



Heiko Klinge
heiko@gamestar.de

ENDE EINER LEGENDE

THRONFOLGER GESUCHT. Indianapolis 500, Indycar Racing, Grand Prix Legends – Meilensteine in der Geschichte der Rennsimulationen und alle stammen aus der Spieleschmiede Papyrus. Doch das ist Vergangenheit: Papyrus existiert nicht mehr, ihr letztes Spiel **Nascar Racing 2003 Season** verschwindet aus den Läden und damit

auch aus den GameStar-Charts. Trostpflaster: Die neuen Rennspiel-Helden von Simbin (**GTR**) haben einen legitimen **Grand Prix Legends**-Nachfolger angekündigt. In **GT Legends** klemmen Sie sich hinter das Steuer von schraubengenau simulierten Oldtimern wie Porsche 906 oder Corvette Stingray. Erste Infos gibt's schon im nächsten GameStar.

TUTORIAL-TEAMWORK. Engagierte Fans von **Trackmania Sunrise** haben zahlreiche leicht verständliche Anleitungen geschrieben: Wie erstelle ich neue Skins für meine Autos? Wie importiere ich eigene Bilder? Klar, das gibt's auch zu anderen Spielen – aber beim großartigen **Trackmania Sunrise** finden Sie die Hilfen hübsch aufbereitet als PDF-Dateien auf der Spiel-CD. Eine tolle Idee von **Trackmania**-Publisher Deep Silver, die Schule machen sollte: So pflegt man die Community und hält sein Spiel am Leben!

INHALT

TESTS

Trackmania Sunrise _____ 118
World Championship Snooker 2005 _____ 121

GAMESTAR-SPORT-CHARTS JUNI

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus // Fahrverhalten	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	Colin McRae Rally 2005	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	11/04	87	7	9	8	8	8	10	10	7	10	10	
8	F1 Challenge 99-02	Rennspiel	EA Sports	Image Space	07/03 (89%)	87	8	8	9	7	10	10	10	7	9	9	
9	MVP Baseball 2004	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	06/04 (84%)	87	8	9	7	10	8	10	10	7	10	8	
10	DTM Race Driver 2	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	06/04 (90%)	86	9	8	8	9	7	10	9	9	7	10	
11	Trackmania Sunrise	Rennspiel	Deep Silver	Nadeo	NEU	86	8	8	10	7	7	10	9	7	10	10	
12	Uefa Champ. League 2005	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	03/05	85	8	9	8	10	9	9	7	9	9	7	
13	NBA Live 2005	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	01/05	85	8	9	7	10	7	9	8	9	8	10	
14	T. Woods PGA Tour 2005	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/04	85	7	5	10	9	10	10	8	8	9	9	
15	Top Spin	Sportspiel	Atari	Power and Magic	12/04	85	8	8	9	9	8	8	9	8	8	10	
16	Flatout	Rennspiel	Empire	Bugbear	01/05	85	9	7	10	9	10	9	9	7	9	6	
17	World C. Snooker 2005	Sportspiel	Sega	Blade Interactive	NEU	85	6	7	8	10	8	10	10	9	8	9	
18	Fifa 2005	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/04	84	8	8	10	9	8	10	8	7	9	7	
19	Midnight Club 2	Rennspiel	Take 2	Rockstar San Diego	09/03 (85%)	84	6	8	7	10	10	10	7	10	6	10	
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.

Erst bauen, dann brettern

TRACKMANIA SUNRISE



Raus aus dem Looping, rein in die Steilkurve und über die Sprungschanze – wer denkt sich denn solch einen Wahnsinn aus? Na Sie! Denn im Rennspiel von Nadeo sind Sie ebenso Architekt wie Testpilot.

Hässliches Auto? Ihr Problem! Zu langweiliges Streckendesign? Selbst Schuld! **Trackmania Sunrise** beraubt Sie sämtlicher Ausreden und schenkt Ihnen dafür eine Exportion kreative Freiheit.

Auch im zweiten Rennspiel von Nadeo müssen Sie neben dem Motor Ihr Hirn anwerfen. Sie heizen nämlich nicht nur über halbsbrecherische Stunt-Pisten, sondern lösen zudem knifflige Puzzles oder basteln wie in einem klassischen Aufbauspiel Ihre ganz persönliche Traum-Rennstrecke.

