



Heiko Klinge

heiko@gamestar.de

VERLÄNGERUNG FÜR FIFA

TESTEN STATT SCHNELLSCHUSS. Ein Spiel hat 90 Minuten und deshalb kann auch wenige Sekunden vor Heftabpfeiff noch eine Testversion im GameStar-Stadion auflaufen – so geschehen mit **Fifa 06**. Wir haben uns dennoch entschieden, die Fußball-Simulation von EA Sports erst in der nächsten Ausgabe zu testen. Weil wir nur so ausreichend Zeit haben, um sämtliche Neuerungen seriös unter die Lupe zu nehmen. Weil wir Ihnen nur so unser traditionelles Multiplayer-Video liefern können – als **Fifa 06** eintraf, war die CD/DVD der aktuellen Ausgabe bereits auf dem Weg ins Presswerk. Und nicht zuletzt: Weil **Fifa 06** erst am 13. Oktober in den Regalen steht, fast drei Wochen nach der nächsten GameStar-Ausgabe. Sie werden also rechtzeitig zum Verkaufsstart einen **Fifa**-Test in gewohnter GameStar-Qualität in den Händen halten – versprochen!

CHANCE FÜR AUSSENSEITER. Positiver Nebeneffekt: Durch das Verschieben des Fifa-Artikels haben wir diese Ausgabe genügend Platz, um das außergewöhnliche Independent-Rennspiel **Live for Speed S2** gebührend zu würdigen. An der **Fifa**-Serie arbeiten mehr als 100 Entwickler, an **Live for Speed S2** gerade mal drei. Trotzdem verbringe ich meine Freizeit gerade lieber auf der Rennstrecke als auf dem Fußballplatz!

INHALT

TESTS

Live for Speed S2	112
Madden NFL 06	114
World Tennis Ace	117
International Golf Pro	117
Basketball Manager 2005	119

GAMESTAR-SPORT-CHARTS 10/2005

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus // Fahrverhalten	KI	Management // Tuning	Spielzüge // Streckendesign	Kommentar
1	GTR	Rennspiel	10tacle	Simbin	12/04 (91)	92	9	9	9	9	10	8	10	10	8	10	Version 1.2.1.0
2	NHL 2005	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/04	91	10	8	8	10	8	9	10	10	8	10	
3	Pro Evolution Soccer 4	Sportspiel	Konami	Konami Tokyo	01/05	90	8	8	10	9	7	10	10	10	8	10	
4	Tony Hawk's Underground 2	Funsport	Activision	Neversoft	12/04	88	7	10	8	10	10	10	7	9	7	10	Fun-Faktor statt KI
5	Fußball Manager 2005	Manager	EA Sports	EA Sports Deutschland	11/04	88	8	7	8	10	8	10	9	9	10	9	
6	Juiced	Rennspiel	THQ	Juice Games	07/05	87	9	9	6	9	7	10	9	10	9	9	
7	Colin McRae Rally 2005	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	11/04	87	7	9	8	8	8	10	10	7	10	10	
8	F1 Challenge 99-02	Rennspiel	EA Sports	Image Space	07/03 (89%)	87	8	8	9	7	10	10	10	7	9	9	
9	MVP Baseball 2004	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	06/04 (84%)	87	8	9	7	10	8	10	10	7	10	8	
10	DTM Race Driver 2	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	06/04 (90%)	86	9	8	8	9	7	10	9	9	7	10	
11	Trackmania Sunrise	Rennspiel	Deep Silver	Nadeo	06/05	86	8	8	10	7	7	10	9	7	10	10	
12	Madden NFL 06	Sportspiel	EA Sports	EA Tiburon	NEU	86	9	9	6	10	8	10	9	9	7	9	
13	MotoGP 3	Rennspiel	THQ	Climax	09/05	85	8	6	10	9	10	10	8	7	9	8	
14	Uefa Champ. League 2005	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	03/05	85	8	9	8	10	9	9	7	9	9	7	
15	NBA Live 2005	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	01/05	85	8	9	7	10	7	9	8	9	8	10	
16	T. Woods PGA Tour 2005	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/04	85	7	5	10	9	10	10	8	8	9	9	
17	Top Spin	Sportspiel	Atari	Power and Magic	12/04	85	8	8	9	9	8	8	9	8	8	10	
18	Flatout	Rennspiel	Empire	Bugbear	01/05	85	9	7	10	9	10	9	9	7	9	6	
19	World C. Snooker 2005	Sportspiel	Sega	Blade Interactive	06/05	85	6	7	8	10	8	10	10	9	8	9	
20	Fifa 2005	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/04	84	8	8	10	9	8	10	8	7	9	7	
21	NFS Underground 2	Rennspiel	Electronic Arts	Electronic Arts	01/05	84	9	9	8	10	6	10	6	8	10	8	
22	Live for Speed S2	Rennspiel	Live for Speed	Live for Speed	NEU	83	7	6	8	5	10	10	10	8	9	10	
23	Richard Burns Rally	Rennspiel	Ubisoft	Warthog	10/04	81	9	10	4	7	8	10	10	7	7	9	
24	Wakeboarding Unleashed	Funsport	Application Systems	Shaba Games	04/04 (80%)	81	7	9	7	8	8	8	8	9	8	9	Fun-Faktor statt KI
25	MTX Mototrax	Rennspiel	Application Systems	Left Field	02/05	80	6	8	8	9	8	10	9	7	7	8	Fun-Faktor statt KI

