



Ein Ball, elf Männer, 50 Missionen

# UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005



EA Sports attackiert gezielt die Schwächen der Konkurrenz: Mit einem motivierenden Solomodus und extrafetter Lizenz will der neueste Fifa-Ableger den Gegner Pro Evolution Soccer 4 wieder von der Tabellenspitze verdrängen.

**C**hampions-League-Finale 2005: Arminia Bielefeld gegen Real Madrid, Elfmeterschießen. David Beckham tritt zum entscheidenden Strafstoß an ... für Bielefeld! Die Millionen des neuen Arminia-Präsidenten ermöglichten den Sensationstransfer. Mächtiger Blödsinn? Mag sein, aber auch mächtig spannend! Im Storymodus von **Uefa Champions League 2004-2005** führen Sie Ihren Verein in 50 Missionen bis zum Titelgewinn.

modus zur Wahl, darunter sämtliche Mannschaften aus der ersten englischen, spanischen, italienischen und deutschen Liga. Per Gesichtseditor basteln Sie außerdem Ihren Wunschtrainer zusammen, der später während der Partien in kleinen Fensterblendungen gestenreich Tore bejubelt oder vergebenen Chancen nachtrauert. Klingt nach einem sinnlosen Gag, steigert aber die Identifikation mit der eigenen Mannschaft enorm.

Der neue Chef stellt Ihnen per Mail vor jedem der 50 Story-Kapitel bestimmte Vorgaben, die Sie mit Ihrer Mannschaft auf dem Fußballplatz besser umsetzen sollten. Diese Missionen spielen sich ebenso abwechslungsreich wie spannend: So müssen Sie in der Vorbereitungsphase ein komplettes Freundschaftsspiel in der defensiven 5-4-1-Aufstellung bestreiten und dürfen außerdem kein Gegentor kassieren. In der Qualifikationsrunde sollen Sie in Tel Aviv mindestens ein Auswärtstor erzielen. So weit so simpel, dummerweise haben Sie dafür nur noch 20 Minuten Zeit.

Clever: Die Missionen sind logisch miteinander verknüpft. Versagt etwa Ihre A-Mannschaft im Testmatch gegen die Reservetruppe, zwingt Sie danach der enttäuschte Präsident, drei Kicker Ihrer Startelf durch neue Spieler vom Transfermarkt zu ersetzen. Falls Sie jedoch die Partie souverän gewinnen, dürfen Sie ohnehin schon aussortierte Fußballer durch frische Stars ersetzen.

**FACTS**

- > 239 europäische Vereine
- > 50 Missionen im Storymodus
- > 23 Original-Stadien
- > 200 Fan-Kommentare
- > 25 freischaltbare Boni
- > 4 Schwierigkeitsgrade

**Trainer nach Maß**

239 Original-Vereine stehen im Karriere-

**Auftrags-Kicker**

Zu Beginn der Champions-League-Karriere übernimmt stets ein finanzkräftiger Geschäftsmann das Präsidentenamt.

**Langweilige Erfolgsstory**

So spannend sich der Storymodus spielt, so lahm wird er präsentiert: Dröge Zeitungsmeldungen und textlastige Missionsbeschreibungen erzählen



Zu Karrierebeginn basteln Sie sich im Editor einen Trainer.



Durch Erfolge im Storymodus schalten Sie einen Beachball frei.



Kopfballduell im Strafraum: Bayern Münchens Stürmerstar Roy Makaay bezwingt gleich zwei Salzburger Verteidiger.



Für das neue Freistoß-System brauchen Sie einen talentierten Schützen und gutes Timing.

die ideenarme Erfolgs-Geschichte Ihres Vereins. Echte Zwischensequenzen im Stil von **DTM Race Driver 2** fehlen.

Dafür verdienen Sie sich mit erfüllten Missionszielen und klassischen Fußballerfolgen (zu Null spielen, Hattrick) je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad mehr oder weniger Bonuspunk-

te. Damit schalten Sie insgesamt 25 Goodies frei, etwa einen Beachball-Modus oder die zwar spielerisch wertlose, aber witzige Ego-Perspektive. Motivierend!

### Kein Standard, die Situationen

Wer missionslos die europäische Vereinsmeisterschaft gewinnen



Starke Defensive: Leverkusens Nowotny grätscht, Juan übernimmt den nun herrenlosen Ball.

will, erledigt dies im separaten Champions-League-Modus. Ärgerlich: Das Spiel würfelt die Gruppen immer zufällig zusammen. Um die aktuelle Saison nachzuspielen, müssen Sie die beteiligten Mannschaften selbst auswählen. Dafür liefert **Uefa Champions League 2004-2005** auch einen Turnier-Modus, so

dass Sie neben der Königsklasse auch die meisten europäischen Landesligen auskicken dürfen. Die Spielvariante »Situation« bringt vor allem in Multiplayer-Partien Spaß: Per simplen Editor verlegen Sie den Ball in der 60. Minute an die Eckfahne, spendieren der Heimmannschaft einen Zwei-Tore-Vorsprung, aber

## LESER-TEST UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005

Drei Leser spielten bei uns die Fußball-Simulation. Hier sind ihre Meinungen.

