



Heiko Klinge
heiko@gamestar.de

WENN RECYCLING, DANN RICHTIG

SO NICHT! Eigentlich sollte ich mich freuen: Erstmals überwindet mit **Biathlon 2007** eine Simulation meines liebsten Wintersports die 60er-Wertungshürde. Trotzdem habe ich mich sehr geärgert. Warum? Weil das Spiel fast eine 1:1-Kopie einer Einzeldisziplin aus **Winter Games 2007** ist, das wir ebenfalls in dieser Ausgabe testen. Spielgefühl und Grafik sind absolut identisch, so dass sich Wintersportfans, die beide Programme kaufen, gehörig veralbert vorkommen werden. Der Publisher RTL und der Entwickler 49 Games wollen offenbar Produktionskosten sparen – aber bitte nicht auf Kosten der Kunden!

SO SCHON! Wie Recycling richtig geht, zeigen die französischen Entwickler von Nadeo: Auch ihr **Trackmania United** holt eigentlich nur sämtliche bisher erschienenen Teile des Rennspielbaukastens aus der Mottenkiste, um sie grafisch aufgehübscht erneut zu veröffentlichen. Und dennoch kann ich ihnen nicht böse sein, weil sie etwas Entscheidendes anders machen: Die direkt im Programm integrierte Community-Unterstützung hat es so noch nie gegeben. Sie macht **Trackmania United** trotz des Vorgänger-Recyclings zu einem völlig neuen Spielerlebnis. Mehr dazu im Preview in dieser Ausgabe.

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: 

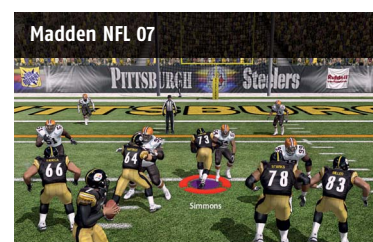
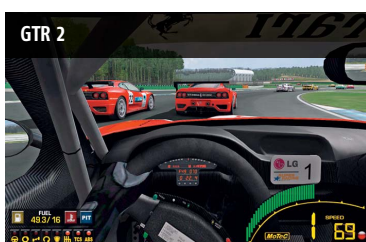
INHALT

Top Spin 2	106
Xpand Rally Xtreme	110
Winter Games 2007	112
Biathlon 2007	113
Sommer Sport Pack	113
Biathlon Champion 2007	113
Basketball Manager 2007	113
Eishockeymanager 2007	114
Sonic Riders	115

GAMESTAR-SPORT-CHARTS 02/2007

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



Ganz großes Tennis

TOP SPIN 2

Dagegen sieht Fifa richtig alt aus: Diese Xbox-360-Umsetzung schlägt auf in ein neues Grafikzeitalter im Sportspiel-Genre, zeigt aber auch spielerisches Talent.



Drei traurige Zahlen: 11, 46 und 58. So lauten die aktuellen Weltranglisten-Platzierungen der derzeit besten deutschen Tennisspieler Tommy Haas, Nicolas Pietrangeli und Philip Kohlschreiber. Schwarze Zeiten für den weißen Sport, wäre da nicht ein neues strahlendes Talent, das beste Chancen hat, nach Steffi Graf und Boris Becker als dritter Deutscher die Topposition der Weltrangliste zu erobern: Sie!

Denn die Tennis-Simulation **Top Spin 2** verfügt zum einen über einen mächtigen Spieler-Editor, mit dem Sie in Windeseile ein virtuelles Ebenbild von sich erstellen. Zum anderen lässt Sie der motivierende Karrieremodus garantiert nicht eher ruhen, bis Sie Roger Federer messen zu können. Denn während der Schweizer Ausnahmekönner die Aus-

tralian Open bestreitet, verdienen Sie Ihre ersten Weltranglistenpunkte in einem unbedeutenden Regionalturnier. Schließlich stehen Sie erst auf Ranglistenplatz 200, und nur die 60 besten Spieler der Welt dürfen an der Qualifikation zu einem Grand-Slam-Turnier teilnehmen. Um dort hinzukommen, benötigen Sie vor allem eins: Training. In witzigen Minispielen reißen Sie Kartonwände ein, treiben Bowlingkugeln gegen Kegel oder platzieren Aufschläge in vorgegebene Ecken des Spielfeldes. Zum Lohn gibt's Talentsterne, die Sie wie in einem Rollenspiel auf elf Charakterwerte wie Vorhand, Power, Präzision und Reflexe verteilen. Bei allem Trainingseifer können Sie jedoch nie alle Werte maximieren, was Sie ständig vor knifflige und spannende Entscheidungen stellt: Soll ich in Schnelligkeit und Ausdauer investieren und mir so einen Grundlinienflitzer heranzüchten? Oder verbessere ich vor allem Aufschlag und Reflexe und lege mich so auf kompromissloses »Serve & Volley«-Spiel fest?

Was lacostet die Welt?

Geld für die Trainingseinheiten verdienen Sie einerseits mit guten Turnierergebnissen, andererseits mit Werbeverträgen.

Sponsoren wie Adidas, Nike oder Lacoste statten Sie nicht nur mit Klamotten aus, sondern locken auch mit Sonderprämien, wenn Sie bestimmte Tennis-Aufgaben erfüllen, etwa einen Vertragspartner der Konkurrenzfirma besiegen.

Derart motiviert arbeiten Sie sich Stück für Stück die Weltrangliste empor. Anfangs spielen Sie noch auf Hinterhöfen gegen Fantasiegegner, reisen bald zu Major-Turnieren nach Rom und Dallas und stehen schließlich auf den originalgetreu nachgebauten Centre Courts der vier Grand-Slam-Turniere von Melbourne, Paris, Wimbledon und New York. Und spätestens dann treffen Sie auch auf die 24 lizenzierten Tennis-Stars von **Top Spin 2**: Roger Federer, Maria Sharapova und Kollegen ähneln ihrem realen Vorbild dabei nicht nur verblüffend deutlich im Aussehen, sondern auch in der Spielweise. Während etwa Andy Roddick nach dem Aufschlag bevorzugt ans Netz stürmt, vertraut Leyton Hewitt ganz auf die knallharten Returns seiner starken beidhändigen Rückhand.

