



# INTERESSEN- KONFLIKT

**Heiko Klinge**  
heiko@gamestar.de

**MEIN RETTER!** Puh, das war knapp: Beinahe hätte ich Ihnen **Brian Lara Cricket 2005** als Haupttest präsentieren müssen. Und dann wäre meine Sportrubrik in etwa so interessant gewesen wie die Jahrestagung der Kaninchenzüchter von Wilsche-Neubokel. Die Rettung: In wirklich allerletzter Sekunde rollte die großartige Motorrad-

Simulation **MotoGP 3** in unsere Testbox. Ein ausführliches Spiel-Video können wir deshalb erst nächste Ausgabe liefern, für den Testcheck hat's aber gerade noch so gereicht. Und weil Kollege Schwerdtel ungefähr so viel Ahnung von Motorsport hat wie ich vom Kaninchenzüchten, bin ich diesen Monat wieder als Co-Kommentator am Start.

**GENERATION GROSS.** Bei Ego-Shootern sind fünf bis zehn Stunden Durchspieldauer mittlerweile normal, selbst Strategiespiele knausern immer häufiger beim Umfang (aktuelles Beispiel: **Panzers Phase 2**). Und die Rennspiele? Die machen's genau umgekehrt: **MotoGP 3** verdoppelt gegenüber dem Vorgänger mal eben die Zahl der Strecken, in **DTM Race Driver 3** (Preview in diesem Heft) erleben Sie gleich sechs Rennfahrer-Karrieren, die jeweils eine andere Motorsport-Variante simulieren. Ein Trend, der mir gefällt!

## INHALT

### TESTS

MotoGP 3 \_\_\_\_\_ 118  
Brian Lara International Cricket 2005 \_\_\_\_\_ 121

### GAMESTAR-SPORT-CHARTS 09/2005

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	Madden 2005	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	12/04	88	10	9	7	10	9	10	8	9	7	9	
5	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
6	Fußball Manager 2005	Manager	EA Sports	EA Sports Deutschland	11/04	88	8	7	8	10	8	10	9	9	10	9	
7	Juiced	Rennspiel	THQ	Juice Games	07/05	87	9	9	6	9	7	10	9	10	9	9	
8	Colin McRae Rally 2005	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	11/04	87	7	9	8	8	8	10	10	7	10	10	
9	F1 Challenge 99-02	Rennspiel	EA Sports	Image Space	07/03 (89%)	87	8	8	9	7	10	10	10	7	9	9	
10	MVP Baseball 2004	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	06/04 (84%)	87	8	9	7	10	8	10	10	7	10	8	
11	DTM Race Driver 2	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	06/04 (90%)	86	9	8	8	9	7	10	9	9	7	10	
12	Trackmania Sunrise	Rennspiel	Deep Silver	Nadeo	06/05	86	8	8	10	7	7	10	9	7	10	10	
13	MotoGP 3	Rennspiel	THQ	Climax	NEU	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	Eishockey Manager 2005	Manager	Jowood	Greencode	11/04	81	7	8	9	7	8	9	7	8	9	9	
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.

Der Ofen ist an

# MOTOGP 3

Erst Valentino Rossi in Le Mans überholen, dann über die Prager Karlsbrücke brettern: Die Motorrad-Simulation von Climax kombiniert Grand-Prix-Dramatik mit stimmungsvollen Straßenrennen.

**B** arcelona, die Copacabana, die Algarve, das australische Outback – Traumziele für jeden echten Biker. Die Hindernisse: Reisekosten, kein Urlaub, schlechtes Wetter. Die Lösung: **MotoGP 3**. Entwickler Climax hat seine Motorrad-Simulation um einen Extrem-Modus erweitert, in dem Sie preisgünstig und garantiert regenfrei durch die weltweit schönsten Zweiradparadiese bügeln. Und Sie haben ein Recht auf Erholung, schließlich fahren Sie außerdem gegen Rossi, Edwards, Barros und

nen Sie sich eine Lederkluft, wählen den passenden Helm und kaufen sich Ihr erstes Motorrad. Das kümmerliche Anfangskapital reicht gerade mal für eine 600ccm-Maschine und einen Start in der entsprechenden Extrem-Liga. Für gute Platzierungen gibt's nicht nur Preisgeld, sondern auch Erfahrungspunkte. Ersteres investieren Sie in neue Tuningteile wie Rennslicks oder Hochleistungsnocken, Letztere verbessern Ihren Rang. Mit jedem neuen Level dürfen Sie wie in einem Rollenspiel Punkte auf die vier Bikerfähigkeiten Beschleunigung, Geschwindigkeit, Bremsen und Kurvenlage verteilen. Je erfolgreicher Sie fahren, desto eher können Sie sich Maschinen für die 1000er- und 1200er-Meisterschaften leisten. Wermutstrop-

fen: Sämtliche 15 Motorräder der Extrem-Meisterschaften sind Fantasieprodukte, wenn auch sehr schön designte.

