



Heiko Klinge
heiko@gamestar.de

EIN GENRE IN DER KRISE?

VERGANGENHEITSBEWÄLTIGUNG. Jahreswechsel, Zeit zu bilanzieren: In der GameStar-Ausgabe 1/05 lag die Durchschnittswertung unserer Sport-Charts bei 85,3 Punkten, ebenso in der Ausgabe 1/06. Und anno 2007? Nur 84,2, also mehr als ein Punkt weniger. Ein weiteres Indiz für die zuletzt sinkende Qualität: Nahezu alle Seriensportler mussten diese Saison Wertungseinbußen hinnehmen, egal ob **Fussball Manager**, **Pro Evolution Soccer**, **NHL**, **Fifa** oder aktuell **Skispringen** und **Need for Speed**. Allesamt keine schlechten Spiele, nur wirken sie im Vergleich zum Vorgänger mal mehr, mal weniger wie ein Vollpreis-Patch.

ZUKUNFTSPROGNOSE. Müssen wir nun ein ähnlich innovationsarmes Jahr 2007 befürchten? Ich glaube nicht, aus zwei Gründen: Zum einen verdichten sich die Hinweise, dass EA Sports in der nächsten Saison auf dem PC endlich die gleiche Grafikqualität liefern wird wie auf der Xbox 360. Zum anderen stehen jede Menge spannende Comebacks und vielversprechende neue Talente in den Startlöchern: Zu Ersteren zähle ich etwa **Colin McRae Rally** oder **Virtua Tennis 3**, zu Letzteren unter anderem das jüngst angekündigte Ferrari-Rennspiel der Ex-Simbin-Entwickler Blimey. Ich freue mich auf 2007!

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

Need for Speed: Carbon	124
Race	128
Skispringen 2007	132
Handball Manager 2007	132
Ski Alpin Racing 2007	133

GAMESTAR-SPORT-CHARTS 01/2007

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Unitang	Realismus // Fahrverhalten	KI	Management // Tuning	Spielezüge // Streckendesign	Kommentar
1	GTR 2	Rennspiel	10tacle	Simbin	10/06	91	7	10	8	8	10	9	10	9	10	10	
2	Pro Evolution Soccer 6	Sportspiel	Konami	Konami Tokyo	12/06	88	7	8	10	9	8	8	10	9	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	Juiced	Rennspiel	THQ	Juice Games	07/05	86	8	9	6	9	7	10	9	10	9	9	
9	Tony Hawk's AW	Funsport	DTP	Neversoft	06/06	86	6	10	8	9	10	10	7	9	7	10	Fun-Faktor statt KI
10	Need for Speed: Carbon	Rennspiel	Electronic Arts	EA Black Box	NEU	85	8	9	9	10	7	9	8	8	10	7	
11	Flight Simulator X	Flugsimulation	Microsoft	ACES	12/06	85	7	9	10	7	8	9	10	7	9	9	
12	Colin McRae Rally 2005	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	11/04 (87)	85	5	9	8	8	8	10	10	7	10	10	
13	Trackmania Sunrise	Rennspiel	Deep Silver	Nadeo	06/05	85	7	8	10	7	7	10	9	7	10	10	
14	MotoGP 3	Rennspiel	THQ	Climax	09/05	84	7	6	10	9	10	10	8	7	9	8	
15	World C. Snooker 2005	Sportspiel	Sega	Blade Interactive	06/05	84	5	7	8	10	8	10	10	9	8	9	
16	Top Spin	Sportspiel	Atari	Power and Magic	12/04 (85)	83	6	8	9	9	8	8	9	8	8	10	
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	NEU	80	7	8	7	7	8	6	10	9	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.





Unser KI-gesteuerter Kollege Colin (im grauen Porsche) hilft uns durch seinen Windschatten. Allerdings kommt ihm die Polizei in die Quere. (1280x960)

Geschwindigkeitsrausch, die Zehnte

NEED FOR SPEED CARBON

Mal wieder eine Tuning-Raserei, mal wieder heizen Sie nur nachts. Nur ein Aufguss also? Nicht ganz, denn Teamkollegen und Multiplayer-Modus sorgen für neue Herausforderungen.



Eigentlich müsste man böse sein auf Electronic Arts. Böse sein deshalb, weil sich die **Need for Speed**-Reihe seit Teil 7 inhaltlich kaum weiterentwickelt. Ob nun in **Underground 1** und **2** oder im direkten Vorgänger **Most Wanted** – immer wieder machen Sie eine fiktive Großstadt unsicher, rasen in illegalen Straßenrennen um Geld und Ruhm und schrauben mit Tuningteilen eine schmutzige Prollkarre zusammen. In **Need for Speed: Carbon** ist das – wenn wundert's – nun auch wie-

der so. Aber man kann Electronic Arts nicht böse sein. Denn obwohl sich **Carbon** in Sachen Spielprinzip und Szenario kaum von **Most Wanted** unterscheidet, sorgen einige frische Ideen erneut für sehr viel Fahrspaß.