Pro Evolution Tennis

Gut, dass **Top Spin 2** für jede Aktion der cleveren KI-Gegner die passende Schlag-Antwort parat



In diesem **Multiplayer-Partyspiel** versuchen Michael und Heiko, das Feld des Gegenübers einzufärben.

hat: Das Repertoire umfasst jede noch so kleine Tennis-Feinheit vom Drop-Lob über den Longline-Passierschlag bis zum Volley-Stoppball. Die Position Ihres

KÄFER AUF DEM HEILIGEN RASEN

Beim Test von Top Spin 2 sind uns folgende ärgerliche Bugs und Fehler aufgefallen:

- Die automatische Rumble-Funktion läuft nur auf dem Xbox-360-Gamepad einwandfrei. Andere Rumble-Pads funktionieren entweder gar nicht oder nur bei bestimmten Schlägen.
- Unglückliche Übersetzung: Das Einzel-Match verbirgt sich hinter dem Menüpunkt »Ausstellung«, der wörtlichen Übersetzung von »Exhibition«.
- Top Spin 2 verträgt keinen Task Switch. Sollten Sie aus Versehen die Windows-Taste drücken und danach zurück ins Spiel wechseln, so erscheint Ihr Spieler nur noch als schwarzer Schatten, und es kommt zu heftigen Rucklern.
- In seltenen Fällen stürzt Top Spin 2 mitten im Match ab und schickt Sie zurück auf den Desktop. Sicherheitshalber sollten Sie deshalb nach jeder überstandenen Runde den Menüpunkt »Karriere speichern und verlassen« wählen.



Tennis-Rollenspiel

Zu Karrierebeginn ist Ihr männlicher oder auch weiblicher Eigenbauspieler noch weit davon entfernt, sich mit Federer messen zu können. Denn während der Schweizer Ausnahmekönner die Aus-

DER KARRIEREMODUS



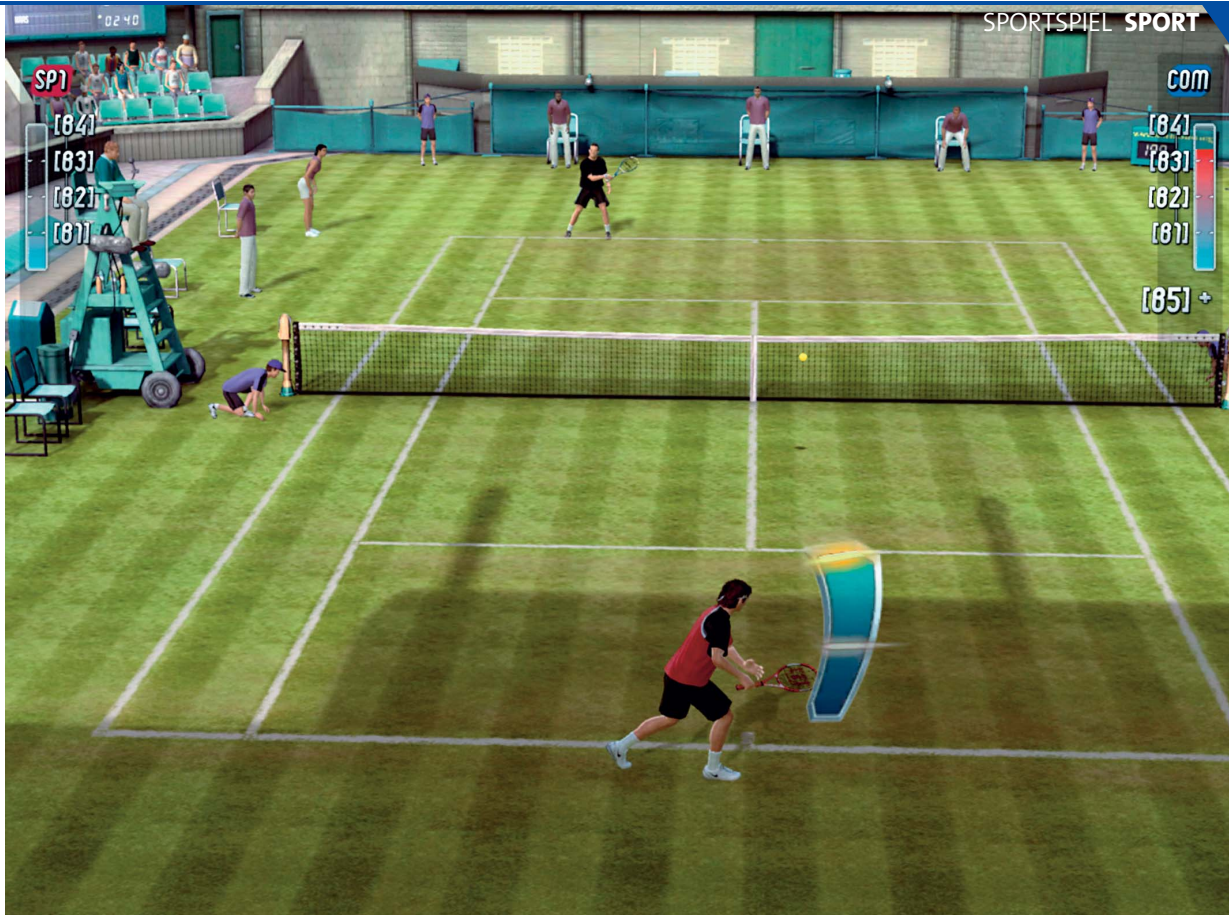
Per **Editor** bestimmen wir das Aussehen unseres Spielers.



Unser erstes **Turnier** findet in einem Urlaubsclub statt.



Erspielte Sterne verteilen wir auf unsere elf **Talente**.



In Person von Roger Federer (Vordergrund) versuchen wir auf dem Centre Court von **Wimbledon** einen Risikoschlag. Dazu müssen wir die Schwunganzeige im gelben Bereich stoppen. Die Momentum-Balken oben links und oben rechts zeigen, dass unser Gegner mehr fortgeschrittene Schläge ausführen darf.

Spielers, die Zeit für den Schlag und eine gehörige Portion Timing entscheiden, ob der Ball im Feld, Netz oder Aus landet. Enorm viele Fehler- und damit auch Frustquellen für Tennisneulinge, zumal Sie die hilfreichen Schlag-Tutorials nicht separat anwählen dürfen. Stattdessen müssen Sie im Karriere-Modus warten, bis Ihr Coach sich bequemt, Ihnen weiterzuhelfen.

Tennisfans und Kenner des Vorgängers freuen sich dagegen über die verblüffend glaubwürdigen Ballwechsel und die realistischen Auswirkungen des Bodenbelags. So springt die Filzkugel auf Sand deutlich hö-

her ab als auf Gras und kullert selbst nach einem verunglückten Stoppball gern noch über die Netzkante. Trotz solcher Glücksfaktoren haben Sie dank der präzisen Steuerung stets das Gefühl, dass allein Können und Taktik entscheiden – ein gutes Gamepad vorausgesetzt. Denn **Top Spin 2** ermöglicht zwar auch die Spielerkontrolle per Maus und Tastatur, die extrem empfindliche Mausabfrage macht platzierte Schläge jedoch nahezu unmöglich.

