PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 4 Stunden – SOLO-SPASS 100 Stunden – MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

FAZIT: BRILLANTER FUSSBALLMANAGER. DIE REFERENZ.





Dynamische Lichteffekte machen das Nachtrennen in Spa besonders atmosphärisch.



Mit zugeschalteten Fahrhilfen steuert sich GT Legends fast so simpel wie ein Need for Speed.

Legenden der Leidenschaft

# GT LEGENDS

Die GTR-Macher beweisen mit einer ebenso großartigen wie einsteigerfreundlichen Rennsimulation, dass Oldtimer wie Mini Cooper oder Ford Capri noch längst nicht zum alten Eisen gehören.



FACTS

- > 11 Strecken
- > 23 Kursvarianten
- > 28 Auto-Modelle
- > 23 Karriere-Meisterschaften

**E**in Falcon überflügelt die Cobra, wird jedoch kurz darauf vom Pantera gefressen, und der Mustang galoppiert allen davon. Nein, wir befinden uns nicht im Zoo, sondern auf der Rennstrecke – mit Autos, bei denen allein die Namen schon mehr Stil haben als die neuzeitlichen VW Jettas und Opel Corsas. Aber die müssen hier ohnehin draußen bleiben. Denn **GT Legends** von Simbin (**GTR**) simuliert originalgetreu die Rennserien »FIA TC 65«, »FIA GTC 65« und »FIA GTC 75«. In diesen Meisterschaften fahren Tourenwagen der Baujahre 65 und 75

auf den aktuellen Kursen von Spa, Dijon oder Zolder. In der Realität spielen die GT-Legenden im Vergleich zu Formel 1 und DTM nur eine unbeachtete Nebenrolle, doch auf dem PC werden sie gleich beim ersten Start zum Publikumsliebling.

Lern-Kurven

Bevor Sie in den lizenzierten FIA-Meisterschaften an die Startlinie rollen dürfen, müssen Sie im Karrieremodus Ihr fahrerisches Talent beweisen. Nach und nach absolvieren Sie 23 Meisterschaften, schalten so neue Strecken frei und vergrößern mit dem verdienten Preisgeld Ihren Oldtimer-Fuhrpark. **GT Legends** stellt dabei sicher,

dass sowohl Führerschein-Anfänger als auch Rennspielprofis von Beginn an gefordert werden. Der Trick ist so einfach wie genial: Vor dem Start jeder Meisterschaft wählen Sie einen von fünf Schwierigkeitsgraden. »Anfänger« fahren mit sämtlichen Fahrhilfen und deaktiviertem Schadensmodell, »Profis« verzichten auf Hilfe und müssen sich zusätzlich mit besonders hartnäckigen KI-Gegnern herumschlagen. Die Schwierigkeitsgrade bestimmen jedoch nicht nur die Herausforderung, sondern auch die Höhe des Preisgelds. So können sich Rennspielexperten in Windeseile einen Porsche 911 erfahren – und Einsteiger bekommen

das PS-Monster erst dann, wenn sie es auch wirklich beherrschen können. Frustramente wie in **GTR** bleiben deshalb die absolute Ausnahme, zumal Sie auch mitten im Rennen jederzeit speichern dürfen.

Mini schlägt Groß

Auch die abwechslungsreichen Meisterschaften stellen sich ganz in den Dienst der sanften Lernkurve: In »Drift Kings« üben Sie das kontrollierte Schlittern mit dem Lotus Cortina oder dem Alfa Romeo GTA. Im Duell »David gegen Goliath« fahren Sie mit einem Kleinwagen der großmotorigen Konkurrenz davon, den schikanenreichen Kursen sei Dank. Einziger kleiner Kar-





MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

Ich muss besser werden! Weil dieses Spiel sooo gut ist! Und ich so schlecht. Jedenfalls kommt es mir so vor. Denn verzichte ich auf die kleinen Mogeleyen der Amateurpiloten wie Brems-, Lenk- und andere Hilfen, habe ich gegen die Computergegner keine Chance. Zum Glück kann ich den Schwierigkeitsgrad genau so feinstimmig an meine Fähigkeiten anpassen, wie die fantastische Optik auf meinen Rechner. Raus jetzt. Tür zu. Ich muss fahren, fahren, fahren. Denn ich muss besser werden...

»Motivations-Monster«



HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Ungelegen: Nach jeder Partie GT Legends reiße ich meine Bürofenster auf – schließlich muss ich den Benzingerank vertreiben. Ja, GT Legends macht vielleicht ein bisschen verrückt. Aber zu meiner Verteidigung: Noch nie war die Illusion so groß, sich tatsächlich in einem echten Rennauto zu befinden. Es fühlt sich einfach alles so unglaublich echt an, angefangen bei der brillanten Fahrphysik bis hin zu den Original-Motorensounds und den fast schon fotorealistischen Strecken.

Anders als bei GTR haben auch Rennspiel-Einsteiger keine Ausreden mehr, sich dieses Meisterwerk entgehen zu lassen. Mit aktivierten Fahrhilfen fährt sich GT Legends genauso unkompliziert wie jedes Need for Speed, der Karrieremodus motiviert mit schnellen Erfolgen. Ich bleibe jedenfalls mindestens so lange »verrückt«, bis auch der letzte Oldtimer in meiner Garage steht!

»Verrückt nach diesem Spiel«



Euro teure TrackIR-Infrarot-System (▶ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICK-LINK: [178](#)), mit dem Sie sich völlig frei in den virtuellen Cockpits umsehen können. Einzig das op-



Vergleich von Foto (linke Bildhälfte) und Spiel (rechts): Die Entwickler haben jedes Auto bis hin zum kleinsten Aufkleber originalgetreu nachgebaut.

tisch eine Spur zu biedere Schadensmodell stört ab und an die »Ich sitze tatsächlich in einem Rennwagen«-Illusion. Zwar gibt's umherfliegende Einzelteile und je nach Schwierigkeitsgrad spürbare Auswirkungen aufs Fahrverhalten, die Autos in Colin McRae Rally 05 lassen sich jedoch wesentlich detaillierter in ihre Einzelteile zerlegen.