### Fußball mit Geschichte

UEFA Champions League, was soll man zu diesem Spiel sagen? Sechs Buchstaben: G-E-N-I-A-L. Mir hat das Testen einen Riesenspaß gemacht. Endlich mal einen Storymodus bei einer Fußballsimulation. Auch grafisch, soundmäßig und spielerisch ist das Teil top. Das Einzige, was mich stört: Der Schwierigkeitsgrad liegt für meinen Geschmack etwas zu hoch. Ändert aber nichts am Fazit: eine würdige Umsetzung von Europas höchster Spielklasse!



René Staude,  
25 Jahre, Bürokaufmann

### Der Ball bleibt rund

Der neue Storymodus bringt richtig Schwung in das Spiel. Mir gefällt es, die Vorgaben meines digitalen Chefs umsetzen zu müssen, wobei das bei dem erhöhten Schwierigkeitsgrad nicht immer ein leichtes Unterfangen ist. Dafür ist das Erfolgserlebnis bei erreichten Zielen umso größer. Tolles Freistoß-System, geschmeidigere Animationen und glaubwürdigere KI lassen den Spielablauf noch authentischer wirken. Ich bin mittendrin, statt nur dabei – und so soll es in einem Sportspiel sein!



Stephan Stein,  
26 Jahre, Informatiker

### Spitzenfußball vom Feinsten!

Auf den ersten Blick sieht UEFA Champions League 2004-2005 genauso aus wie sein Vorgänger FIFA 2005. Wer sich allerdings ein wenig mit dem Spiel befasst, stellt doch einige Verbesserungen fest. Grandiose Atmosphäre in den Stadien, neues Freistoß- und Eckensystem und vor allem ein spannender Saisonmodus sorgen für Spielspaß. Dennoch hat dieses Spiel ein dickes Manko: Es gibt immer noch einen Off-the-Ball-Spielzug, der zum fast unvermeidbarem Torerfolg führt.

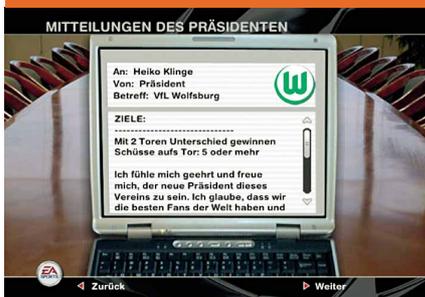


Dimitri Reich,  
18 Jahre, Schüler



Wir bestimmen die Eckball-Variante, der Eigenbau-Coach schaut aufmerksam zu.

DER STORY-MODUS



Mail vom Präsidenten: Er will sich ein Bild von sämtlichen Spielern machen. Wir müssen im Testmatch gegen unsere Reserve-Kicker mit zwei Treffern Vorsprung gewinnen und dabei fünf Schüsse aufs Tor zimmern.



Die Wahrheit liegt auf dem Trainingsplatz: Unsere Bankdrücker wehren sich nach Kräften, aber wir gewinnen dank unserer Flankenläufe 3:1 und prüfen den Reserve-Torhüter satte sieben Mal.



Lohn für unseren Sieg: Wir dürfen auf dem Transfermarkt drei beliebige Spieler verschern und investieren viel Geld in neue Stars. Bei einer Niederlage hätten wir drei Kicker unserer Startelf ersetzen müssen.

auch zwei rote Karten und starten dann das Match.

Abwehrbollwerk

Trotz der kurzen Trainingszeit von nur vier Monaten seit **Fifa 2005** haben die EA-Sports-Fußballer erstaunlich viel dazu gelernt. Vor allem die Abwehrspieler stören deutlich aggressiver, selbst im niedrigsten Schwierigkeitsgrad. Profis freuen sich über die neue Herausforderung, Einsteiger müssen mit Kahn-mäßigen Wutausbrüchen rechnen. Ein Segen für alle ist dagegen das verbesserte Freistoß-System, das genau den richtigen Kompromiss aus sorgfältig recherchierten Kickerfähigkeiten und Gamepad-Geschick findet. Fußball-Strategen werden das neue In-Game-Management lieben: Während der Partie befehlen Sie per Knopfdruck knallhartes Pressing, verstärktes Spiel über die Flügel oder den Einsatz der Abseitsfalle.