Das Sport-Genre reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen. Dazu gehören zum Beispiel Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele, zivile Flugsimulationen, Fußballmanager, Flipper.

»Ich spüre es!«

LIVE FOR SPEED S2

Gelingt ein Topspiel nur mit einem Riesebudget? Drei Programmierer beweisen das Gegenteil und liefern das nach GTR realistischste Rennspiel.



Wenn selbst hartgesotterne GameStar-Redakteure mit schweißsnassen Händen und verzerrtem Gesicht vor dem PC sitzen, ist entweder gerade Heftschluss, oder **Live for Speed S2** läuft auf dem Monitor. Denn in Sachen Fahrphysik und Spielerlebnis muss sich die Rennsimulation nicht hinter den Großen des Genres wie **GTR** verstecken. **Live for Speed S2** stammt von drei Rennsport begeisterten Programmierern aus London und Rotterdam – und ist mit täglich bis zu 900 online spielenden Fans eines der derzeit erfolgreichsten Independent-Spiele überhaupt.

Wo ist mein Werkzeug?

Lassen Sie sich nicht von den hässlichen Menüs abschrecken. Die erinnern eher an schlechte Freeware-Spielchen, bringen Sie jedoch dank der Übersichtlichkeit in wenigen Mausklicks auf die Piste. Zuerst geht's zur Fahrzeugauswahl. In der **Live for Speed**-Garage stehen 18 Autos (acht mehr als im Vorgänger), vom 700 Kilogramm leichten Kleinwagen bis zum heckangetriebenen V8-Monster. Wegen fehlender Lizenzen müssen Sie jedoch auf Originalfahrzeuge verzichten. Allerdings erkennen Sie sofort, dass etwa der Mini Cooper für den UF GTR Pate stand. Anschließend dürfen Sie in der Werkstatt durch unzählige Schieberegler an Federung, Reifendruck oder Benzinmenge drehen, um

Ihren fahrbaren Untersatz optimal auf das kommende Rennen vorzubereiten. Cool: Auf Knopfdruck aktivieren Sie eine schematische Simulation, mit der Sie Ihre Einstellungen in Echtzeit testen können. Sollten Sie zufällig kein angehender Kfz-Meister sein, gibt's für jedes Fahrzeug vorgefertigte Setups. Und da der kleinste Fehler meist das Aus bedeutet, bekommen Einsteiger in zahlreichen Tutorials durch Slalomkurse oder Beschleunigungsübungen alles Nötige über das realistische Fahrverhalten beigebracht.