Unfälle passieren in GT Legends ohnehin nur relativ selten. Denn die enorm cleveren KI-Gegner fahren zwar angriffslustig und nutzen konsequent den Windschatten, weichen jedoch selbst bei überraschenden Fahrfehlern des Vordermanns noch geschickt aus. Allerdings hat Simbin ein wenig beim Balancing geschlafen: Auf der dritten Schwierigkeitsstufe fuhren wir der Konkurrenz im Rennen zwar problemlos davon, im Qualifying mussten wir aber selbst um mittlere Platzierungen hart kämpfen.

Poliertes Altmittel

Obwohl Lotus Elise, Porsche 906 und Shelby Cobra mindestens 30 Jahre mehr auf der Haube haben als die GTR-Tourenwagen, sehen sie noch mal eine Ecke moderner aus. Die neue Grafik-Engine zaubert mit DirectX-9-Shadern, Bump- und Normal Mapping fast schon fotorealistische Autos und Strecken auf den Monitor. Opti-

sches Highlight ist aber eindeutig der dynamische Tag- und Nachtwechsel mit seinen fantastischen Lichteffekten. Diese Grafikkraft verlangt ihren Preis: Zum einen hat GT Legends einen deutlich größeren Hardware-Hunger als der Vorgänger, zum anderen beherrscht die neue Engine keine Wettereffekte mehr – Regenrennen fallen deshalb ins Wasser. **HK**

INFO: [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [193](#)

**GT LEGENDS RENNSPIEL**

PUBLISHER	10tacle / Simbin	RELEASE (D)	6.10.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 32 S. Handbuch	USK	ohne Beschr.

**GEEIGNET FÜR**

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

VERGLEICHBAR MIT GTR (92, 12/04) Ebenso brillanter Vorgänger mit aktuellen GT-Autos. DTM Race Driver 2 (86, 06/04) Schlechtere Fahrphysik, aber mehr Abwechslung.

**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 1500+ AMD	XP 2100+ AMD	XP 3000+ AMD
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
<input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,8 GByte Festpl.	1,8 GByte Festpl.	1,8 GByte Festpl.
<input type="checkbox"/> Radeon X600	Geforce 6800		FF-Lenkrad	FF-Lenkrad

LAUTSPRECHER  Stereo  2 vorne, 2 hinten  5.1  6.1

**MULTIPLAYER SEHR GUT**

FAZIT Komfortable Online-, LAN- und Direct-IP-Unterstützung, Rennen für bis zu 16 Spieler.

MODI Einzelrennen

**DVD: Video-Special**

**GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie**

QUICKLINK [163](#)



Beim Crash verlieren beide Beteiligte ihr Schweinwerferglas.

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ Automodelle + Lichteffekte - kaum Physik-Effekte	9 / 10
SOUND	+ Original-Motorensounds - belanglose Musik	9 / 10
BALANCE	+ Rennen jederzeit speicherbar - hartes Qualifying	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Tag- & Nachtwechsel + Schadensmodell - immer trocken	8 / 10
BEDIENUNG	+ hochpräzise Lenkradsteuerung + vielseitig konfigurierbar	10 / 10
UMFANG	+ motivierende Karriere + 95 Autos - 11 Strecken	8 / 10
FAHRVERHALTEN	+ unfassbar realistisch + immer nachvollziehbar	10 / 10
KI	+ nutzt Windschatten + umgeht Unfälle + wechselt Linie	10 / 10
TUNING	+ schraubengenau für Profis + voreingestellt für Einsteiger	10 / 10
STRECKENDESIGN	+ GPS-vermessene Originalkurse + selbst Curbs sind 3D-Objekte	10 / 10

**PREIS/LEISTUNG SEHR GUT**

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 50 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

FAZIT: FASZINIEREND REALISTISCHE OLDTIMER-SIMULATION.

**92 SPIELPUNKT**

Schöner Rasen

# WORLD RACING 2

Prunk-Grafik und immense Missionsvielfalt gab's schon im Vorgänger. Aber passen in Teil 2 nun auch die Balance und KI?



Mit Exoten wie dem Ringspeed Ego-Rocket brettern wir über den Hockenheimring.



Das optisch sehr detaillierte Schadensmodell wirkt sich kaum aufs Fahrverhalten aus.

**H**aben Sie schon mal versucht, mit Ihrem Auto den eigenen Namen ins Kornfeld zu fahren? Zugegeben, bei den aktuellen Benzinpreisen ein ziemlich teurer Spaß, in **World Racing 2** hingegen eine Riesengaudi. Denn im Gegensatz zum optisch extrem sterilen Vorgänger glänzt Synetics zweiter Rennspiel-Streich mit dichter Vegetation samt detailliertem 3D-Gras, das Sie spektakulär niedermähen können.

**FACTS**

- > 93 Autos
- > 160 Streckenvariationen
- > 6 Szenarien
- > 71 Missionen

Doch lassen wir den netten Grafikeffekt mal beiseite, denn in **World Racing 2** geht's natürlich nicht um den Preis für den schönsten Garten, sondern um den ersten Platz auf der Rennstrecke. Und dabei ist den Entwicklern die eine oder andere Überraschung gelungen – im Guten wie im Schlechten.

**Fahrzeug an Deck**

Größte Stärke von **World Racing 2**: Statt genretypisch stark begrenzten Streckenschlächchen gibt's wie im Vorgänger mehre-

re Quadratkilometer große, frei befahrbare Landschaften. Die sechs Szenarien (Miami, Hawaii, Italien, Deutschland, Ägypten und der Hockenheimring) fallen zwar allesamt kleiner aus als in Teil 1, bringen aber trotzdem stolze 160 Kurse auf die Strecken-Waage. Und die suchen in Sachen Abwechslung und Design momentan ihresgleichen. Während Sie etwa in Ägypten über staubige Wüstenpisten, durch aufwändig gebaute Tempelanlagen oder Pyramiden fahren, rasen Sie auf Hawaii am Palmen-Strand entlang, brettern durch dichten Dschungel oder überqueren das Deck eines amerikanischen Flugzeugträ-

gers. Dabei fordern die Strecken stets Ihr ganzes Können: So steuern Sie Ihr Auto in Italien erst mit 200 Sachen über eine vierspurige Autobahn, um anschließend mit geschicktem Einsatz der Handbremse die Säulen eines gigantischen Aquädukts zu umkurven.

