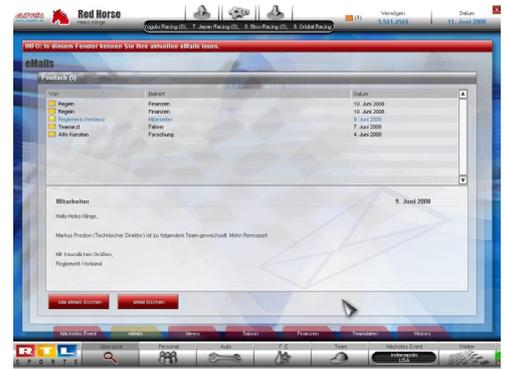




Beim **Fahrertraining** gibt's nur vier verschiedene Übungseinheiten.



Keine Häuser, kein Tunnel, kein Meer: Das soll **Monaco** sein.



Leeres **Postfach**: Die Gedanken unserer Mitarbeiter spielen keine Rolle.

RTL Racing Team Manager

Bei einem erfolgreichen Formel-1-Team muss ein Rädchen ins andere greifen. Beim Formel-1-Manager von RTL greifen die Räder überall hin, nur nicht ineinander.

- DVD**
- Test-Check
- gamestar.de**
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4656
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 4657
- Win Vista 32 Bit**
- läuft

Wir mögen den Mann, der da im Intro des **RTL Racing Team Managers** so lässig auf einem Reifenstapel hockt. Es ist Christian Danner, Ex-Rennfahrer und kompetenter Kommentator der Formel-1-Übertragungen von RTL. Er begrüßt uns freundlich und erzählt dann: »Zusammen mit den Teams von RTL Games und Comport Interactive habe ich viel Zeit damit verbracht, die Simulation so wirklichkeitsnah wie möglich zu gestalten und so Ihnen, der Fangemeinde, ein Maximum an Spielspaß zu bieten.« Das ist ein Wort! Wir starten motiviert in unsere erste Partie, müssen jedoch schon bald ernüchert feststellen, dass unser Experte erheblich mehr verspricht, als er letztlich halten kann.

Aufgaben ohne Spielraum

Christian Danner beteuert im Intro: »Alle Facetten des modernen Rennsports werden im RTL Racing Team Manager beleuchtet.« Der erste Eindruck scheint ihm recht zu geben. In spröden, aber sauber strukturierten Menüs kümmern wir uns um die Zusammensetzung des Teams, das Training unserer Fahrer, Sponsoren-Verhandlungen, den Ausbau des Firmengeländes, Fan-Artikel, Entwicklung und Produktion unserer Autos sowie natürlich um die Strategien während des Rennens. Das Problem: Bei all diesen Aufgaben haben wir nur einen enttäuschend kleinen Handlungsspielraum. Zum Beispiel dürfen wir Sponsoren-Angebote entwe-

der annehmen oder ignorieren – spannende Verhandlungen sehen anders aus. Auf dem Firmengelände können wir gerade mal sechs Gebäude errichten. Und am schlimmsten: Die Fahrer haben nur lächerliche vier Charakterwerte (Startmanöver, Rennintelligenz, Regenfahrt und Fahrsicherheit), die wir trainieren können. Dazu klicken wir Woche für Woche die entsprechenden Übungseinheiten zusammen, über den Erfolg berichten dürre Zahlen.

Forschung ohne Verstand

Deutlich mehr Freiheit verspricht die Entwicklung und Produktion unserer Autos. Wir kaufen aerodynamische und mechanische Komponenten wie Frontflügel und

Lenksystem, können die Bauteile aber auch selbst erforschen und herstellen. Klingt spannend, der spielerische Anspruch geht jedoch gegen Null. So kostet der beste von 20 verfügbaren Motoren gerade mal rund zehn Prozent mehr als der schlechteste – für welches Modell werden wir uns wohl entscheiden? Eine Zustandsanzeige suggeriert uns dabei, dass wir die einzelnen Bauteile regelmäßig nachproduzieren und austauschen müssen. Aber warum sollten wir das tun, wenn ein Auto mit einem vollkommen abgenutzten Kühlsystem genauso schnell fährt wie eins mit einem nagelneuen?

Entlassungen ohne Konsequenzen

Christian Danner ermutigt uns: »Verhandeln Sie mit den Spitzenfahrern, und versuchen Sie, diese für sich zu gewinnen.« Versuchen, das klingt herausfordernd. Wir starten eine Partie mit dem schlechtesten Rennstall und schli-

Die traurigen Details eines Regenrennens in der Wüste: Auf der schematischen **Streckenkarte 1** verfolgen wir die Positionskämpfe. Die hässlichen **3D-Szenen 2** im Fenster haben so gut wie keine Aussagekraft. Die **Text-Kommentare 3** berichten ausschließlich über Positionswechsel, Boxenstopps und Fahrfehler. Im **Fahrerfenster 4** können wir den Einsatz erhöhen und die Boxenstrategie ändern.



➤ Käfer im Tank

- ▶ In jeder Partie stürzte ab einem bestimmten Zeitpunkt das Spiel ab, sobald wir das Menü »Forschung/Mechanik« anklickten.
- ▶ Bei Rennen kam es häufig vor, dass die Auto-Quadrate aneinander hängen blieben. Die Beteiligten fuhren dann erheblich langsamer und überholten sich ständig gegenseitig.
- ▶ Bei der Motorforschung konnten wir trotz Dutzender Designer nie mehr als drei von fünf Sternen erreichen.
- ▶ Im Multiplayer-Modus erklärte das Programm unregelmäßig beiden Spielern, dass sie auf den jeweils Anderen warten sollen. Die Partie ließ sich nicht fortführen.



Der **Autobaukasten**: Selbst mit abgenutzten Komponenten müssen wir keinen Unfall befürchten.

cken für die nächste Saison ein mittelmäßiges Angebot an einen WM-Favoriten – wir dürfen ohnehin nur Vertragsdauer und Gehalt festlegen. Unglaublich, aber wahr: Wenige Tage später haben wir die Zusage im Posteingang. Warum entscheidet sich ein Spitzenfahrer für einen Wechsel zu einem schlechteren Team, bei gleichen Konditionen? Was sagt sein aktueller Arbeitgeber dazu? Wie reagieren unsere Fahrer auf die neue Konkurrenz? Das Spiel schweigt sich beharrlich darüber aus. Unsere Mails berichten ausschließlich über Ergebnisse, Transfers und Finanzen. Es gibt weder Teamgespräche, noch Interaktion mit der Konkurrenz. Entsprechend haben wir stets das demotivierende Gefühl, nur mit Zahlen und nicht mit Menschen zu arbeiten.

Rennen ohne Realismus

Christian Danner versucht, uns zu beschwichtigen: »Das Wichtigste im Leben eines Teamchefs bleibt das Rennengeschehen.« Okay, der Mann hat Recht – geben wir ihm noch eine Chance. Vor jeder Rennveranstaltung legen wir die Boxenstrategie sowie die Flügeleinrichtung fest und kümmern uns um die Reifenwahl. Das war's – jedes **Need for Speed** liefert mehr Tuning-Optionen! Formel-1-Fans

stolpern zudem über viele ärgerliche Unstimmigkeiten. So können wir durchgehend mit weichen Reifen fahren (in der Formel 1 muss zumindest einmal pro Rennen der Gummi-Typ gewechselt werden). Und, schlimmer, die Benzinmenge im Tank hat keinerlei Auswirkung auf das Gewicht!

Während des Qualifyings geht das Glaubwürdigkeits-Debakel in die nächste Runde: Alle KI-Fahrer gehen gleichzeitig auf die Strecke und ignorieren die Boxengasse, Christian Danner und die Begleittexte berichten im Sekundentakt von Überholmanövern – die es im Qualifying eigentlich nicht gibt. Im Rennen selbst kommt dann doch noch ein wenig Spannung auf: Trotz der spartanischen Streckenkarte fiebern wir mit unseren Fahrerquadranten – eine clevere Boxenstrategie kann tatsächlich über Sieg oder Niederlage entscheiden. Aber auch hier entdecken wir in jedem Rennen neue Ungereimtheiten. Selbst mit gnadenlos abgenutzten Motoren erleben wir keinen einzigen Ausfall, in Monaco sehen wir in der optionalen und kargen 3D-Ansicht weder Gebäude noch den berühmten Tunnel, Flaggenregeln fehlen ebenso wie Durchfahrtsstrafen und Disqualifikationen. Und wie beim Rest des Spiels müssen wir fast vollständig ohne Analysen auskommen. We-