Kreisrunder Vibrator

Die Rennen übermitteln dank der brillanten Fahrphysik ein überwältigendes Spielerlebnis. Wenn Sie mit 250 km/h aus der Cockpitperspektive über die Piste rasen, wird selbst die leichtes-



Die 27 Strecken bieten auch hügelige Offroad-Kurse.

te Kurve zum Abenteuer. Zwar lässt sich **Live for Speed S2** gut per Tastatur steuern, sein ganzes Potenzial erfahren Sie jedoch erst mit einem Force-Feedback-Lenkrad. Denn das Spiel setzt selbst leichte Rempler oder kurze Ausflüge ins Kiesbett akkurat in Vibrationen um. Doch Vorsicht: Durch das detaillierte Scha-

VERGLEICH



INFO

- > 18 Autos
- > 27 Strecken
- > Vinyl-Editor
- > Profi-Werkstatt
- > Online-Rangsystem



Die Fahrzeug-Cockpits sind zwar nicht hübsch, vermitteln aber alle wichtigen Informationen.

WIE BEKOMME ICH LIVE FOR SPEED S2?

Live for Speed S2 ist nicht im Laden, sondern nur als 130 MByte großer Download auf der Webseite des Entwicklers (www.gamestar.de [QUICKLINK: H30](#)) erhältlich. Nach der Installation steht Ihnen wie in einer Demo nur eine begrenzte Anzahl an Strecken und Fahrzeugen zur Verfügung. Jedoch können Sie über die Website nach einer Registrierung einen Aktivierungsschlüssel bestellen, der den gesamten Spielinhalt frei schaltet. Dieser Schlüssel kostet rund 24 Euro.



Auf www.liveforspeed.net können Sie das Spiel herunterladen und für etwa 24 Euro freischalten.



11 1/10

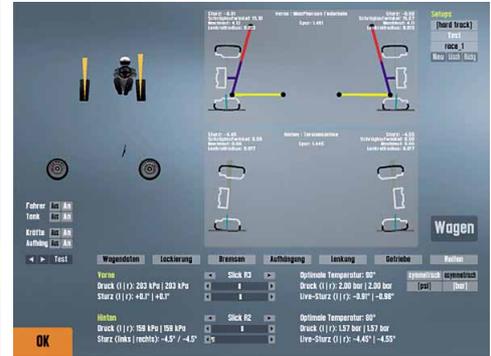
Gesamt: 0:14,04
Runde: 0:14,04
Zwisch: 0:00,00



RENNSPIEL SPORT

Test

Schäden wirken sich stark auf das Fahrverhalten aus.



In der Werkstatt feilen wir am Fahrverhalten.

Wegen fehlender Lizenzen fahren Sie nur mit frei erfundenen Wagen wie den optisch fast identischen Formel-1-Klonen.

densmodell knickt schon mal die Achse Ihres Flitzers ein oder die Bremsen versagen. Es kann sogar passieren, dass sich das Auto überschlägt, wenn Sie zu viel Luft unter den Wagen bekommen, etwa bei einer Streiffahrt über die rot-weißen Curbs.

Auf den 18 alten sowie den neun neuen Strecken haben Sie neben Haarnadelkurven und fiesen Schikanen auch mit der guten KI zu kämpfen. Zwar fahren Ihre Gegner meist brav an der Ideallinie entlang, häufig machen sie jedoch nachvollziehbare Fehler oder wagen riskante Überholmanöver. Dabei bleiben die Kontrahenten stets fair – Rempelen untereinander gibt's nicht.