**Über Stock und Stein**

Im motivierenden Karriere-Modus müssen Sie über 70 abwechslungsreiche Missionen absolvieren. Beispielsweise sollen Sie zu Beginn des

Spiels einen Mietwagen innerhalb eines eng gesetzten Zeitlimits ans Ziel bringen. Die Bedingung: Sie dürfen den Wagen nur bis zu zehn Prozent beschädigen. Später gilt es, in einem Knockout-Turnier durchzuhalten, bei dem pro Runde immer der Letztplatzierte ausscheidet. In einem anderen Rennen müssen Sie im Durchschnitt schneller als 120 km/h fahren und mindestens Zweiter werden, um zu gewinnen – knifflig!





Massenkarambolage: Auch unseren KI-gesteuerten Kontrahenten macht der neue Gegenverkehr zu schaffen. (1600x1200)

Die Offroad-Turniere gehören dabei zu den spannendsten des Spiels. Denn der Wettkampf besteht aus drei Rennen, die immer schwieriger werden. Während beim ersten alle Gegner nur einen kurzen Vorsprung vor Ihnen bekommen, starten die Kontrahenten im zweiten Rennen jeweils mit einem großen Abstand zueinander. So müssen Sie jeden einzelnen mühsam einholen. Zu guter Letzt gilt es, drei Runden lang den ersten Platz zu halten. Das ist bei den holprigen und von

vielen Hindernissen übersäten Strecken eine adrenalingeladene Herausforderung.

### Gepimpt wird nicht

Die Fahrzeugauswahl in **World Racing 2** ist ebenso groß wie abwechslungsreich. Denn anders als im Vorgänger stehen nicht nur Mercedes-Modelle in der Garage. Zwar gibt's mit der M-Klasse, dem SL 55 oder dem SLK 230 noch einige Vertreter des schwäbischen Automobilherstellers, den größten Teil nehmen aber bekannte Marken wie

Volkswagen, Lotus oder Alfa Romeo ein. Dabei reicht die Sparte vom popeligen Golf I bis zum PS-starken Race Touareg. Zudem dürfen Sie hinter das Lenkrad sündhaft teurer Exoten von Westfield, Ringspeed oder Noble. Synthetic hat jedem der 93 Fahrzeuge ein individuelles Fahrverhalten verpasst. Die ac-

tion-orientierte Physik können Sie in fünf Stufen zwischen Arcade und Simulation anpassen. Dabei wird das Fahrverhalten allerdings nur empfindlicher, nicht aber realistischer – selbst die Tuning-Raserei **Juiced** hat da die Nase vorn. Apropos Tuning: Das bleibt bis auf eine Handvoll Lackierungen, Vinyls und Felgen



Die überarbeitete Grafikkengine von World Racing 2 glänzt mit enormer Weitsicht.

### TECHNIK-CHECK

#### TUNING-TIPPS

- 1 Mit dem Verringern der »Detailstufe Gras« steigt die Framerate um bis zu 15 Prozent, ohne dass Sie große Einbußen bei der Grafik machen müssen.
- 2 Eine geringere Sichtweite bringt zwar den größten Performance-Schub, Kurven sind so jedoch erst spät einsehbar.

3 Die »Berechnungen Reflexionen« für die Spiegelungen können Sie ab einer Geforce 5900 ruhig auf »in jedem Frame« stellen.

#### CHECKLISTE

- 3,2 GByte Speicherplatz
- min. 256 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

### PERFORMANCE-TABELLE

### MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	MAXIMALE DETAILS									
			Geforce 2/4/TM	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Rad. 9500/9600/6000	Geforce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600/GT	Radeon X800/X850	Geforce 6800	
256 MBYTE	1,4 GHz	800x600 <sup>1</sup> 1024x768	<input type="checkbox"/>									
	2,0 GHz	1024x768 1280x960	<input type="checkbox"/>									
	2,6 GHz	1280x960 1600x1200 <sup>2</sup>	<input type="checkbox"/>									
512 MBYTE	1,4 GHz	800x600 <sup>1</sup> 1024x768	<input type="checkbox"/>									
	2,0 GHz	1024x768 1280x960	<input type="checkbox"/>									
	2,6 GHz	1280x960 1600x1200 <sup>2</sup>	<input type="checkbox"/>									

1) minimale Details 2) mit Antialiasing  
 nicht möglich  stark ruckelnd  mäßig ruckelnd, spielbar  perfekt spielbar



In den meisten Turnieren fahren Sie in Rundkursen oder Strecken von A nach B um Preisgelder.



In Offroad-Rennen brettern Sie fernab der Straße durchs Gelände und klappern Checkpoints ab.



Nur durch geschickten Einsatz der Handbremse sammeln Sie auf Drift-Strecken ausreichende Punkte.

auf der Strecke, Leistungs-Upgrades suchen Sie vergeblich.

### Profis am Werk

Die KI hat im Gegensatz zu Teil 1 mächtig dazu gelernt. Statt wie an einer Perlenkette aufgereiht stur der Ideallinie zu folgen, überholen Ihre Kontrahenten geschickt und drängen Sie gerne mal von der Piste. Zudem



Offroad-Turniere führen kreuz und quer durch die riesigen Landschaften. Gelbe Bänder begrenzen die Strecke.

machen die Gegner gelegentlich nachvollziehbare Fehler. So weichen sie hin und wieder dem Gegenverkehr – eine Neuerung in **World Racing 2** – zu knapp aus und fliegen von der Strecke. Problem: Die KI fährt selbst auf dem untersten des stufenlos regulierbaren Schwierigkeitsgrades extrem gut. Sollten Sie einen Unfall gebaut haben, bleibt nur die Hoffnung, dass den Gegnern dasselbe passiert. Ansonsten holen Sie Ihre Kontrahenten nur sehr schwer wieder ein – da ist Frustration vorprogrammiert. Zwar soll die dynamische KI nach einigen Misserfolgen Ihnen mehr Chancen einrichten, in der Praxis merken wir davon aber kaum etwas.