Überholte Story

Schauplatz der Handlung ist Palmont City. Die Metropole ist in vier Gebiete unterteilt, in denen je eine Raser-Gang das Sagen hat. Ihr Ziel ist es, durch Rennsiege nach und nach sämtliche feindlichen Areale zu er-

obern, um irgendwann Darius herauszufordern, den egozentrischen Oberguru der Szene. Der hat Sie nämlich zu Unrecht bei der Polizei angeschwärzt, um unbemerkt mit einer Menge geklauter Kohle abzuhaufen. Und was hat Ex-Sergeant Cross (der farbige Bulle aus **Most Wanted**) damit zu tun? Zwar scheint sich die Geschichte zunächst zu einem spannenden »Wer war's«-Rätsel zu entwickeln, im Spielverlauf rutscht das Krimielement allerdings in den Hintergrund. Wie in **Most**

Wanted würden die Zwischensequenzen (von denen es in **Carbon** deutlich mehr gibt als im Vorgängerspiel) wieder mit echten Schauspielern gedreht und durch schicke Verwischeffekte und professionellen Schnitt sehr stylisch inszeniert.

Alle für einen

Größte Neuerung in **Need for Speed: Carbon**: Im Verlauf der Kampagne bewerben sich, ähnlich wie in **Juiced**, KI-Fahrer um einen Platz in Ihrem Team. Die insgesamt sechs Jungs und Mä-



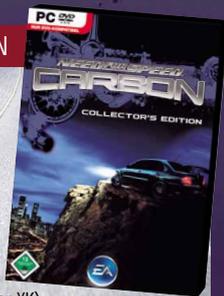
Im Verfolgungs-KO-Modus verwandelt sich immer der letzte Teilnehmer in einen Polizisten.



Die attraktive Nikki (rechts) steht Ihnen in der Kampagne mit Rat und Tat zur Seite.

COLLECTOR'S EDITION

Neben der normalen Verkaufsversion stellt Electronic Arts auch eine Collector's Edition von Need for Speed: Carbon in die Händlerregale. Inhalt: Vier zusätzliche Fahrzeuge (Nissan 240SX, Koenigsegg CCX, Chevrolet Camaro Concept und Jaguar XK), zehn bereits getunte Autos, sechs neue Turniere und zehn spezielle Vinyl-Sets. Zudem steckt in der Schachtel eine Making-of-DVD, die die Entstehungsgeschichte des Rennspiels dokumentiert. Die Collector's Edition kostet moderate 55 Euro.



dels haben unterschiedliche Fähigkeiten. Scouts erkunden die Strecke nach nützlichen Abkürzungen und markieren diese als gestrichelte Linie auf der Karte. Drafter setzen sich auf Kommando vor Sie und verhelfen Ihnen durch ihren Windschatten zu einem gewaltigen Geschwindigkeitsschub. Der Blocker hingegen rammt gegnerische Fahrzeuge von der Straße oder stellt sich quer, um eine Massenkarambolage zu verursachen. Nett: Auch wenn sich die sehr klugen Helfer nicht in Ihrem Blickfeld befinden, geben sie über Funksprüche Tipps, warnen vor heimtückischen Angriffen oder entschuldigen sich, wenn sie einen Fehler gemacht haben. Die Teamkameraden bringen zudem ein neues taktisches Element in die Rennen. Denn einerseits bringt jeder Helfer einen spezifischen Bonus mit (etwa um 25 Prozent stärkeres Lachgas), andererseits dürfen Sie immer nur ein Mitglied aufstellen. So gilt es stets abzuwägen, ob es im kommenden Turnier mehr auf Schnelligkeit

(Drafter), geschickte Abkürzungen (Scout) oder doch auf pure Gewalt (Blocker) ankommt.

Eine Bergfahrt, die ist...

Die Kampagne von Carbon ist mit zwölf bis 15 Spielstunden beileibe nicht so umfangreich wie im Vorgänger. Doch bevor Sie jetzt entrüstet aufschreien: Das tut dem Spiel richtig gut. Denn wo Sie in Most Wanted immer wieder auf Dauer nervige Fleißaufgaben und teils knüppelharte Polizeiverfolgungsjagden absolvieren mussten, ist in Carbon jedes Rennen wichtig – immerhin erobern Sie durch Siege feindliche Gebiete. Damit Sie nicht nur Rundenrennen oder Kurse von A nach B fahren, gibt's erneut rasante Checkpoint-Turniere, Radarfallenrennen und Drift-Meisterschaften. Und mit den neuen Canyon-Rennen haben die Entwickler den wohl raffiniertesten Modus eingebaut. Darin verfolgen Sie einen Gegner über eine steile und enge Serpentinstraße. Klingt erstmal nicht so aufregend. Doch je näher Sie am Kontrahenten dran sind, desto mehr Punkte rasseln auf das Konto. Wer allerdings auffährt, kassiert Abzüge. Und wenn Sie zu weit zurückfallen oder wegen Unachtsamkeit gar von der Strecke fliegen, haben Sie gleich ganz verloren. Fahren beide durchs Ziel, dreht das Spiel den Spieß um. Nun müssen Sie auf demselben Kurs Ihre eben gesammelten Punkte verteidigen, indem Sie als Gejagter möglichst viel Distanz zum Verfolger aufbauen. Gerade zum Ende hin, wenn sich Ihre Punk-

te langsam gegen Null bewegen, sind die Canyon-Rennen extrem spannend.

