



Heiko Klinge

heiko@gamestar.de

ROLLENSPIEL IM RÄDERSPIEL

AUS ERFAHRUNG GUT? Die unsportlichen Kollegen lästern über **S.C.A.R.**: Wie soll ein Schutzhelm die Ausdauer verbessern? Ich halte dagegen: Warum erhöhen Schuhe in **World of Warcraft** meinen Intelligenzwert? Weil sie schlaue riechen? Mir gefallen die Rollenspiel-Anleihen von **S.C.A.R.**. Endlich mal wieder eine echte Innovation im Renn-

spiel-Genre! Schade nur, dass der Alfa-Romeo-Raser bei Grafik, Sound und Abwechslung ins Schleudern gerät. Obwohl die erste Verbindung von Rollen- und Räderspiel deshalb nur mittelmäßig gelingt, hoffe ich auf einen zweiten Versuch. Charakterwerte und Levelaufstiege motivieren mich jedenfalls mehr als der 327. freigeschaltete Heckspoiler!

AUSZEIT FÜR MIDNIGHT. Das Action-Rennspiel **Midnight Club 2** gibt's nur noch bei Ebay zu kaufen – es muss sich deshalb aus unseren Charts verabschieden. Konsolen-raser stört das herzlich wenig; sie brettern bereits durch den großartigen dritten Teil. Wir PC-Spieler gucken mal wieder in den Auspuff, Publisher Take 2 plant derzeit keine Umsetzung. Was soll das? Spätestens der Riesenerfolg von **NFS Underground 2** hat doch bewiesen, dass unkomplizierte Rasereien auch auf dem PC sehr gut funktionieren!

INHALT

TESTS

Juiced 130

S.C.A.R. 134

GAMESTAR-SPORT-CHARTS 07/2005

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus // Fahrerverhalten	KI	Management // Tuning	Spielzüge // Streckendesign	Kommentar
1	GTR	Rennspiel	10tacle	Simbin	12/04 (91)	92	9	9	9	9	10	8	10	10	8	10	Version 1.2.1.0
2	NHL 2005	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/04	91	10	8	8	10	8	9	10	10	8	10	
3	Pro Evolution Soccer 4	Sportspiel	Konami	Konami Tokyo	01/05	90	8	8	10	9	7	10	10	10	8	10	
4	Madden 2005	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	12/04	88	10	9	7	10	9	10	8	9	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	Fußball Manager 2005	Manager	EA Sports	EA Sports Deutschland	11/04	88	8	7	8	10	8	10	9	9	10	9	
7	Juiced	Rennspiel	THQ	Juice Games	NEU	87	9	9	6	9	7	10	9	10	9	9	
8	Colin McRae Rally 2005	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	11/04	87	7	9	8	8	8	10	10	7	10	10	
9	F1 Challenge 99-02	Rennspiel	EA Sports	Image Space	07/03 (89%)	87	8	8	9	7	10	10	10	7	9	9	
10	MVP Baseball 2004	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	06/04 (84%)	87	8	9	7	10	8	10	10	7	10	8	
11	DTM Race Driver 2	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	06/04 (90%)	86	9	8	8	9	7	10	9	9	7	10	
12	Trackmania Sunrise	Rennspiel	Deep Silver	Nadeo	06/05	86	8	8	10	7	7	10	9	7	10	10	
13	Uefa Champ. League 2005	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	03/05	85	8	9	8	10	9	9	7	9	9	7	
14	NBA Live 2005	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	01/05	85	8	9	7	10	7	9	8	9	8	10	
15	T. Woods PGA Tour 2005	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/04	85	7	5	10	9	10	10	8	8	9	9	
16	Top Spin	Sportspiel	Atari	Power and Magic	12/04	85	8	8	9	9	8	8	9	8	8	10	
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	Fifa 2005	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/04	84	8	8	10	9	8	10	8	7	9	7	
20	NFS Underground 2	Rennspiel	Electronic Arts	Electronic Arts	01/05	84	9	9	8	10	6	10	6	8	10	8	
21	Eishockey Manager 2005	Manager	Jowood	Greencode	11/04	81	7	8	9	7	8	9	7	8	9	9	
22	Richard Burns Rally	Rennspiel	Ubisoft	Warthog	10/04	81	9	10	4	7	8	10	10	7	7	9	
23	Wakeboarding Unleashed	Funsport	Application Systems	Shaba Games	04/04 (80%)	81	7	9	7	8	8	8	8	9	8	9	Fun-Faktor statt KI
24	MotoGP 2	Rennspiel	THQ	Climax	07/03 (83%)	80	7	7	10	7	10	8	8	7	8	8	
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.