### Postkarten-Autos

Die aus **World Racing** bekannte Grafikkengine wurde für Teil 2 kräftig aufgeböhrt. Vor allem die

Fahrzeuge gefallen durch schicke Spiegelungen und ein detailliertes, optisches Schadensmodell. Und durch Flugzeuge, Vögel sowie die dichte Vegetation wirken die Strecken deutlich lebendiger als noch im Vorgänger.

Allerdings hätten die Entwickler ebenso viel Zeit in den Sound investieren müssen – sämtliche Motoren klingen recht unspektakulär und unterscheiden sich nur wenig voneinander. **DM**

INFO: [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/185](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/185)

**WORLD RACING 2 RENNSPIEL**

PUBLISHER	Playlogic / Syntec	RELEASE (D)	29.9.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 26 S. Handbuch	USK	ohne Beschr.

**GEEIGNET FÜR**

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

VERGLEICHBAR MIT Juiced (87, GS 07/05) Realistische Tuning-Rennen mit brillanter KI.  
NFS Underground 2 (84, GS 01/05) Coole Autos, gelungene Atmosphäre.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1400+ AMD	XP 2000+ AMD	XP 2400+ 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	3,2 GB Festpl.	3,2 GB Festpl.	3,2 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Radeon X600	Geforce 6800			Lenkrad

LAUTSPRECHER  Stereo  2 vorne, 2 hinten  5.1  6.1

**MULTIPLAYER SEHR GUT**

FAZIT unkomplizierte Rennen mit Langzeitpaß dank riesiger Strecken- und Fahrzeugauswahl.  
MODI alle Strecken und Fahrzeuge im LAN sowie online spielbar.



### DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Mehr Strecken, mehr Autos, mehr Vielfalt – was den Umfang angeht, gibt's neben World Racing 2 momentan keine Alternative für actiongeladene Rasereien. Selten waren Rennen so abwechslungsreich und sahen dabei so verdammt schick aus. Die gute KI trägt ihren Teil zum Spielspaß bei. Ich hoffe allerdings auf einen Patch, der den knackigen Schwierigkeitsgrad reduziert. Dann haben auch Einsteiger eine reelle Chance auf den ersten Platz.



»Hübsche Weltreise«

BEWERTUNG	GRAFIK	SOUND	BALANCE	ATMOSPHÄRE	BEDIENUNG	UMFANG	FAHRVERHALTEN	KI	TUNING	STRECKENDESIGN
	+ enorme Weitsicht + Automodelle + eigenwilliger Comiestil	+ gute Effekte + schwache Motorensounds	+ mehrere Schwierigkeitsgrade + für Einsteiger zu schwer	+ lebhaftes Strecken + ode Text-Briefings	+ eingängige Steuerung + extrem umständliche Menüs	+ 160 Streckenvariationen + 93 Fahrzeuge	+ bei jedem Auto anders + Schadensmodell wirkt sich kaum aus	+ macht nachvollziehbare Fehler + fährt häufig im Pulk	+ wenige Felgen, Lacke und Vinyls + kein Leistungs-Tuning	+ extrem abwechslungsreich
	9 / 10	7 / 10	7 / 10	8 / 10	8 / 10	10 / 10	8 / 10	8 / 10	5 / 10	10 / 10

**PREIS/LEISTUNG GUT**

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

FAZIT: ABWECHSLUNGSREICHE, ABER ZIEMLICH SCHWERE RASEREI.

**80** SPIELSPASS



Der KI-Kamerad (grauer Kreis) checkt unserem Spieler (roter Kreis) als Bodyguard den Weg frei.



Vor jedem Anspiel (Bully) bestimmen Sie die Formation Ihrer Mannschaftskameraden.

Es gibt Eis, Baby!

# NHL 06

Wer andere aufs Glatteis führt, rutscht auch selbst mal aus: EA Sports' vorheriger Eishockey-Jahrgang war zu arcade-lastig; der Nachfolger soll dieses Manko nun ausbügeln.



**V**erflucht sollt ihr sein!«, sprach der Eishockey-Gott, und prompt sanken alle NHL-Spieler ein Jahr lang in tiefen Schlaf. So geht die Legende, die Wahrheit indes ist weniger göttlich: Gehaltsstreitigkeiten zwischen Vereinen und Sportlern blockierten den Ligabetrieb. Ergebnis: Die Spielzeit 2004/2005

fiel aus, erst 2005/2006 gibt's wieder Eishockey für Nordamerika. Mit **NHL 06** erscheint nun das Spiel zur Nullsaison. Da die Clubs im Augenblick fleißig

Spieler tauschen, konnte EA Sports die Vereinsdaten nicht auf den aktuellen Stand bringen. **NHL 06** spiegelt also weder die vorherige Saison (gab's ja nicht) noch die nächste wider (EA Sports verspricht einen Patch mit den Daten). Umso mehr muss der Titel – neben detaillierter Grafik und wuchtigem 3D-Sound – mit spielerischen Neuerungen überzeugen.

**Bleib ruhig!**  
Der Eishockey-Gott rief: »Checken sollt ihr! Aber nicht zu doll, tut doch weh.« Und tatsächlich: Die zu aggressiven KI-Gegner

von **NHL 2005** schickten Ihre Sportler ständig zu Boden. Das war herausfordernd, aber unrealistisch. In **NHL 06** hauen die Kontrahenten weniger häufig zu, sind dadurch aber zu passiv und zu zaghaft – schnelle Kontakter gelingen leicht. Zu Treffern führen die Spielzüge aber nicht immer, weil die Torhüter gut reagieren. KI-Feldspieler wechseln die Seiten und verzögern Schüsse. So erarbeiten sich die Gegner gute Chancen; fordernd bleibt **NHL 06** also trotzdem.

