

SPORT-HITS



1.

NEU GT LEGENDS

Simbin • 4. Quartal 2005

Statt sich nach dem Erfolg von **GTR** auf seinen Lorbeeren auszuruhen, werktelt Simbin schon an der nächsten Renn-Simulation. Wie der Name bereits verrät, setzen Sie sich in **GT Legends** nicht etwa in der Gegenwart hinter das Lenkrad, sondern brausen in den 60er und 70er Jahren mit einem Ford Mustang, Porsche 911 RSR oder einer Corvette Stingray über akribisch nachgebaute Pisten. Wer hätte das gedacht: Laut Publisher 10tacle soll das Spiel besser werden als der Vorgänger. Beispielsweise wurden Motorensounds direkt von den Originalwagen aufgezeichnet. Während der Aufnahmen krachte übrigens ein Auto unabsichtlich in die Banden, so dass selbst die Unfall-Effekte authentisch klingen. Zudem verfeinern

die Entwickler die Grafikengine: Durch einen dynamischen Tag-Nacht-Wechsel etwa färbt sich das Licht langsam rot und die Schatten werden länger. Außerdem sitzen nun animierte Piloten hinter dem Lenkrad. Neu ist der motivierende Karriere-Modus: Sie beginnen mit einem Mini und schalten durch Siege nach und nach neue Fahrzeuge und Strecken frei. So lernen Sie, mit immer PS-stärkeren Rennwagen klar zu kommen. Wie nicht anders zu erwarten, steckt in jedem der mehr als 90 Fahrzeuge eine schraubengenaue Fahrphysik. Laut Simbin sollen sogar die Kräfte, die auf die Aufhängung der Fahrzeuge wirken, berechnet werden. Die ersten Testfahrten haben uns überzeugt: **GT Legends** wird die neue Rennspiel-Referenz. **E119**



Anders als in GTR sitzen voll animierte Piloten am Steuer.

2.

NEU TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Neversoft • 4. Quartal 2005

Auf der E3 wurde der neue **Tony Hawk's**-Teil nur für diverse Konsolen angekündigt, wir gehen nach Andeutungen von Activision-Mitarbeitern aber fest von einer PC-Version aus, basierend auf der Fassung für die Xbox 360. Man spielt diesmal einen Kleinstadt-Skater aus dem Mittleren Westen, der in die große Stadt Los Angeles kommt. Die ist **GTA**-mäßig frei befahrbar, ohne erkennbare Ladezeiten. Zu bekannten Ortsteilen kann man hinskaten, aber auch einfach den Bus nehmen. Es gibt neue Skate-Moves (Stalls, Rolls, Bert Sides), ein BMX-Rad mit einem eigenen Trickset und sogar Fußgänger-Moves. Schön! **E121**



Neue Tricks im frei beskatebaren Los Angeles.

Neue Tricks im frei beskatebaren Los Angeles. Neue Tricks im frei beskatebaren Los Angeles. Neue Tricks im frei beskatebaren Los Angeles.

3.

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Electronic Arts • November 2005

Der nächste Teil der Rennspiel-Serie soll alle Highlights der Vorgänger in sich vereinen. Rennen bei Tageslicht? Endlich wieder dabei. Edle Luxus Schlitten? Stehen ebenso in der Garage wie klassische Tuner-Autos. Frei befahrbare Großstadt? Jawohl, diesmal sogar auch während der Rennen. Verfolgungsjagden wie in **Hot Pursuit**? Versprochen. Schadensmodell? Na logisch, schließlich soll's auf der Flucht ordentlich krachen. Neu dabei: Eine **Max Payne**-typische Zeitlupe für besonders heikle Situationen. **Most Wanted** könnte der beste Teil der Serie werden. **Ausführliche Preview auf Seite 80.** **E122**



Im BMW M3 durch den Großstadt-Hafen.

Im BMW M3 durch den Großstadt-Hafen. Schadensmodell? Na logisch, schließlich soll's auf der Flucht ordentlich krachen. Neu dabei: Eine Max Payne-typische Zeitlupe für besonders heikle Situationen. Most Wanted könnte der beste Teil der Serie werden. Ausführliche Preview auf Seite 80. E122

4.

MOTO GP 3

Climax • September 2005

Gleich zwei Motorrad-Rennspiele in einem: Im bekannten GP-Modus kämpfen Sie mit Originalstars wie Valentino Rossi in Hockenheim oder Magny Cours um die Weltmeisterschaft. Neu ist der Xtreme-Modus, in dem Sie auf besonders leistungsstarken, fiktiven Motorrädern über 32 Strecken brettern, darunter auch eine deutsche Autobahn. Gesammelte Preisgelder stecken Sie in Tuningteile oder gleich in einen neuen Ofen. Auch die Fahrphysik hat Entwickler Climax verbessert, so können Sie Ihren Biker jetzt vor- und zurücklehnen. **Moto GP 3** wird ein Eldorado für Motorrad-Fans. **E124**



Fahrer können sich jetzt vor- und zurücklehnen.

Fahrer können sich jetzt vor- und zurücklehnen. Fahrer können sich jetzt vor- und zurücklehnen. Fahrer können sich jetzt vor- und zurücklehnen.

5.

MADDEN 2006

EA Sports • September 2005

Im Vorgänger verbesserte EA Sports noch die Verteidigung, dieses Jahr ist die Offensive dran: Mit dem rechten Analog-Stick verteilen Sie als Ballträger Ellenbogen-Checks und pflügen so durch die gegnerische Defense. Das Laufspiel soll dadurch effektiver werden. Auch das Pass-System wird überarbeitet: Jeder Quarterback hat je nach Fähigkeit ein mehr oder weniger großes Sichtfeld, in dem seine Zuspiele besonders präzise ankommen. Noch mehr Langzeitmotivation verspricht der neue Superstar-Modus. Darin managen Sie einen einzelnen Spieler, handeln Werbeverträge aus und folgen ihm von Club zu Club. **E125**



Neues Pass-System und effektiveres Laufspiel.

Neues Pass-System und effektiveres Laufspiel. Neues Pass-System und effektiveres Laufspiel. Neues Pass-System und effektiveres Laufspiel.

Obwohl Genre-Spezialist EA Sports viele 2006-Neuaufgaben auf der E3 nicht präsentierte, platzen unsere Sport-Highlights beinahe aus den Nähten. Besonders Rennspiel-Fans können sich auf zahlreiche, hochwertige Titel freuen – ob historische Simulationen, Motorrad-Rennen oder Action-Rasereien.

6. **FIFA 2006**

EA Sports • November 2005

Die Starfußballer von EA Sports befinden sich noch im Training, auf der E3 gab's nur ein Elfmeterschießen auf der Xbox 360 zu sehen. Grafisch war das auf jeden Fall eine Augenweide: Erstmals besteht der Rasen aus 3D-Gras, über die originalgetreuen Spieler-gesichter laufen Schweißperlen, Ronaldinhos Pferdeschwanz wippt beim Laufen realistisch mit. