



**Heiko Klinge**  
heiko@gamestar.de

## DER SPORT GEHT ONLINE

**VERSPÄTETER LOGIN.** Rollenspieler erkunden Azeroth in **World of Warcraft**, Ballerfreunde kämpfen sich in **Battlefield 2** durch den Nahen Osten – und die Rennfahrer? Die bekommen nun ebenfalls ihre Online-Welt und brausen dank **Test Drive Unlimited** ab Ende Februar über die Straßen von Hawaii. Mehr dazu im Preview in dieser Ausgabe. Endlich entdecken auch die Rennspiele, dass das Internet viel mehr Möglichkeiten bietet, als nur Multiplayer-Partien zu organisieren. **Trackmania United** setzt mit seiner grandiosen Community-Einbindung sogar neue Maßstäbe für andere Genres. Die beispiellose Verzahnung von Mods, Fanseiten, Ranglisten und Spiel würde ich mir zum Beispiel auch für **Battlefield 2** wünschen.

**VERSÄUMTER LOGIN.** Die Rennspiele haben also ihr Online-Soll erfüllt, und was ist mit den Sportspielen? Größtenteils Online-Ignoranz wie beim **Fussball Manager 07**, bestenfalls zaghafte Versuche wie die Interaktiven Ligen von **Fifa 07**. Angesichts des Schneemangels dieses Winters wäre es doch zum Beispiel ein Riesenspaß, gemeinsam mit Tausenden virtuellen Skifahrern und Snowboardern durch die Online-Alpen zu brettern. Und ja, liebe Entwickler, auch Sportspieler haben mittlerweile einen DSL-Anschluss.