Medaillenjagd

Erst das Vergnügen, dann die Arbeit: Nur wer in **Trackmania**

Sunrise zunächst sein Talent als Rennfahrer beweist, darf sich auch als Streckenarchitekt austoben. Denn jedes platzierte Bauteil kostet so

genannte Copper-Punkte, die Sie sich mit Erfolgen in den vier **Trackmania**-Disziplinen erst verdienen müssen. So gilt es auf 33 Rennkursen, die Zeitvorgaben für Bronze-, Silber- und Goldmedaille zu unter-

bieten. Schön: Anders als im Vorgänger fahren Sie nicht mehr nur gegen die Uhr, sondern auch gegen drei KI-Konkurrenten. Das motiviert und hilft beim Einschätzen der eigenen Leistung. Weniger schön: Die Computer-Piloten fahren stets die gleiche Linie. Echtes Zweikampf-Feeling fehlt deshalb, zumal **Trackmania Sunrise** wegen der engen Strecken bewusst auf Kollisionen verzichtet. Dennoch machen die Rennen einen Riesenspaß. Jeder der liebevoll designten Kurse fordert andere fahrerische Talente, für die Goldmedaille müssen Sie häufig besonders riskante Abkürzungen fahren – etwa eine Sprungkombination über mehrere Hausdächer.

Jump and Drive

Wie schnell Sie im neuen Plattform-Modus das Ziel erreichen, interessiert niemanden. Hauptsache, Sie erledigen das möglichst fehlerfrei, denn nur dann gibt's die Goldmedaille. Und die 23 Stunt-Kurse geben sich mächtig viel Mühe, das zu verhindern. Aberwitzige Schrauben-Kombinationen, absurd weite Sprünge sowie Nerven zerreißende Balanceakte treiben den Puls in Schwindel erregende Höhen



Eine spektakuläre Wiederholung inszeniert unseren Flug über den Plattform-Kurs.

und machen süchtig. Deutlich weniger aufregend spielt sich der ebenfalls neue Crazy-Modus: Hier müssen Sie ein- und dieselbe extrakurze Stunt-Strecke innerhalb eines Zeitlimits möglichst häufig bezwingen – wegen des Wiederholungsfaktors eine eher mühselige Aufgabe.

Den innovativen Puzzlomodus kennen **Trackmania**-Experten bereits aus dem Vorgänger: In 33 Rätseln vervollständigen Sie halb fertige Kurse mit vorgegebenen Bauteilen und lernen so spielerisch den Umgang mit dem Streckeneditor. Ob Ihre Lösung funktioniert, testen Sie höchstpersönlich am Steuer Ihres Autos – je besser Ihre Zeit, desto wertvoller die gewonnene Medaille.

Auto-Armut

Ärgerlich: Wie schon der Vorgänger stellt auch **Trackmania Sunrise** nur drei Auto-Modelle in die Garage (eins pro Szenario) – viel zu

wenig für ein Rennspiel. Dafür steuern sich Sportwagen (Insel), Coupé (Küste) und Geländewagen (Bucht) wunderbar unterschiedlich. Die kompromisslos actionlastige Fahrphysik holt das Maximale aus den minimalen Voraussetzungen. Sowohl per Gamepad als auch mit der Tastatur lenken Sie die Fliitzer bereits nach wenigen Minuten traumhaft präzise durch die Schikanen. Dennoch können Sie selbst nach der hundertsten Streckenwiederholung irgendwo noch ein paar Zehntelsekunden herauskitzeln.

Entdecke die Möglichkeiten

Goldmedaille hin, Streckenrekord her: In **Trackmania Sunrise** gibt es nichts Schöneres als die Jungfernfahrt auf der ersten selbstgebauten Strecke. Die drei Themen-Sets Insel, Bucht und Küste fordern und fördern Ihre Kreativität mit über 300 Bautei-

INFO

- > 3 Themensets
- > über 300 Bauteile
- > 33 Rennstrecken
- > 23 Plattform-Kurse
- > 33 Puzzles
- > 12 Crazy-Strecken





GameStar-Meisterschaft auf der wunderschönen Rennstrecke »Beautiful Day«. Jeder Redakteur hat sein Auto individuell bemalt.

len. Aus Hochhäusern, Tunneln, Leuchttafeln und Haarnadelkurven zaubern Sie in maximal zwei Stunden einen klassischen Stadt-Rundkurs im Stil von Monaco. Oder Sie entwerfen mit Steilkurven, Schrauben, Loopings und Sprungschancen eine waschechte Achterbahn mit Kotzgarantie. Großartig: Selbst Marathon-Strecken sind maximal lächerliche 30 Kilobyte groß und lassen sich deshalb problemlos als E-Mail verschicken.