Zähme das Biest!

Anders als in Most Wanted sind die insgesamt 43 Autos in drei Kategorien (Tuner-, Exotic- und Muscle-Cars) eingeteilt, von denen Sie sich zu Beginn der Kampagne für eine entscheiden müssen. Doch keine Angst: Die Wahl ist nicht in Stein gemeißelt. Im Verlauf dürfen Sie jederzeit den Fahrzeugtyp wechseln, müssen dann aber bereits freigeschaltete klassenspezifische Tuningteile erneut erkämpfen. Beim Fahrverhalten hat sich im Gegensatz zum Vorgänger nicht allzu viel getan, nach wie vor steuern sich die Boliden sehr actionlastig – am besten mit Tastatur oder Gamepad. Bei den biestigen Muscle-Cars wie etwa der Dodge Viper SRT-10 oder dem Ford Mustang GT brauchen Sie trotzdem ausreichend Fingerspitzengefühl. Deutlich besser als im Vorgänger können Sie das Fahrverhalten Ihres Autos durch Tuningteile gezielt beeinflussen. Mehr Beschleunigungskraft oder höhere Maximalgeschwindigkeit? Soll der Wagen mehr über- oder untersteuern? Stärkeres oder ergiebigeres Lachgas? Zwar wirken sich die unterschiedlichen Einbauten nicht so stark aus wie etwa im realistischen GTR 2, spürbar ist's aber trotzdem.

EXTRA-CHALLENGES



Unabhängig von der Kampagne gibt es in Need for Speed: Carbon 36 Extra-Missionen, die in jeweils drei Schwierigkeitsgrade unterteilt sind. Darin meistern Sie mit vorgefertigten Autos Checkpoint-Rennen, legen sich mit der Polizei an oder absolvieren spannende Canyon-Turniere. Das Niveau steigt schnell an – wer die Goldmedaille will, muss absolut fehlerfrei fahren. Lohn der Mühen: Mit jedem Sieg schaltet das Spiel zusätzliche Tuning-Teile frei, die Sie in der Kampagne in Ihr Auto bauen können. Das motiviert.

Pimpfen, pimpfen, ...

Überhaupt haben die Entwickler das Tuning in Carbon stark



SPORT RENNSPIEL
CARBON CANYON



In Palmont City müssen Sie zahlreiche Gebiete erobern.



Im Autosculpt-Editor feilen Sie am Aussehen Ihres Autos.



In den neuen spannenden Canyon-Rennen müssen Sie möglichst nah hinter dem Gegner herfahren, um Punkte zu sammeln.

ausgeweitet: Stufenlos regulierbare Lackfarbe, massenhaft Spoiler, Felgen und Kotflügel sowie mehrschichtige Vinyls – die Gestaltungsmöglichkeiten sind nahezu unbegrenzt. Für noch mehr Individualität auf der Straße sorgt der neue Autosculpt-Modus. Das ist ein Editor, mit dem Sie alle Bauteile Ihres Wagens durch je drei bis vier Schieberegler verformen. So können Sie etwa die Motorhaube mit extrabreiten Lüftungsschlitzen versehen oder dem Frontgrill eine schnittigere Form geben. Die Schönheits-OP ist auch spielerisch sinnvoll: Wie schon in **Most Wanted** verringern Sie durch optische Veränderungen am Auto Ihren Kopfgeld-Wert

bei der Polizei. Wer also in einem bestimmten Stadtteil ständig die Gesetzeshüter am Heckspoiler kleben hat, sollte schleunigst in die Garage zur Umgestaltung fahren – oder sich gleich einen neuen Wagen kaufen.

Nächtliches Déjà-vu

In **Carbon** sind Sie ausschließlich nachts unterwegs. Ob man das gut findet oder nicht, mag Geschmackssache sein, ins Szenario illegaler Straßenrennen passt es aber besser als die Tageslicht-Rennen aus **Most Wanted**. Allerdings haben es die Entwickler größtenteils vergeigt, der durch das schwache Mondlicht eingeschränkten Sichtweite und Farbpalette die nötige

Abwechslung beim Streckendesign entgegenzusetzen. Zu häufig fahren Sie an denselben Wolkenkratzern und Springbrunnen vorbei oder passieren dieselben Villenstraßen, Fabrikanlagen oder stillgelegten Wasserkanäle. Anders als in **Underground 1** und **2** bleibt Ihnen die totale Reizüberflutung erspart: Auf übertriebene bis alberne Streckenbeleuchtungen und spiegelnden, weil ständig nassen Asphalt haben die Entwickler diesmal verzichtet.

