

SPORT



Wo sind all die Indianer, äh, Sportspiele hin? Auf der diesjährigen E3 gab's jede Menge Armeeaufmärsche, Strahlenkanonen, Elfen und Maschinengewehre, aber kaum Fußballle, Golfschläger oder Motorräder. Verlegen sich Rennspiel-Entwickler jetzt ganz auf Konsolen, oder fehlt dem PC-Sport einfach das Publikum? Apropos Publikum: Wenn schon Sportspiel, dann immer öfter auch mit animierten Zuschauern.

Entwickler 2K Games zeigte mit **NHL 2K7** und **NBA 2K7**, wie viel Stimmung es bringt, wenn statt der Bitmap-Männchen dreidimensionale Figuren mitjubeln. Aber: Die Spiele sind derzeit nur für Konsolen angekündigt.

EA Sports hielt sich ebenfalls bedeckt: Auch wenn sie in Vorbereitung sind, auf der E3 war kein neues **Fifa**, kein neues **Tiger Woods**, kein neues **Madden** zu sehen, nur **NCAA Football 07**. Das hat zwar auch animiertes Publikum, ist für PC-Spieler aber trotzdem nicht interessant, weil es a) nur College-Football simuliert und b) ebenfalls nur für Konsole erscheint. EA zeigte für den PC lediglich Technologie-Demos, die allerdings beeindruckend waren: Im nächsten **NBA Live** werden sich die Basketballer nicht mehr wie Marionetten um die eigene Achse drehen, sondern präzise Fußarbeit leisten und sich sogar beim Laufen fließend vor, zurück oder zur Seite lehnen. EA-Sportler bekommen außerdem dasselbe Gesichtsanimations-Programm verpasst wie die Soldaten in **Medal of Honor: Airborne** – das, mit dem die Kerle richtige Grimassen schneiden können.

Wie das im fertigen Spiel aussieht, zeigt EA voraussichtlich erst im August auf der Games Convention. Da bekommen PC-Sportspiele auch wieder mehr Publikum. Nicht nur animiertes. **FAB**

NEU Auf der E3 2006 erstmals gezeigt oder spielbar **S.XX** Preview im Heft auf Seite XX
Video auf DVD **EXXX** Webcode für weitere Infos, eingeben auf www.gamestar.de



1. GTR 2

S.68 **Darum geht's:** In **GTR 2** fahren Sie in der FIA-GT-Serie mit Supersportwagen wie dem Ferrari 550, Porsche 996 oder dem Maserati MC12 auf akkurat nachgebauten Strecken um die Pole Position. Wie von der Rennspiel-Reihe gewohnt, dürfen Profis dank der exzellenten Fahrphysik jede Schraube am Auto selbst anziehen, Einsteiger greifen auf zusaltbare Hilfen zurück.

Das ist neu: Der Entwickler Simbin verfeinert die ohnehin schon brillante Rennsimulation an vielen Stellen: Die Autos besitzen ein detaillierteres Schadensmodell als im Vorgänger, die KI-Gegner reagieren deutlich lebensechter, und neuerdings gibt es sogar extrem hübschen Regen. Zusätzliche Modi wie die Fahrschule und der Time-Trial-Wettbewerb erweitern **GTR 2** sinnvoll und fordern Neulinge wie Profis gleichermaßen. **E53**



PROGNOSE: Wenn die Entwickler ihren derzeitigen Kurs weiterfahren, steht uns im August erneut ein Rennspiel-Hit ins Haus. Simbin verbindet geschickt die Stärken der beiden Vorgänger GTR und GT Legends und feilt an der KI und dem Schadensmodell. Stimmt jetzt noch die Balance in der Kampagne, rollt da wohl die neue Genre-Referenz an.

Entwickler: **Simbin**

Termin: **August 2006**

2. FLATOUT 2

Darum geht's: Wie der Vorgänger setzt **Flatout 2** auf halsbrecherische Rennen mit hohem Zerstörungsfaktor. Alles, was Sie auf oder neben der Strecke sehen, können Sie auch zerlegen – einer aufwändigen Physik-Engine sei Dank. Das Grafikgerüst wurde aus dem ersten Teil übernommen, aber stark aufgeböhrt.



Das ist neu: Statt formlos aneinandergereihten Rennen ist die Kampagne in **Flatout 2** in drei Klassen unterteilt, in denen Sie – auch das ist neu – nicht nur die aus dem Vorgänger bekannten Muscle Cars fahren dürfen. In Sachen Fahrverhalten setzen die Entwickler klar auf Action, die pseudo-realistische Fahrphysik des ersten Teils hat ausgedient. Cool: Wie in **DTM Race Driver 3** dürfen Sie im Karrieremodus aus mehreren Rennen wählen. **E79**

PROGNOSE: Es war die richtige Entscheidung, aus Flatout 2 einen reinrassigen Actionraser zu machen. So kann der Spieler auf der Piste deutlich rabiatere drängeln, schieben, zerstören. Und das hat ja bereits beim Vorgänger am meisten Spaß gemacht. Allerdings müssen die Entwickler noch an der Balance feilen, momentan ist das Spiel zu schwer.