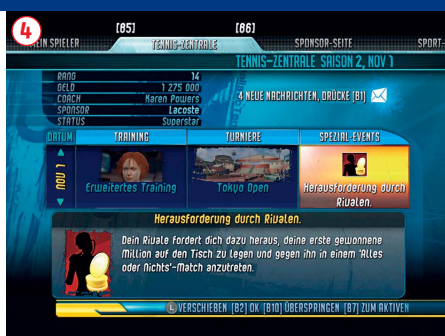
Zwo, eins, Risiko

Erfolgreiche Schläge steigern in **Top Spin 2** nicht nur Ihr Glücksge-

fühl, sondern auch Ihre spielerischen Möglichkeiten. Erfolgreiche Aktionen erhöhen eine Momentum-Balkenanzeige, und wenn diese einen bestimmten Wert erreicht, können Sie auf die neuen »Fortgeschrittenen Schläge« zurückgreifen: Der Konterschlag rettet bei harten ersten Aufschlägen oder Schmetterbällen und kostet nur wenig Momentum, während der Topspin-Passierball nahezu den kompletten Balken leert, dafür aber bei richtigem Timing fast sicher den Punkt bringt. Cleverer Motivationskniff: Die fortgeschrittenen Schläge erlernen Sie im Karriere-Modus nach und

nach von den Tennisstars – allerdings erst, wenn Sie diese zuvor in einem Trainingsmatch besiegen konnten.

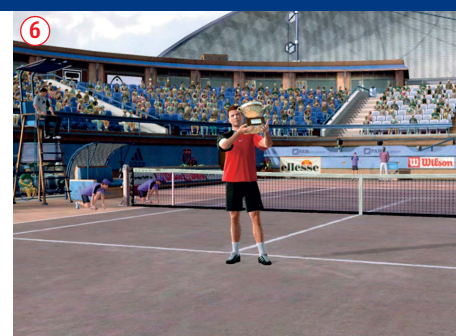
Noch mächtiger, jederzeit verfügbar, aber deutlich schwieriger in der Ausführung sind die Risikoschläge wie Stoppball, Cross oder Power-Return: Um diese Schläge möglichst erfolgreich zu platzieren, müssen Sie binnen Zehntelsekunden einen golfspielähnlichen Schwungbalken aufrufen und im richtigen Moment stoppen. Das erfordert Ninja-Reflexe und lohnt eigentlich nur in ohnehin schon ausweglosen Situationen – umso



Der **Kalender** zeigt verfügbares Training und Turniere.



Mit **Trainingsspielen** verdienen wir weitere Talentsterne.



Geschafft: Wir recken den ersten **Pokal** in die Höhe.



Die Tennis-Stars wie **Maria Sharapova** sehen ihren realen Vorbildern erfreulich ähnlich.

lauter der Jubelschrei, wenn ein solcher Schlag im Feld landet.

Wirbelt Asche auf

Spektakuläre Schläge gehören spektakulär inszeniert. **Top Spin 2** beweist da Sportgeist und zeigt auch grafisch und akustisch ganz großes Tennis: Fast fotorealistische Spieler hechten geschmeidig animiert nach dem Ball und wirbeln dabei rote Asche in die Luft. Es ist jedoch weniger die Technik als vielmehr die immer wieder verblüffende Liebe zum Detail, die Sie mitten auf den Centre Court versetzt. So jubelt das animierte 3D-Publikum umso lauter, je

trickreicher Sie den Punkt erzielen; bei den Neu Delhi Open begrüßt der Stadionsprecher die Spieler auf Hindi. Und nach dem hart erkämpften Wimbledonsieg stemmen Sie den originalgetreu nachgebauten Siegerpokal in die Höhe. Dieses ultimative Ziel jedes Tennisprofis erreichen geschickte Gamepad-Sportler zwar schon nach rund acht bis zehn Stunden, der Online-Modus via Gamespy (leider ohne Weltrangliste) und vor allem die enorm spaßigen Duelle an einem Rechner lassen dem vorzeitigen Karriereende jedoch keine Chance. **HK**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:8091

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Tennis zählt für mich zum Lahmsten, was das Sportfernsehen zu bieten hat. Entsprechend unbedarft wagte ich mich an Top Spin 2 heran und ging erstmal unter: Die KI spielt extrem stark, Tutorials gibt's nur im Karrieremodus. Letzterer lässt mich aber kalt – ich will spielen, nicht managen. Also muss ich mich durch Einzelpartien quälen und üben, üben, üben. Nach rund zwanzig Partien wandelt sich Top Spin 2 dann vom Frustprogramm zum spannend-flotten Tennisspaß. Nichts für Ungeduldige, aber weitaus unterhaltsamer als im Fernsehen.

»Steiniger Weg zur Tennisspitze«

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Der Tennisspieler wirft seinen Schläger auf den Rasen, ich mein Gamepad auf den Schreibtisch. Noch nie habe ich mich mit einer Sportspielfigur so sehr identifiziert wie mit meinem selbstgebastelten Tennistalent. Schließlich habe ich ihn nicht nur erschaffen, sondern auch mit ihm gelernt, wenn er einen neuen Schlag beigebracht bekam. Mit ihm gelitten nach der ersten herben Niederlage. Und mit ihm gejubelt beim ersten Turniersieg.

Aber auch ohne das ganze Karriere-Brimborium ist Top Spin 2 eine Offenbarung für jeden Tennisfan: Es simuliert seine Sportart fast ebenso realistisch wie Pro Evolution Soccer 6 den Fußball und serviert massig originalgetreue Stars und Stadien. Tennisneulinge dürften sich jedoch angesichts des riesigen Schlagrepertoires etwas überfordert fühlen und sollten deshalb lieber auf Virtua Tennis 3 warten. Alle anderen müssen zuschlagen – pardon: aufschlagen!

»Aufschlag der Emotionen«



Ein **Aufschlag** aus der hübschen, aber unübersichtlichen Verfolgerperspektive.

TOP SPIN 2 SPORTSPIEL

ENTWICKLER	PAM (Top Spin, GS 12/2004: 85 Punkte)	TERMIN (D)	1.12.2006
PUBLISHER	Anaconda	CA. PREIS	40 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ohne Altersbeschr.
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 30 S. Handbuch		

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 20 Stunden



GENRE: SPORT		
LIZENZ	keine	komplett
MANAGEMENT	keins	komplex
SPIELABLAUF	Action	Taktik
KARRIERE	keine	ausgefeilt
REALISMUS	Arcade	Simulation

ANSPRUCH

EINSTIEGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
EINSTIEG											
SPIELMECHANIK											
SPIELTEMPO											
HILFEN											
SPEICHERSYSTEM											

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
MINIMUM											STANDARD	OPTIMUM	
2,2 GHz Intel											2,8 GHz Intel	3,6 GHz Intel	Radeon 9500 / 9600
XP 2000+ AMD											XP 2600+ AMD	A64 3500+ AMD	Geforce 6600 GT
512 MB RAM											1,0 GB RAM	1,0 GB RAM	Radeon X600 / X700
4,5 GB Festplatte											4,5 GB Festplatte	4,5 GB Festpl.	Radeon 9700 / 9800
											Gamepad	Xbox-360-Pad	Geforce 6800 GT
													Radeon X800 XL
													Geforce 7600 GT
													Radeon X850 XT
													Radeon X1900 XT
													Geforce 7900 GTX