## Rollen-Spiel

Motivationsmotor von **MotoGP 3**: der tolle Karrieremodus. Zu Beginn Ihrer Laufbahn desig-

wie Ducati Desmosedici oder Kawasaki Ninja müssen Sie zwar nichts bezahlen, einige Modelle schalten Sie jedoch erst mit einem bestimmten Rang frei. Die Sucht packt schnell, schließlich lockt ständig ein besseres Tuningteil, ein höherer Rang, ein schnelleres Motorrad.



### INFO

- > 33 Strecken
- > 27 Motorräder
- > 24 Original-Fahrer
- > 4 Rennklassen



Bei Regen fährt sich die realistische Cockpit-Perspektive besonders knifflig.



Stürze gehören zum Rennalltag und sehen spektakulär aus, kosten aber viel Zeit.

POS. 5/20

RUNDE 1/3

BESTE ---:---:---

RUNDE 0:47.45

STRAFE +1.87



MotoGP-Rennen in Sepang, **Malaysia**: Als Weltmeister Valentina Rossi überholen wir Nicky Hayden auf der Kurven-Innenseite. Bei solchen Duellen entscheidet die bessere Linie.

### Zurücklehnen und genießen

Egal ob 600ccm-, oder MotoGP-Maschine: Sämtliche Motorräder fahren sich wundervoll glaubwürdig. Wenn Sie das Vorderrad blockieren, brennen Sie einen akkuraten Donut auf den Asphalt. Mit ein wenig Gefühl beim Betätigen der Hinterradbremse gelangen stilvolle Kurvenslides. Außerdem können Sie sich vor- oder zurücklehnen, mit entsprechenden Auswirkungen auf Ihren Wind-

widerstand. Tuning-Begeisterte schrauben an Radstand, Federhärte oder Übersetzung, um noch ein paar Zehntelsekunden heraus zu kitzeln. Auf den letzten Schritt in Richtung Realismus verzichtet **MotoGP 3** jedoch: Selbst bei maximaler Drehzahl klebt das Vorderrad am Boden und auch nach dem übelsten Unfall bleiben Fahrer und Motorrad ohne Kratzer.

Trotz der Realismus-Kompromisse dürfen sich auch Rennspiel-Profis über dramatische Duelle freuen. In den zwei

höchsten der vier Schwierigkeitsgrade kämpfen die KI-Konkurrenten verbissen um jeden Zentimeter Asphalt und überholen geschickt auf der Kurven-Innenseite, rempeln Sie aber auch schon mal ins Kiesbett. In den unteren beiden Stufen müssen Sie dagegen nur um die Positionen 1 bis 3 wirklich kämpfen, das restliche Feld holen Sie selbst nach mehreren Stürzen noch problemlos ein. Das vermeidet zwar Frust, mindert aber auch den Stolz auf die eigene Leistung.

### MINI FAQ

Lohnt sich der Kauf, wenn ich MotoGP 2 besitze? Auf jeden Fall! Der neue Extrem-Modus verdoppelt den Spielumfang und zeigt Motorradfahren von der schönsten Seite. Aber auch reine Grand-Prix-Fans bekommen mit den Verbesserungen bei Fahrphysik, Grafik und KI genügend Kaufgründe geliefert. Wie viel MotoGP steckt in MotoGP 3? Die MotoGP-Klasse ist mit sämtlichen Fahrern, Teams und Strecken vertreten. Allerdings stammen die Daten noch aus der Saison 2004. Fans der 250ccm- und 500ccm-Weltmeisterschaften gucken in die Röhre. Wie realistisch ist MotoGP 3? Jedes Motorrad fährt sich glaubwürdig, die Steuerung erlaubt präzise Manöver. Weniger realistisch: die folgenlosen Unfälle und die übertriebene Bodenhaftung.

### SO MOTIVIERT DIE KARRIERE



Zu Beginn kaufen wir unser erstes Motorrad, lackieren es und gestalten unser Leder-Outfit.



Erste Preisgelder wandern ins Tuning. Die Upgrades verbessern spürbar das Fahrverhalten.



Gute Platzierungen bringen den Levelaufstieg – wir verbessern unsere Charakterwerte.



Endlich: Das verdiente Preisgeld reicht für den Kauf einer schnelleren 1000ccm-Maschine.



