



Heiko Klinge
heiko@gamestar.de

ERST TRAINIEREN, DANN SIEGEN

GUTES TUNING BRAUCHT ZEIT. Athleten-Gesetz: Wer sich nicht optimal vorbereitet, kann niemals die volle Leistungsfähigkeit abrufen. Schön, dass anscheinend auch die PC-Sportler dies endlich kapiert haben. Von **Juiced** hatte ich bereits im Winter 2004 eine fast fertige Version auf der Festplatte: langweilig, hässlich, miese Fahrphysik.

Publisher Acclaim ging jedoch pleite, THQ übernahm das Lenkrad und gab den Entwicklern sechs Monate mehr Zeit, um wirklich sämtliche Ideen umzusetzen. Das Ergebnis: ein potenzieller **NFS Underground 2**-Killer. Unbedingt die Demo auf unserer DVD spielen!

ERFOLGREICHE FAN-PROTESTE. Der Kunde ist König – und die fünf Euro fürs Phrasenschwein zahle ich gern. Denn zahlreiche Rennspiel-Fans haben sich bei Electronic Arts beschwert, weil LAN-Partien in **NFS Underground 2** bislang einen Internet-Zugang voraussetzten. Anscheinend haben viele Kunden Ärger gemacht, der neueste Patch (auf unserer DVD) entfernt die sinnlose Beschränkung. Ein Beispiel, das Mut machen sollte: Beschwerden Sie sich, wenn ein Spiel nicht Ihren Erwartungen entspricht – enttäuschte Kunden kann auf lange Sicht keine Firma der Welt ignorieren!

INHALT

TESTS

Street Racing Syndicate.....116
Rugby 2005.....118
X-Plane 8.....118

GAMESTAR-SPORT-CHARTS MAI

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	Nascar Racing 2003 S.	Rennspiel	Vivendi	Papyrus	04/03 (89%)	87	7	9	7	8	10	10	10	8	8	10	
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	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 2004	Sportspiel	Codemasters	Blade Interactive	09/04 (85%)	85	6	8	9	10	8	9	10	8	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	8	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.

Überholversuche eines Rennspiel-Klons

STREET RACING SYNDICATE

Und wieder rasen Sie mit aufgemotzten Karren in illegalen Straßenrennen um Geld. In Street Racing Syndicate von Publisher Flashpoint sogar gegen die Polizei – und die fehlende Langzeitmotivation.

Nach dem recht passablen **RPM Tuning** (GameStar-Wertung: 68) parkt in diesem Monat ein weiterer Kandidat in der **Need for Speed Underground**-Klongarage. Publisher Flashpoint klagt für das Rennspiel **Street Racing Syndicate** hemmungslos beim erfolgreichen Vorbild und fügt ein paar nette Ideen hinzu. Dennoch reicht's nicht zu ernsthafter Konkurrenz, denn lahme KI, Streckendesign und von der Konsolenfassung geerbte Mängel streuen Sand ins Getriebe.

Kleinstadt L.A.

Schauplatz der illegalen Rennszene ist Los Angeles. Die von Entwickler Eutechnyx nur grob nachgebaute Metropole kann wie in **Need for Speed Underground 2** frei befahren werden. Allerdings haben Sie sehr schnell alles erkundet, denn die Stadt umfasst nur etwa ein Drittel der Fläche der Schauplätze in Electronic Arts' Rennspiel. Um das Manko auszugleichen, stehen in **Street Racing Syndicate** mit Philadelphia und Miami zwei weitere (Mini-)Städte zur Verfügung – jedoch nur für Quick-Races und den Multiplayer-Teil. Ganz im Stil von **Need**



In der abgesperrten Arena geht's um alles, denn mit dem Führenden wetten wir um viel Geld.

for **Speed Underground 2** finden Sie aktuelle Rennen durch eine Übersichtskarte. Sinnvoll: Per Tastendruck springen Sie ohne Zeitverlust zum Renn-Event und müssen nicht erst hinzuckeln.

Rasen um Babes

Die Rennen sind in Kategorien eingeteilt: Bei »Street-Challenges« treten Sie in einzelnen

Rund- und Sprintkursen gegen drei Fahrer an. In »Respect-Challenges« hingegen müssen Sie in abwechslungsreichen Aufgaben Frauen erobern: Entweder Sie fahren unter Zeitdruck Checkpoints ab, vollführen Standard-Stunts wie Drifts und kleine Sprünge oder verfolgen Ihre Angebotete durch die Stadt. Wenn Sie siegen, schalten

Sie real gefilmte Tanzclips mit dem eben überzeugten Girlie frei. Die Jagd nach Geld und Respekt wird jedoch schnell langweilig, denn die Strecken ähneln sich extrem. Zudem drängeln die KI-Gegner kaum und fahren selten Vollgas, weshalb Sie selbst nach groben Fahrfehlern schnell wieder aufnehmen. Wirklich herausfordernd

RESPECT-CHALLENGES

Überall in der Stadt wollen zahlreiche junge Frauen von Ihnen erobert werden – aber nur, wenn Sie bestimmte Bedingungen erfüllen.

