



Ärgerlich: Der an sich sehr spaßige **Splitscreen-Modus** leidet bisweilen unter heftigen Rucklern.



**Tales** düst dank Drift-Boost an uns vorbei. Na, der wird gleich unseren **Boxhandschuh** (links oben) spüren.

# Sonic & Sega All-Stars Racing

**Die gespielte Schadenfreude:** In Segas quietschbuntem Spaß-Raser ballern Sie Ihre Freunde in bester Mario-Kart-Tradition von der Rennstrecke.

DVD  
Test-Check

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
Quicklink: 6744

Das letzte gute Baller-Rennspiel für den PC ist schon eine ganze Weile her. **Crashday** hieß es, kam Anfang 2006 und hat eine GameStar-Wertung von 73 Punkten erhalten. Seitdem herrscht Waffenstillstand auf den virtuellen Rennstrecken, und wir PC-Spieler müssen neidvoll zu den Konsolen schießen, wo sich Mario und Co regelmäßig die Schildkröten um die Ohren hauen. Der blaue Igel Sonic, Segas Antwort auf den Nintendo-Klempner, tritt mit **Sonic & Sega All-Stars Racing** nun zum Konkurrenzkampf an. Wir kämpfen mit, denn die gelungene Action-Raserei erscheint auch für den PC.

**Mario vs. Sonic**  
**Sonic & Sega All-Stars Racing** spielt sich exakt wie **Mario Kart**:

Acht Fahrer treten auf von bekannten Sega-Spielen inspirierten Rundkursen gegeneinander an und ballern sich mit eingesammelten Power-Ups aufs Siebertreppchen. Das überschaubare, aber coole Arsenal umfasst unter anderem Lenkraketen, Minen und eine Kanone, die das Sichtfeld aller Gegner auf den Kopf stellt. Anders als beim Nintendo-Konkurrenten lassen sich die Dinger aber nur in eine Richtung abfeuern, was die taktische Tiefe einschränkt. Dafür haben uns sowohl das eingängige Fahrverhalten als auch das Streckendesign gefallen. Letzteres besteht durch magenumdrehende Loopings, weite Sprünge und reinweise alternative Routen.

**Single vs. Multi**  
Auch der Umfang geht in Ordnung. Zwar läuft in der Kampagne bereits nach zwei Stunden der Abspann, die 64 zusätzlichen, teils sehr anspruchsvollen Herausforderungen sorgen aber für stundenlangen Solospaß. Noch mehr Laune macht der umfangreiche Multiplayer-Teil, in dem sich bis zu vier Spieler an einem Rechner in sechs Modi messen dürfen. Wegen der Ruckler, die vor allem beim Rennstart stark auftreten, muss aber dringend ein Patch her. Gegen die zwar stimmige, doch polygon- und detailarme Uralt-Grafik dürfte aber selbst der modernste Software-Flicken nicht helfen. **DM**

### Clever geklaut

**Daniel Matschijewsky:** Wie viel Spaß kann ein Mario-Kart-Klon mit Sega-Figuren schon machen? Meine anfängliche Skepsis verschwand bereits im ersten Rennen, denn die Allstars klauen zwar dreist vom großen Vorbild, doch sie klauen gut. Über knallbunte Strecken zu brettern, absurde Waffen abzufeuern und sich über die Schimpftiraden der Kumpels zu freuen macht einfach Laune. Die Technik hätte hingegen Feinschliff vertragen können – das eine derart veraltete Minimalgrafik ruckelt, mag mir nicht in den Kopf.



danielm@gamestar.de

## SONIC & SEGA ALL-STARS RACING RENNPIEL

ENTWICKLER	Sumo Digital (Virtua Tennis 2009, GS 09/09: 76 Punkte)	TERMIN (D)	26.2.2010
PUBLISHER	Sega	CA. PREIS	30 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 6 Jahren
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch		

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

TECHNIK			3D-GRAFIKARTEN
FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	
3,2 GHz Intel XP 3000+ / AMD 1,0 GB RAM 4,8 GB Festplatte	Pentium D 950 Athlon 64 4000+ 2,0 GB RAM 4,8 GB Festplatte Gamepad	Core 2 Duo E4300 A64 / X2 3800+ 2,0 GB RAM 4,8 GB Festplatte Gamepad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Geforce 6600 / 6800</li> <li>Geforce 7800 / 7900</li> <li>Geforce 8800 / 9800</li> <li>Geforce 9600</li> <li>Geforce GTX 200</li> <li>Radeon X1600</li> <li>Radeon X1800 / X1900</li> <li>Radeon HD 2900</li> <li>Radeon HD 3800</li> <li>Radeon HD 4800</li> </ul>
PROFITIERT VON	Gamepad		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	Securam
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER Gut	
SPIELMODI (SPIELER)	Rennen (4), Kampf (4), Fang den Chao (4), Schnapp (4), Stellung halten (4)
SPIELTYPEN	an einem PC SERVERSUCHE nein
DEDICATED SERVER	nein MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden
FAZIT	Viele Karten und Modi, aber die starken Ruckler stören.

BEWERTUNG		
GRAFIK	+ stimmige Comic-Optik - detail- und polygonarm - schwammige Texturen - hässliche Effekte - teils starke Ruckler	5 / 10
SOUND	+ launig gesprochener Kommentar + gute Musikuntermalung + passende Waffengeräusche - auf Dauer eintönig	7 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + Kampagne wird stetig kniffliger + keine Waffe übermächtig - für Einsteiger etwas zu schwer	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ mit vier Spielern launiger Partyspaß + Figuren aus dem Sega-Universum + stimmig präsentiert - teils öde Rennmodi	7 / 10
BEDIENUNG	+ mit Gamepad sowie der Tastatur hervorragend spielbar + tolle Rütteleffekte - verschachtelte Menüs	9 / 10
UMFANG	+ 24 Strecken und 20 Fahrer + 64 zusätzliche Herausforderungen + umfassender Mehrspieler-Teil - Solo-Kampagne nur zwei Stunden + setzt Waffen geschickt ein + fährt aggressiv - folgt meist stur der Ideallinie - häufiges Pulkfahren	7 / 10
KI		7 / 10
FAHRVERHALTEN	+ eingängige Arcade-Physik + Drifts taktisch einsetzbar + jedes Fahrzeug mit Vor- und Nachteilen - schwaches Kollisionsverhalten	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ nicht viele, dafür coole Power-Ups + jede Waffe sinnvoll + mächtige Allstars-Manöver - kaum taktische Feinsens	8 / 10
STRECKENDESIGN	+ abwechslungsreich und knallbunt + viele Abkürzungen - manche Strecken öde und anspruchlos - nervige Hindernisse	8 / 10

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend** SOLOSPIELZEIT 6 Stunden  
FAZIT **Trotz Uralt-Grafik launige Mehrspieler-Raserei.**