Dank der realistischen Puckphysik fällt jedes Tor anders: Mal hämmern Sie die Scheibe

## Tempo und Taktik

Der Eishockey-Gott forderte: »Action!« Die kommt in **NHL 06** voll rüber: Schlagschüsse, Schlenzer und Schlägereien wechseln sich ab mit Knochenbrüchen, Fouls und Zeitstrafen. Obwohl sich die Matches ruhiger spielen, ist das Tempo immer noch höher als bei echtem Eishockey. Das sorgt für Dynamik: Pro Partie erleben Sie im Sekundentakt Fouls und Torchancen. Trotzdem dürfte dieser arcade-lastige Stil nicht jedem Fan gefallen. Per Menü können Sie das Tempo daher verringern und auch andere Details anpassen – etwa wie schnell die Sportler ermüden. Das wirkt sich aus: Auf der niedrigsten Geschwindigkeitsstufe ist **NHL 06** merklich ruhiger.

### FACTS

- > 30 NHL-Clubs
- > 14 DEL-Mannschaften
- > 21 Nationalteams
- > 12 schwedische Vereine
- > 13 finnische Clubs

## DIE WICHTIGSTEN NEUERUNGEN



**Tempo:** Checks sind seltener, das Spiel ist aber immer noch schneller als reales Eishockey.



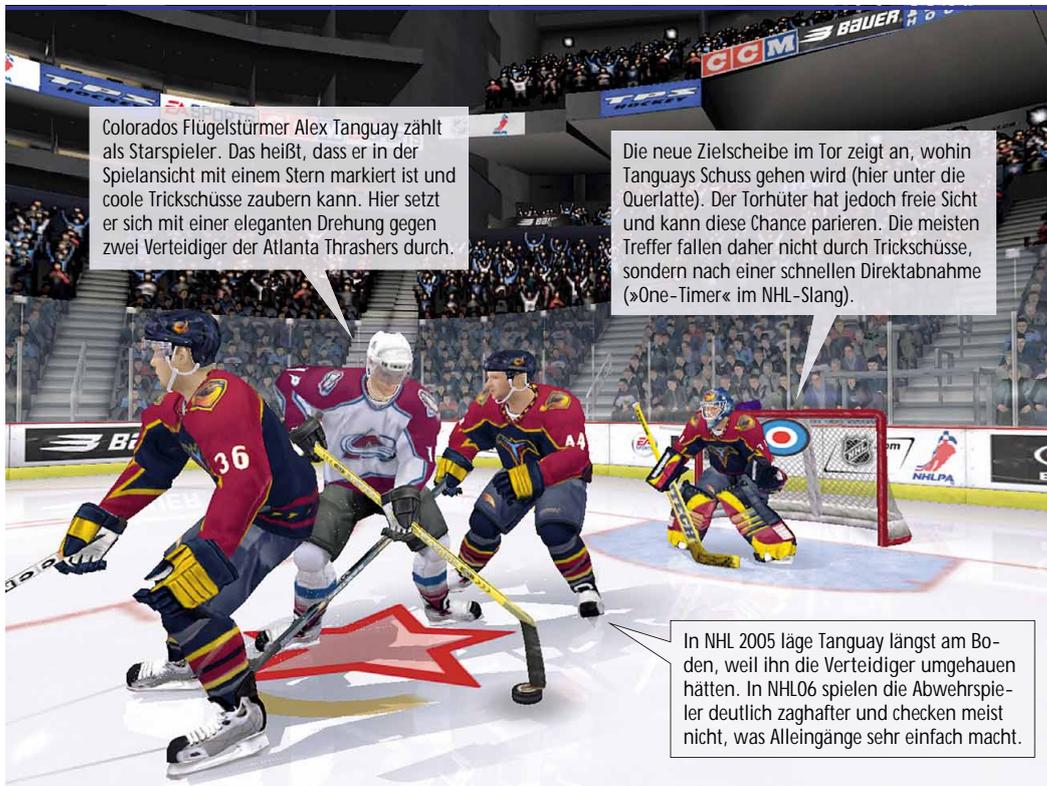
**KI:** Die Kontrahenten spielen schlau, verteidigen aber zaghaft: Alleingänge sind zu einfach.



**Ausdauer:** Stars erschöpfen schnell und können nicht das ganze Spiel hindurch sprinten.



**Tricks:** Mit dem rechten Analogstick zaubern Sie spektakuläre Schüsse aus der Drehung.



Colorados Flügelstürmer Alex Tanguay zählt als Starspieler. Das heißt, dass er in der Spielsicht mit einem Stern markiert ist und coole Trickschüsse zaubern kann. Hier setzt er sich mit einer eleganten Drehung gegen zwei Verteidiger der Atlanta Thrashers durch.

Die neue Zielscheibe im Tor zeigt an, wohin Tanguays Schuss gehen wird (hier unter die Querlatte). Der Torhüter hat jedoch freie Sicht und kann diese Chance parieren. Die meisten Treffer fallen daher nicht durch Trickschüsse, sondern nach einer schnellen Direktabnahme (»One-Timer« im NHL-Slang).

In NHL 2005 läge Tanguay längst am Boden, weil ihn die Verteidiger umgehauen hätten. In NHL06 spielen die Abwehrspieler deutlich zaghafter und checken meist nicht, was Alleingänge sehr einfach macht.

Mittels nützlicher Taktik-Befehle geben Sie Ihren klugen KI-Mitspielern die Marschrichtung vor. Wenn Sie vorne liegen, befehlen Sie etwa »Tor sichern« und die Männer sammeln sich um den eigenen Kasten. Bei Rückstand schalten Sie in die »Totale Offensive« – dann stürmen selbst die Verteidiger ins gegnerische Drittel, vernachlässigen aber die Defensive.

### Der Trick mit dem Pad

Einst befahl der Eishockey-Gott: »Das Spiel soll leicht zu lernen sein, und doch schwer zu meistern!« **NHL 06** hält sich dran: Die Steuerung geht gut vom Gamepad, das aber mit zehn Tasten und zwei Analogsticks gesegnet sein sollte. In unserem Test akzeptierte **NHL 06** allerdings nicht jedes Pad, sondern nur bestimmte Fabrikate wie das **Logitech Dual Action Gamepad**. Damit gelingen Tricks und Schüsse immerhin problemlos. Auch

die »Open Ice«-Steuerung von **NHL 2005** ist wieder mit dabei. So nutzen Sie einen Mitspieler als Bodyguard oder übergeben den Puckführenden der KI, damit Sie sich mit einem anderen Sportler freilaufen können.