In den Aufgaben fahren Sie Checkpoints ab, vollführen Stunts wie haarsträubende Drifts oder verfolgen Ihre Angebotete durch die Straßen.

Ist die Dame überzeugt, haben Sie über die Werkstatt Zugriff auf mehrere real gefilmte Tanzeinlagen der nun eroberten Schönheiten.

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Street Racing Syndicate ist der bisher dreitestete Klon von Need for Speed Underground 2. Das Spiel gleicht Electronic Arts' Edel-Raserei optisch und inhaltlich wie ein Ventil dem anderen, erreicht aber die Klasse des Vorbilds nur in sehr wenigen Bereichen. Insbesondere durch die lahme KI und das auf Dauer öde Streckendesign stottert der Motivationsmotor. Da helfen die Tagfahrten und Polizei-Verfolgungsjagden auch nicht mehr. Dennoch ist Street Racing Syndicate kein schlechtes Spiel. Besonders die zahlreichen Tuningoptionen und Autos dürften Rennfans begeistern, und mit günstigen 20 Euro ist der Titel insbesondere für Spar-Raser interessant. Ich hingegen warte lieber auf Juiced.



»Schlecht geklaut, aber günstig«

wird **Street Racing Syndicate** erst nach sechs bis sieben Stunden – Rennprofis werden also erst spät gefordert.

Endlich wieder Polizei!

Neben Street- und Respect-Challenges gibt's so genannte Crew Meets. Das sind drei Rennen umfassende Turniere, deren Siegern besonders viel Geld winkt. Cool: Um sich noch Knete nebenbei zu verdienen, können Sie mit einem der drei Gegner eine Wette abschließen, wer zuerst die Ziellinie überquert. Doch durch die lahme KI fehlt auch hier die Herausforderung. Dafür sind die Turniere

optisch deutlich abwechslungsreicher: Sie fahren in abgesperrten Kanälen, spektakulär beleuchteten Sportarenen und – Electronic Arts aufgepasst – oftmals auch am Tag oder im Sonnenuntergang. Ebenfalls in **Need for Speed Underground 2** schmerzlich vermisst: Fahren Sie in der offenen Stadt zu schnell oder verursachen einen Unfall, rückt Ihnen die Polizei auf die Pelle. Dann heißt es, schnellstens abzuhauen, denn sonst hagelt es saftige Strafen.

Innen hui, außen pfui

Genretypisch rüsten Sie Ihr Auto zwischen den Rennen mit allerhand Tuningteilen und optischen Verschönerungen auf. Besonders bei ersteren steht **Street Racing Syndicate** seinem Vorbild in nichts nach: Unzählige lizenzierte Teile in mehreren Ausführungen, von der Bosch-Bremse bis zur Venom-Lachgas-einspritzung, sorgen für coole Prollschleudern und mehr PS unter der Haube. Bei der visuellen Individualisierung der Fahrzeuge liegt **Need for Speed Underground 2** deutlich vorn. Denn nur eine Handvoll Lacke, Vinyls und Werbeaufkleber stehen zur Auswahl. Dafür überzeugt der Fuhrpark: In der Garage stehen über 40 Vehikel namhafter Hersteller wie Volkswagen, Mitsubishi und Mazda. Und jede Firma stellt gleich mehrere Modelle bereit. Bei VW gibt's den Golf V GTI etwa als 1.8 Liter- und VR6-Version. Alle Fahrzeuge haben ein Schadensmodell, das sich jedoch nur durch tiefe Beulen und klappernde Türen bemerkbar macht – das Fahrverhalten demolierter Autos ändert sich nicht.

Schlechte Sicht

Street Racing Syndicate merkt man seine Konsolenherkunft deutlich an: Durch die geringe Sichtweite schälen sich weit entfernte Autos unschön aus dem Hintergrund und die Texturen fallen allesamt recht unscharf aus. Besonders ärgerlich: Auf der Übersichtskarte und in den stark verschachtelten Menüs navigieren Sie ausschließlich per Tastatur – eine Mausunterstützung fehlt. Die Moto-



Besonders tagsüber wirken die Strecken, wie hier in Miami, leblos und detailarm.

rensounds passen, auch wenn sie nicht so eindrucksvoll röhren wie in **Need for Speed Underground 2**. Die Rennen werden ganz im Stil von Electronic Arts' Rennspiel durch stimmige Hip Hop- und Punkmusik unterlegt. Nur die Toneffekte bei Unfällen oder der Lachgas-einspritzung kommen etwas schwach daher. Auch am Mul-

tiplayer-Teil hat Entwickler Eutechnyx gespart: Im Netzwerk oder Internet dürfen nur bis zu vier Spieler gegeneinander antreten, und die wenigen Optionen verhindern auf Dauer motivierende Rennen. Immerhin gibt's einen Splitscreen-Modus, der zu zweit an einem Computer Spaß macht.