### 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

**Trackmania United** ..... 118  
**Freak Out** ..... 121

### GAMESTAR-SPORT-CHARTS 03/2007

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus // Fahrverhalten	KI	Management // Tuning	Spielzüge // Streckendesign	Kommentar
1	<b>GTR 2</b>	Rennspiel	10tacle	Simbin	10/06	<b>91</b>	7	10	8	8	10	9	10	9	10	10	
2	<b>Pro Evolution Soccer 6</b>	Sportspiel	Konami	Konami Tokyo	12/06	<b>88</b>	7	8	10	9	8	8	10	10	8	10	
3	<b>Trackmania United</b>	Rennspiel	Deep Silver	Nadeo	<b>NEU</b>	<b>88</b>	7	8	10	9	7	10	9	8	10	10	
4	<b>Flatout 2</b>	Rennspiel	Empire	Bugbear	08/06	<b>88</b>	10	10	7	9	8	8	8	10	8	10	
5	<b>Madden NFL 07</b>	Sportspiel	EA Sports	EA Tiburon	11/06	<b>88</b>	8	10	8	10	8	10	8	9	7	10	
6	<b>Fussball Manager 07</b>	Manager	EA Sports	Bright Future	12/06	<b>87</b>	7	8	8	8	9	10	9	9	10	9	
7	<b>NBA Live 07</b>	Sportspiel	EA Sports	EA Kanada	11/06	<b>87</b>	9	10	8	10	8	8	9	8	7	10	
8	<b>Top Spin 2</b>	Sportspiel	Anaconda	Power and Magic	02/07	<b>86</b>	9	9	7	8	9	8	9	8	9	10	
9	<b>DTM Race Driver 3</b>	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	03/06	<b>86</b>		8	7	9	9	10	9	7	10	10	
10	<b>Juiced</b>	Rennspiel	THQ	Juice Games	07/05	<b>86</b>	8	9	6	9	7	10	9	10	9	9	
11	<b>Tony Hawk's AW</b>	Funsport	Anaconda	Neversoft	06/06	<b>86</b>	6	10	8	9	10	10	7	9	7	10	Fun-Faktor statt KI
12	<b>Flight Simulator X</b>	Flugsimulation	Microsoft	ACES	12/06	<b>86</b>	8	9	10	7	8	9	10	7	9	9	
13	<b>Need for Speed: Carbon</b>	Rennspiel	Electronic Arts	EA Black Box	01/07	<b>85</b>	8	9	9	10	7	9	8	8	10	7	
14	<b>Colin McRae Rally 2005</b>	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	11/04 (87)	<b>85</b>	5	9	8	8	8	10	10	7	10	10	
15	<b>MotoGP 3</b>	Rennspiel	THQ	Climax	09/05	<b>84</b>	7	6	10	9	10	10	8	7	9	8	
16	<b>World C. Snooker 2005</b>	Sportspiel	Sega	Blade Interactive	06/05	<b>84</b>	5	7	8	10	8	10	10	9	8	9	
17	<b>T. Woods PGA Tour 07</b>	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/06	<b>83</b>	8	8	8	8	10	7	7	9	8	10	
18	<b>NHL 07</b>	Sportspiel	EA Sports	EA Kanada	11/06	<b>82</b>	9	9	7	10	9	10	7	7	6	8	
19	<b>Fifa 07</b>	Sportspiel	EA Sports	EA Kanada	11/06	<b>82</b>	7	9	7	10	7	10	8	7	9	8	
20	<b>Live for Speed S2</b>	Rennspiel	Live for Speed	Live for Speed	10/05	<b>82</b>	6	6	8	5	10	10	10	8	9	10	
21	<b>Fifa WM 2006</b>	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	06/06	<b>81</b>	7	9	10	9	9	8	7	7	7	8	
22	<b>Race</b>	Rennspiel	Eidos	Simbin	01/07	<b>80</b>	7	8	7	7	8	6	10	9	8	10	
23	<b>Richard Burns Rally</b>	Rennspiel	Ubisoft	Warthog	10/04 (81)	<b>79</b>	7	10	4	7	8	10	10	7	7	9	
24	<b>World Racing 2</b>	Rennspiel	Playlogic	Synetic	11/05 (80)	<b>79</b>	8	7	7	8	8	10	8	8	5	10	
25	<b>Crashday</b>	Rennspiel	Atari	Moon Byte	04/06	<b>79</b>	7	8	7	8	9	8	6	8	10	8	

Das Sport-Genre reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen. Dazu gehören zum Beispiel Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele, zivile Flugsimulationen, Fußballmanager, Flipper.





Das erste Web-2.0-Spiel

# TRACKMANIA UNITED

Der Name ist Programm: Nadeo vereint in ihrem grandiosen Rennspiel-Baukasten Spiel und Fangemeinde. Die Idee könnte wegweisend dafür sein, wie Spiele in Zukunft am Leben erhalten werden.



Die beste Rundenzeit in Bayern, Platz 26 in Deutschland! Und das beim ersten Versuch auf dieser verfluchten Wüstenstrecke. Okay, 25 Leute haben es besser gemacht – aber noch ist nicht aller Tage Abend. Wäre doch gelacht, wenn wir nicht mindestens in die Top 10 rasen. Ganz klar: **Trackmania**

**United**, der neueste Teil der großartigen Rennspiel-Serie, macht mit seinem »Muss doch zu schaffen sein«-Prinzip auch im vierten Anlauf für Wochen süchtig. Zumal Sie – und das ist neu – nicht nur die Strecke meistern müssen, sondern auch gegen die besten **Trackmania**-Spieler der Welt, Ihres Landes oder auch nur Ihrer

Region antreten. Das treibt nicht nur den Adrenalinpegel, sondern auch die Langzeitmotivation in ungeahnte Höhen.