Entwickler: **Bugbear**

Termin: **Juni 2006**

3. PRO EVOLUTION SOCCER 6

NEU **Darum geht's:** Um Fußball. Und zwar von der realistischen Sorte: Kluge Künstliche Intelligenz, hervorragende Ballphysik und nachvollziehbare Spielzüge haben die **Pro Evolution Soccer**-Reihe in der Vergangenheit an die Tabellenspitze der Fußballspiele gebracht.

Das ist neu: Der Entwickler Konami verspricht massive Verbesserungen bei der Spieler-KI. So sollen Kicker, die sich nicht im Ballbesitz befinden, in den freien Raum starten und den Laufweg anzeigen. Mit optimierter Dribbling-Kontrolle und neuen Moves will Konami der Konkurrenz zusätzlich den Schneid abkaufen. Das überarbeitete Schusssystem ermöglicht mehr Bewegungsfreiheit beim Kopfball und neue Volleyvarianten. In Punkto Lizenzen treten die schwedische, holländische, argentinische, italienische und spanische Nationalmannschaft erstmals mit den Originalnamen und -trikots an. **E148**



PROGNOSE: Konami zeigte auf der E3 nur die PS2-Version des Spiels. In der war von den versprochenen Neuerungen allerdings nicht viel zu sehen. Die Grafik enttäuschte: Die grauisigen Menüs und leblosen Zuschauer textures der Vorgänger begleiten den Fußball-Fan auch in die neue Saison. Für den PC muss Konami hier dringend nachbessern.

Entwickler: **Konami**

Termin: **3. Quartal 2006**

TEST DRIVE UNLIMITED

NEU Darum geht's: 1987 erschien das erste **Test Drive**, gefolgt von fünf Fortsetzungen und zahlreichen Ablegern wie **Test Drive: Offroad** (1997) oder **Test Drive: Le Mans** (1999). Mit der fast 20 Jahre alten und längst vom Konkurrenten **Need for Speed** überholten Rennspielserie will der Publisher Atari nun einen Neuanfang wagen. Die Idee: Wie in einem Online-Rollenspiel gibt's eine riesige Welt, in der Tausende Spieler um die Wette fahren.

Das ist neu: Schauplatz ist die akkurat nachgebaute hawaiianische Insel Oahu mit insgesamt mehr als 1.600 Kilometern an Straßen. Wer alles erkunden will, ist also gut mehrere Wochen unterwegs. Auf Knopfdruck wechseln Sie in die Vogelperspektive (erinnert an die berühmte Satellitenfoto-Sammlung **Google Earth**), aus der Sie Wegpunkte setzen und so einen Kurs für ein Wettrennen festlegen. Oder



aber Sie wählen aus zahlreichen vorgefertigten Strecken. Unzählige Regelooptionen sorgen dabei für Abwechslung. Gibt es ein Zeitlimit? Dürfen zusätzlich KI-Fahrer antreten? Die Entwickler haben über 80 Luxusautos wie den Ferrari F430 oder die Corvette Stingray und diverse Motorräder, etwa von Ducati, eingebaut – allesamt mit in 3D modellierten Cockpits. In der Garage der eigenen Villa können Sie (wenn Sie es sich leisten können) mehrere Autos parken und in Sachen Aussehen und Leistung tunen. Das Geld hierfür verdienen Sie durch Rennen, entweder gegen menschliche Gegner oder die schon jetzt sehr intelligente KI. **E80**



PROGNOSE Beim Anspielen haben die Online-Rennen viel Spaß gemacht. Der immense Umfang und die Abwechslung bei den Strecken sind die Stärken von Test Drive Unlimited.

Entwickler: **Eden Games** Termin: **Oktober 2006**



FLIGHT SIMULATOR X



Darum geht's: Realistisch fliegen. Mit echtem Cockpit, echten Instrumenten, in der echten Welt. Wie in den bisherigen neun Teilen der Serie also, aber alles wird größer und schöner. Die Grafik sieht hübsch aus, bereits mit DirectX-9-Effekten. Zum Verkaufsstart von Windows Vista wird voraussichtlich ein Patch erscheinen, der den **Flight Simulator X** DirectX-10-tauglich macht.