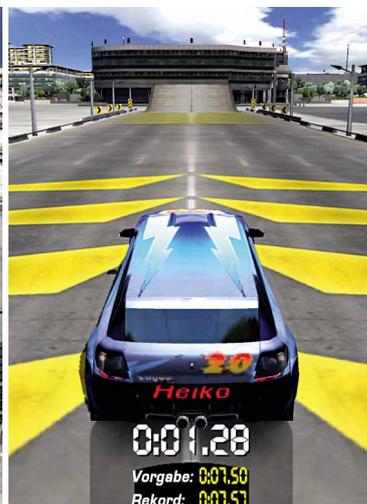
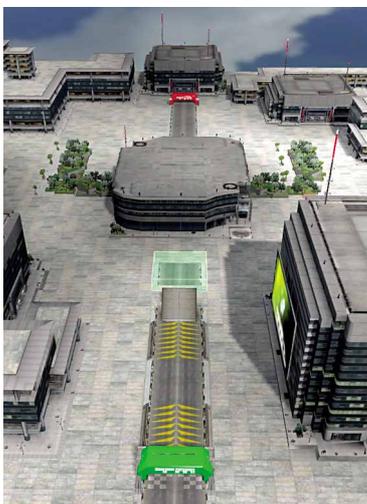
Bei der angemessenen Inszenierung Ihres Meisterwerks hilft der neue Media Tracker, mit dem Sie Spezialeffekte einbauen können: So wechseln Sie vor dem Looping in die Egoperspektive oder erhöhen auf steilen Abfahrten das Geschwindigkeitsgefühl mit einem »Verwisch«-Effekt (Motion Blur). Klingt simpel, erfordert jedoch einiges an Einarbeitungszeit: Menüs und Bedienung der Editoren sind unnötig kompliziert,

hilfreiche Tutorials und Komfortfunktionen fehlen.

Online-Präsentation

Wer viel Liebe und Arbeit in seine Eigenbau-Strecke steckt, will sie auch angemessen der Öff-

fentlichkeit präsentieren. Im komfortablen Multiplayer-Modus können Sie bis zu 19 Freunde zu einem Rennen auf Ihrem Meisterwerk einladen. Damit in dem Online-Rennen kein Flitzer dem anderen gleicht, dürfen Sie



Der Puzzle-Modus: Zunächst müssen wir mit vorgegebenen Bauteilen Start- und Ziellinie verbinden. Doch nur, wenn wir auch geschickt fahren, gewinnen wir die Goldmedaille.

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- 1 Schalten Sie für 30 Prozent mehr Leistung die »FX-Nachbearbeitung« aus.
- 2 Reduzieren Sie die Shader-Qualität. Pro Stufe gibts 20 Prozent mehr Power.
- 3 Stellen Sie die Textur-Qualität auf »Niedrig«. Das gibt 25 Prozent mehr Frames.

4 Deaktivieren Sie die Optionen »Wasser-Geometrie« und »Komplexes Wasser«. Das holt noch mal 30 Prozent aus dem PC.

CHECKLISTE

- 800 MByte Speicherplatz
- min. 256 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

AK

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	GeForce / Radeon																	
			GeForce 2 / 4 MX	Radeon 9000	GeForce 4 TT	Rad. 9500 / 9600 / 6600	GeForce FX 5800 / 5900	Radeon 9700 / 9800	GeForce 6600 / G1	Radeon X800 / X850	GeForce 6800									
256 MBYTE	1,2 GHz	800x600 ¹⁾ 1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1,6 GHz	1024x768 ²⁾ 1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,0 GHz	1280x960 1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
512 MBYTE	1,2 GHz	800x600 ¹⁾ 1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1,6 GHz	1024x768 ²⁾ 1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,0 GHz	1280x960 1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

1) minimale Details 2) 4x FSAA und 8x AF aktiviert

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

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Michael jubelt, Fabian grölt, Daniel flucht – und wer ist schuld? Der Heiko, denn die Kollegen amüsieren sich auf meiner selbstgebauten Strecke; was für ein tolles Gefühl! Die clevere Verzahnung von Action-Rennspiel und Strecken-Baukasten geht wieder voll auf. Verbissen kämpfe ich um jede Medaille, akribisch bastle ich an jedem Kursdetail.