►HOTLINE: (0190) 846 048 1,86€/MIN

STREET RACING SYNDICATE RENNSPIEL

PUBLISHER: Flashpoint / Eutechnyx RELEASE (D): 18.3.2005
 SPRACHE: Englisch CA. PREIS: 20 Euro
 AUSSTATTUNG: Mini-Box, 2 CDs, 42 Seiten USK: ab 6 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: NFS Underground 2 (84, GS 01/05) Rasantes Rennspiel für Tuningbegeisterte. RPM Tuning (68, GS 04/05) Hassliche, aber deutlich abwechslungsreichere Rennen.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,0 GHz Intel	1,4 GHz CPU	2,0 GHz CPU
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1000 MHz AMD	1400+ AMD	2000+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,7 GB Festpl.	1,7 GB Festpl.	1,7 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT: Passable Streckenanzahl und Optionsmöglichkeiten, aber nur für bis zu vier Spieler.
 MODI: Splitscreen, 2-4 Spieler im LAN sowie Online.



Ein Golf mit kaputten Scheiben und Beulen? Die wollen repariert werden – sonst leidet der Respekt.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Stadt und Autos recht detailliert	- Weitsicht	7 / 10
SOUND	+ passende Musik + Motorsound	- schwache Effekte	7 / 10
BALANCE	+ stetiger Schwierigkeitsanstieg	- anfangs viel zu einfach	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmiges Szenario + Polizei	- leblose Stadt	8 / 10
BEDIENUNG	+ einfache Steuerung	- keine Mausunterstützung	6 / 10
UMFANG	+ über 40 Autos + viele Aufgaben	- kleine Stadt	7 / 10
KI	+ kein Pulk-Fahren	- keine Rempler - fährt lahm	6 / 10
FAHRVERHALTEN	+ Auto fährt wie auf Schienen	- Gummiball-Kollisionen	5 / 10
TUNING	+ zahlreiche, lizenzierte Tuningteile		9 / 10
STRECKENDESIGN	+ Tag- und Nachtfahrten	- sehr abwechslungsarm	6 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 10 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden

FAZIT: IDEENLOSER, ABER KURZWEILIGER NFS-KLON.

67 SPIELSPASS

RUGBY 2005

Einsteigerfreundliche Simulation des harten Rasensports.



Unser Spieler hechtet in die gegnerische Endzone, um einen Versuch zu legen.

Sportliches Eierlegen: Mit 15 kräftigen Kerlen laufen, passen, kicken und tacklen Sie sich in **Rugby 2005** über den Rasen, um das eiförmige Leder in der Endzone des Gegners zu platzieren. Toll: Videos und spannende Trainings-Übungen erklären sämtliche regeltechnischen, spielerischen und taktischen Feinheiten des englischen Nationalsports. Auch Rugby-Neulinge haben ihre Mannschaft deshalb schnell im Griff, benötigen dafür aber zwingend ein gutes Zehn-Tasten-Game-

pad. Profis freuen sich über die vielen Möglichkeiten: Mannschafts-Taktiken für Gedränge und Einwürfe, ein noch flexibleres Pass-System als im Vorjahr, Ermüdungserscheinungen, stilvolle Ausweichmanöver. Ihre Mitspieler blocken geschickt und laufen sich selbstständig frei, schlafen aber manchmal in der Defensive. Cleveres Lauf- und Pass-Spiel ist gegen die starke KI auch zwingend notwendig, da erfolgreiche Dropkicks wegen der stellenweise etwas unpräzisen Steuerung sehr viel Übung erfordern. EA-Sports-typisch präsentiert **Rugby 2005** das ruppige Rasenschach mit einer Extraportion Atmosphäre. Die Originalteams lauschen vor dem Spiel ihrer Nationalhymne, die All Blacks aus Neuseeland beeindruckten ihre Gegner sogar mit dem traditionellen Kriegstanz Haka. **Rugby 2005** bekommen Sie hierzulande nur über Importhändler. **HK**

▶ HOTLINE: (0190) 776 633 1,24 €/MIN.