Das ist neu: Neben dem üblichen »Fliegen Sie doch, wohin Sie wollen« bauen die Entwickler 55 Missionen ein: Mal transportieren Sie Hilfsgüter in den Kongo, mal retten Sie als Helikopterpilot Arbeiter einer havarierten Bohrinsel, mal jagen Sie mit einer einsitzigen Propellermaschine auf Zeit durch den Parcours des Red Bull Race. Letzteres haben wir auf der E3 gespielt, das macht tatsächlich ziemlich Laune, selbst wenn man kein Flugsim-Experte ist. **E158**

SEGA RALLY



NEU Darum geht's: **Sega Rally** wird ein klassisches Offroad-Rennspiel in der Tradition der ehrwürdigen Serie, mit starkem Schwerpunkt auf Multiplayer-Rennen für bis zu acht Spieler. Und mit hohem Arcade-Anteil – Entwicklungsleiter Guy Wilday sind die meisten Rennspiele zu realistisch. Die Grafik der auf der E3 gezeigten Version ist aufwändig, hübsch bunt und grenzt an Fotorealismus. Dabei setzt Sega nicht voll auf bis ins Letzte gestylte Autos (obwohl die auch gut aussehen), sondern vor allem auf beeindruckende Partikeleffekte. Beispiel: Jeder Wagen zieht eine riesige (aus so genannten Soft Particles bestehende) Staubfahne hinter sich her.

Das ist neu: Physik, Physik, Physik. Die Wagen haben ausgesprochen realistisch wirkende Radaufhängungen. Die auch voll zum Tragen kommen, denn die Reifen verformen im Laufe des Rennens die Polygonstruktur der Strecken – je größer die Räder und je schwerer die Autos, desto tiefere Rillen entstehen im Matsch. Sieht klasse aus, soll aber nicht nur Augenfutter sein. Je nach eigener Bereifung müssen Sie Ihr Fahrverhalten an die veränderte Strecke anpassen. **E152**



PROGNOSE Noch war nicht allzu viel zu sehen, aber das technische Grundgerüst wirkt sehr überzeugend, besonders die Sache mit der Verformung der Strecken durch die Reifen.

Entwickler: **Sega Racing Studio** Termin: **2007**

SOCCER FURY

NEU Darum geht's: Bolzplatz-Fußball, ohne dass Mutti zuschaut – da wird nicht nur gegen den Ball, sondern auch mal in die Kronjuwelen getreten. Statt elf gegen elf spielen hier drei gegen drei, statt auf englischem Rasen auf schmutzigem Asphalt.

Das ist neu: **Soccer Fury** verbindet Kampf- und Fußballspiel miteinander, Fouls gibt's hier nicht. Das Ganze soll in erster Linie online ablaufen: Wie zum Shooter-Deathmatch treffen sich zwei Dreierteams, um sich Bälle und Fäuste um die Ohren zu hauern. **E120**



PROGNOSE Soccer Fury dürfte das erste Fußballspiel werden, das GameStar in der Action-Rubrik testet. Entwickler Digital Legends muss aber aufpassen, dass Kampf- und Sportanteile ausgewogen verteilt sind.

Entwickler: **Digital Legends** Termin: **2007**



PROJECT 8

NEU Darum geht's: Skaterrgott Tony Hawk sucht die acht besten Amateurskater der Welt, und Sie wollen dabei sein – auf dem Brett, das die Welt bedeutet.

Das ist neu: in erster Linie die schicke Grafik-Engine. Die zaubert spektakuläre Szenen, die mit den Vorgängerspielen nicht zu vergleichen sind: neue Animationen, mehr Polygone, mehr Physik, coole Zeitlupeneffekte. **E182**



PROGNOSE Die Spielmechanik dürfte beim Alten bleiben: herumkurven, Tricks abziehen, Punkte machen. Activision hat bislang allerdings noch keine PC-Umsetzung angekündigt.

Entwickler: **Neversoft** Termin: **2007**

VERMISST WERDEN...

NEED FOR SPEED 10

Die erfolgreiche Rennspiel-Serie von Electronic Arts geht mit dem (vorläufigen) Titel **Need for Speed: Carbon** bereits in die zehnte Runde. Szenario und Fahrzeugauswahl sind noch unbekannt, auch der erste auf der E3 gezeigte Trailer lässt uns bisher sprichwörtlich im Dunkeln.

E.A. SPORTS

Wer auf Mannschaftssportarten steht, ging auf der E3 leer aus. Electronic Arts verzichtete auf die Präsentation der neuen **Fifa**-, **NHL**-, **NBA**- und **Madden**-Generation. Auch das nächste **Tiger Woods** war nicht zu sehen. Neues dazu gibt's voraussichtlich erst auf der Games Convention.

OUTRUN 2006

Das Rennspiel-Remake **Outrun 2006** wurde aus zwei Gründen nicht gezeigt: Zum einen steht die Konsolenversion schon im Laden, zum anderen erscheint die PC-Fassung bereits Anfang Juni. Deshalb konzentrierte sich der Publisher Sega auf **Medieval 2** und das **Rome**-Addon.