DJ Retorte

Technisch hat sich im Vergleich zum Vorgänger nicht viel getan: Texturen, Streckendetails, Beleuchtungs- und Geschwindig-

keitseffekte – alles sieht aus wie in **Most Wanted**. Die Grafik-Engine wirkt zwar nicht mehr so frisch und hinkt dem jüngeren **Flatout 2** deutlich hinterher, fährt im Vergleich zu anderen Rennspielen aber trotzdem noch vorne mit. Besonders die deutlich detaillierteren Autos machen in Sachen Optik viel wett. Gewöhnungsbedürftig mag hingegen der neue Soundtrack sein. Anders als bisher dröhnen keine Punk- und Hip-Hop-Songs bekannter Interpreten aus den Lautsprechern, sondern gesangloses Synthie-Gedudel und an Filmmusik orientierte Actionmelodien. Dafür macht das Spiel beim restlichen Sound alles richtig: Die Funksprüche sind sehr

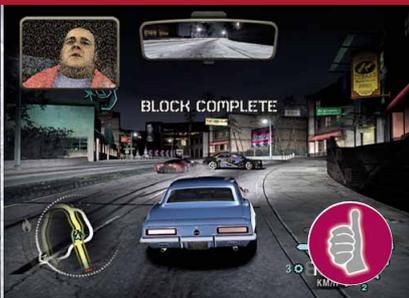
DAS TEAM



Der Drafter setzt sich auf Kommando vor Sie und verschafft Ihnen durch seinen Windschatten einen gewaltigen Geschwindigkeitsschub. Damit Sie währenddessen nicht von der Piste fliegen, lenkt das Auto in Kurven weitestgehend selbstständig. Allerdings können Sie den Drafter nur selten einsetzen, und meistens sind die Strecken schlichtweg zu kurvig für sinnvolle Manöver.



Der Scout erkundet die Strecke nach versteckten Abkürzungen und markiert diese auf der Karte. Vorteil: Im Gegensatz zu den anderen Teamkameraden setzt der Scout sein Können über die gesamte Dauer des Rennens ein. Wirklich nötig ist der Helfer allerdings nicht, da Sie die Abkürzungen in der Regel gut selbst erkennen können und deshalb nicht auf den Scout angewiesen sind.



Der Blocker greift auf Kommando per Fadenkreuz markierte Kontrahenten oder Polizisten an und rammt sie kurzerhand von der Strecke. Cool: Selbst wenn sich der Helfer hinter Ihnen befindet, warnt er vor heimtückischen Angriffen oder stellt sich bei Bedarf quer und verursacht eine Massenkarambolage. Der Blocker ist daher die beste »Waffe« im Kampf um den ersten Platz.



Der Name ist Programm

RACE

Nur drei Monate nach GTR 2 schickt Simbin ein neues Motorsporttalent auf die Teststrecke: die offizielle Simulation zur WTCC. Das Wort »Spiel« haben wir bewusst vermieden.



Das Leben kann so unge-recht sein: Ein ganzes Motorsportland bejubelt Bernd Schneider und seinen fünften Gesamtsieg in der Deutschen Tourenwagen Meisterschaft. Dass parallel ein Mann namens Jörg Müller sogar um den Titel des Tourenwagen-Weltmeisters fährt, bekommt dagegen kaum jemand mit. Dabei hätte die FIA World Touring Car Championship (WTCC) eigentlich viel mehr Aufmerksamkeit verdient: Statt gerade mal zwei Automarken wie in der DTM gehen hier gleich sechs Hersteller an den Start, die Rennen finden nicht nur in Europa, sondern auf der ganzen Welt statt, und auch die Rennspiel-Gurus

von Simbin (**GT Legends**, **GTR 2**) sind dermaßen begeistert von der Tourenwagen-Weltmeisterschaft, dass sie ihr gleich eine komplette Simulation widmen.

Spannung dank Handicap

Eine spezielle Regel hebt die WTCC von anderen Motorsportserien ab: Jedes Rennen teilt sich in zwei kurze Läufe, wobei die acht Erstplatzierten des ersten Sprints beim zweiten Lauf in umgekehrter Reihenfolge in der Startaufstellung stehen. Sollten Sie also im ersten Rennen als zweiter die Zielflagge sehen, so stehen Sie beim zweiten Sprint nur auf Startposition sieben. Weiteres Handicap: Je erfolgreicher Sie fahren, desto mehr Zu-

satzgewicht bekommt Ihr Auto beim nächsten Rennen aufgebremst, schlechtere Platzierungen machen es wieder leichter. Klingt kompliziert, spielt sich aber extrem spannend. Zum Einen passt sich der Schwierigkeitsgrad allein schon durch die Gewichtsregulierung automatisch an Ihr fahrerisches Können an. Zum Anderen sind Sie auch auf Platz 10 liegend noch stark motiviert, das Rennen zu Ende zu fahren – schließlich fehlen nur zwei Überholmanöver bis zur Pole Position im zweiten Lauf. Unsportliche Verbindungsabbrüche in Multiplayer-Rennen dürften in **Race** deshalb deutlich weniger häufig auftauchen als in anderen Spielen.