Beim Sprint entscheiden gut getimte Gangwechsel und taktisch geschickter Einsatz des Nitro-Boosts über den Sieg.



Neue Reifen verbessern das Handling unserer Dodge Viper.



Das Schadensmodell hat kaum Auswirkungen aufs Fahren.

Mehr Saft!

JUICED

Schöner, realistischer, abwechslungsreicher, motivierender: Dieses Tuning-Rennspiel zieht souverän an Need for Speed Underground 2 vorbei.



INFO

- > 52 Originalautos
- > über 100 Tuningteile
- > 9 Stadtviertel
- > 45 Strecken
- > 7 Spezialmanöver
- > 8 Rennvarianten

Den Golf auf 800 PS hochfrisiert? Na super, aber können Sie die bockigen Pferdestärken auch bei Regen in einer Haarnadelkurve kontrollieren? Den Ford Focus zehn Zentimeter tiefer gelegt? Sieht ja cool aus – und jetzt folgen Sie mal der Ideallinie direkt über einen Randstein!

Das Rennspiel **Juiced** konfrontiert Tuningfans knallhart mit den Konsequenzen ihrer Schraubereien: Egal ob neuer Spoiler oder besserer Luftfilter – jede noch so kleine Justierung an den 52 Originalautos wirkt sich sofort nachvollziehbar aufs Fahrverhalten aus.

Doch **Juiced** spielt sich nicht nur realistischer als die Tuning-Konkurrenz, es macht oben-dreien schlichtweg mehr Spaß.

Klassenfahrt

Das heißeste Pflaster für Tuning-Fans: Angel City. In dieser fiktiven Großstadt rasen Sie auf abgesperrten Strecken gegen acht Renn-Crews um die Asphalt-Herrschaft. Siege spülen Preisgeld in die Kasse, das Sie in frische Autos und Tuningteile für Ihren Fuhrpark investieren. Richtig gelesen: Fuhrpark – nur wer sich in **Juiced** einen möglichst vielfältigen Garageninhalt zusammen sammelt, schafft es an die Spitze von Angel City. Denn zum Einen gibt's acht Fahrzeugklassen, unterteilt nach Motorleistung. So dürfen nur Wagen bis maximal

299 PS

an einem Rennen der Klasse 7 teilnehmen. Zum Anderen schließen sich im Karriereverlauf bis zu drei KI-Fahrer Ihrem Rennteam an, und die Kollegen brauchen ebenfalls ein leistungsfähiges Asphaltgeschoss.

Mit Preisgeldern allein können Sie ein Rennteam kaum finanzieren, also schließen Sie vor jedem Event eine Wette mit der Konkurrenz ab. Erreichen Sie vor dieser das Ziel, streichen Sie den Einsatz ein. Dieser zusätzli-



Spannend wie »Speed«: Sobald wir 88 km/h unterschreiten, verlieren wir die Crew-Mission.



Dramatisches Crew-Rennen: Unser Kollege Vito ist Erster geworden – wir liegen noch an letzter Position, hoffen aber auf einen Fahrfehler der nervösen Gegner (erkennbar am Ausrufezeichen).

che direkte Zweikampf erhöht den Spannungsfaktor der Rennen noch mal gehörig. Und wer seine Nerven komplett überlasten will, lässt sich auf ein Duell ein: zwei Autos auf der Strecke, der Sieger bekommt den Wa-

gen des Verlierers – und braucht dringend ein Handtuch für die schweißsnassen Hände.