### Bin ich schon drin?

Wenn Sie **Trackmania United** zum ersten Mal starten, müssen Sie zuerst ein Konto einrichten, einen Spielernamen festlegen und bestimmen, in welchem Bundesland Sie leben. Letzteres definiert Ihre künftigen Kontrahenten. Denn in **Trackmania United** werden alle gefahrenen Zeiten in regionsabhängigen Ranglisten auf offiziellen Servern gespeichert. Voraussetzung dafür ist ein ständiger Kontakt mit dem Internet. Allerdings reicht ein 56k-Modem für die Übertragung der Daten – die Solo-Rennen selbst finden offline und nur auf Ihrem Rechner statt. Das Hauptmenü ist durch den ständigen Kontakt zu seinen Entwicklern voll dynamisch: Laufend bekommen Sie aktuelle Ranglisten und **Trackmania**-bezogene Nachrichten fast wie in einem Internet-Browser präsentiert. Keine Sorge: Wer ausschließlich offline fahren will oder kann, darf das wie in den bisherigen **Trackmania**-Teilen tun. Dann bleiben Ihnen aber die offiziellen Ranglisten verwehrt.

### Over the Top

In **Trackmania United** dürfen Sie jede Strecke so oft trainieren, wie Sie wollen. Doch mit Übungsrennen gewinnen Sie keinen Blumentopf. Aufregend wird's erst, wenn Sie auf der aktuell gewählten Strecke ein offi-

### HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Meine Freizeit ist kostbar – zu kostbar, als dass ich mich durch zahllose Fanseiten und Foren wühle, um Mods oder Erweiterungen für mein Lieblingsspiel zu finden. Aber wenn der Heiko nicht zur Community kommt, muss die Community eben zum Heiko kommen. Und **Trackmania United** beweist, wie wunderbar einfach das funktionieren kann. Egal ob neue Strecke, frisches Auto, Multiplayer-Turnier oder irrer Fanfilm: Der nächste Motivationskick ist stets nur wenige Mausklicks entfernt. Die Konsequenz: Einen großen Teil meiner kostbaren Freizeit werde ich in den nächsten Monaten garantiert mit **Trackmania United** verbringen.

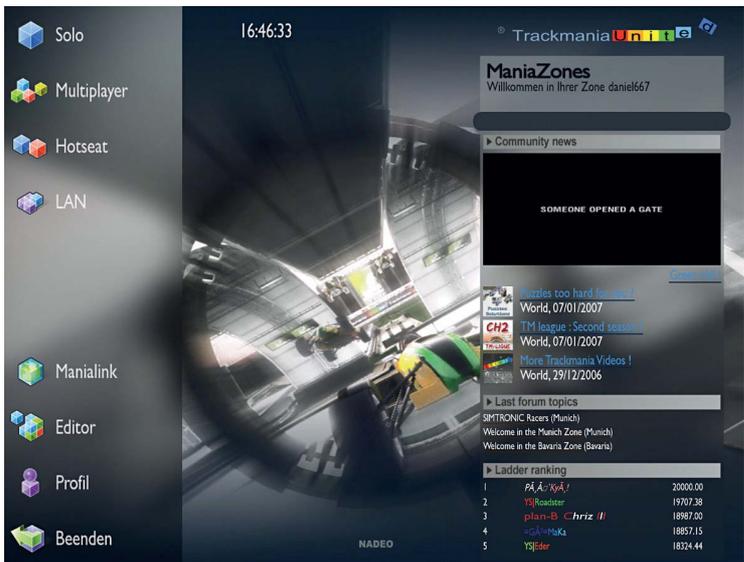


»Unbegrenzte Faszination«

zielles Rennen fahren. Dazu genügt ein Knopfdruck, und das Spiel zeichnet vom nächsten Startschuss ab Ihre Leistung auf. Nun lautet die Devise: höchste Konzentration, nur keinen Fehler machen. Wenn die Runde gut genug war, schaffen Sie es sogar in die nationalen oder internationalen Bestenlisten – das ist ebenso spannend wie motivierend. Solche Rennen dürfen Sie jedoch nicht beliebig oft probieren. Wer ein offizielles Turnier aufgrund eigener Unzufriedenheit oder eines Fehlers wiederholen will, muss zehn so genannte Coppers bezahlen. Das ist die Währung in **Trackmania United**, die Sie verdienen, indem Sie in registrierten Rennen eine Medaille erfahren. In Bezahlnoten kommen Sie dabei jedoch nie. Denn zum einen beschert Ihnen bereits eine Silbermedaille 15 Coppers, zum anderen schenkt Ihnen Nadeo



Für jede Strecke gibt es nationale und internationale **Ranglisten**, in die Sie durch eine vom Server registrierte **Rundenzeit** einsteigen und sich mit viel Übung nach oben arbeiten können.