Klar, Nadeo macht wenig anders, aber dafür vieles besser als beim Vorgänger: deutlich hübschere Grafik, ausgefeilteres Streckendesign, abwechslungsreichere Spielmodi, noch mehr kreative Freiheiten im Editor. Wer den Vorgänger mochte, wird Trackmania Sunrise lieben – versprochen!



»Macht glücklich!«



Im Editor entwerfen Sie wie in einem Aufbauspiel mit der Maus Ihre persönliche Traumstrecke.

Ihr Baby im neuen Auto-Malkasten individuell lackieren und bekleben. Auch das Einbinden eigener Bilder ist möglich. Allerdings ist das deutlich umständlicher als im Vorgänger und benötigt zusätzlich das kostenlose Programm DXTBmp.

» WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: D22

DIE WICHTIGSTEN NEUERUNGEN

- > deutlich verbesserte Grafik: Eigenbau-Kurse wirken wie professionelle Rennspiel-Strecken
- > im Media-Tracker können Sie Spezialeffekte in Ihre Kurse einbauen – eine grandiose Idee, erfordert jedoch viel Einarbeitungszeit
- > im Plattform-Modus müssen Sie Stunt-Kurse möglichst fehlerfrei bewältigen; macht süchtig
- > per Auto-Malkasten können Sie Ihr Gefährt lackieren, die komplizierte Bedienung nervt
- > im Crazy-Modus müssen Sie innerhalb eines Zeitlimits denselben kurzen Stunt-Kurs mindestens zwölfmal bezwingen, nur ein netter Bonus

Schön gebaut

Gestochen scharfe Texturen, tolle Lichteffekte, enorme Weitsicht: Grafisch kann Trackmania Sunrise selbst mit Hochglanz-Rennern wie Juiced oder Need for Underground 2 mithalten; ein Riesenskompliment für ein Baukasten-spiel. Einzig die Streckenumgebung wirkt mangels Animationen etwas leblos – schon im Wind wiegende Palmen hätten hier Wunder gewirkt.

Auch die Ohren werden deutlich mehr verwöhnt als im Vorgänger. Statt Fahrstuhl-Gedudel gibt's diesmal einen abwechslungsreichen Soundtrack. Die Motoren röhren ordnungsgemäß kräftig und in Surround-Sound aus den Boxen.

» HOTLINE: (0190) 145 08 99 0,62 €/MIN.

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Beim Sprung auf das Hoteldach bleibt meine Karre schon wieder an der doofen Palme hängen. Das muss doch zu schaffen sein, nächster Versuch! Ja, sieht gut aus, mein Flitzer segelt über die Palme – und auch übers Hotel, nur um ins Hafenbecken dahinter zu plumpsen. Verdammt! Doch mit jedem Anlauf werde ich besser, schließlich klappt der Sprung. Auf geht's zur nächsten Herausforderung: Trackmania wird so schnell nicht langweilig. Klasse!



»Droge auf vier Rädern«

TRACKMANIA SUNRISE RENNSPIEL

PUBLISHER	Deep Silver / Nadeo	RELEASE (D)	29. 4. 2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 80 Seiten Handbuch	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
VERGLEICHBAR MIT	Flatout (85, 01/05) Abgefahrene Offroad-Rennen mit toller Physik. MTX Mototrax (83, 11/04) Spektakuläre Stunts auf Motorrädern.										

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,2 GHz Intel	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,4 GHz Athlon	XP 1600+ AMD	XP 2000+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	800 MByte Festpl.	800 MByte Festpl.	800 MByte Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Komfortable Multiplayer-Plattform, unendlicher Streckennachschub – macht süchtig!
MODI Hotseat-Duell, Turnier, Team, Zeitrennen, Runden