Weltreise im BMW

Race simuliert jedoch nicht nur die WTCC-Regeln bis ins letzte Detail, sondern auch alle Strecken und Autos der Saison 2006. So driften Sie im heckgetriebenen BMW 320i durch die neu gestalteten Schikanen von Brand's Hatch oder bremsen sich im frontgetriebenen Alfa Romeo 156 in die berühmte Parabolica-Kurve von Monza. Drei Kurse feiern in **Race** ihre Rennspielpremiere: Puebla (Mexiko) begeistert durch seine flüssigen Kurvenkombinationen, während die ultralangen Geraden im brasilianischen Curitiba vor allem Ihren Bleifuß belasten. Absolutes Highlight ist jedoch der Innenstadtkurs von Macao: Nehmen Sie Monaco, halbieren Sie die Straßenbreite und verdoppeln Sie die Schikanenzahl – dann haben Sie ein ungefähres Bild davon, was Sie erwartet.

Gesiegt! Na und?

So viel Mühe Simbin in die detailgetreue Simulation von Strecken und Autos steckte, so wenig investierten die Entwickler



Aus der Cockpitperspektive erleben wir ein Regenrennen in Monza. Anders als in GTR 2 funktionieren in Race die Scheibenwischer.

STEAM-AKTIVIERUNG ERFORDERLICH

Die Verkaufs-DVD von Race installiert zwar alle Autos und Strecken des Rennspiels, nicht jedoch die Startdatei. Diese befindet sich ausschließlich auf den Servern von Valves Online-Verkaufsplattform Steam. Dementsprechend benötigen Sie zwingend eine Internet-Verbindung, um Race mit Hilfe von Steam starten zu können.



Im BMW 320i schlängeln wir uns durch die engen Kurven von Macao. Der Innenstadtkurs zählt mit seinen engen Straßen und vielen Schikanen zu den anspruchsvollsten Rennstrecken der Welt.

in den Rest des Spiels. Sie dürfen Ihr Können lediglich in Einzelrennen, diversen Zeitfahrmodi und der WTCC-Meisterschaft beweisen. Eine Karriere, in der Sie sich zum Beispiel von einem kleinen Team zu BMW oder Alfa Romeo hocharbeiten, fehlt ebenso wie die geniale Fahrschule aus **GTR 2** oder ein motivierendes Belohnungssystem mit Bonus-Meisterschaften im Stil von **GT Legends**. Nach hart erkämpften Podiumsplätzen sehen Sie keine Siegerehrung, sondern nur staubtrockene Platzierungstabellen.

Der Feind ist die Strecke

Dass **Race** trotz des geringen Spielumfangs auf lange Sicht motiviert, liegt – wie könnte es bei einer Simbin-Simulation auch anders sein – am außergewöhnlich realistischen Fahrverhalten. Dabei steuern sich Alfa, BMW, Seat oder Peugeot naturgemäß deutlich gutmütiger als ihre **GTR**-Kollegen von Ferrari

WAS KAUFEN: RACE ODER GTR 2?

	RACE	GTR 2
Fuhrpark	13 Tourenwagen-Modelle wie BMW 320i, Seat Toledo oder Peugeot 407.	25 PS-starke Supersportwagen von Porsche, Lotus, Lamborghini oder Ferrari.
Strecken	Nur zehn Kurse, darunter aber viele Exoten wie Valencia und drei Rennspielpremierer.	34 Streckenvarianten, größtenteils altbekannte Klassiker wie Hockenheim, Spa oder Nürburgring.
Umfang	Kümmertlich: Gerade mal eine Meisterschaft, Einzelrennen sowie diverse Zeitfahr-Modi.	Vorbildlich: Dutzende Meisterschaften, 24h-Rennen plus Fahrschule mit motivierenden Belohnungen.
Fahrverhalten	Realistisch gutmütig, wirkt anfangs simpel. Herausforderung liegt aber im Beherrschen der Strecke und im ständigen Tür-an-Tür-Zweikampf.	Je nach Auto fordernd bis extrem knifflig. Dafür deutlich weniger Blechkontakt, Karambolagen bedeuten meist das Aus.
Multiplayer	Spannende Zwei-Rennen-Regel, die auch Fahrer auf hinteren Plätzen motiviert. Schlaue KI-Gegner ergänzen auf Wunsch das Fahrerfeld.	Klassischer Qualifying-Rennen-Rhythmus. Viele Konfigurationsmöglichkeiten. Keine KI-Ergänzungen möglich, daher weniger Zweikämpfe.
Fazit	Ideal für Freunde des aggressiven Vollkontakt-Rennsports. Wenig Langzeitmotivation für Soloracer, als Multiplayer-Spiel aber ein Dauerrenner.	Wer vor allem fahrerische Herausforderungen sucht und meist allein unterwegs ist, sollte zu GTR 2 greifen. Der Riesenumfang motiviert monatelang.

Test **SPORT RENNSPIEL**



Multiplayer-Rennen samt KI-Gegnern: Heiko versucht, an Daniel dranzubleiben.



Selbst bei heftigen Unfällen fliegt kaum mehr als eine Stoßstange durch die Luft.