Das **Hauptmenü** ist der Knotenpunkt zwischen dem Entwickler und den Fans. Hier informieren Sie sich über Neuigkeiten und Ranglisten, fahren Rennen und laden Fan-Strecken herunter.



Auf einer Strecke im aufregendsten **Wüsten-Grafikstil** versucht Daniel, Heikos Zeit zu schlagen. Hundert Meter weiter fliegt er allerdings von der Piste. (1600x1200)

an jedem Tag, an dem Sie sich ins Spiel einloggen, 50 Coppers.

### Cyber-Geschäftsmann

Gegen andere Spieler aus aller Welt anzutreten, ist nicht alles in **Trackmania United**. Denn wie gewohnt dürfen Sie mit dem deutlich umfangreicheren, aber umständlichen Editor eigene Strecken bauen und – jetzt wird's interessant – im Spiel zum

Download anbieten. Um zu verhindern, dass Tausende sinnloser Fan-Strecken die Server vollstopfen, dürfen Sie nach jeder absolvierten Meisterschaft in einem Fragebogen die eben gefahrene Strecke bewerten und dem Erbauer Kommentare zukommen lassen. Da **Trackmania United** in regelmäßigen Abständen die Spielernoten auswertet und in Spitzenlisten umsetzt,

können Sie sicher sein, dass die angebotenen Strecken auch wirklich was taugen. Über den im Hauptmenü anwählbaren »Mania Link« haben Sie zudem Zugriff auf individuelle Community-Seiten, die durch ein im Spiel integriertes Tauschnetzwerk massenhaft selbsterstellte Strecken, Videos, Autolacke, 3D-Modelle und ganze Meisterschaften anbieten, die für weni-

ge Coppers mit einem Mausklick in weniger als einer Sekunde auf Ihrem Rechner landen.

### Weitsprung? Weitflug!

Wie in den Vorgängern müssen Sie die knapp 200 mitgelieferten Strecken nach und nach freischalten, indem Sie mindestens die Bronzemedaille einheimsen. Auf überschaubaren Tutorial-Karten erproben Sie zu-

## LESER-TEST: TRACKMANIA UNITED

Zwei Leser haben bei uns in der Redaktion Trackmania United anspielen können.

### Mehr als ein vierter Teil

**Das finde ich gut:** Trackmania United bleibt seinen Vorgängern treu und wird trotzdem besser durch die starke und gelungene, aber nicht notwendige Verwobenheit mit der Fangemeinde – das erfreut mein Wettkämpferherz. Auch das neue Coppersystem finde ich interessant und gut eingebaut.

**Das finde ich weniger gut:** Wie viel Geld ich bereits verdient habe, finde ich zu unübersichtlich. Trotzdem: Ich kann den Erscheinungstermin von Trackmania United kaum noch erwarten.



**Wolfgang Thimm (40),**  
Software-Entwicklung

### Nie wieder allein!

**Das finde ich gut:** Die Idee der Entwickler, die Community direkt in das Spiel einzugliedern, ist schlichtweg genial. Sich ständig mit Spielern aus der gesamten Welt zu messen, finde ich ungemein motivierend.