Neu: Mit dem linken Analogstick bewegen Sie die Spieler nicht nur, sondern lassen sie auch dribbeln: Je nach Laufrichtung führt Ihr Spieler den Puck auf der linken oder rechten Körperseite – so tricksen Sie den gegnerischen Torwart aus. Mit dem rechten Stick zaubern Sie Trickschüsse. Die gelingen nur Stars, die mit einem Stern markiert sind. Im Test sausten wir mit Detroit's Steve Yzerman aufs Tor zu und drückten den Stick nach links. Prompt vollführte der Kanadier eine Drehung und schob den Puck elegant am Keeper vorbei. Weil ein Tutorial fehlt, brauchen selbst **NHL**-Veteranen einige Partien, bis sie diese Tricks beherrschen.

ein und fechten Partien per Gamepad aus. Zwar dürfen Sie erstmals auch deutsche Clubs führen, allerdings nur, indem Sie diese in die NHL importieren. Daher spielen auch hiesige Mannschaften stets gegen US-Konkurrenten. Wer gerne managt, greift also besser zum **DEL Eishockey Manager 2005**.

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Der Eishockey-Gott hält seine Hand schützend über die NHL-Reihe, denn auch der aktuelle Jahrgang ist ein erstklassiges Sportspiel – dank realistischer Puckphysik, schlauer KI, sinnvoller Taktikbefehle und der eingängigen Steuerung. Dennoch hat **NHL 06** Schattenseiten: Die Abwehr der KI-Gegner ist häufig zu passiv, Alleingänge gelingen zu einfach. Zudem wirkt das Tempo unrealistisch hoch. Wer eine ernsthafte Simulation sucht, wird mit **NHL 06** daher bloß eingeschränkt glücklich und muss das Spiel umständlich per Optionsmenü verlangsamen. Wer sich ein flottes Sportspektakel wünscht, kann hingegen zugreifen.

### »Kein Eis für alle«

In den Multiplayer-Modi dürfen Sie zwar nicht managen, dafür aber checken, schießen und prügeln: An einem PC, via Direct IP oder EAs Online-Plattform ringen bis zu vier Spieler um den Puck. Mit Kumpels an einem PC macht **NHL 06** einen Heidenspaß, bei Direct IP können jedoch Adresskonflikte auftreten. EAs Onlinedienst wiederum ist anmeldepflichtig. **GR**

INFO: [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [170](#)

NHL 06 SPORTSPIEL			
PUBLISHER	EA Sports	RELEASE (D)	22.9.2005
SPRACHE	Deutsch	CA: PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 14 S. Handbuch	USK	ohne Beschr.
<b>GEEIGNET FÜR</b>			
EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER		
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	PROFI	
VERGLEICHBAR MIT NHL 2005 (91, GS 11/04) Arcade-lastiger Vorgänger, kostet nur noch 20 Euro. DEL Eishockey Manager 2005 (81, 11/04) Guter Manager mit spannenden Partien.			
<b>TECHNISCHE ANGABEN</b>			
3D-GRAPHIKKARTEN			
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,0 GHz Intel	1,4 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	1,4 GHz AMD
Geforce 4 TI	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,6 GB Festpl.	1,6 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800	Gamepad	10-Tasten-Pad
LAUTSPRECHER		Stereo	2 vorne, 2 hinten
		<input type="checkbox"/> 5.1	<input type="checkbox"/> 6.1
<b>MULTIPLAYER SEHR GUT</b>			
FAZIT: An einem PC wieder unschlagbar, Direct IP und EAs Plattform sind jedoch problematisch.			
MODI: Wie Einzelspiel: für bis zu vier Sportler an einem PC, via Direct IP oder EAs Onlinedienst.			



Im Dynasty-Modus können wir DEL-Vereine wie die Berliner Eisbären in die NHL importieren.

### Deutsche Manager

Der Eishockey-Gott rief: »Macht euch die Welt untertan!« **NHL 06** enthält daher neben der NHL und der deutschen DEL alle finnischen und schwedischen Vereine sowie 21 Nationalteams – mehr Eishockey geht nicht. Zudem können Sie eigene Spieler sowie Mannschaften erstellen und sogar managen: Im Dynasty-Modus (einem simplen Managerspiel) leiten Sie einen Ver-

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Spieler + realistische Eisfläche	10 / 10
SOUND	+ klasse Kommentar + gute Effekte - kein 5.1	9 / 10
BALANCE	+ ausbalancierte Schwierigkeitsgrade - kein Tutorial	8 / 10
ATMOSPHERE	+ fernsehreif dank Kameraschwenks und Kommentar	10 / 10
BEDIENUNG	+ eingängig und vielfältig - nicht alle Pads kompatibel	9 / 10
UMFANG	+ NHL, DEL, Nationalteams: die ganze Eishockey-Welt	10 / 10
REALISMUS	+ ruhiger als im Vorjahr - schneller als reales Eishockey	8 / 10
KI	+ spielt schnell und überlegt - bei Checks zaghaft	8 / 10
MANAGEMENT	+ Dynasty-Modus auch für DEL - an sich simples System	7 / 10
SPIELZÜGE	+ viele Varianten möglich - Alleingänge zu einfach	9 / 10

### PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten - SOLO-SPASS 60 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 60 Stunden

FAZIT: FLOTTES, ARCADE-LASTIGES SPORTSPIEL.



Superstars unter Kontrolle

# NBA LIVE 06

Fake- oder Bounce-Pass, Windmill- oder Tomahawk-Dunk: Noch nie konnten Sie Ihren Gegner so stilvoll deklassieren.



**S**haquille O'Neals berufliche Prioritäten liegen eindeutig mehr unter dem Basketballkorb als auf dem Laufsteg. Dennoch hat er dieses Jahr eine umfassende Schönheitsoperation spendiert bekommen, und zwar von EA Sports. Detaillierter und originalgetreuer als je zuvor dribbeln Shaq und Kollegen über das Parkett von **NBA Live 06**. Aber die zwölfte Auflage der Basketball-Simulation protzt nicht nur mit einer nagelneuen Grafik-Engine, sondern zeigt sich auch spielerisch erfreulich durchtrainiert.