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER)	Einzel (2), Doppel (4), Partyspiele (4)
SPIELTYPEN	An einem PC, Netzwerk, Internet SERVERSUCHE Gamespy
DEDICATED SERVER	Nein
FAZIT	Riesenspaß an einem Rechner, online nur wenige Optionen und keine Weltrangliste.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Spieler + geschmeidige Animationen + 3D-Publikum + abwechslungsreiche Stadien - immer wieder Ruckler	9/10
SOUND	+ dynamische Publikumsreaktionen + Stadiondurchsagen in Landessprache + realistische Effekte - kein Surround-Sound	9/10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + viele Trainings-Minispiele und Schlag-Tutorials ... - ... die es aber nur im Karrieremodus gibt	7/10
ATMOSPHÄRE	+ originalgetreue Spieler, Stadien und Tennisausrüstung - viele Fantasiegegner im Karrieremodus - Wiederholungen fehlen	8/10
BEDIENUNG	+ mit Gamepad sehr präzise - passt sich automatisch dem Eingabegerät an - missglückte Maussteuerung	9/10
UMFANG	+ abwechslungsreiche Karriere + Partyspiele + Online-Modus - kein Davis-Cup - Karriere etwas kurz	8/10
REALISMUS	+ glaubwürdige Ballphysik samt Netzrollern und Abprallern + gut recherchierte Spielerstärken - endlose Netzduelle	9/10
KI	+ unterschiedliche Spielweise je nach Gegner + setzt alle Schlagvarianten sinnvoll ein - zu stark beim ersten Aufschlag	8/10
MANAGEMENT	+ Fähigkeitenentwicklung wie im Rollenspiel + Sponsoring - viel Geld, aber wenig Investitionsmöglichkeiten	9/10
SPIELZÜGE	+ geniale Verzahnung von Momentum und fortgeschrittenen Schlägen + Risikoschläge wie Stoppbälle und Drop-Lobs	10/10

PREIS/LEISTUNG GUT

FAZIT: KONKURRENZLOS GUTE TENNIS-SIMULATION.





In harten Duellen fahren Sie um den Wagen des Gegners.



Das Tuning wirkt sich stark auf das Fahrverhalten aus.



Die Cockpitperspektive vermittelt naturgemäß das beste Geschwindigkeitsgefühl. Neu im Rally-Genre: mitfahrende Ghosts.

Extrem-Staubfressing

XPAND RALLY XTREME

Lang ist's her, dass es die letzte Rallye-Simulation gab. Umso erfreulicher, dass mal wieder ein gelungener Genrevertreter an die Startlinie fährt.



Wer hat gesagt, Auto fahren wäre leicht? Klar, auf der Landstraße, dem Supermarktparkplatz oder der eigenen Garagenauffahrt vielleicht. Nicht aber bei einer Rallye-Meisterschaft: Unbefestigte Schotter- und Schlammrinnen, Bäume, Felsen und Haarnadelkurven sowie die gnadenlos tickende Stoppuhr fordern das Letzte von jedem Profifahrer. Als solcher brettern Sie in **Xpand Rally Xtreme** vom polnischen Entwickler Techland (**Call of Juarez**, **Chrome**)

durch die Botanik. Dabei benötigen Sie fast genauso viel Konzentrationsvermögen wie die echten Rallye-Piloten. Denn in Sachen Schwierigkeitsgrad richtet sich **Xpand Rally Xtreme** fast nur an Fortgeschrittene.

Golf? Wolf? Hä?

Der Karrieremodus von **Xpand Rally Xtreme** macht nichts grundlegend neu: Sie wählen aus mehreren Turnieren ein Rennen aus, erfahren sich Siegpriämien und investieren diese in Tuning oder gleich ein neues Auto. Wenn Sie die verfügbaren Wettkämpfe im Schnitt als Zweitplatzierter verlassen, schaltet das Spiel nach und nach weitere Turniere frei. Das motiviert, denn im Verlauf dürfen Sie immer bessere Autos kaufen. Wo Sie zu Beginn noch mit schwach motorisierten und frontangetriebenen Möchtegern-Rallyeboliden fahren, warten später verhältnismäßig monströse Ge-

ländewagen mit Allradantrieb. Eines haben die über 20 Fahrzeuge aber gemein: Durch fehlende Lizenzen sehen sie ihren Vorbildern zwar verblüffend ähnlich, tragen aber teils lächerliche Fantasienamen. Wir sagen nur: RV Wolf 520.

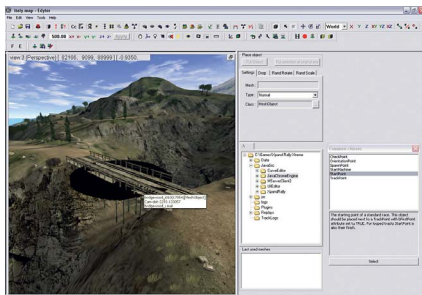
Unser Rat: Lenkrad!

Wenn Sie ein neues Profil anlegen, dürfen Sie zwischen »Arcade« und »Simulation« wählen, wodurch Sie im weitesten Sinne den Schwierigkeitsgrad festlegen. So lenken sich die Boliden im Actionmodus angenehmer gutmütig, in der Simulationsvariante benötigen Sie hingegen deutlich mehr Finger- und Zehenspitzengefühl. Problem: Sie dürfen den Schwierigkeitsgrad während der laufenden Kampagne nicht wechseln.

Wer also nach ein paar Rennen merkt, dass ihm der Simulationsmodus zu schwer ist, muss wohl oder übel von vorne anfangen. Die Fahrzeuge lassen sich übrigens sehr gut mit Tastatur steuern – allerdings reagieren sie dann etwas zu sensibel. Greifen Sie lieber zu einem Lenkrad mit Force-Feedback-Unterstützung. Dann entfaltet **Xpand Rally Xtreme** sein volles Potenzial, auch wenn manche Rüttelleffekte ruhig stärker hätten ausfallen können.

Scheibenkleister

Im Vergleich zu **Colin McRae Rally 05** wirkt das Fahrverhalten etwas weniger realistisch. Selbst im Simulationsmodus



Im mächtigen Editor bauen Sie eigene Strecken. Dabei brauchen Sie aber viel Einarbeitungszeit.



Sie können das Auto **komplett zerlegen**. Wir verlieren gerade Motorhaube und Heckschürze.

scheinen die Reifen mehr über die Piste zu gleiten, als sich tief in den Dreck zu graben. Trotzdem vermittelt das Spiel beim Fahren einen recht lebensechten Eindruck. Das liegt hauptsächlich an dem sehr detaillierten optischen Schadensmodell, durch das Sie fast jedes Teil am Auto (von der Motorhaube über die Türen bis zu den Seitenschürzen) demolieren oder ganz verlieren können. Schade nur, dass sich das kaum auf das Fahrverhalten auswirkt – Ihr Fahrzeug wird im Grunde nur langsamer. Ungewöhnlich für ein Rennspiel: **Xpand Rally Xtreme** bietet gleich fünf Kamera Perspektiven. Naturgemäß vermitteln die Motorhauben- und Stoßstangenkameras das beste Geschwindigkeitsgefühl. Die Cockpit-Perspektive ist den Entwicklern besonders gut gelungen. So gibt's selbstständig funktionierende Scheibenwischer, und wenn Sie ein Hindernis rammen, haben Sie fortan mit Rissen in der Windschutzscheibe zu kämpfen, die Ihnen die Sicht erschweren.