Mehr Respekt, bitte!

Geld allein macht auch nicht glücklich, in **Juiced** streben Sie

deshalb außerdem nach Achtung. Denn nur wer genügend Respektunkte gesammelt hat, wird von den Konkurrenz-Crews zu speziellen Herausforderungen eingeladen (etwa unfallfrei eine Rundenzeit schlagen), darf deren Teamchefs zu einem Duell herausfordern und organisiert schließlich sogar eigene Rennen. Jeder Anführer lässt sich anders beeindrucken: Anfänger TK zollt Ihnen Respekt, wenn Sie Rundenrennen gewinnen. Den gutmütigen Biggi überzeugen Sie dagegen mit Sprint-Siegen. So weit, so **Need for Speed Underground**, doch **Juiced** fordert weitaus mehr fahrerische Talente. Die schöne Sue Yen beobachtet vor allem Ihr Können in den Angeboten-Events: Wie in den **Tony Hawk**-Spielen müssen Sie dabei möglichst spektakuläre Fahrmanöver aneinander reihen, vom

Drift über den Donut bis zum 360-Grad-Turn – ein Riesenspaß!

Absolute Highlights im Veranstaltungskalender sind jedoch die Crew-Rennen, in denen Sie mit Ihrer Mannschaft gegen die anderen Gangs antreten – wer zuerst alle Teammitglieder im Ziel hat, gewinnt. Das Besondere: Während des Rennens dürfen Sie per Tastaturbefehl jederzeit die Fahraggressivität Ihrer Kollegen regulieren. In der höchsten von drei Stufen fahren die Jungs zwar ständig auf Kampflinie, bauen aber auch schnell mal einen Unfall. Wer mag, kann sogar in Solorennen die Finger vom Lenkrad lassen und stattdes-



Wasserpfützen sehen spektakulär aus und erfordern volle Konzentration am Lenkrad.

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Verdammt! Meine durchgestylte Corvette habe ich kürzlich durch einen blöden Fehler und eine etwas zu mutige Wette verloren. Bin ich verärgert? Klar, aber die nervenaufreibende Fahrt um den Wagen des Gegners war es wert. Und was soll's? Spare ich mir eben eine neue Kiste zusammen. Denn in Sachen Motivation überholt Juiced den bisherigen Genre-Primus von Electronic Arts gnadenlos – dem durchdachten Respektsystem sei Dank.

KÜNSTLICHE... ÄH MENSCHLICHE INTELLIGENZ

Besonders gefällt mir die geniale KI, durch die man beinahe vergisst, dass man gegen den Computer fährt. Und dann wäre da noch das glaubwürdige Fahrverhalten, das auch anspruchsvolle Piloten zufrieden stellt – ein Novum bei den Tuning-Rennspielen. Da stört mich auch der happige Schwierigkeitsgrad nicht. Ganz klar: Juiced ist der neue König illegaler Rasereien.



»Need for Speed
war gestern«



In Angaben-Events müssen Sie möglichst unfallfrei spektakuläre Fahrmanöver vorführen – Kombos geben Boni.

sen einen Crew-Kameraden an die Startlinie schicken. Eine Entspannungspause die sich lohnt: Mit jedem Einsatz verbessert sich das Fahrten des jeweiligen KI-Mitstreiters.

Rasen mit Grips

Wolle-Petri-Frisur, Ballonseidenhose, dicke Goldkette: Tuningfans müssen mit vielen Klischees leben – Intelligenz ge-

hörte bislang nicht dazu. Doch **Juiced** gibt sich alle Mühe dies zu ändern und setzt Ihnen die cleversten Gegner des Rennspiel-Genres vor die Stoßstange. Die Jungs sparen ihren Nitroboost für Überholmanöver, wechseln bei Angriffen von der Ideal- zur Kampflinie und fahren sogar spürbar aggressiver, wenn's um einen Wetteneinsatz geht. Doch der eigentliche