RUGBY 2005

GENRE	Sportspiel
PUBLISHER	EA Sports / HB Studios
CA. PREIS	50 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr. Profis
MINIMUM	700 MHz, 128 MB
PREISLEISTUNG	GUT



GAMESTAR.DE:
Screenshot-Galerie
QUICKLINK **55**

DVD:
Test-Check

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Schon bei den Weltmeisterschafts-Übertragungen von Eurosport hat mich Rugby fasziniert: dynamischer als American Football, härter als Eishockey, dramatischer als Fußball. Wenn ich nur verstehen würde, was da auf dem Rasen eigentlich passiert! Jetzt kann ich's, dank Rugby 2005. Am großartigen, interaktiven Tutorial sollte sich Kollege Madden mal ein Beispiel nehmen!

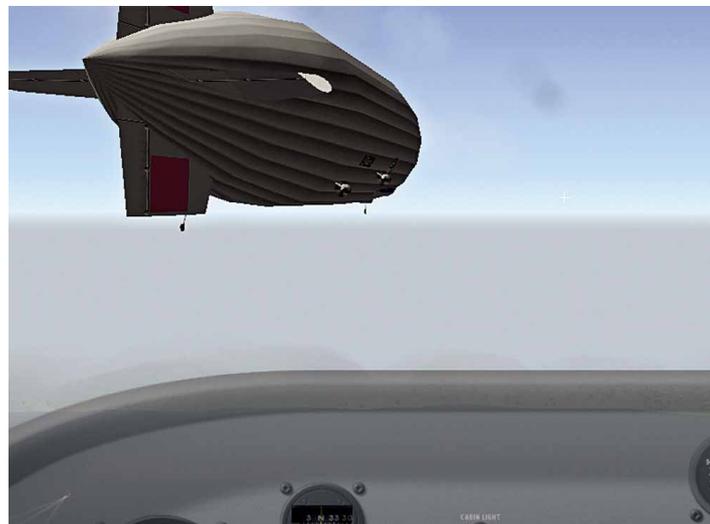
Wer sich nur ein klein wenig für diese Sportart interessiert, kommt um diese ebenso einsteigerfreundliche wie realistische Simulation nicht herum, auch wenn Rugby 2005 in Sachen Grafik und Umfang etwas hinter dem gewohnten EA-Sports-Niveau zurückbleibt.

»Erlente Faszination«



X-PLANE 8

Beste Flugdynamik für angehende Aero-Konstrukteure.



Unterwegs mit Luftschiffen: Im Formationsflug mit der Hindenburg.

Der PC-Himmel wird von Microsofts **Flight Simulator** dominiert. Der ganze PC-Himmel? Nein, seit einigen Jahren kämpft **X-Plane** gegen die Übermacht aus Redmond. Einst als Fanprojekt gestartet, hat die Flugsimulation mittlerweile eine treue Fliegerschar um sich geschart. Vorteil des Underdogs: das offene System. Sie können mittels beigelegter Editoren nach Herzenslust Szenarios und eigene Flugzeuge basteln (35 Modelle vom Segelflieger bis zum Senkrechtstarter liegen bei), wobei Sie nur von der Aerodynamik gebremst werden. Sogar Flüge im Grenzbereich zum All oder auf dem Mars sind möglich. Nachteil: das offene System. **X-Plane** lässt selbst fortgeschrittene Piloten völlig allein. Das beginnt bei der genauso unübersichtlichen wie unkomfortablen Installation, die nicht mal einen Eintrag im Startmenü anlegt. Die Steuerung gibt sich durch merkwürdigste Tastenbelegung (mit »A« schaltet man in die Von-Hinten-Perspektive) alle Mühe, selbst einarbeitungswütige Neulinge abzuschrecken. Das ultraknappe Handheftchen (22 Seiten) und das unstrukturierte Textdateien-Sammelsurium auf

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Nach einer Phase des Frusts, gefolgt von viel Euphorie (»Guck mal, ich halte das Space Shuttle wirklich in der Luft«) habe ich die Nase voll von X-Plane. Vor allem die unkomfortable Steuerung geht mir auf die Nerven. Muss man denn krampfhaft alles anders machen? X-Plane steckt voller Freier-Entwickler-Arroganz, die sich einen Dreck um Zugänglichkeit schert. Wer sich darauf einlässt, bekommt eine interessante Experimentalfly-Simulation. Ich bleibe lieber beim erheblich komfortableren Flight Simulator.

»Nur für Bastler«



DVD reichen als Informationsquelle nicht mal annähernd aus. Wer sich trotzdem reintüfelt, entdeckt eine sehr akkurate Flugsimulation, deren Kernstück die in Echtzeit berechnete, stets korrekte Flugphysik ist. Kleine »Cheatereien« in Grenzbereichen der Engine wie im **Flight Simulator** gibt es nicht. **MIC**

▶ HOTLINE: (0190) 909 165 1,24 EURO/MIN

X-PLANE 8

GENRE	Flugsimulation
PUBLISHER	Application Systems Heidelberg / Laminar Research
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Profis
MINIMUM	400 MHz, 128 MB
PREISLEISTUNG	SEHR GUT



DVD:
Test-Check