EIN KÄFER GROSS IN FAHRT



Während des Tests von Race sind uns folgende Bugs und Fehler aufgefallen:

- Die automatische Lenkraderkennung verweigert von Zeit zu Zeit ihren Dienst. Erst ein Neustart von Race behebt das Problem.
- Viele Menütexte wurden fehlerhaft oder gar nicht übersetzt. Englischkundige sollten deshalb im externen Konfigurationsmenü bei »UI-Language« die Einstellung »English« wählen.
- Die Tuning-Voreinstellungen haben meist eine zu geringe Übersetzung im fünften bzw. sechsten Gang. Erst wenn Sie diese erhöhen, erreichen Sie vernünftige Höchstgeschwindigkeiten.
- Die Gang-Empfehlungen vor Kurven orientieren sich immer an 6-Gang-Getrieben, obwohl die Autos von BMW nur über fünf Gänge verfügen.

Schubsen ohne Reue

Neben guter Streckenkenntnisse benötigen Sie unbedingt eine weitere Qualität, um erfolgreich zu fahren: Aggressivität. Denn sobald die Ampel auf Grün schaltet, regiert in **Race** tourenwagentypisch der Vollkontaktsport. Vor allem wer die höchste der vier KI-Aggressivitätsstufen wählt, muss sich jeden Positionsgewinn mit harten Bandagen erdrängeln. Unfälle gehören zum Alltagsgeschäft, zumal **Race** unfaire Fahrmanöver nur in Ausnahmefällen mit Boxendurchfahrten oder Disqualifikationen bestraft. Auch das optische Schadensmodell zeigt sich unrealistisch großzügig: Mehr als eine Stoßstange fliegt selten durchs Bild. Dafür sind ständige Tür-an-Tür-Duelle auch in Multiplayer-Rennen sichergestellt: Erstmals dürfen Sie in einer Simbin-Simulation fehlende Mitspieler durch KI-gesteuerte Piloten ersetzen.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2727

und Porsche. Die Herausforderung von **Race** liegt daher auch mehr im Beherrschen der Strecke als im Meistern des Autos. Nur wer jeden Brems- und Beschleunigungspunkt präzise trifft, hat eine Chance auf die Bestzeit. Für Einsteiger umso ärgerlicher, dass sie in **Race** ohne die aufgemalte Ideallinie aus **GTR 2** auskommen müssen. Einzig das zuschaltbare Geisterauto hilft bei der Fehleranalyse.

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Obacht, Blasphemie: Formel-1-Rennen haben für mich die Dynamik einer Kaffeefahrt! Zu viele chancenlose Teams, zu wenig Überholmanöver. Im Gegensatz dazu fasziniert mich die in Race simulierte WTCC. In der Realität wie im Spiel erlebe ich im Sekundentakt dramatische Zweikämpfe, die eigentlich unfairen Ausgleichsregeln konfrontieren mich mit spannenden Rennvoraussetzungen, Stichwort Zusatzgewicht. Und exotische Strecken wie Macao stellen mich vor ganz neue fahrerische Herausforderungen.

Auf der Simulationsseite macht Race also alles richtig, als Spiel versagt es jedoch: Kein Karrieremodus, staubrockene Präsentation, eine einzige Meisterschaft – meine Motivation muss ich allein aus dem Beherrschen von Strecke, Gegnern und Autos ziehen. Wem das (wie mir) genügt, der fährt mit Race auf der Überholspur, vor allem dank der exzellenten Multiplayer-Rennen. Allen anderen empfehle ich das meiner Meinung nach immer noch beste Simbin-Rennspiel GT Legends, das es mittlerweile zum Schnäppchenpreis gibt.



»Perfekte Rennen, sonst nichts«

RACE RENNSPIEL

ENTWICKLER: Simbin (GTR 2, GS 10/06: 91 Punkte)
 PUBLISHER: Eidos
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 32 S. Handbuch
 TERMIN (D): 24.11.2006
 CA. PREIS: 45 Euro
 USK: ohne Altersbeschr.

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 20 Stunden

GENRE: RENNSPIEL

LIZENZ: keine **komplett**

TUNING: keins **umfassend**

SCHADENSMOD.: keins **realistisch**

KARRIERE: keine **ausgefeilt**

FAHRVERHALT.: Arcade **Simulation**

FAHRVERHALTEN: leicht **schwierig**

SPIELMECHANIK: einfach **komplex**

SPIELTEMPO: langsam **schnell**

HILFEN: Fahrhilfen, Infotexte
 SPEICHERSYSTEM: Automatisches Speichern nach jeder Renneinheit

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	<input checked="" type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen
			<input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit
			<input type="checkbox"/> Logik & Überlegung
			<input checked="" type="checkbox"/> Geduld
			<input checked="" type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck
			<input checked="" type="checkbox"/> Vorausplanung
			<input checked="" type="checkbox"/> Mikromanagement
			<input type="checkbox"/> Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKARTEN
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

PROFITIERT VON: Force Feedback
 BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ: Steam
 TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER): Einzelrennen (26)
 SPIELTYPEN: Netzwerk, Internet
 DEDICATED SERVER: Ja
 FAZIT: Profittiert von der Zwei-Rennen-Regel. Permanente Zweikämpfe dank KI-Gegnern.