Fahren statt warten

Die Entwickler verzichten im Einzelspieler-Teil auf eine Kampagne. Wenn Sie also mehr darauf aus sind, alleine ein Pokal zu fahren, sollten Sie zu **DTM Race Driver 2** greifen oder auf **GT Legends** warten. In **Live for Speed S2**

hingegen dienen die Solo-Rennen bestenfalls als Übung für Online-Turniere. Und die machen durch das weltweite Rangsystem und die vielen guten Ideen eine Menge Spaß. Denn statt wie in anderen Genvertretern erst auf das Ende eines Multiplayer-Rennens warten zu müssen, dürfen Sie in **Live for Speed S2** jederzeit an einer Partie teilnehmen. In der Praxis verläuft das so, dass Sie sich einen für das Turnier zugelassenen Wagen aussuchen, in der Box starten und sich erstmal warmfahren. Auf Knopfdruck stimmen Sie dann ähnlich eines Karten-Votings in **Battlefield 2** für einen Neustart des Rennens. Ist die Mehrheit der Fahrer dafür, setzt das Spiel alle Teilnehmer auf die Startposition, und es geht von vorne los. Nett: Da Sie während der Rennen kaum Zeit haben, Chat-Nachrichten zu verfassen, gibt's auf Tastendruck vorgefertigte Texte wie »Entschuldige, das war keine Absicht«.

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Live for Speed S2 ist der Beweis, dass großartige Spiele auch von einem kleinen Team entwickelt werden können. Was der Titel in Sachen Fahrphysik und Spielerlebnis bietet, kann sich mühelos mit unserer Genre-Referenz GTR messen. Allerdings hätte ich mir einen Karrieremodus gewünscht, denn so ist der Solospieler-Teil nicht viel mehr als eine Übung gegen sehr gute KI-Gegner. Online-Fans hingegen bekommen mit Live for Speed S2 grandiose, lag-freie Multiplayer-Duelle mitsamt einem motivierenden Rangsystem.

»Kleines Spiel ganz groß«



PS-Monster aus Alu

Zwar hat sich im Gegensatz zum zwei Jahre alten Vorgänger grafisch viel getan, trotzdem fährt **Live for Speed 2** der aktuellen Konkurrenz wie **Moto GP 3** hinterher. Besonders bei den Fahrzeugen hätten ein paar mehr Polygone gut getan. Dafür

zieren schicke Spiegelungen die Karosserie und Fensterscheiben und die Strecken wurden recht detailliert gebaut. Auch der Sound hinterlässt einen zwispaltigen Eindruck: Die Motoren röhren kräftig, alle anderen Effekte (Reifenquietschen, Unfälle) fallen sehr schwach aus. **DM**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H30

LIVE FOR SPEED S2 RENNPIEL

PUBLISHER	Live for Speed	RELEASE (D)	24.7.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	24 Euro
AUSSTATTUNG	Download (ca. 130 MByte)	USK	nicht geprüft

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: GTR (92, GS 12/04) Brillante Fahrphysik und Gegner-KI, besser präsentiert.
Moto GP 3 (85, GS 09/05) Umfangreiche und motivierende Motorrad-Simulation.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	1,0 GHz Intel	1,4 GHz CPU	2,0 GHz CPU
Radeon 9000	1,0 GHz AMD	XP 1400+ AMD	XP 2000+ AMD
Geforce 4 Ti	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	300 MB Festpl.	300 MB Festpl.	300 MB Festpl.
Radeon X600		Lenkrad	Lenkrad
Geforce 6800			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: Unzählige Optionen, ausreichend Server, Online-Rangsystem – was will man mehr?
MODI: Alle Strecken und Fahrzeuge im LAN sowie online spielbar.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Spiegelungen + Strecken - etwas detailarme Autos	7 / 10
SOUND	+ passende Motorensounds - schwache Effekte	6 / 10
BALANCE	+ fünf Schwierigkeitsgrade - für Einsteiger sehr schwer	8 / 10
ATMOSPHÄRE	- schwache Präsentation - keine Lizenzen	5 / 10
BEDIENUNG	+ brillante Force-Feedback-Effekte + auch mit Tastatur gut	10 / 10
UMFANG	+ viele Autos und Strecken + genialer Online-Modus	10 / 10
FAHRVERHALTEN	+ extrem realistische Fahrphysik + detailliertes Schadensmodell	10 / 10
KI	+ überholt geschickt - fährt meist nur Ideallinie	8 / 10
TUNING	+ unzählige Einstellmöglichkeiten + vorgefertigte Setups	9 / 10
STRECKENDESIGN	+ abwechslungsreich + stets herausfordernd	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten – SOLO-SPASS 10 Stunden – MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden

FAZIT: REALISTISCHE RASER-SIMULATION FÜR WENIG GELD.