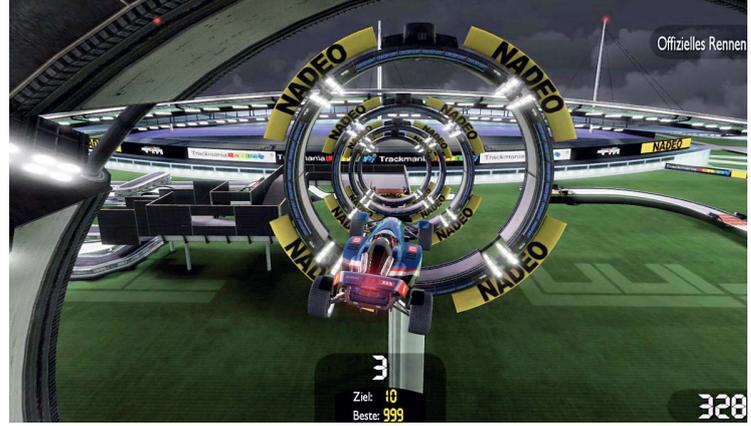
**Das finde ich weniger gut:** Doch auch diese Idee kann nicht über das simple Spielprinzip hinwegtäuschen. Die Steuerung der Fahrzeuge ist auf einfachstem Niveau, und der Jagd nach Bestzeiten fehlt es an Abwechslung. So bietet es »nur« unkomplizierten Spaß für zwischendurch, der durch die Interaktion mit der Fangemeinde lebt.



**Maximilian Beck (20),**  
Praktikant



Na, ob die Landung hinhaut? Wie gewohnt strotzt das **Streckendesign** vor abgedrehten Ideen.



Geschwindigkeit und Winkel wollen bei derart **langen Sprüngen** gut einstudiert sein.

erst das Fahrverhalten des Autos und die Besonderheiten der folgenden Etappen. Haben Sie die Aufgaben gemeistert, folgen jeweils fünf leichte, normal anspruchsvolle und knüppelharte Strecken. Zum Schluss gibt's dann noch eine Extrem-Karte für besonders ehrgeizige Fahrer. Die Lernkurve ist exzellent: Schon nach ein paar Übungsrunden werden Einsteiger Sprünge und knifflige Hindernispassagen problemlos meistern. Bestzeiten schaffen Sie aber nur, wenn Sie den Streckenverlauf und die actionlastige, aber trotzdem anspruchsvolle Fahrphysik komplett verinnerlicht haben. Dabei helfen heruntergeladene Ghosts eines beliebigen Ranglisten-Fahrers, an denen Sie beobachten können, wie etwa der Erstplatzierte die Strecke gemeistert hat. Noch besser zum Üben ist der Multiplayer-Teil. Darin fahren Sie zwar auch nur gegen die Uhr, Ihre Gegner sind aber zur selben Zeit mit auf der Strecke. Da jeder Spieler im Solomodus je nach gefahrener Zeit unterschiedlich viele Fertigkeitenpunkte sammelt, finden Sie im Multiplayer-Teil kinderleicht auf Ihr Können zugeschnittene Kontrahenten.

**Listen-Gefrickel**

In Sachen Streckendesign steht **Trackmania United** seinen Vorgängern in nichts nach. Ob weite Sprünge, irrsinnige Loopings, oder raffinierte Stuntkombinationen – den Designern war keine Idee zu verrückt. Zwar hat Nadeo sämtliche Grafiksets aus den Vorgängern übernommen, aber grafisch aufgehübscht und mit neuen Streckenbauteilen versehen. Zwar sieht man dem Spiel sein Baukastenprinzip nicht mehr so stark an, ein wenig lebendiger hätten die Strecken aber sein können. Ansonsten gibt es bei der Grafik keinen Anlass zur Kritik: Besonders die scharfen Texturen und die fantastische Beleuchtung machen einiges her. Neben der Technik haben die Entwickler auch an der Bedienung gefeilt. So können Sie wählen, ob Sie den Bronze-, Silber-, oder Gold-Ghost als Gegner aktivieren wollen. Die Ranglisten sind hingegen weniger geglückt. Zwar sehen Sie stets, wo Sie sich momentan befinden, ein Blick auf über- oder untergeordnete Regionen bleibt Ihnen allerdings verwehrt. **DM**

[WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3238](http://www.gamestar.de/quicklink/3238)

**DANIEL MATSCHIJEWSKY**

danielm@gamestar.de

Es ist zwar noch ein wenig früh für so einen Preis, aber Nadeo bekommt von mir trotzdem einen für die coolste Idee 2007. Ein Spiel und seine Fangemeinde unter einen Hut zu packen – wie genial ist das? Trackmania United zeigt eindrucksvoll, wie PC-Spiele künftig funktionieren könnten: Die Grenze zwischen Entwickler und Fan verschwimmt. Der eine erschafft das Programm, der andere hält es über die perfekt integrierte Plattform dauerhaft am Leben. Und es funktioniert: Ob ich nun in hochspannenden Rennen um die besten Plätze der Welt fahre, haarsträubende Eigenbau-Pisten von anderen Spielern erkunde oder mich selbst mal als Streckenarchitekt probiere, Trackmania United wird mich für Monate abhängig machen.



»Eine neue Generation«



In **Multiplayer-Rennen** sehen Sie die Gegner live auf der Strecke. Rempeln dürfen Sie nicht.

**TRACKMANIA UNITED RENNSPIEL**

ENTWICKLER Nadeo (Trackmania Sunrise, GS 06/05: 85 Punkte)  
 PUBLISHER Deep Silver TERMIN (D) 23.2.2007  
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 40 Euro  
 AUSSTATTUNG Eurobox, 1 DVD, 62 S. Handbuch USK ohne Altersbeschr.

**GENRE-CHECK**

SOLOSPIELZEIT: 30 Stunden

GENRE: RENNSPIEL	keine	komplett
LIZENZ	keins	umfassend
TUNING	keins	umfassend
SCHADENSMOD.	keins	realistisch
KARRIERE	keine	ausgefeilt
FAHRVERHALT.	Arcade	Simulation

**ANSPRUCH**

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	<input checked="" type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input checked="" type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input checked="" type="checkbox"/> Geduld <input checked="" type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input type="checkbox"/> Vorausplanung <input type="checkbox"/> Mikromanagement <input type="checkbox"/> Teamfähigkeit

HILFEN Tutorial-Strecken, Info-Tafeln  
 SPEICHERSYSTEM Nach jeder Strecke

**TECHNIK**

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X600 / X700 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9700 / 9800 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6800 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X800 XL <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X850 XT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1900 XT <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7900 GTX
<b>MINIMUM</b> 1,4 GHz Intel XP 1400+ AMD 512 MB RAM 1,2 GB Festplatte	<b>STANDARD</b> 2,0 GHz Intel XP 1900+ AMD 512 MB RAM 1,2 GB Festplatte Gamepad	<b>OPTIMUM</b> 2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,0 GB RAM 1,2 GB Festplatte Gamepad	

PROFIERT VON –  
 BILDFORMATE  4:3  5:4  16:9  16:10 KOPIERSCHUTZ Starforce  
 TON  Stereo  4.0  5.1  6.1  7.1

**MULTIPLAYER SEHR GUT**

SPIELMODI (SPIELER) Duell, Turnier, Zeitrennen, Team, Runden  
 SPIELTYPEN LAN, Internet, Hotseat-Modus SERVERSUCHE Intern  
 DEDICATED SERVER Nein MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden  
 FAZIT Extrem viele Optionen und unendlicher Streckennachschub motivieren auf Dauer.