SERVERSUCHE: Intern
 MULTIPLAYER-SPASS: 30 Stunden

BEWERTUNG

GRAFIK	+ fotorealistische Autos + 3D-Cockpits + Wettereffekte - detailarme Strecken - Unfalleffekte	7/10
SOUND	+ Motorengeräusche + akustische Details wie Steinschläge - kaum Feedback bei Blechkontakt - kein Surround-Sound	8/10
BALANCE	+ jederzeit zuschaltbare Fahrhilfen + KI-Stärke genau justierbar - Fahrschule und Ideallinie fehlen	7/10
ATMOSPHERE	+ aktuelle WTCC-Lizenz + dynamisches Wetter - spröde Präsentation - optisch schwaches Schadensmodell	7/10
BEDIENUNG	+ hochpräzise Lenkradsteuerung + festgelegte Meisterschafts-Rennstanz - kein freies Speichern	8/10
UMFANG	+ WTCC originalgetreu nachgebildet + nur eine Meisterschaft - weder Karriere noch Belohnungssystem	6/10
FAHRVERHALTEN	+ realistisch bis ins letzte Detail + jede Abstimmungsänderung wirkt sich spürbar aus + Strecken erfuhbar	10/10
KI	+ wechselt nachvollziehbar von Ideal- auf Kampflinie + duelliert sich auch untereinander - zu vorsichtig beim Start	9/10
TUNING	+ vom Reifendruck bis zur Benzinnenge alle frei konfigurierbar - zu wenige, teils schlechte Voreinstellungen	8/10
STRECKENDESIGN	+ GPS-vermessene Originalkurse + drei Rennspiel-Premieren + viel fahrerische Abwechslung	10/10

PREIS/LEISTUNG GUT

FAZIT: HOCHKLASSIGE TOURENWAGEN-SIMULATION.



SKISPRINGEN 2007

Die Vorzeige-Wintersportsimulation im Formtief.



Grafische Winz-Verbesserung: An der Schanze von Villach jubeln etwas mehr Zuschauer.



GAMESTAR.DE: Screenshots-Galerie **2986**



USK: ohne Altersbeschränkung

Gängiger Begriff beim Skispringen: kritischer Punkt – der ist dann erreicht, wenn ein Athlet die rote Linie überfliegt. Gängiger Begriff bei Spieleserien: kritischer Punkt – dann erreicht, wenn ein Entwickler keine Ideen mehr hat und nur noch Altbekanntes recycelt. So geschehen bei **Skispringen 2007**. Auch in der achten Auflage der Wintersport-Reihe führen Sie im motivierenden Karrieremodus einen Skispringer von der Nachwuchs- über die Amateur- bis zu Profiligen. Preis- und Werbegelder investieren Sie in bessere Ausrüs-

tung, Training Ihrer Charakterwerte oder Wetten. Das kennen Sie alles schon? Kein Wunder, das entspricht bis auf ein paar neue Skier und Anzüge auch eins zu eins dem Vorgänger. Immerhin beim eigentlichen Springen entdecken Serienkenner eine kleine Neuerung: Dieses Mal kontrollieren Sie nicht nur Anlauf, Absprung, Flug und Landung, sondern auch die Balance beim Bremsvorgang. Wechselnde Wetter- und Windbedingungen wirken sich dabei gewohnt realistisch aus, aber nach wie vor fühlt sich jede der 41 Originalschanzen vollkommen gleich an. Abschließende Preisfrage: Wie sehr mag sich wohl die Grafik verbessert haben? Sie ahnen es schon – bis auf ein paar zusätzliche Landschaftsobjekte und Wettereffekte gleicht **Skispringen 2007** dem Vorgänger wie ein Schneeball dem anderen. **HK**

WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **1157**

SKISPRINGEN 2007

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

74

HEIKO KLINGE heiko@gamestar.de

Blick auf den Monitor, Blick auf die CD – Augen reiben, nochmal Blick auf die CD: Steht da wirklich Skispringen 2007 drauf? Denn was mir RTL und 49 Games hier als neues Spiel verkaufen wollen, hat bestenfalls Patch-Niveau. Haben die Entwickler keine Lust mehr oder keine neuen Ideen? Bei letzterem könnte ich weiterhelfen: Wie wär's zum Beispiel mit einer neuen Grafikengine, dynamischen Wetterveränderungen während des Wettkampfes, Auswirkungen der Schanzentschlänge oder Originalspringern? So, und jetzt spiele ich weiter den Vorgänger.

»Hüpft auf der Stelle«

HANDBALL MANAGER 2007

Handball ist schnell und dynamisch – eigentlich...



Spieldarstellung als Sehtest: Haben Sie es erkannt? Hier fällt gerade ein Tor.