DVD: Video-Special

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie

QUICKLINK H29



Madden sucht den Superstar

MADDEN NFL 06

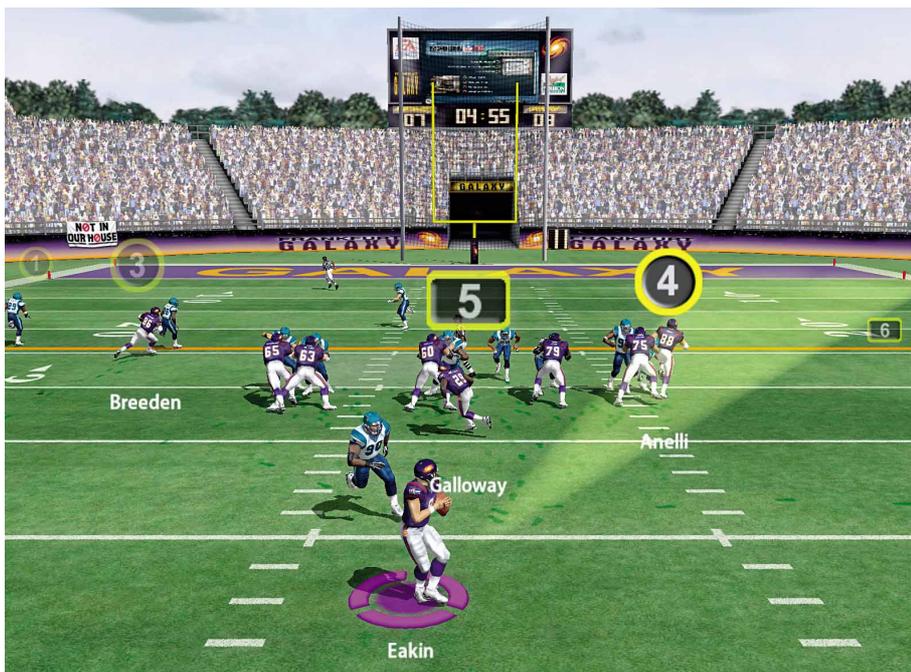
Selten hat ein Spiel von EA Sports so einschneidende Neuerungen gebracht. Und noch seltener sind so wichtige Elemente in die Hose gegangen – eine Enttäuschung auf hohem Niveau.

Ein amerikanisches Sportler-Sprichwort sagt: Die Offensive gewinnt Spiele, die Defensive gewinnt Meisterschaften. Vergessen Sie's – zumindest beim Spielen von **Madden NFL 06**! Denn EA Sports hat das Pass-System der Football-Simulation radikal geändert. Nur wer viel Training in die neue Quarterback-Steuerung investiert, hat eine Chance auf den Superbowl. Noch mehr Realismus für beinhardt Madden-Experten, aber auch viel mehr Frust für den ganzen Rest der Football-Fans.

Im Blickfeld

Das Prinzip der so genannten Quarterback-Vision-Control: Jeder Quarterback hat in **Madden NFL 06** einen Sichtkegel – je besser die Spielerwerte, desto größer ist dieses Blickfeld. Bei Superbowl-Gewinner Tom Brady reicht der Bereich fast von Linie zu Linie, NFL-Europe-Quarterbacks müssen mit einem deutlich geringeren Spielraum arbeiten. Der Haken: Nur innerhalb dieses Sichtkegels haben Pässe eine gute Chance anzukommen.