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Bis Colin McRae Dirt erscheint, ist noch eine Weile hin. Da kommt mir Techlands Xpand Rally Xtreme als Zeitvertreib gerade recht. Das Fahrverhalten ist zwar nicht so realistisch wie beim großen Konkurrenten, reicht aber völlig für ein paar spaßige Offroad-Rennen. Und da ich nun endlich meine Gegner auf der Strecke sehe, hocke ich noch verbissener am Lenkrad, um den Sieg davonzutragen. Apropos vermissen: Der im Verlauf zu stark ansteigende Schwierigkeitsgrad gehört unbedingt gepatcht. Dann können auch Einsteiger ran.

»Hartes Pflaster«



Déjà vu-KI

Mehr noch als in anderen Rallyspielen wird Tuning in **Xpand Rally Xtreme** ganz groß geschrieben. Ob Motoren, Getriebe, Stoßdämpfer oder Bremsen – Sie können den Wagen bis ins kleinste Detail Ihren Bedürfnissen anpassen. Es gibt sogar unterschiedliche Reifen für Schlamm, Staub, Sand, Schotter, Asphalt, Schnee oder Eis. Das Tuning wirkt sich nicht nur spürbar auf das Fahrverhalten aus, sondern ist elementar wichtig für Ihren Erfolg. Denn wer sein Auto nicht ständig gewissenhaft auf dem neuesten Stand hält und Geld in bessere Teile investiert, kommt nicht gegen die harte Konkurrenz an. Von der bekommen Sie übrigens deutlich mehr mit als in jedem anderen Rallyspiel. Denn zum ersten Mal im Genre sehen Sie anhand eines Ghosts direkt auf der Piste, wie der Erstplatzierte fährt – das verstärkt das Wettkampfgefühl. Ärgerlich nur, dass man nicht wirklich von einer KI sprechen kann, denn die Gegner steuern stets gleich, machen immer dieselben Fehler und fahren mit denselben Zeiten durchs Ziel.

Mal hier, mal da

Rallye-Fahrer sind Weltenbummler. In **Xpand Rally Xtreme** fahren Sie durch Malaysia, China, Japan sowie Süditalien oder das Monument Valley im US-Bundesstaat Arizona. Allerdings ähneln sich die Strecken gerade zu Beginn sehr stark. Dass Sie durch den malaysischen statt durch den japanischen Dschungel fahren, erkennen Sie im



In **Offroad-Turnieren** fahren Sie gegen drei Kontrahenten – Rempelen inklusive.

Grunde nur durch vereinzelte, weit entfernte Bauwerke. Apropos weit entfernt: Wie etwa in **World Racing 2** schlängeln Sie sich nicht durch eng begrenzte Streckenschläuche, sondern heizen über weitläufige und aufwändig gebaute Karten, die besonders auf Anhöhen mit einer

immensen Weitsicht protzen. Vegetation und Beleuchtung sind auf hohem Niveau, allerdings gelingt es den etwas zu stark eingesetzten Unschärfefekten nicht, die schwammigen Texturen und detailarmen Autos zu verschleiern.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3152

XPAND RALLY XTREME RENN Spiel

ENTWICKLER Techland (Call of Juarez, GS 10/2006: 87 Punkte)
PUBLISHER Deep Silver
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 32 S. Handbuch

TERMIN (D) 29.11.2006
CA. PREIS 30 Euro
USK ohne Altersbeschr.

► DVD: Video-Special

► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie [QUICKLINK 3151](#)

► USK: ohne Altersbeschränkung

ANSPRUCH			EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12												
TECHNIK <table border="1"> <thead> <tr> <th>FÜR ÄLTERE PCs</th> <th>FÜR STANDARD-PCs</th> <th>FÜR HIGHER-PCs</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD</td> <td>2,2 GHz Intel XP 2000+ AMD</td> <td>2,5 GHz Intel XP 2400+ AMD</td> </tr> <tr> <td>256 MB RAM</td> <td>512 MB RAM</td> <td>512 MB RAM</td> </tr> <tr> <td>1,3 GB Festplatte</td> <td>1,3 GB Festplatte</td> <td>1,3 GB Festplatte</td> </tr> </tbody> </table> PROFIERT VON Force Feedback BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ StarForce TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1												FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD	2,2 GHz Intel XP 2000+ AMD	2,5 GHz Intel XP 2400+ AMD	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM	1,3 GB Festplatte	1,3 GB Festplatte	1,3 GB Festplatte
FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs																					
1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD	2,2 GHz Intel XP 2000+ AMD	2,5 GHz Intel XP 2400+ AMD																					
256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM																					
1,3 GB Festplatte	1,3 GB Festplatte	1,3 GB Festplatte																					
MULTIPLAYER GUT SPIELMODI (SPIELER) Alle Rennmodi der Kampagne (4) SPIELTYPEN Internet, LAN DEDICATED SERVER Ja FAZIT Viele Serveroptionen laden zum Rasen ein. Auf Dauer fehlt es an Abwechslung.																							

BEWERTUNG

GRAFIK	+ dichte Vegetation + enorme Weitsicht + schicke Beleuchtung + etwas detailarme Autos	7/10
SOUND	+ passende Geräuschkulisse + gute Effekte + etwas zu zahme Motorensounds	7/10
BALANCE	+ zwei Schwierigkeitsgrade + leichter Einstieg + wird recht zügig extrem schwer + dann kein Raum für Fehler	6/10
ATMOSPHÄRE	+ Wettkampfgefühl durch Ghost-Fahrer + Rennmodi mit echten Rempelen + detailliertes Schadensmodell + keine Lizenzen	7/10
BEDIENUNG	+ gut mit Tastatur steuerbar + hervorragend mit Lenkrad + teils schwache Force-Feedback-Effekte	9/10
UMFANG	+ zusätzliche Rennmodi + über 20 Autos + mächtiger Streckeneditor	7/10
FAHRVERHALTEN	+ im Arcademodus sehr zugänglich + Im Simulationsmodus angenehm fordernd + etwas zu sensibel	7/10
KI	+ fährt als Ghost mit + realistische Zeiten + macht immer dieselben Fehler an denselben Stellen	8/10
TUNING	+ massenhaft Tuningteile + Fahrzeugeinstellungen sehr genau einstellbar + Tuning wirkt sich ziemlich stark aus	9/10
STRECKENDESIGN	+ weitläufige Areale + später abwechslungsreich fordernde Rallyepisten + zu Beginn sieht alles gleich aus	8/10

PREIS/LEISTUNG GUT

SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

FAZIT: GELUNGENE RALLYE-RASEREI FÜR FRUSTRESISTENTE.