Alex Hofman ist der einzige deutsche MotoGP-Fahrer.



Ein Tutorial erklärt Einsteigern die Fahrphysik.



Für die futuristisch designten 1200er-Maschinen müssen Sie im Karrieremodus viel Geld ausgeben.

### Leuchtendes Beispiel

Selbst nach der fiesesten Gegner-Attacke bleiben Sie in **MotoGP 3** entspannt. Der Grund: Die sehr atmosphärisch ausgeleuchteten Strecken verbreiten eine Extraportion Urlaubsstimmung; vom romantischen Son-

nenuntergang in Andalusien bis zum nächtlichen Lichtermeer von Tokyo. Auch bei dem nachgebauten Grand-Prix-Strecken wie Donington oder den Sachsenring hat sich Climax viel Mühe gegeben – über diese Kurse dürfen Sie auf Wunsch auch bei Regen schlittern.

Gegenüber der schmucken Grafik fällt die Soundkulisse deutlich ab. Vor allem die Motorengeräusche klingen wie Muttis Nähmaschine, dafür immerhin im 5.1-Surroundsound. Im ebenso stabilen wie abwechslungsreichen Multiplayer-Modus wird das jedoch schnell zur Nebensa-

che, da Sie eh nur das Johlen Ihrer Freunde hören (zumindest, wenn sie im gleichen Raum sitzen). **MotoGP 3** unterstützt neben Netzwerk- und **Gamespy**-Partien auch Splitscreen-Duelle und DirectIP-Verbindungen – eine äußerst lobenswerte Seltenheit im Rennspielgenre. **HK**

### MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

»Das Schwarze nach unten« heißt es flapsig unter Motorradfahrern. Gemeint sind natürlich die Reifen. Spielerisch hat Moto GP 3 solche Korrekturen nicht nötig: Das Spiel wirkt von Beginn an wie aus einem Guss und ist auch in Sachen Fahrphysik den Vorgängern überlegen. Schade nur, dass »das Schwarze« hier so hartnäckig unten bleibt: Ein sich lupfendes Vorderrad hätte das Erlebnis Motorrad am PC noch realistischer gemacht.



»Überflieger mit Bodenhaftung«

### HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Ich liebe Donuts, da werde ich immer schwach! Und das gilt sowohl für die leckeren Teigkringel, als auch fürs stilvolle Asphalt-Kreiseln. Großartig, wie präzise ich in MotoGP 3 solche Manöver kontrollieren kann. Die Fahrphysik erinnert im positiven Sinne an die Colin-McRae-Serie: ein idealer Kompromiss aus Realismus und Beherrschbarkeit. Und der motivierende Karrieremodus gibt mir reichlich Gelegenheit, um meine Fähigkeiten zu testen.

Ohnehin gehört MotoGP 3 auf den Rechner jedes Rennspiel-Entwicklers: als Lehrbeispiel, dass sich schöne Grafik und niedrige Hardware-Anforderungen nicht zwangsläufig ausschließen. Aber was fehlt dann noch zur Genre-Spitze? Die ganz großen Wow-Momente der Konkurrenten – eine Fahrphysik wie in GTR, eine KI wie in Juiced. Halb so wild: Für Zweiradfans ist MotoGP 3 in jedem Fall das heißeste Rennspiel des Sommers.



»Kontrollierbare Sucht«

\*Gamespy ist ein kommerzielles Netzwerk, das Spieleserver anbietet. Die Anmeldung ist kostenlos.

**MOTOGP 3 RENNPIEL**

PUBLISHER	THQ / Climax	RELEASE (D)	16.9.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 40 Seiten Handbuch	USK	ohne Beschr.

**GEEIGNET FÜR**

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

**VERGLEICHBAR MIT** GTR (92, 12/04) Bestes Lizenz-Rennspiel für Profis, unglaublich realistisch. MTX Mototrax (80, 02/05) Unkomplizierte Stunt-Action mit Cross-Motorrädern.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,2 GHz Intel	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	XP 1600+ AMD	XP 2200+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	620 MByte Festpl.	620 MByte Festpl.	620 MByte Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

**LAUTSPRECHER** Stereo  2 vorne, 2 hinten  5.1  6.1

**MULTIPLAYER SEHR GUT**

FAZIT: Rennen für bis zu 16 Piloten per Netzwerk, DirectIP, Gamespy oder Splitscreen (4 Spieler).  
MODI: Rennen, Meisterschaft, Qualifikation, Stunt-Modus, Jagdrennen