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ dynamische Beleuchtung + scharfe Texturen + detaillierte Strecken - teils optisch öde Grafiksets	7/10
SOUND	+ abwechslungsreiche Musik + passende Motorsounds + gute Surround-Abmischung - nur sehr wenige Effekte	8/10
BALANCE	+ Strecken für jeden Anspruch + hervorragende Lernkurve + nützliche Tutorialpisten + Aufgaben nie unfair	10/10
ATMOSPHÄRE	+ Tageszeiten + grandiose Community-Einbindung + spannende Ranglisten-Rennen - leblose Strecken	9/10
BEDIENUNG	+ mit Tastatur und Gamepad gut zu steuern + strukturierte Menüs - unübersichtliche Ranglisten - umständlicher Editor	7/10
UMFANG	+ schier unbegrenzter Nachschub an Strecken, Autos, Turnieren etc. + sieben Grafiksets und Fahrzeuge + drei Renmodi	10/10
FAHRVERHALTEN	+ actionlastig, aber trotzdem anspruchsvoll + jedes Auto steuert sich anders + Bodenbelag wirkt sich spürbar aus	9/10
KI	+ faire Gegnerzeiten + beliebige Spieler-Replays zum Vergleich einsehbar - KI fährt immer dieselbe Route	8/10
TUNING	+ extrem umfangreicher Editor mit Hunderten von Bauteilen + netter Auto-Malkasten	10/10
STRECKENDESIGN	+ an Abwechslung kaum zu überbieten + irrsinnige Stunts + Strecken leicht zu erlernen, aber schwierig zu meistern	10/10

**PREIS/LEISTUNG SEHR GUT**

FAZIT: SPIEL UND FANGEMEINDE IN EINEM. GROSSARTIG!



Tony Hawk auf Skiern

# FREAK OUT

Die Macher von Ski Racing 2006 bleiben ihrem Winterszenario treu. Zumindest fast, denn hier geht's nicht um perfekte Abfahrten, sondern um waghalsige Stunts.

**V**erstauchte Knöchel, verletzte Knie oder gleich ein Oberschenkelbruch – Skifahren gehört nicht gerade zu den sichersten Sportarten. Vor all dem sind Sie in **Freak Out** zwar auch nicht gefeit, aber ein echter Bruch ist schlimmer als ein virtueller. Und der kommt in

dem FunSPORT-Spiel schneller zustande, als Sie denken. Denn statt gemütlich Ski zu fahren, reihen Sie wie in der **Tony Hawk**-Serie wilde Stunts aneinander – nur eben am steilen Berghang.

### Skiifoan!

In **Freak Out** geht es darum, auf 24 optisch anspruchslosen Ski-Abfahrten möglichst spektakuläre Stunts auszuführen. Statt einfach drauflos zu brettern, starten Sie durch auf der Piste verteilte Icons spezielle Missionen, etwa eine Mindestpunktzahl bei einem Sprung zu erreichen, mit den Skiern quer auf Kanten entlang zu schlittern oder Sterne einzusammeln. Das ist nur etwas für Gamepad-Virtuosen, denn die Aufgaben sind oft sehr schwer und nur mit vielen Versuchen zu meistern. Apropos Versuche: Davon brauchen Sie eine Menge, denn mit einer Abfahrt können Sie nie alle Aufgaben schaffen. Das zieht die Spieldauer in die Länge. Die eine oder andere Halfpipe-Mission hätte da für mehr Abwechslung gesorgt. Trotzdem macht **Freak Out** Spaß, hauptsächlich wegen der nachvollziehbaren Fahrphysik und dem

coolen Punk-Soundtrack. Auch das große Bewegungsrepertoire ist fast eines **Tony Hawk**-Spiels würdig, wären da nicht die manchmal schwer nachvollziehenden Stürze.

Jeder geglückte Stunt beschert Ihnen virtuelles Geld, das Sie in teils lizenzierte Jacken, Hosen, Mützen und Skier investieren. Auf die Charakterwerte Trick, Balance und Ausdauer hat das aber keine Auswirkungen. Die verbessern Sie nur durch absolvierte Missionen.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **3266**

**DANIEL MATSCHIJEWSKY** danielm@gamestar.de

Endlich mal ein locker-spaßiges Wintersportspiel. Bei der ganzen Flut an biederernten Kandidaten, die in den letzten zwei Monaten in die Händlerregale geschneit kamen, hatte ich die Hoffnung schon aufgegeben. Doch in **Freak Out** brettere ich wie ein Verrückter die Piste hinunter, reihe irre Stunts aneinander und sehe dabei einfach cool aus. Schade nur, dass das Spiel durch seinen harten Schwierigkeitsgrad Einsteiger außen vor lässt. Klar ist Extremsport nichts für Weicheier. Aber doch nur auf echten Skiern!