So weit, so realistisch. Dummerweise nervt dieses System jedoch gleich mit mehreren Haken: In den Vorgängern hatten Sie noch einen Blick für alle



Frankfurts Kevin Eakin hat nur durchschnittliche Quarterback-Werte, dementsprechend eng ist sein Sichtkegel.

freien Mitspieler, jetzt konzentrieren Sie sich fast ausschließlich auf die wenigen Passempfänger innerhalb des Sichtfeldes. Ihr Spiel wird dadurch deutlich berechenbarer, sowohl für menschliche Gegner als auch für die clevere Defense-KI. Zwar können Sie Ihren Sichtkegel mit dem rechten Analog-Stick verschieben, in der Praxis brauchen Sie dafür wegen der

unpräzisen Steuerung aber viel zu viel Zeit. Ebenfalls neu und immerhin ein kleiner Trost: Ist der Ball erstmal in der Luft, dürfen Sie den Pass per linkem Analog-Stick nachjustieren und so Receiver deutlich präziser anspielen als in den Vorgängern.

Truck-Stopp

Wenn die Pässe nicht angekommen, muss sich ein Football-

Team zwangsläufig mehr aufs Laufspiel konzentrieren – und das macht in **Madden NFL 06** dank des neuen Truck-Sticks mehr Spaß als je zuvor. Durften im Vorgänger schon die Defense-Spieler knallharte Hits mit dem rechten Analog-Stick verteilen, ziehen jetzt auch Running Backs und Wide Receiver nach. Wenn das Timing stimmt, räumen Sie den letzten Vertei-



Zu Karriere-Beginn werden die Eltern ausgewürfelt. Dies bestimmt Ihre bevorzugte Position.

Im Appartement wälzen Sie Statistiken und lesen Mails. Später ziehen Sie in edlere Behausungen.

Regelmäßig absolvieren Sie Frage-Antwort-Spielchen. Über Folgen lässt man Sie im Unklaren.



Touchdown: Mit einem verzweifelten Hecht rettet sich unser Wide Receiver in die Endzone.

diger vor der Endzone mit einem saftigen Ellenbogen-Check beiseite – ein tolles Gefühl!

Wie in den Vorgängern lernen Sie solche Steuerungs-Finessen am besten in den acht Mini-Camps, die Sie mit abwechslungsreichen und motivierenden Trainingsaufgaben ideal auf alle erdenklichen Spielsituationen vorbereiten. Football-Neulinge werden allerdings erneut schmählich im Stich gelassen: Weder das komplett englischsprachige Spiel, noch das dünne deutsche Handbuch erklären die komplexen Regeln.

Star-Allüren

Sobald Sie alle Football-Feinheiten beherrschen, wird's Zeit für die große Karriere: Entweder als Teammanager im gegenüber der Vorsaison kaum veränderten Franchise-Modus oder als Einzelspieler im nagelneuen Superstar-Modus. Die Theorie klingt spannend: Sie verpflichten Agenten, geben Interviews,

nehmen an Film-Castings teil und trainieren sich vom Nobody zum NFL-Star. Um so mehr enttäuscht die Praxis: Gelangweilt klicken Sie sich durch spröde präsentierte Frage-Antwort-Spielchen und fragen sich, warum sich Ihre Spielerwerte schon wieder verschlechtert haben. Denn Feedback fehlt völlig – keiner sagt Ihnen, warum Sie nicht aufgestellt werden, oder wie sich Ihre Interview-Antworten auswirken. Chance vertan!

Schön stagnieren

Grafisch laufen die Madden-Spieler erneut in Hochform auf, treten aber gegenüber der Vorsaison auf der Stelle: hier etwas detailreichere Helmspiegelungen, dort ein paar neue, teils sehr witzige Zwischensequenzen (Liegestütze nach einem Quarterback-Sack). Zu wenig, um erneut die Höchstwertung zu bekommen. Die Stadion-Atmosphäre bleibt aber freilich auf Weltklasse-Niveau: schräg

kostümierte Fans (die Sie erneut editieren dürfen), krachende Soundeffekte, abwechslungsreiche Rock- und Hip-Hop-Musik punktgenaue Kommentare von Al Michaels und John Madden höchstselbst. **HK**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/H106

WAS IST NEU?