Hammer ist das so genannte »Driver Induced Stress System«, kurz DISS: Wenn Sie permanent an den Rücklichtern Ihres Gegners kleben, erhöhen Sie nach und nach dessen Stresslevel. Ein Ausrufezeichen über seinem Auto zeigt schließlich an, dass er kurz vor dem Nervenzusammenbruch steht – die Chancen auf einen Fahrfehler steigen rapide. Jedes Rennen bleibt des-

halb bis zur letzten Sekunde gnadenlos spannend, legt dabei aber Wert auf Sportsgeist. Denn wer Konkurrenten einfach von der Straße kegt, kassiert herbe Respektabzüge. **Juiced** verzichtet bewusst auf Gegenverkehr und Polizeiverfolgungen; die Zweikämpfe mit den fast menschlich wirkenden Gegnern fordern bereits jedes Quäntchen Ihrer Aufmerksamkeit.

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- 1 Für bessere Leistung ohne viel Atmosphäreverlust deaktivieren Sie die »Blendeffekte«.
- 2 Reduzieren Sie die »Reflexionen«: Pro Stufe gibt's gut 20 Prozent mehr Power.
- 3 Das Abschalten der »Bewegungsunschärfe« bringt je nach Karte gut 15 Prozent Leistung.

- 4** Senken Sie die »Streckende-
tails« stufenweise, bis zu 15
Prozent mehr Frames sind drin. Da-
für sinkt die Grafikqualität merklich.

CHECKLISTE

- 2,5 GByte Speicherplatz
- min. 256 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

512 MBYTE		1,2 GHz	800x600 ³⁾										
			1024x768										
		1,6 GHz	1024x768										
			1280x1024										
		2,0 GHz	1280x960										
			1600x1200 ³⁾										
	RAM	Prozessor	Pixel	Geforce	2 / 4 MX ³⁾	Radeon	Geforce	Rad. 9500/ 9600/9600	Geforce FX	Radeon	Geforce	Radeon	
				9800	9000	411	5800/5900	9700/9800	6600 / Gt	X800/X850			
1024 MBYTE		1,2 GHz	800x600 ³⁾										
			1024x768										
		1,6 GHz	1024x768										
			1280x1024										
		2,0 GHz	1280x960										
			1600x1200 ³⁾										

1) minimale Details 2) 4x FSAA und 8x AF aktiviert 3) nur direktX 7: hässlich, aber flüssig

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

IM VERGLEICH MIT NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2



Juiced

Grafik lebendige Streckenumgebung, Wettereffekte. Schadensmodell



NfS Underground 2

 detaillierte Automodelle, besseres Geschwindigkeitsgefühl 

Grafik

Rennmodi

acht Rennvarianten, innovativer Stunt-Wettbewerb

Fahrphysik

jedes Auto ein anderes Erlebnis. Tuning wirkt sich aus

KI

wirkt fast menschlich, nie berechenbar

Tuning

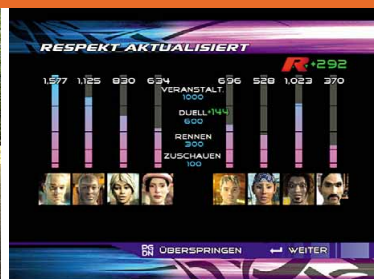
nette Lackspielereien, viel zu
nes Vinyl-Repertoire

Streckendesign

enorm abwechslungsreich, Winter und Tageszeiten wechseln

Ergebnis

DAS RESPEKT-SYSTEM



Wir erfüllen eine Crew-Herausforderung, indem wir unfallfrei ein Zeitfahren absolvieren.

Die Gang-Anführer beurteilen unsere Leistung und geben uns entsprechende Respektpunkte.

Bei Melody haben wir über 600 Respektpunkte erreicht. Erst jetzt schlägt sie ein Duell vor.

Ab 1.000 Respektpunkten bei einer Crew dürfen Sie in deren Revier ein Rennen organisieren.

