Pole Position 2010

Die Fortsetzung des RTL Racing Team Managers macht dieselben Fehler wie sein Vorgänger. Selbst nach zwei Patches trüben derbe Logiklücken den Spielspaß.

Bugs vs. Patches

Unser Test basiert auf dem Update 1.20, das Kalypso am 10. Juni veröffentlicht hat. Zwar bügelt der Patch viele Bugs (unter anderem in den Rennen und bei Boxenstopps) aus, fehlerfrei ist Pole Position 2010 aber nach wie vor nicht. **Wegen der Logikmacken und Regelungereimtheiten ziehen wir je drei Punkte bei Atmosphäre und Realismus ab.**

Während der **Rennen** können Sie kaum Einfluss auf Ihre Piloten nehmen.

3D-Ansicht: So stellen sich die Entwickler die **Innenstadt von Monaco** vor.

DVD
Test-Check

GameStar.de
Screenshots & Infos
▶ Quicklink: 6878

Jedes Mario Kart ist komplexer!«, poltert ein Fan im Forum des Publishers Kalypso. **Pole Position 2010** fehle es an taktischer Vielfalt, nachvollziehbaren Rückmeldungen und Logik. Oh weh: All das kritisierten wir bereits im Vorgänger **RTL Racing Team Manager** von 2008. Zwar bügelt **Pole Position 2010** ein paar dieser Ungereimtheiten aus, an uralte Genregrößen wie **Grand Prix Manager 2** (1996) oder **F1 Manager Professional** (1997) kommt das Spiel aber auch im zweiten Anlauf nicht heran. Das fehlende Lizenzpaket ist dabei noch das geringste Übel.

Wie? Was? Warum?

Pole Position 2010 versteht sich als einsteigerfreundlicher Manager. Tatsächlich findet man sich in den klar strukturierten Menüs schnell zurecht. Genauso schnell wird aber deutlich, dass Sie als Teamchef kaum taktische Entscheidungen fällen dürfen. So wirkt sich das Training der Piloten nicht spürbar auf deren Charakterwerte aus, Sponsoren rennen Ihnen selbst bei ausbleibenden Rennerfolgen die Bude ein, und die besten Autoteile kosten nur unwesentlich mehr als ihre schrottigen Pendants. Da stört es doppelt, dass das Spiel mit Rückmeldungen geizt. Warum der eigene Bolide eben im Qualifying ausgefallen ist, verschweigt das Programm ebenso wie ausführliche Statistiken, etwa Rundenzeiten oder Telemetriedaten. Schlimmer noch: Wenn **Pole Position 2010** mal Meldung macht, dann ist sie oft falsch. So beklagte sich unser Pilot regelmäßig über die zu hohe Sitzposition, obwohl wir die bereits auf das absolute Minimum reduziert hatten. Dass die gewählte Benzinmenge keinen Einfluss auf das Gewicht der Fahrzeuge und damit die Rundenzeiten hat, reiht sich in die lange Liste an Logikmacken ein. Verbesserungsfähig sind auch die Verhandlungen mit Sponsoren, Fahrern und Crewmitgliedern. Sie dürfen lediglich Lohn und Vertragsdauer festlegen; die Konditionen der Konkurrenzmannschaften spielen dabei keine Rolle, was das Gefühl verstärkt, nicht mit Menschen, sondern mit Zahlen zusammenzuarbeiten. Auch abseits der Gehaltsgespräche fehlt es **Pole Position 2010** an jedweder Wettkampf- und Rennstall-Atmosphäre. Wie packend die Formel 1 sein kann, kommt zu keiner Zeit angemessen rüber. DM

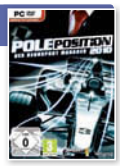
Tabellenletzter

danielm@gamestar.de

Daniel Matschijewsky: Dass ein Manager ohne Lizenzen auskommen muss, kann ich verschmerzen. Sebastian Fetts Namen darf ich schließlich mit dem Editor korrigieren. Unverzeihlich ist hingegen, dass mir Pole Position 2010 viel zu wenig taktische Möglichkeiten gibt und mit Feedback geizt. Wenn ich nicht nachvollziehen kann, wie sich meine Entscheidungen auswirken, verkommt meine Formel-1-Karriere zum Glücksspiel. Das ist das Todesurteil für einen Sport-Manager.

POLE POSITION 2010

MANAGER



ENTWICKLER	Comport Interactive (RTL Racing Team Mananger, GS 05/08: 47 Punkte)		
PUBLISHER	Kalypso	TERMIN (D)	27.5.2010
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 22 Seiten Handbuch	USK	ab 0 Jahren

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs 1 2 3 | FÜR STANDARD-PCs 4 5 6 7 | FÜR HIGHEND-PCs 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 700 MB Festplatte	2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD 512 MB RAM 700 MB Festplatte	3,2 GHz Intel XP 3000+ AMD 1,0 GB RAM 700 MB Festplatte

PROFITIERT VON -

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ DVD-Abfrage

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
- Geforce 6600 / 6800
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8800 / 9800
- Geforce 9600
- Geforce GTX 200
- Radeon X1600
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2900
- Radeon HD 3800
- Radeon HD 4800

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ recht ansehnliche Menüs ⊖ hässliche Portraits ⊖ noch hässlichere 3D-Rennen ⊖ keinerlei Animationen	4 /10
SOUND	⊖ miserable Musik ⊖ Motorensounds unspektakulär ⊖ wenige und zudem schwache Soundeffekte	3 /10
BALANCE	⊕ Teamwahl bestimmt Schwierigkeitsgrad ⊖ wenig Feedback ⊖ kaum Hilfstexte ⊖ für Profis zu wenig Tiefe	6 /10
ATMOSPHÄRE	⊖ null Teamdynamik ⊖ keinerlei Wettkampf- oder Rennstall-Atmosphäre ⊖ Logikmacken und Bugs ⊖ keine Lizenzen	3 /10
BEDIENUNG	⊕ viel Klartext, wenige Abkürzungen ⊕ meist logische Menüführung ⊖ fehlende Komfortfunktionen ⊖ Wartepausen	7 /10
UMFANG	⊕ zahlreiche Strecken und Teams ... ⊖ ... ohne größere spielerische Unterschiede ⊖ insgesamt zu oberflächlich	6 /10
REALISMUS	⊕ stellenweise glaubwürdige Rennverläufe ⊖ keine Flaggen oder Strafen ⊖ viele Ungereimtheiten	4 /10
KI	⊕ meist nachvollziehbare Rundenzeiten ⊖ keine Interaktion im Manager-Modus ⊖ unerklärliche Leistungsschwankungen	5 /10
MANAGEMENT	⊕ Training, Forschung, Tuning ... ⊖ ... aber alles nur mit wenigen Optionen ⊖ langweilige Verhandlungen	6 /10
SPIELZÜGE	⊕ Austüfteln der Boxenstrategie ⊖ viel zu wenig Einfluss auf die Rennfahrer ⊖ kaum Rückmeldungen	6 /10

PREIS/LEISTUNG **Gut** SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT So oberflächlicher wie fehlerhafter Manager.

Die erste Formel-1-Weltmeisterschaft wurde 1950, also vor genau 60 Jahren ausgetragen.