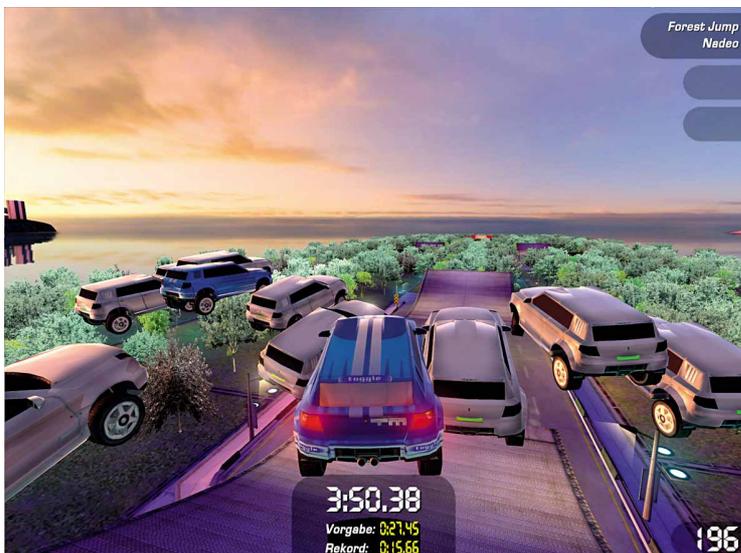
BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Strecken + tolle Effekte - wenig Animationen	8 / 10
SOUND	+ abwechslungsreiche Musik - kaum Soundeffekte	8 / 10
BALANCE	+ exzellente Lernkurve + drei Schwierigkeitsgrade	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Tageszeiten - leblose Streckenumgebung	7 / 10
BEDIENUNG	+ präzise im Rennen - kompliziert im Editor	7 / 10
UMFANG	+ vier Spielvarianten + Streckennachschub - drei Autos	10 / 10
FAHRVERHALTEN	+ leicht zu lernen, schwierig zu meistern	9 / 10
KI	+ faire Gegnerzeiten - stets gleiche KI-Routen	7 / 10
TUNING	+ hunderte Bauteile + Auto-Malkasten	10 / 10
STRECKENDESIGN	+ haarsträubende Stunts + riskante Alternativ-Routen	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 2 Stunden SOLO-SPASS 40 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

FAZIT: GENIALER RENN-BAUKASTEN FÜR KREATIVE BLEIFÜSSE.



Bis zu 15 KI-Autos irritieren Sie auf den extrakurzen Stunt-Kursen im neuen Crazy-Modus.

CD/DVD: Multiplayer-Duell
GameStar-Strecke »Mount-Doom«
GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK D19

SNOOKER 2005

Superbes Billard, nicht nur für Fans.



Zielfeile helfen bei schwierigen Stößen. Profis dürfen die Hilfe auch abschalten.



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK D27



► DVD:
Test-Check

Der mehrfache Snooker-
Weltmeister Ronnie

O'Sullivan zeigt seinen Gegnern schon jahrelang, wie man stilsicher bunte Kugeln über den Filz schiebt. Nur einer kann ihn aufhalten: Sie! Denn in **World Championship Snooker 2005** beginnen Sie eine Karriere als Amateurspieler, steigen durch Turnierfolge in der Weltrangliste auf und treten dank Originalizenzen schließlich gegen die Größen der Snooker-Meisterschaften an – in Eurosport-reifer Präsentation.

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Eine Billardpartie mit Freunden in der Kneipe macht zwar Spaß – allerdings nicht, wenn ich ständig verliere. In World Championship Snooker 2005 hingegen zeige ich sogar Ronnie O'Sullivan, wo's langgeht – einer vorbildlichen Steuerung sei Dank. Und durch die stimmige Präsentation, brillante KI und realistische Kugelphysik bin ich versucht, blaue Kreide neben meine Maus zu legen. An der fast perfekten Simulation stören eigentlich nur die immergleichen Kommentare und die etwas detailarme Grafik. Egal, wer auch nur ein bisschen auf Snooker steht, muss dieses Spiel haben!

»König der Queues«



Herr über den Filz

Wie die Vorgänger lässt **World Championship Snooker 2005** in Sachen Realismus die Konkurrenz weit hinter sich. Dank der brillanten Kugelphysik können Sie Stoßwinkel und Anspielpunkt des Queues per Tastendruck festlegen und so Profischüsse wie Stoppbälle und Bogenstöße ausführen. Dabei bleibt die Steuerung stets einfach und ermöglicht Einsteigern schon früh spektakuläre Schüsse. Um noch besser zu treffen, dürfen Sie den Tisch auch aus der Vogelperspektive überblicken. Neben den bekannten Pool-Varianten und spaßigen Trickshot-Wettbewerben aus dem Vorjahresmodell gibt's in **Snooker 2005** drei neue Modi, etwa das Bar Billard. Leider auch wieder dabei: der ewig gleiche Kommentar von Steve Davis und John Virgo. **DM**

► HOTLINE: (0190) 771 882 1,24 €/MIN

SNOOKER 2005

GENRE Billard-Simulation
PUBLISHER Sega / Blade Interactive
CA. PREIS 45 Euro
ANSPRUCH Einsteiger/
Profis
MINIMUM 800 MHz,
256 MB,
PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