- Quarterback-Vision-Control
- Präzisions-Pässe
- Truck-Stick
- Superstar-Modus
- Textmodus im Franchise-Spiel

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Ich behalte gern den Überblick – auf meinem Schreibtisch und bei Sportspielen. Und genau deshalb kann ich mit dem neuen Pass-System nichts anfangen: zu kompliziert, zu fummelig. Viele Football-Fans werden deshalb frustriert wieder den Vorgänger hervorkramen. Macht aber nix, denn ansonsten gibt's ohnehin kaum Neuerungen. Wie immer ein tolles Spiel, aber für einen Neukauf reicht's mir dieses Jahr nicht.

»Saisonpause«



Im Mini-Camp trainieren wir den Einsatz des neuen Truck-Sticks.

MADDEN NFL 06 SPORTSPIEL

PUBLISHER	EA Sports / EA Tiburon	RELEASE (D)	22.09.2005
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 3 CDs, 26 Seiten	USK	ohne Beschr.

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

VERGLEICHBAR MIT NHL 2005 (91, GS 11/04) American Sports auf höchstem Niveau.
NFL 2005 (87, GS 12/04) Einsteigerfreundlicher, grafisch fast gleichwertig.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,0 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	XP 1600+ AMD	XP 1800+ AMD
GeForce 4 Ti	GeForce 6600/GT	128 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,8 GB Festpl.	1,8 GB Festpl.	1,8 GB Festpl.
Radeon X600	GeForce 6800	Analog-Gamepad		Analog-Gamepad
LAUTSPRECHER	Stereo	<input type="checkbox"/> 2 vorne, 2 hinten	<input type="checkbox"/> 5.1	<input type="checkbox"/> 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: Unzählige Modi für LAN- und Internetpartien, auch zu mehreren an einem Rechner spielbar.
MODI: wie Solospiel

BEWERTUNG

GRAFIK	+ fantastische Animationen + kaum Verbesserungen	9 / 10
SOUND	+ NFL-Hymnen + passender Kommentar	9 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + Verteidigung zu stark	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ volle Lizenzpackung + großartige Stadionstimmung	10 / 10
BEDIENUNG	+ frei konfigurierbar + Quarterback-Steuerung unausgereift	8 / 10
UMFANG	+ NFL-Europe-Teams + abwechslungsreiche Spielmodi	10 / 10
REALISMUS	+ Quarterback-Sichtfeld + variabeleres Offensivspiel	9 / 10
KI	+ clevere Pass-Verteidigung + hält sich an Spielzüge	9 / 10
MANAGEMENT	+ Statistik-Overkill + optionsarmer Franchise-Modus	7 / 10
SPIELZÜGE	+ tonnenweise Playbooks + spaßiger Truck-Stick	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG: 2 Stunden SOLO-SPASS: 100 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 50 Stunden

FAZIT: TOLLE FOOTBALL-SIMULATION, WENIG FORTSCHRITTE.



► DVD: Test-Check

► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie

QUICKLINK **H106**

WORLD TENNIS ACE

Das Tennisspiel, das keiner braucht.



Wir bestreiten ein Hallenmatch mit den lizenzlosen Tennisprofis.



DVD:
Test-Check

Rechnen wir mal nach: **World Tennis Ace** ist ein solides Tennisspiel mit akzeptabler KI, lizenzlosen Sportlern sowie 08/15-Grafik und kostet 15 Euro. **Top Spin** ist unsere Tennis-Referenz mit noch klügerer KI, lizenzierten Stars, TV-reifer Präsentation, nachvollziehbarer Physik sowie variantenreicher Steuerung – und kostet 10 Euro.