Ausbruchgefahr

Anders als in **Need for Speed Underground 2** fahren sich die 52 Originalwagen sehr glaubwürdig und unterschiedlich. Ein Golf 4 schiebt gemütlich über die Vorderräder, bei der Corvette bricht sofort das Heck aus, wenn Sie zu stark in die Eisen steigen. Rennspielprofis frohlocken, doch Einsteiger müssen mit einigen Frustrationen rechnen, zumal die Tastatursteuerung etwas unpräzise ist – Lenkradbesitzer fahren deutlich kontrollierter.

Beim Autoschrauben mit den rund 100 Tuningteilen kommt eine gehörige Portion Taktik ins Rennspiel: Ein Frontspoiler verbessert die Straßenlage, allerdings auf Kosten der Topgeschwindigkeit. Reifen mit ordentlich Grip minimieren die Drehergefahr, für waghalsige Drifts bei Angeber-Events taugen sie jedoch herzlich wenig. Auch optisches Tuning lohnt sich: Getönte Scheiben, Bling-Bling-Felgen und Perleffektlack verschaffen Ihnen zusätzlichen Respekt von einigen Crew-Anführern und erhöhen den Bonus-Multiplikator bei den Angeber-Events. **Pimp my Ride**-Fans können sich bei **Need for Speed Underground 2** jedoch deutlich besser austoben, vor allem bei der Vinyls-Auswahl schwächtelt

Juiced.

Ein Rennen? Jederzeit!

Juiced spielt sich nicht nur abwechslungsreich, es sieht auch so aus: Rennen finden zu jeder Tageszeit statt; Regen erhöht die Schleudergefahr. In jedem Stadtteil gibt's andere Sehenswürdigkeiten und fahrerische Herausforderungen: Sie schlittern über die Waldwege zwischen den Vororten, sprinten über eine Hängebrücke in die Innenstadt und kurven um die Tanks einer Ölraffinerie. Im Gegensatz zur superdetaillierten Streckenumgebung hätten die Autos durchaus ein paar Polygone mehr vertragen können. Immerhin gibt's ein Schadensmodell, das sich jedoch nur wenig auf die Fahrphysik auswirkt – einzig bei einem Nitroboost-Leck sinken Ihre Siegchancen. Dafür klingen die Unfälle toll, genau wie der Rest des Spiels: Ebenso knackiges wie realistisches Motorenröhren und ein toller Soundtrack verwöhnen die Ohren im 5.1-Sound.

Im Netzwerk duellieren sich bis zu sechs Piloten ausschließlich auf Rundkursen. Für den Online-Modus plant Entwickler Juice Games auch Angeber-Events, Wettfahrten um das Auto des Gegners und eine Weltrangliste. Zum Testzeitpunkt funktionierte dies alles jedoch noch nicht, deshalb beleuchten wir die Internet-Rennen pünktlich zum Verkaufstart in einem Online-Special. **HK**

HOTLINE: (01805) 605 511 0,2 €/min.

HEIKO KLINGE

heiko@gamstar.de

Juiced spielen macht mich zwar glücklich, aber definitiv nicht schöner: Wenn ich zum Überholmanöver ansetze, schwitze ich wie ein Tier; die Gesichtszüge sind vor lauter Anspannung vollkommen verzerrt. Gegen die knallharten Tür-an-Tür-Duelle mit den superschlägen Gegnern wirkt jedes Need-for-Speed-Rennen wie ein Kindergeburtstag. Dementsprechend größer ist auch das Glücksgefühl, wenn ich als Erster die Ziellinie überquere.

Und Juiced belohnt mich angemessen für jeden harten Kampf: mit neuen Tuningteilen, schnelleren Autos, erweiterten Karriereoptionen. Das macht schlichtweg süchtig. Rennspiel-Einsteiger brauchen allerdings eine gehörige Portion Frustrationstoleranz: Die realistische Fahrphysik und das anspruchsvolle Streckendesign bestrafen jede noch so kleine Unkonzentriertheit. Wer jedoch Kampfgeist zeigt und aus solchen Rückschlägen seine Lehren zieht, wird mit dem bislang besten Rennspiel des Jahres belohnt.