Totalschaden

Heiko Klinge: Nicht falsch verstehen: Auch ein einsteigerfreundlicher Manager kann viel Spaß machen. Aber je weniger Handlungsmöglichkeiten ich habe, desto mehr muss ich ihre Auswirkungen nachvollziehen können. Genau hier versagt der Racing Team Manager. Zu viel ist unglaubwürdig, unlogisch, unnötig oder gar fehlerhaft. Schade um das spannende Thema, aber mit dem echten Formel-1-Zirkus hat dieses Spiel ungefähr so viel zu tun wie Ralf Schumacher mit dem Weltmeistertitel.



heiko@gamestar.de



Auf dem **Firmengelände** dürfen Sie maximal sechs Gebäude errichten.

der die peinlichen 3D-Rennszenen noch der Kommentar von Christian Danner oder die Begleittexte erklären uns die Zeitabstände zur Konkurrenz – ein Boxenfunk oder gar Telemetriedaten fehlen. Herr Danner, den wir mittlerweile weitaus weniger mögen als am Anfang, hat

auch dazu den passenden Spruch parat: »Mit ein bisschen Glück stehen am Ende des Rennens Ihre beiden Fahrer ganz weit oben auf dem Siegerpodest.« Dummerweise wollten wir aber kein Glücksspiel, sondern einen gescheiterten Rennsport-Manager! **HK**

RTL RACING TEAM MANAGER MANAGER

ENTWICKLER Dextrax (Kino Mogul, GS 04/07: 44 Punkte)
 PUBLISHER RTL Games
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 CD, 28 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 6.3.2008
 CA. PREIS 30 Euro
 USK ohne Alterssb.

ANSPRUCH EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI

TECHNIK									
FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs							
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM							
1,8 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 380 MB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2400+ AMD 512 MB RAM 380 MB Festplatte	2,8 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 380 MB Festplatte							

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

MULTIPLAYER Mangelhaft

SPIELMODI (SPIELER) wie Solospiel (2)
 SPIELTYPEN DirectIP
 DEDICATED SERVER –
 FAZIT Weder Partieliste, noch Chat-Funktionen oder Zeitlimit. Vorsintflutlich.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ klar strukturierte Menüs - fürchterlich hässliche Rennszenen	4 / 10
SOUND	+ nette Kommentare von Christian Danner ... - dünnere Motorenklänge, miese Musik	4 / 10
BALANCE	+ Teamwahl bestimmt Schwierigkeitsgrad - viel zu wenig Feedback, kaum Hilfstexte	5 / 10
ATMOSPHÄRE	+ null Team-Dynamik - keine Lizenz, viele Regel-Unstimmigkeiten, ärgerliche Bugs	3 / 10
BEDIENUNG	+ viel Klartext, wenig Abkürzungen - Automatik arbeitet nur mäßig	7 / 10
UMFANG	+ 18 Strecken, 20 Teams ... - unbrauchbarer Multiplayer-Modus	5 / 10
REALISMUS	+ stellenweise glaubwürdige Rennverläufe - keine Unfälle, Flaggen oder Strafen, absurdes Qualifying	4 / 10
KI	+ fährt mit unterschiedlichen Strategien - keine Interaktion im Managermodus	5 / 10
MANAGEMENT	+ Fahrertraining, Forschung, Produktion und Tuning ... - alles nur mit wenigen Optionen, langweilige Verhandlungen	5 / 10
SPIELZÜGE	+ Ausfüllen der Boxenstrategie - nur eine Tuning-Stellschraube	5 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend **SOLOSPIELZEIT** 15 Stunden

FAZIT Beim Racing-Manager bleibt zu viel auf der Strecke.

47
SPIELSPASS