02/2007 GameStar

Vor ihrer Zeit als Entwicklerfirma hat Techland Spiele in Polen als Publisher vertrieben.

111

Schnee von gestern

WINTER GAMES 2007

Knapp ein Jahr nach Torino 2006 liefern die Entwickler die Quasi-Fortsetzung des Sportspiels nach. In der hat sich kaum etwas getan.

Man könnte es fast als Disziplin für die nächsten Winterspiele vorschlagen: Suchen Sie die Unterschiede zwischen **Torino 2006** und seinem Nachfolger **Winter Games 2007**! Denn obwohl der Entwickler 49 Games diverse Details verändert hat, sind die beiden Spiele fast identisch. Das stört im Grunde wenig, war doch **Torino 2006** ein gutes Spiel. Bleibt nur die Frage:

Braucht man **Winter Games 2007** dann überhaupt?

Aller guten Dinge sind drei...zehn

13 mal mehr, mal weniger realistisch simulierte Disziplinen stehen zur Auswahl, von der Ski-Abfahrt (Slalom, Super-G etc.) über Bobfahren (2er- und 4er-Bob) bis hin zum Skisprung, Eisschnelllauf und Biathlon. Im Gegensatz zu **Torino 2006** ist nun auch Curling dabei. Das macht in Ubisofts **Curling 2006** aber mehr Spaß. Wahlweise starten Sie ein Turnier aus sieben oder 13 zufällig zusammengestellten Disziplinen oder legen die Anzahl und Reihenfolge in übersichtlichen Menüs selbst fest. Optionen suchen Sie vergebens – Sie dürfen nicht mal das Geschlecht der Athleten bestimmen. In den Wettkämpfen selbst zeigen Ihnen hilfreiche Anzeigen am unteren Bildschirmrand, welche Taste Sie wann drücken müssen. Beim Bobfahren hält Sie neuerdings eine Ideallinie auf Kurs. Leicht ist **Winter Games**

2007 trotzdem nicht. Selbst auf dem zweiten von vier Schwierigkeitsgraden kommen Sie nur mit einiger Übung aufs Siebertreppchen. Wem das nichts ausmacht, der kann sich dann auch an den 43 teils bockschweren Mini-Aufgaben versuchen. Technisch hat sich im Vergleich zu **Torino 2006** nichts getan; das Spiel sieht aber nach wie vor gut aus und vermittelt besonders



In der **Bobbahn** gibt es nun eine Ideallinien-Anzeige.



Neue Disziplin gegenüber Torino 2006: **Curling**.

beim Super-G und im Eiskanal ein ganz hervorragendes Geschwindigkeitsgefühl.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3006

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Ob die Detailverbesserungen und die neue Disziplin in **Winter Games 2007** tatsächlich einen Neukauf rechtfertigen, bezweifle ich ernsthaft. Dafür ähneln sich Nachfolger und Original zu stark. Aber Spielern, die **Torino 2006** nicht kennen, sich aber mal am Wintersport probieren möchten, kann ich RTIs Titel wärmstens empfehlen. Fans mit Schnee im Blut lege ich die Winterspiele sowieso ans Herz – nirgendwo sonst werden Sie momentan derart gefordert. Und in Sachen spielerischer Abwechslung hat **Winter Games 2007** ohnehin Gold verdient.

»Wer sagt, Sport wäre leicht.«



Super-G-Abfahrten vermitteln ein sehr gutes Geschwindigkeitsgefühl. (1280x960)

WINTER GAMES 2007 SPORTSPIEL

ENTWICKLER 49 Games (Torino 2006, GS 03/2006: 74 Punkte)
PUBLISHER RTL Interactive
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 22 S. Handbuch

TERMIN (D) 7.12.2006

CA. PREIS 40 Euro

USK ohne Altersbeschr.

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
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
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,2 GHz Intel 1,2 GHz AMD 256 MB RAM 1,2 GB Festpl.	1,6 GHz Intel XP 1400+ AMD 256 MB RAM 1,2 GB Festpl.	2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 1,2 GB Festpl.

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

3D-GRAFIKARTEN
Radeon 9500 / 9600
Geforce 6600 GT
Radeon X600 / X700
Radeon 9700 / 9800
Geforce 6800 GT
Radeon X800 XL
Geforce 7600 GT
Radeon X850 XT
Radeon X1900 XT
Geforce 7900 GTX

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

SPIELMODI (SPIELER) Hotseat-Modus (4), Splitscreen (2)
SPIELTYPEN An einem PC
DEDICATED SERVER Nein
FAZIT Kaum Wettkampfstimmung im Hotseat-Modus. Splitscreen macht hingegen Spaß.

BEWERTUNG

GRAFIK	geschmeidige Animationen oft schwammige Texturen	recht detaillierte Umgebung hässliches Publikum	7/10
SOUND	gelungene Soundkulisse ...der sich aber schnell wiederholt	gut gesprochener Kommentar... unpassende Musik	6/10
BALANCE	vier Schwierigkeitsgrade für Einsteiger zu schwer	nützliche Hilfen	8/10
ATMOSPHÄRE	gute Wettkampfstimmung nette Siegerehrungen und Einweihungsfeier	keine Lizenzen	8/10
BEDIENUNG	intuitive Tastatur-Steuerung nicht bei jeder Disziplin ideal gelöst	sehr leicht zu erlernen	8/10
UMFANG	13 Disziplinen Multiplayer-Teil	43 motivierende Bonusaufgaben keinerlei Langzeitmotivation	8/10
REALISMUS	sehr arcade-lastig und leicht zu beherrschen Disziplinen unterschiedlich realistisch		6/10
KI	meistens nachvollziehbare Zeiten besonders beim Curling sehr clever		9/10
MANAGEMENT	alle Nationen spielen sich gleich nicht wählbar	Geschlecht der Athleten keine Kampagnen-Optionen	2/10
SPIELZÜGE	jede Disziplin spielt sich anders schwer zu meistern	leicht zu lernen, sehr abwechslungsreich	10/10

PREIS/LEISTUNG **AUSREICHEND** SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

FAZIT: **ABWECHSLUNGSREICHE, KURZWEILIGE WINTERSPIELE.**



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK 3005



► USK: ohne Altersbeschränkung

BIATHLON 2007

Der erste talentierte Wintersport-Shooter.