»Schweißtreibend spannend«



JUICED RENNPIEL

PUBLISHER THQ / Juice Games RELEASE (D) 17.6.2005
SPRACHE Deutsch CA. PREIS 50 Euro
AUSSTATTUNG DVD-Box, 3 CDs, 40 Seiten Handbuch USK ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 PROFI
VERGLEICHBAR MIT DTM Race Driver 2 (86, 06/04) Ähnlich vielseitig, grafisch unterlegen.
NFS Underground 2 (84, 01/05) Spektakuläre Tuning-Raserei, ideal für Einsteiger.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
 Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,2 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel
 Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1400 AMD	XP 1700+ 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	2,0 GByte Festpl.	2,0 GByte Festpl.	2,0 GByte Festpl.
 Radeon X600	Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	 Stereo	 2 vorne, 2 hinten	 5.1	 6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT Im Netzwerk ein großer Spaß für bis zu sechs Spieler, online noch nicht testfähig.
MODI Einzelrennen

BEWERTUNG

GRAFIK	+ knackscharfe Texturen + Streckenumgebung - Autos	9 / 10
SOUND	+ sattes Motorenröhren + abwechslungsreiche Musik	9 / 10
BALANCE	+ immer fair - steile Lernkurve - nur ein Spielstand	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Tageszeiten + Wettereffekte + Gegnerkommentare	9 / 10
BEDIENUNG	+ präzise Lenkrad-Steuerung - Menüs ohne Maus	7 / 10
UMFANG	+ 45 Strecken + 52 Originalautos + Modi-Vielfalt	10 / 10
FAHRVERHALTEN	+ sehr realistisch + Spins und Donuts möglich	9 / 10
KI	+ lernfähig + reagiert fast menschlich	10 / 10
TUNING	+ viele Tuningteile + Lackspielereien - wenig Vinyls	9 / 10
STRECKENDESIGN	+ enorm abwechslungsreich + knifflige Schikanen	9 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 60 Minuten SOLO-SPASS 30 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: REALISTISCHE TUNING-RENNEN MIT BRILLANTER KI.



Level-up im fünften Gang

S.C.A.R.

Statt Preisgeldern sammeln Sie in Milestones Raserei Erfahrung und Items. Ob der gewagte Genremix aus Rollen- und Rennspiel funktioniert?

Es ist beim Motorsport immer wieder das Gleiche: Sie fahren Runde für Runde über den Kurs, kämpfen mit den anderen Piloten um die Idealinie und versuchen, das eigene Auto unbeschadet ins Ziel zu bringen. Und vor allem als Erster, denn erst dann hagelt es Respekt und Siegprämien. Anders die Idee bei **S.C.A.R.** (Squadra Corse Alfa Romeo): Im Rennspiel von Entwickler Milestone werden Sie schon auf der Piste für gelungene Manöver mit Erfahrungspunkten belohnt – genau wie in einem Rollenspiel. Das motiviert, wäre da nicht die mangelnde Abwechslung, die das Vergnügen ratzfatz in harte Arbeit verwandelt.

und mauern sich durch Rennerfolge nach und nach zum Profi-Fahrer. Zu Beginn der Karriere beherrscht Ihr Level-1-Charakter (Endziel: Level 40) die Fahrzeuge nur schlecht. Auf der Strecke wirkt sich das beispielsweise durch miese Beschleunigung und schwer beherrschbare Lenkung aus. Durch gelungene Überholmanöver, Windschattenfahren, Rundenrekorde oder einfach nur durch einen Sieg sammeln Sie jedoch Erfahrung. Dabei informieren Texteinblendungen über gewonnene Punkte. Diese werden nach den Rennen zusammengezählt, wodurch Sie in bestimmten Abständen, wie etwa in **World of Warcraft**, im Level aufsteigen. Und hilft das nun dem unerfahrenen Piloten in den nächsten Turnieren? Ja, denn mit jedem Level-Up dürfen Sie Punkte auf neun Fertigkeiten wie Handling, Ausdauer oder Beschleunigung verteilen. Das wirkt sich auf der Strecke spürbar aus: Erfahrene Piloten lenken selbst PS-starke Autos zielsicher durch Haarnadelkurven und kommen beim Startschuss deutlich schneller vom Fleck. Dennoch



Der grüne Balken über dem Auto informiert über den Stresswert des Gegners.