Ergebnis: Wer **Top Spin** kauft, bekommt also das bessere Spiel und spart zudem 5 Euro. **GR**

WORLD TENNIS ACE	
GENRE	Sportspiel
PUBLISHER	Trend
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	600 MHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

55

INTERNATIONAL GOLF PRO

Lieber ins Green beißen, als diesen Müll spielen.



Fans suchen Sie an den Golfplätzen vergeblich. Atmosphäre? Fehlzanzeige!



DVD:
Test-Check

Golfturniere werden nicht mit Geschick gewonnen, sondern per Tastatur! Denn lediglich mit dem Keyboard dürfen Sie grob Schlagrichtung, Abschlagkraft und Drall des Balls in **International Golf Pro** bestimmen. Glück ist dabei wichtiger als Können. Zudem stehen nur acht vorgefertigte Spieler zur Verfügung, Karrieren wie in **Tiger**

Woods 2005 fehlen. Die Grafik ist selbst in hohen Auflösungen hässlich. Finger weg! **PEI**

INTERNATIONAL GOLF PRO	
GENRE	Sportspiel
PUBLISHER	Trend
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	500 MHz, 128 MB
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

25

BASKETBALL MANAGER 2005

Korbjagd als langweiliges Geduldsspiel.



Statt knackiger 3D-Grafik gibt's am Spieltag nur dröge, kaum animierte Textmenüs.



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
[QUICKLINK H17](#)

Haben Sie Zeit? Gaaanz viel Zeit? Als Manager eines Basketballteams erleben Sie leidlich spannende Matches und die wohl längsten Wartezeiten der Spielegeschichte.

Wort-Spiele

Die wenig zugänglichen Menüs verbergen geschickt, wie man einen Verein auswählt. Ist diese Hürde genommen, geht's bedeutend leichter weiter. Denn viel zu tun gibt's dann nicht mehr. Das Budget für Jugendarbeit, Training und Transferausgaben legen Sie zu Beginn einer Saison

fest, später wird daran nicht mehr gerüttelt. Danach stellen Sie im Trainingsmenü ein, wie intensiv jeder Korbjäger in einem von drei Bereichen (Fitness, Angriff, Verteidigung) übt. Seine Stärken zeigt der **Basketball Manager 2005** an den Spieltagen. Es gibt zwar keine 3D-Darstellung von den Matches, dafür ist der Textbildschirm sehr informativ aufgebaut. Außerdem können Sie hier detaillierte Anweisungen geben. Soll ein Spieler foulen? Mit welcher Deckung wird gespielt? Texteinblendungen kommentieren die Spielzüge. Insgesamt stehen Ihnen rund 660 Clubs aus 200 Ländern zur Auswahl. Das klingt gut. Dumm nur, dass deren Spiele immer im Hintergrund mitberechnet werden. Dadurch dauert es locker drei, vier Minuten, bis Sie zum nächsten Spieltag vorrücken. **MIC**

► WWW.GAMESTAR.DE [QUICKLINK: H16](#)

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Basketball ist ein schnelles, packendes Spiel, das vom häufig wechselndem Ballbesitz lebt. Doch davon merken Sie nur wenig. Generell ist mir der Managementpart viel zu schwachbrüstig. Verhandlungen mit Sponsoren? Gibt's nicht. Hallenausbau? Fehlanzeige. Und dann noch diese elend langen Wartezeiten zwischen den Spieltagen, in denen absolut nichts passiert. Mangels Alternativen hat der Basketball Manager als Simulation seine Daseinsberechtigung. Mit der hochkarätigen Konkurrenz aus dem Fußballlager kann er sich nicht messen.



»Mehr Management bitte«

BASKETBALL MAN. 2005

GENRE: Manager
 PUBLISHER: Phenomedia
 CA. PREIS: 20 Euro
 ANSPRUCH: Fortgeschrittene
 MINIMUM: 650 MHz, 128 MB RAM
 PREIS/LEISTUNG: BEFRIEDIGEND