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ scharfe Texturen + Animationen - leblose Umgebung	8 / 10
SOUND	- Windgeräusche + Musik - zahnlöser Motorensound	6 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + vier Motorrad-Klassen	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Strecken-Ausleuchtung + MotoGP-Lizenz + Wettereffekte	9 / 10
BEDIENUNG	+ präzise mit Gamepad und Tastatur + tolles Force-Feedback	10 / 10
UMFANG	+ motivierende Karriere + 33 Strecken + Multiplayer-Modi	10 / 10
FAHRVERHALTEN	+ berücksichtigt Körperposition - für Profis etwas simpel	8 / 10
KI	+ überholt clever + nachvollziehbare Fehler - teils rüpelhaft	7 / 10
TUNING	+ Tuningteile + Tuningoptionen + Charakterwerte	9 / 10
STRECKENDESIGN	+ abwechslungsreiche Weltreise - wenig spektakuläre Highlights	8 / 10

**PREIS/LEISTUNG GUT**

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 30 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden

FAZIT: PFLICHTPROGRAMM FÜR MOTORRADFANS.

**85** SPIELPUNKT



GAMESTAR.DE: Screenshots-Galerie QUICKLINK G123

# BRIAN LARA CRICKET

Mäßige Umsetzung einer elitären Sportart.

**C** ricket ist ein Sport, für den man mächtig Geduld braucht. Insofern ist **Brian Lara International Cricket 2005** eine perfekte Simulation. Wer die Regeln nicht kennt, steht gleich ganz im Wald – ein Tutorial fehlt völlig. Zusätzlich macht Ihnen die verwirrende Menüführung das Leben schwer.

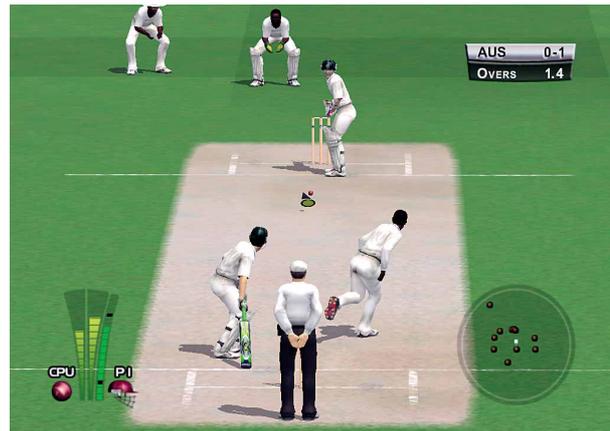
Im Bats-Team (Schläger-Mannschaft) bestimmen Sie die Richtung des Schlags, können ihm aber beispielsweise keinen Drall verpassen. Bei einem Treffer müssen Sie noch entscheiden, ob ein Run zwischen den Wickets lohnt. Im Field-Team ist es ein wenig interessanter: Aufstellungskorrekturen (Angriff, Ver-

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Ich weiß ja nicht, ob Brian Lara (Weltklasse-Spieler) so glücklich ist, dass sein Name für dieses Programm steht. Die Simulation ist für Einsteiger absolut undurchschaubar und bietet null Spannung. Für Menschen, die die Regeln im Kern kennen, ist es spielbar – Spaß macht's aber nicht. Doch selbst echte Fans dürften sich über wenig Komfort und verschwurbelte Menüs ärgern. Fragt sich, wieso Codemasters das Spiel hier überhaupt veröffentlicht. Mit reißendem Absatz rechnet man wohl kaum: Programm und Handbuch werden nicht übersetzt.

»Für Einsteiger undurchschaubar!«



Sie sehen das Feld als Batter und Bowler aus der gleichen Perspektive.

teidigung) wirken sich aber auf die Schlagrichtung der Batsmen aus. Als Bowler (Werfer) dürfen Sie Wucht, Abwurf- und Landeposition des Balls bestimmen. Immerhin können Sie sowohl Werfen als auch Schlagen außerhalb des Turniers oder des Karriere-Modus üben. Ganz nett: Durch Siege schalten Sie nicht nur bessere Werte für Ihre Mannschaft frei, sondern auch historische Begegnungen, die Sie nachspielen dürfen. Die

werden in körnigem Schwarz-Weiß präsentiert. Die Steuerung ist per Tastatur eine Katastrophe. Mit einem Gamepad geht es bedeutend besser! **PET**

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: G114

## BRIAN LARA CRICKET 2005

GENRE	Sportspiel
PUBLISHER	Codemasters / Sword Fish
CA. PREIS	45 Euro
ANSPRUCH	Profi
MINIMUM	1,0 GHz, 512 MB
PREISLEISTUNG	BEFRIEDIGEND