FACTS

- > 25 Alfa-Romeo-Modelle
- > 14 Strecken
- > 9 Fertigkeiten
- > 70 Gegenstände
- > 40 Levels

VERGLEICH

RPM Tuning (68)



Besser als...

Schlechter als...



Juiced (87)

bleibt die recht realistische Fahrphysik stets eine Herausforderung und verlangt bei jedem der 25 Modelle zu Beginn etwas Fingerspitzengefühl.

Magische Helme

Neben Erfahrung bekommen Sie in so genannten Ausrüstungs-Rennen bei einem Sieg Gegenstände wie Handschuhe oder Schutzhelme, die rollenspiel-typisch Charakterwerte anheben. Die aus **Diablo 2** bekannte Sammelsucht funktioniert auch in **S.C.A.R.**: Auf der Jagd nach dem ersten Platz haben wir selten so verbissen gekämpft. Immerhin winkte ein Helm als Belohnung, der unsere gesammelten Erfahrungspunkte künftig um acht Prozent anhebt. Dennoch artet die Raserei nach dem nächsten Item mangels Abwechslung oft in Frust aus: Denn an den 14 detailarmen und leblosen Strecken haben Sie sich schon in den ersten



Im Tempolimit-Modus müssen Sie wie im Film Speed über einer bestimmten Geschwindigkeit bleiben.

Spielstunden satt gesehen. Zudem werden Ihnen je nach Kurs bestimmte Wagen vorgesetzt, bei denen Sie nicht einmal die Farbe auswählen dürfen – schwach! Um die Rennen etwas aufzupeppen, gibt's während der Karriere fünf zusätzliche Modi, bei denen Sie beispielsweise eine Runde lang über einer vorgegebenen Geschwindigkeit fahren oder innerhalb eines Zeitlimits einen KI-gesteuerten Gegner einholen müssen.

Von 1 auf 40

Das Herz von **S.C.A.R.** ist der Dynastie-Modus. Hier beginnen Sie eine Karriere als 08/15-Pilot

RENN-ROLLENSPIEL



Durch Überholmanöver, Rundenrekorde, Windschattenfahren oder einfach nur durch einen Sieg sammeln Sie während der Rennen Erfahrung.



Gewinnen Sie ein Turnier, dürfen Sie anschließend Punkte auf neun Fertigkeiten wie Handling, Beschleunigung oder Ausdauer verteilen.



Zudem gibt's nach so genannten Ausrüstungs-Rennen Gegenstände wie Handschuhe oder Schutzhelme, die Charakterwerte verbessern.



Unbeabsichtigte Ausflüge ins Kiesbett beschädigen das Auto, sichtbar durch die blaue Anzeige rechts.

Dieser Stress hier!

Wie in **Juiced** besitzt jeder Fahrer einen gewissen Stress-Pegel. Setzen Sie einen Gegner durch Drängeln unter Druck, sinkt dieser, sichtbar durch einen grünen Balken über dem Auto. Damit wird der Kontrahent fehleranfälliger, beginnt zu schlingern und fährt eventuell sogar in den Graben. Die kluge KI versucht das allerdings auch bei Ihnen. Dann beginnt das Herz laut zu pochen, die Sicht verschwimmt für einige Sekunden und alle Toneffekte kommen stark gedämpft an – cool!