Auf die deutschen Handballvereine ist Verlass. Während die Fußballkollegen in den Europapokalen lediglich Trübsal produzieren, glänzen die Handballer auf internationaler Ebene, zuletzt mit acht EHF-Pokal-Titeln innerhalb von zehn Jahren. Warum nicht mit einem Handball-Manager all diese Erfolge nachspielen? Der Entwickler Netmin Games hat es letztes Jahr mit dem **Handball Manager 2005-2006** versucht, allerdings nur mit bescheidenem Erfolg (51 Punkte, GS 01/2006). Der **Handball Manager 2007** soll es nun besser machen. Großes Manko des Vorgängers war die Abwesenheit von Original-Lizenzen. Diesmal verfügen Sie über die jeweils komplette erste Bundesliga der Herren und Damen sowie die zweite Herren-Bundesliga. Das ist der Motivation und Identifikation förderlich. Allerdings bewegt sich der eigentliche Managementteil weiterhin nur im Mittelmaß. Menüführung und Einstellungsmöglichkeiten sind von Konkurrenten wie **Anstoss** entliehen, es fehlt aber an neuen eigenen Ideen sowie an Übersichtlichkeit.

PATRICK C. LÜCK patrick@gamestar.de

Der Entwickler Netmin Games hat den **Handball Manager** in vielen Punkten verbessert, dafür großes Lob. Ebenso wie für den Versuch, eine ernsthafte Alternative zu den Fußballmanagern zu bieten. Allerdings hakt es noch an zu vielen Ecken. Die Original-Lizenzen alleine trösten nicht über die schwache Spieldarstellung, mangelnde taktische Eingriffsmöglichkeiten und fehlende Übersicht hinweg. Aber die Faszination am Handball liegt sowieso in seiner Dynamik und Körperlichkeit. Vielleicht wäre mal eine Match-Simulation ganz angebracht?

»Lahme Handballer«

Das Kernstück eines jeden Managers, die Spieldarstellung, gibt wie schon im Vorgänger zu wenig Rückmeldung über das Spielgeschehen. Sinnvolle taktische Änderungen werden so zur Glückssache. Zudem sind manche Endergebnisse nur schlecht nachvollziehbar. **PCL**

WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **3018**

HANDBALL M. 2007

GENRE	Handballmanager
PUBLISHER	Netmin / Edel Interactive
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	800 MHz, 128 MB
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

59



SKI ALPIN RACING 2007

Trotz Namens-Wirrwarr: Es bleibt ein Ski Alpin.



Beim Slalom helfen neue Tormarkierungen bei der Suche nach der Ideallinie.



DVD:
Test-Check



USK:
ohne Altersbeschränkung

Entscheidungen, die die Nation spalten: Burger King oder McDonalds, Hund oder Katze, RTLs **Ski Racing** oder Jowoods **Ski Alpin**? Immerhin Letzteres löst sich ab diesem Jahr von selbst. Denn die Publisher der zwei Skispiel-Konkurrenten haben sich zur Kooperation entschlossen, um gemeinsam nur noch eine Pistenraserei pro Jahr zu entwickeln. Und das erste Ergebnis heißt – logisch – **Ski Alpin Racing 2007**. Wer deshalb auf eine Schneeschmelze der großen Stärken der **Alpin-**

Serie (Grafik, Karrieremodus) mit denen der **Racing**-Reihe (Lizenzen, Realismus) gehofft hat, wird sich jedoch bereits nach der ersten Abfahrt ziemlich eingeseift fühlen. **Ski Alpin Racing 2007** könnte nämlich genauso gut »Ski Alpin 2006,5« heißen. Erneut im Affenzahn, aber ohne realistisches Skigefühl preschen Sie die 38 grob nachgebauten Weltcup-Pisten von Garmisch bis Kitzbühel hinab. Gewonnene Preisgelder investieren Sie in neue Ausrüstung und den Ausbau Ihrer Charakterwerte – nach wie vor sehr motivierend. Die zwei neuen Spielmodi enttäuschen dagegen und verstecken sich wohl deshalb als Unterpunkte im Trainingsmenü: Der Speed-Downhill entpuppt sich als simpler Reaktionstest, im Free Ride bügeln Sie gerade mal drei Pisten hinab und weichen dabei Bäumen aus. HK

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3002

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Okay, Hosen runter: Ich bevorzuge Burger King, Hunde und eigentlich auch die Ski-Alpin-Serie. Dennoch bin ich enttäuscht, dass sich die Koproduktion von RTL und Jowood nur als ein routiniertes Up-date von Ski Alpin 2006 entpuppt. Das ebenso unkomplizierte wie motivierende Pistenbügeln macht zwar erneut einen Heidenspaß. Ein paar Racing-Anleihen wie eine realistischere Ski-Physik und eine größere Detailtreue bei den Weltcup-Abfahrten hätten der Serie jedoch wesentlich mehr weitergeholfen als die beiden neuen uninspirierten Spielmodi und die paar hübscheren Grafikeffekte.

»Zu viel Alpin,
zu wenig Racing.«



SKI ALPIN RACING 2007

GENRE	Rennspiel
PUBLISHER	49 Games / RTL
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortg.
MINIMUM	1,2 GHz 256 MB
PREIS/LEISTUNG	GUT