Durchschnittswertung aller bisher in GameStar getesteten Biathlon-Simulationen: 29 Punkte. Keine allzu har-

te Konkurrenz für die Wintersport-Fließbandarbeiter von 49 Games (**Skispringen 2007**, **Ski Alpin Racing 2007**, **Winter Games 2007**) zumal sie die Kombination aus Skilanglauf und Scheibenschießen schon in **Torino 2006** recht Spaßig umgesetzt haben. Das Grundprinzip von **Biathlon 2007** funktioniert tatsächlich prächtig: Mit den Pfeiltasten steuern Sie Ihren Athleten über neun halbwegs originalgetreu nachgebaute Loipen wie Ruhpolding oder Oberhof, die Leertaste bestimmt den Krafteinsatz. Je nach Streckenprofil knabbert das Laufen mehr (Anstieg) oder weniger (Abfahrt) an Ihren Ausdauerreserven, die Sie auch mit Zwischensprints



Positionskampf im **Massenstart-Rennen**. Andere Rennmodi fehlen.

immer weiter aufbrauchen. Klingt simpel, erfordert aber ebenso gute Loipenkenntnisse wie taktische Planung. Am Schießstand helfen dagegen nur Fingerspitzengefühl und Luftanhalten per Tastendruck, um das zitterige Fadenkreuz in Richtung Scheibe zu bewegen.

Talent bringt **Biathlon 2007** also mit, dafür fehlt es bei der Motivation: Die Karriere entpuppt sich als uninspirierte Aneinanderreihung von Rennen – oh-

ne Training, ohne Ausrüstungskauf, ohne Sponsoren. Einziger Rennmodus ist der Massenstart, es gibt weder Verfolgungs- noch Staffelwettbewerbe.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3144

RTL BIATHLON 2007

GENRE	Sportspiel
PUBLISHER	49 Games / RTL Interactive
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortg.
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

60

► DVD: Test-Check

► USK: ohne Altersbeschränkung

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Sie mögen Biathlon? Dann kaufen Sie **Winter Games 2007** vom gleichen Entwickler. Denn das simuliert das Skifahren und Schießen genauso gut und liefert außerdem noch zwölf weitere Wintersportdisziplinen. Ob ich nun auf einer oder auf neun Strecken fahre, macht für mich keinen Unterschied, weil sich der Spielablauf ohnehin ständig wiederholt. Wo bleiben die zusätzlichen Reize wie Trainings-Minispiele, Staffelfahren, Siegerehrungen oder ein motivierender Karrieremodus? So lange 49 Games hier nicht nachbessert, bleibt Biathlon für mich ein Fernsehersport.

»Talent ist nicht alles«



BIATHLON CHAMPION 2007



Dichtes **Schneetreiben** verhindert den Sieg nicht.

Im Vergleich mit **RTL Biathlon 2007** verliert **Biathlon Champion 2007** in den Kategorien Präsentation, Bedienung und Zugänglichkeit. Dafür punktet die Simulation durch mehr Realismus, mehr Taktik und einen größeren Managerteil. Einsteigern und Gelegenheitsspielern sei aber erst die RTL-Konkurrenz empfohlen.

PCL

SOMMER SPORT PACK



Es heißt, **Beach Volleyball** sei sexy...

Wer mitten im Winter ein **Sommer Sport Pack** angeboten bekommt, stutzt erstmal. In diesem Fall zu Recht. Die Sammlung von fünf Sportarten (darunter Beach Soccer und Beach Volleyball) bietet unansehnliche Grafik, miese Steuerung und keine Abwechslung. Das hätte schon vor zehn Jahren niemand gekauft.

PCL

BASKETBALL MANAGER 2007



Die **Spieldarstellung** in voller Pracht.

Nach Handball in der letzten und Eishockey in dieser Ausgabe, nun der nächste und gleichzeitig schlechteste Nicht-Fußball-Manager: **Basketball Manager 2007**. Grafik gibt es keine, da alles textbasiert funktioniert, und die Spieldarstellung rückt keine notwendigen Informationen raus. So wird Basketball zum Glücksspiel.

PCL

BIATHLON CHAMPION 2007

GENRE	Sportspiel
PUBLISHER	So What / Emme
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschrittene
MINIMUM	1,6 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

51

SOMMER SPORT PACK

GENRE	Sportspiel
PUBLISHER	Incagold
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	500 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	UNGENÜGEND

10

BASKETBALL MANAGER 2007

GENRE	Sportmanager
PUBLISHER	Icehole / Beat Games
CA. PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	800 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

39

Da geht der Puck ab!

EISHOCKEY-MANAGER 2007

Wer keinen Fußball mag, aber Sportmanager-Spiele, hatte bisher schlechte Karten. Bisher...

Wer ist amtierender deutscher Meister im Fußball? Klar, die Bayern. Und wer im Eishockey? Äh, Köln, Mannheim oder doch Berlin? Abseits vom Fußball und von Lichtgestalten wie Boris Becker oder Michael Schumacher tun sich andere Sportarten schwer mit der öffentlichen Präsenz. Auch der **Heimspiel Eishockeymanager 2007** von Greencode begibt sich auf ein Terrain, das hierzulande vom Fußball besetzt ist: das der Sport-Managementspiele.

Text schlägt Bild

Der bereits vor zwei Jahren erschienene Vorgänger **DEL Eishockeymanager 2005** überzeugte



Die **Menüs** sind meist aufgeräumt und übersichtlich.

te durch seinen ausgefeilten Managementpart, die offizielle DEL-Lizenz und großen Umfang (auch dank dem Editor). Der Nachfolger knüpft daran nahtlos an. Auch hier trainieren, organisieren und verwalten Sie einen Eishockeyklub, wahlweise aus der ersten bis vierten deutschen Liga oder einer ausländischen Liga (die leider ohne Lizenz). Über gut aufgeräumte Menüs bestimmen Sie die Aufstellung und Taktik, führen Vertragsverhandlungen oder bauen das Stadion aus. Spieltage werden entweder in einem Textmodus oder in einer 3D-Ansicht ausgetragen. Während der Textmodus wie beim Fußballkonkurrenten **Anstoss 2007** das Spielgeschehen gut und spannend wiedergibt, leidet die 3D-Darstellung an veralteter Grafik und unrealistischer Spieldarstellung. Zwar sieht man die grobe taktische Richtung gut umgesetzt, und das Spiel wogt realitätsnah hin und her, aber Tore fallen fast ausschließlich aus der Halb- oder Ferndistanz. Tore aus dem Getümmel, umspielte Tor-



In der **3D-Spieldarstellung** hat sich seit dem Vorgänger nur wenig getan.

warte oder korrekte Powerplay-Situationen sind Fehlanzeige.

Entscheidungsfaul

Das Spiel kann in fünf Schwierigkeitsgraden bestritten werden. Vom Einsteiger bis zum Profi dürfte sich da jeder zu rechtfinden, zumal die meisten

Management-Menüs über eine Automatik-Funktion verfügen. Haben Sie zum Beispiel keine Lust, sich um die Stadionrenovierung oder die Aufstellung zu kümmern, können Sie das dem Computer überlassen. Der entscheidet meist vernünftig. **PCL**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3192

HEIMSPIEL EISHOCKEYMANAGER 2007 EISHOCKEYMANAGER

ENTWICKLER Greencode (DEL Eishockeymanager 2005, GS 11/04: 81 Punkte)
PUBLISHER The Games Company
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Schuber, 1 DVD, 46 S. Handb. USK ohne Altersbeschr.



TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHER-PCs			3D-GRAFIKKARTEN	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM				
1,8 GHz Intel			2,0 GHz Intel			2,8 GHz Intel				■ Radeon 9500 / 9600
XP 1800+ AMD			XP 2000+ AMD			XP 2800+ AMD				■ GeForce 6600 GT
256 MB RAM			512 MB RAM			1,0 GB RAM				■ Radeon X600 / X700
1,4 GB Festplatte			1,4 GB Festplatte			1,4 GB Festplatte				■ Radeon 9700 / 9800
										■ GeForce 6800 GT
										■ Radeon X800 XL
										■ GeForce 7600 GT
										■ Radeon X850 XT
										■ Radeon X1900 XT
										■ GeForce 7900 GTX

PROFITIERT VON –
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ k. Angabe
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER AUSREICHEND

SPIELMODI (SPIELER) Hot-Seat (4)
SPIELTYPEN Offline
DEDICATED SERVER –
FAZIT Multiplayer ausschließlich im Hot-Seat-Modus, daher nur für geduldige Spieler.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ angenehme Menüs + 3D-Darstellung von Stadion, Publikum und Umgebung hässlich + Spieleranimationen sehr hakelig	5/10
SOUND	+ schöne Stadionsounds + Musikkunterlegung + zu wenig Songtitel + Stadiongäusche kaum auf Spielszenen abgestimmt	6/10
BALANCE	+ fünf Schwierigkeitsgrade + jeder Schwierigkeitsgrad weiter individuell konfigurierbar + sehr viele Automatikfunktionen	9/10
ATMOSPHÄRE	+ DEL- und ASSTEL-Lizenz + Eishockey-Feeling + keine Hexenkessel-Atmosphäre + keine ausländischen Lizenzen (z.B. NHL)	7/10
BEDIENUNG	+ sinnvolle Maussteuerung + gute Menüleisten + nicht immer klar, was angeklickt werden kann + Menüs teils verschachtelt	7/10
UMFANG	+ 16 Ligen in zwölf Ländern + umfangreicher Editor + theoretisch endlos spielbar + bis zu vier Manager + nur Hot-Seat	9/10
REALISMUS	+ Spiele wogen hin und her + Ergebnisse realistisch + 3D-Spieldarstellung unrealistisch: nur Distanztore, kein Powerplay	6/10
KI	+ Automatik-Funktionen agieren sinnvoll + Spieler und Umfeld reagieren angemessen + gegnerische Taktik teils undurchschaubar	7/10
MANAGEMENT	+ viele Einstellungsmöglichkeiten + sehr gute Block-Verwaltung + Bau- und Finanzfähigkeit + Jugend und Presse vernachlässigt	9/10
SPIELZÜGE	+ Team setzt Taktik gut um + Spieleingriffe spürbar + Verhalten detailliert einstellbar + keine direkten Anweisungen im Spiel	8/10

PREIS/LEISTUNG GUT SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT: MANAGER-REFERENZ FÜR NICHT-FUSSBALLER.



PATRICK C. LÜCK

patrick@gamestar.de

Ich gebe es ja zu, Eishockey gehört nicht zu meinen bevorzugten Sportarten, aber trotzdem hat es mir der Heimspiel Eishockeymanager 2007 angetan. Vor allem der individuell einstellbare Schwierigkeitsgrad gefällt mir. So kann ich auf höchster Stufe trotzdem mit unendlichen finanziellen Reserven spielen und mich so ausschließlich auf die Spieltaktik konzentrieren. Oder ich gestalte mir den leichtesten Schwierigkeitsgrad spannender, indem ich die »Kann entlassen werden«-Funktion aktiviere. Und die automatischen Hilfen übernehmen die Aufgaben, auf die ich gerade keine Lust habe. Dafür muss ich bei anderen Spielen teure Co-Trainer einstellen. Wenn jetzt noch die Spieldarstellung zeitgemäß wäre, würde ich sogar die Fußball-Winterpause mit diesem Spiel verbringen.



»Ernsthafte Alternative«

SONIC RIDERS

Segas Igel ist nicht tot zu kriegen. Oder doch?



Dem Surfbrett von Tails geht mitten auf dem Kurs die Luft aus. Uns auch – vor Ärger.



► DVD:
Test-Check



► USK:
ab 6 Jahren

Sind Sie ein Ninja? Oder haben zufällig die Reflexe eines Kolibris? Wenn nicht, sollten Sie die Finger von dem Action-Rennspiel **Sonic Riders** lassen. Denn wie nach 15 Jahren **Sonic** nicht anders zu erwarten, hetzen Sie den blauen Igel mit einem unglaublichen Affenzahn durch die Levels – wenn auch diesmal nicht zu Fuß, sondern auf schnittigen Surfbrettern. Mäßiges Fahrverhalten, unfaire Gegner-KI und der knüppelharte Schwierigkeitsgrad nehmen dem Titel allerdings jeden Spielspaß.

Das Herz von **Sonic Riders** ist der spärliche Karrieremodus. Darin absolvieren Sie Aufga-

ben, etwa mindestens Dritter zu werden oder einen bestimmten Gegner zu überholen. Der Schwierigkeitsgrad überschreitet oft die Schmerzgrenze, denn das Spiel lässt keinen Raum für Fehler. Und die passieren bei so einem Höllentempo ständig. Zwar gibt es sammelbare Boni, die zum Beispiel Ihre Geschwindigkeit erhöhen oder einem Gegner die Antriebsluft klauen. Sie holen die unfair gut fahrenden Kontrahenten damit aber trotzdem nicht ein. Ärgerlich: In **Sonic Riders** gibt's (abseits der Kampagne) zwar viele verschiedenen Rennmodi, aber nur fünf Strecken dafür. Die hat das Team immerhin sehr ideen- und abwechslungsreich gebaut. Technisch ist das Spiel allerdings hoffnungslos veraltet: Die Comic-Grafik wirkt detailarm, und der Sound nervt bereits nach zehn Minuten. **DM**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/893

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Sonic Riders ist ein Paradebeispiel dafür, wie man einen bekannten Namen totreitet. Selbst als bekennender Igel-Fan der ersten Stunde trete ich das Spiel sofort in die Tonne. Fahrverhalten, Gegner-KI, Umfang, Schwierigkeitsgrad, Grafik und Sound – eigentlich alles in diesem Titel kommt nicht mal annähernd gegen die versammelte Rennspiel-Konkurrenz an. Da kann Sega noch so blau und dick »Sonic« auf die Packung schreiben.

»Die Marke ist tot!«



SONIC RIDERS

GENRE	Rennspiel
PUBLISHER	Sonic Team / Sega
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Profis
MINIMUM	1,0 GHz, 128 MB RAM, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

48