Übrigens sollten Sie stets darauf achten, auf dem Asphalt zu bleiben. Denn jeder Ausflug ins Kiesbett beschädigt das Auto. Auf das Fahrverhalten wirkt sich das jedoch nicht aus. Ärgerlich: Da die Fahrzeuge kaum etwas aushalten, schaffen es Einsteiger zu Beginn nur selten, ihren Wagen überhaupt ins Ziel zu bringen. Denn sinkt der Schadenszähler auf Null, bleibt das Auto einfach stehen. Allerdings dürfen Sie wie in **Prince of Persia 2** nach einem missglückten Manöver für ein paar Sekunden die Zeit zurückdrehen – unrealistisch, aber spaßig!



Setzt ein Gegner Sie durch Drängeln zu stark unter Druck, verschwimmt die Sicht.

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamstar.de

Ein Lob an die Entwickler: Das Sammeln von Erfahrung hinter dem Lenkrad funktioniert und macht viel Spaß. Auf der Jagd nach einem besseren Helm fühle ich mich angenehm an unzählige Diablo-2-Nächte erinnert. Wäre da nicht die fehlende Abwechslung: Immer wieder die gleichen Strecken mit den immergleichen Autos zu fahren, bremsst den Spielspaß erheblich. Schade, denn Milestone hat ein anspruchsvolles Fahrverhalten und ordentliche KI-Gegner eingebaut. Geduldige Rennsport-Fans bekommen mit S.C.A.R. ein gutes und durchaus innovatives Rennspiel.

»Zäh, aber motivierend«



sonst originalgetreuen Fahrzeuge bestehen aus verhältnismäßig wenigen Polygonen. Zudem röhren die Motoren in **Juiced** oder **Need for Speed Underground 2** deutlich beeindruckender. Unverzeihlich: Die Entwickler verzichteten auf eine Netzwerk- und Internetunterstützung. Sie dürfen lediglich per Splitscreen einen Freund in drei Rennmodi herausfordern. **DM**

► HOTLINE: (01805) 299 266 0,2 €/MIN.

Kuscheln vor der Kiste

Technisch fährt S.C.A.R. mit weitem Abstand hinter der Konkurrenz. Matschige Texturen und detailarme 2D-Objekte verunstalten die Strecken, und die

S.C.A.R. RENNPIEL

PUBLISHER	Black Bean / Milestone	RELEASE (D)	20.5.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 64 Seiten Handbuch	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
VERGLEICHBAR MIT					Juiced (87, GS 07/05) Bildhübsche Tuning-Raserei mit Tiefgang. DTM Race Driver 2 (86, GS 06/04) Abwechslungsreiche Rennen, tolle Fahr-Physik.					

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 2/4 MX	1,0 GHz Intel	1,4 GHz CPU	2,0 GHz CPU
Radeon 9000	1,0 GHz AMD	XP 1400+ AMD	XP 2000+ AMD
GeForce 4 Ti	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	600 MB Festpl.	600 MB Festpl.	600 MB Festpl.
Radeon X600			Lenkrad
GeForce 6800			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER AUSREICHEND

FAZIT Spaßiger Splitscreen-Modus, allerdings fehlen LAN- sowie Online-Unterstützung.
MODI Splitscreen für drei Rennmodi

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detailgetreue Fahrzeuge + leblose Strecken	6 / 10
SOUND	+ passable Motorensounds + schwache Effekte	6 / 10
BALANCE	+ stetiger Schwierigkeitsanstieg + für Einsteiger zu schwer	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Original-Strecken und -Fahrzeuge + öde Texteinblendungen	6 / 10
BEDIENUNG	+ präzise mit Tastatur oder Lenkrad + verschachtelte Menüs	7 / 10
UMFANG	+ viele Turniere und Rennmodi + wenige Strecken und Autos	7 / 10
FAHRVERHALTEN	+ jedes Auto ein anderes Erlebnis + etwas unrealistisch	7 / 10
KI	+ aggressiv und macht Fehler + immer die gleichen Manöver	7 / 10
TUNING	+ durchdachtes Erfahrungssystem + zahlreiche Items	9 / 10
STRECKENDESIGN	+ herausfordernd + Mix aus echten und Fantasie-Strecken	8 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 12 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden

FAZIT: INNOVATIVES RENN-ROLLENSPIEL MIT EINIGEN LÄNGEN.