### Disziplinierte Stars

Alte EA-Sports-Tradition: Wichtige Neuerungen bekommen einen komischen Namen – **NBA Live 06** schickt diese Saison die »Freestyle Superstars« ins Kauderwelsch-Rennen. Dabei sortiert das Spiel die größten NBA-Helden in acht Kategorien: Dirk Nowitzki darf sich über den Titel »Scorer« freuen, sein Kumpel

Steve Nash zählt zu den besten »Playmakern«. Je nach Superstar-Variante können Sie per Gamepad gezielt Spezialmanöver ausführen. So überwindet Dirk den gegnerischen Block per Hakenwurf, Steve Nash zaubert hinter dem Rücken den Pass zum freien Mann. Nur wer die Superstar-Kunststückchen gezielt einsetzt, hat auf den höchsten beiden Schwierigkeitsstufen eine Siegchance. Der Haken des ansonsten genialen Systems: Weder Tutorial noch Handbuch helfen beim Einstudieren der immerhin über 40 Manöver.

### Laufen lernen

Aber nicht nur Sie müssen dazu lernen, auch Ihre KI-Kollegen haben fleißig gebüffelt. Endlich können sie Pässe auch aus vollem Lauf werfen und fangen, das Fast-Break-Spiel wirkt dadurch erstmals glaubwürdig. Auch der Managermodus bekommt etwas mehr Realismus verpasst: So fahnden Sie jetzt mit Scouts nach neuen Talenten und beheben mit Assistententrainern gezielt die Schwächen Ihrer Mannschaft. Das spektakuläre Allstar-Weekend, die große Neuerung der letzten Saison, ist ebenfalls wieder mit dabei. Ein böses Foul leistet sich EA Sports beim Thema Multiplayer: Sowohl online als auch im Netzwerk bleibt der Ball dieses Jahr im Geräteraum.



Dirk Nowitzki steigt zum Korbleger hoch.

### HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Was ist schöner als den Gegner zu besiegen? Ihn zu demütigen! Und dank der extrem stilvollen Superstar-Manöver habe ich dafür mehr Möglichkeiten als jemals zuvor. Blindes Draufloszaubern bringt jedoch nichts, nur überlegte Ballstafetten führen zum Korberfolg – so soll es sein. Ärgerlich nur, dass ich mir mangels Tutorial die ersten wirklich geplanten Superstar-Spielzüge so hart erarbeiten musste. Ändert jedoch nichts am Fazit: Ein Muss für alle Basketballfans!



»Großer Wurf«



Die NBA-Superstars erkennen Sie am entsprechenden Symbol unter der Spielerfigur. Hier setzt Playmaker Steve Nash seinen Mitspieler mit einem »Behind the Back Pass« in Szene.

**NBA LIVE 06 SPORTSPIEL**

PUBLISHER EA Sports / EA Sports      RELEASE (D) 6.10.2005  
 SPRACHE Deutsch      CA. PREIS 50 Euro  
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 CDs, 16 S. Handbuch      USK ohne Beschr.

**GEEIGNET FÜR**

EINSTEIGER: 1-3      FORTGESCHRITTENER: 4-10      PROFI: 11-15

VERGLEICHBAR MIT: NHL 06 (88, GS 11/05) Temporeiche Eishockey-Simulation, inklusive DEL.  
 Madden NFL 06 (86, GS 10/05) Realistische Umsetzung des beliebtesten US-Sports.

**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	2,4 GHz
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	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		Analog-Gamepad	Analog-Gamepad

LAUTSPRECHER: Stereo      2 vorne, 2 hinten      5.1      6.1

**MULTIPLAYER SEHR GUT**

FAZIT: Keine Online- und Netzwerk-Unterstützung, an einem Rechner dribbeln bis zu vier Spieler.  
 MODI: wie Solospiel



**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ fotorealistische Spielermodelle + Hallen - Clipping-Fehler	9 / 10
SOUND	+ kompetenter Kommentar + dynamische Fanreaktionen	10 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade - kein Freestyle-Superstars-Tutorial	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ viel Leben abseits des Feldes + NBA originalgetreu umgesetzt	10 / 10
BEDIENUNG	+ logische Gamepad-Steuerung - Team-Strategien versteckt	8 / 10
UMFANG	+ Spielmodi-Vielfalt - weder online- noch netzwerk-fähig	7 / 10
REALISMUS	+ alle Basketball-Finessen + endlich glaubwürdige Fastbreaks	9 / 10
KI	+ setzt Strategien exakt um - zu langsam beim Zurücklaufen	8 / 10
MANAGEMENT	+ Assistenten-System - optionsarmer Dynasty-Modus	7 / 10
SPIELZÜGE	+ spektakuläre Superstar-Manöver + Slam-Dunk-Wettbewerb	10 / 10

**PREIS/LEISTUNG SEHR GUT**

EINGEWÖHNUNG 2 Stunden      SOLO-SPASS 60 Stunden      MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

FAZIT: STARK VERBESSERTE BASKETBALL-OFFENBARUNG.



Mit Schwung aufs Green

# TIGER WOODS PGA TOUR 06



Fast schon langweilig: Das Golfspiel von EA Sports präsentiert sich in gewohnt hoher Qualität.

**F**rüher golften nur gestandene Herren, während ihre besseren Hälften im Clubhaus Tee schlürften und Gebäck knabberten. Heute golft fast jeder, quer durch alle Schichten. Weil es Spaß macht! Auf die Golfsimulation **Tiger Woods PGA Tour 06** trifft das auch zu. Denn wie bereits in den Vorgän-

ten ziehen) und schlagen ab (Maus nach vorne schieben). Das alles sollte in einer flüssigen Bewegung passieren, um eine ideale Flugbahn zu garantieren. Beim Putten macht ein Raster auf dem Boden Unebenheiten sichtbar. Blöd: **Tiger Woods 06** hat keine Gamepad-Unterstützung.

Einsteiger werden durch ein Training ans Golfen herangeführt. Zwar müssen Sie spätere Lektionen erst mit gewonnenen Preisgeldern erkaufen, aber das schaffen selbst Anfänger. Die balancierten Spielmodi sorgen für eine angenehme Lernkurve.