»Hart, aber cool«



Sie müssen jede Piste mehrfach abfahren – das nervt.



Die Ausrüstung hat keine Auswirkung auf die Talente.



Für eine Stunt-Aufgabe schlittern wir quer über einen umgestürzten Baum. (1280x960)

## FREAK OUT FUNSPORT

ENTWICKLER Coldwood (Ski Racing 2006, GS 01/2006: 74 Punkte)  
 PUBLISHER Jowood TERMIN (D) 16.2.2007  
 SPRACHE Deutsch, Englisch CA. PREIS 30 Euro  
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 12 S. Handbuch USK ab 6 Jahren

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

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHEND-PCS			3D-GRAFIKARTEN			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			Radeon 9500 / 9600			
1,8 GHz Intel			2,2 GHz Intel			2,5 GHz Intel			Geforce 6600 GT			
XP 1600+ AMD			XP 2000+ AMD			XP 2400+ AMD			Radeon X600 / X700			
256 MB RAM			512 MB RAM			512 MB RAM			Radeon 9700 / 9800			
900 MB Festplatte			900 MB Festplatte			900 MB Festplatte			Geforce 6800 GT			
Gamepad			Gamepad			Gamepad			Radeon X800 XL			
									Geforce 7600 GT			
									Radeon X850 XT			
									Radeon X1900 XT			
									Geforce 7900 GTX			

PROFIERT VON –  
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ keine Ang.  
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

### MULTIPLAYER AUSREICHEND

SPIELMODI (SPIELER) Alle Rennmodi der Kampagne  
 SPIELTYPEN Internet, LAN, Splitscreen SERVERSUCHE Intern  
 DEDICATED SERVER Nein MULTIPLAYER-SPASS 4 Stunden  
 FAZIT Kurzfristiger Spaß durch Stunt-Wettkämpfe. Auf Dauer wird's aber schnell öde.

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ recht ansehnliche Landschaften + Beleuchtung - detailarme Figuren - mäßige Animationen	6/10
SOUND	+ gelungener Punk-Soundtrack + nur sehr sparsam eingesetzte Effekte - keine Umgebungsgerausche	6/10
BALANCE	+ Niveau steigt stetig an + Tutorial-Einblendungen - für Einsteiger viel zu hart - teils unfaire Stellen	7/10
ATMOSPHÄRE	+ stimmige Extremsport-Atmosphäre + coole Stunts + lizenzierte Ausrüstung - ...aber nicht alles davon	8/10
BEDIENUNG	+ eingängige Gamepad-Steuerung + übersichtliches Menü - kaum spielbar mit Tastatur	8/10
UMFANG	+ 24 unterschiedliche Berghänge + Multiplayer-Modus - Spielzeit künstlich in die Länge gezogen	7/10
FAHRVERHALTEN	+ actionlastig, aber recht realistisch + sehr gutes Geschwindigkeitsgefühl - Stürze manchmal nicht nachvollziehbar	8/10
FUN-FAKTOR	+ sehr unterschiedliche Aufgaben + haarsträubende Stunts - auf Dauer zu wenig Abwechslung	7/10
TUNING	+ relativ große Auswahl an Kleidung und Skiern - rudimentäres Talentsystem - Ausrüstung wirkt sich nicht aus	6/10
STRECKENDESIGN	+ fordert unterschiedliche Fertigkeiten + ziemlich abwechslungsreich - detailarm	7/10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

FAZIT: GUTE, ABER KÜNSTLICH GESTRECKTE PISTENBÜGELEI.



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK **3265**



USK: ab 6 Jahren