Magnetischer Ball

Neuen Stärken stehen in **Uefa Champions League 2004-2005** allerdings auch viele altbekannte **Fifa**-Schwächen gegenüber. Nach wie vor fallen viel zu viele Tore nach Abprallern. Pro Partie erleben Sie häufig mehr Latten- und Pfostenknaller als mancher Bundesligist während einer gesamten Saison. Die Ballphysik spielt immer noch mehrere Ligen unter der von **Pro Evolution Soccer 4**: Abstoße landen stellenweise in der Nähe

des gegnerischen Strafraums – so viel Wumms im Fuß hat in der Realität nicht mal Oliver Kahn. Auch das Steuern von zwei Spielern mit beiden Analog-Sticks (die sogenannte Off-the-Ball-Control) hat EA Sports erneut schlecht gelöst. Einsteiger ignorieren das viel zu komplizierte System, Profis beenden dank Off-the-Ball rund 80 Prozent ihrer Flankenläufe mit einem Torerfolg.

Fußball in 16:9

Bis auf einige verbesserte Animationen und ein paar neuen Spielergesichtern hat EA Sports auf grafische Schönheitsoperationen verzichtet. Im Gegenteil: In **Uefa Champions League** verkleinern zwei schwarze Balken künstlich den Spielausschnitt, ebenso hässlich wie überflüssig. Dafür liefern Steffen Simon und Monika Lierhaus deutlich passendere Spiel-Kommentare als noch in **Fifa 2005**. Witzige Idee: Eine Radio-Talkshow diskutiert zwischen den Spielen im Story-Modus die Leistung Ihrer Mannschaft. Absolut nicht witzig ist dagegen die Entschei-

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Hui, das ist ja fast so überraschend wie die deutsche Meisterschaft für meinen VfL Wolfsburg! Da erwarte ich einen uninspirierten **Fifa**-Abklatsch und bekomme stattdessen eine atmosphärische Fußball-Simulation mit vielen tollen Ideen. Der innovative Story-Modus ist schlichtweg großartig: Jede Mission stellt mich vor neue fußballerische Herausforderungen. Wenn ich gegen ein Spitzenteam in Unterzahl eine knappe Führung verteidigen muss, klettert mein Puls auf Elfmeterschießen-Niveau!

CHANCENLOS IM MULTIPLAYER

Solo motiviert Uefa Champions League deshalb sogar noch mehr als Pro Evolution Soccer 4, im Multiplayer-Modus dribbelt der Konami-Konkurrent aber weiterhin in einer anderen Liga. Die erneut vorhandenen Mängel bei Ballphysik, Spielfluss und Off-the-Ball-Control fallen hier einfach stärker ins Gewicht. Und dass EA Sports den Direct-IP-Modus wieder aus dem Options-Kader geworfen hat, ist einfach eine bodenlose Frechheit. Dennoch: Wer vor allem allein gegen den Ball tritt, muss dieses Spiel haben!

»Brillantes Solo«



dung von EA Sports, anders als noch bei **Fifa 2005** keine Direct-IP- und Netzwerk-Partien mehr zu unterstützen.

► HOTLINE: (0190) 776 633 1,24 €/MIN.

**UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005** SPORTSPIEL

PUBLISHER EA Sports / EA Sports Kanada RELEASE (D) 3.2.2005  
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 50 Euro  
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 CDs, 16 Seiten Handbuch USK ohne Beschr.

**GEEIGNET FÜR**

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

VERGLEICHBAR MIT Pro Evolution Soccer 4 (90, 01/05) Deutlich realistischer, schwächerer Solomodus. Fifa 2005 (84, 11/04) Etwas schlechtere KI, dafür mit National-Teams.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	700 MHz Intel	1,0 GHz Intel	1,4 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	700 MHz AMD	1,0 AMD	XP 1400+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	740 MB Festpl.	1,1 GB Festpl.	1,1 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		Gamepad	Analog-Gamepad

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

**MULTIPLAYER GUT**

FAZIT Matches für 8 Spieler an einem Rechner oder online. Keine LAN- und Direct-IP-Unterstützung!  
 MODI Einzelspiel, Turnier

- CD/DVD: Multiplayer-Duell
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK A65

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ Animationen + detaillierte Spieler - schwarze Balken	8 / 10
SOUND	+ Original-Fangesänge + guter Kommentar + Radio-Show	9 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade - knüppelharte Abwehr-KI	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Champions-League-Flair + 23 Original-Stadien	10 / 10
BEDIENUNG	+ tolles Freistoßsystem + schnelle Taktik-Wechsel	9 / 10
UMFANG	+ motivierender Solomodus + 234 Teams + Liga-Baukasten	9 / 10
REALISMUS	+ Lizenz-Overkill - zu viele Abpraller-Tore	7 / 10
KI	+ eigenständige Mitspieler + Gegner ändert Taktik	9 / 10
MANAGEMENT	+ spannender Transfermarkt + sinnvolle Spiel-Taktiken	9 / 10
SPIELZÜGE	+ spektakuläre Tricks - Off-the-Ball zu mächtig	7 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 30 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: TOLLER FUßBALL MIT MOTIVIERENDEM STORY-MODUS.