### Historische Löcher

Neu in **Tiger Woods PGA Tour 06** ist der Rivalen-Modus. Darin treten Sie gegen Golf-Helden in ihren Sternstunden an – und gegen Tiger Woods. Nicht nur im Rivalen-Modus, sondern bei jedem Turnier verdienen Sie Geld und Charakter-Punkte. Ersteres stecken Sie in Ausrüstung oder in die bereits erwähnten Lektionen. Mittels der Charakter-Punkte pushen Sie Ihre Spielfigur, die Sie zu Beginn mit dem Game-Facer gebastelt haben. Wer darauf keine Lust hat, schnappt sich einen vorgefertigten Spieler und legt los. **PET**

gern sind gesetzt: sehr gute Ballphysik, ein motivierender Karriere-Modus und Emotionen – auf und vor dem Bildschirm.

### Vor und zurück

Das »True Swing«-System ist auch bei **Tiger Woods 06** das A und O: Nachdem Sie die Schlagrichtung unter Berücksichtigung von Wind und Platzverhältnissen justiert haben, holen Sie aus (Maus nach hin-



Im Game-Facer basteln Sie sich Ihr Alter-Ego.



Wer den True Swing beherrscht, bringt den Ball über kurz oder lang immer aufs Green. Sie sollten nur nicht zu schnell oder langsam schlagen.

**TIGER WOODS PGA TOUR 06** SPORTSPIEL

PUBLISHER EA Sports RELEASE (D) 06.10.2004  
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 50 Euro  
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 3 CDs, 20 Seiten USK ohne Beschr.

**GEEIGNET FÜR**

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

VERGLEICHBAR MIT Tiger Woods 2005 (85, 10/04) Guter Vorgänger, kostet noch stolze 45 Euro.  
 Links 2003 (82, 12/02) Anspruchsvolles Golfen für Profis.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
Geforce 2/4 MX	Gf FX 5800/5900	1,0 GHz Intel	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	XP 1500+ GHz AMD	XP 1800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,0 GB Festpl.	2,0 GB Festpl.	2,0 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER Stereo  2 vorne, 2 hinten  5.1  6.1

**MULTIPLAYER SEHR GUT**

FAZIT Gegen echte Konkurrenz im LAN oder via EA Sports.com macht Golfen gleich noch mehr Spaß.  
 MODI Karriere-Modus, Turnier, Zahlspiel, Lochspiel u. v. m.



**PETRA SCHMITZ** [petra@gamestar.de](mailto:petra@gamestar.de)

Ich spiele Tiger Woods lieber auf der Xbox als am PC, weil ich durch die Analog-Sticks noch mehr Gefühl habe. Aber auch auf dem PC ist der Tiger eine Klasse für sich, der True-Swing klappt mit der Maus mit etwas Übung ebenfalls sehr gut. Toll: Einsteiger werden durch die Lektionen sanft mit dem Spiel vertraut gemacht. Und alte Golf-Hasen berauschen sich am neuen Rivalen-Modus. Ich freu mich einfach über die wieder mal einen Tick bessere Golfsimulation.

»Einen Tiger-Tick besser!«

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ detaillierte Animationen + schöne Kurse	8 / 10
SOUND	+ Original-Kommentatoren - dünne Soundkulisse	5 / 10
BALANCE	+ gute Lernkurve + Lektionen	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmige Golf-Atmosphäre	9 / 10
BEDIENUNG	+ nützliche Komfortfunktionen + True-Swing-System	10 / 10
UMFANG	+ 14 Golfparcours + Karriere-Modus	10 / 10
REALISMUS	+ originale Golfanlagen + gute Ballphysik	8 / 10
KI	+ macht menschliche Fehler - manchmal übermenschlich gut	8 / 10
MANAGEMENT	+ motivierende Karriere + verbesserbare Spielerwerte	9 / 10
SPIELZÜGE	+ gute Schlagplanung + tolles Hilfsystem	9 / 10

**PREIS/LEISTUNG SEHR GUT**

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten SOLO-SPASS 40 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: EIN KLEINES FUNKCHEN BESSER ALS DER VORGÄNGER.

# ROAD TO FAME



Lahn: Zünftige Zweikämpfe mit der KI gibt's nicht.

**W**as kann man bei Rennspielen alles falsch machen? Geringe Strecken- und Tuningauswahl, schwache Gegner-KI und katastrophales Fahrverhalten – fertig ist **Road to Fame**. Statt Originalautos gibt's den Pseudo-Lada Karell Got (!) und statt einer motivierenden Kampagne lieblos aneinander gereihete Renn-Events – gähn! **DM**

ROAD TO FAME	
GENRE	Rennspiel
PUBLISHER	Inca Gold / Comgame 576
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschrittene
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB, 3D-Karte
PREISLEISTUNG	UNGENÜGEND

38 SPIELSPASS

# FORMULA CHALLENGE



Die Cockpits sind so hässlich wie die Strecken.

**G**ut, dass die Entwickler das Spiel nicht Formula 1 genannt haben. Denn von der ersten Liga ist **Formula Challenge** so weit entfernt, wie Schuhmacher vom Weltmeistertitel. Allein für das Fahrverhalten gehört der Verantwortliche in eine Ölwanne getaucht. Miese Grafik und magere Streckenauswahl sind kaum besser. **DM**

FORMULA CHALLENGE	
GENRE	Rennspiel
PUBLISHER	Trend
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	500 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREISLEISTUNG	UNGENÜGEND

27 SPIELSPASS

# GT RACERS



Es gibt nur die Stoßstangen-Perspektive.

**G**ibt es etwas Schlimmeres als den hundertsten **Taxi Raser**-Klon? Ja: **GT Racers**. Da fahren Sie zwar nicht mit Taxis, sondern mit lizenzfreien Prollautos durch fünf potthässliche Metropolen. Die Kampagne langweilt, das Fahrverhalten nervt und die KI ist nicht vorhanden. Das Urteil des GameStar-TÜVs: Totalschaden! **DM**

GT RACERS	
GENRE	Rennspiel
PUBLISHER	Trend
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	500 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREISLEISTUNG	UNGENÜGEND

22 SPIELSPASS

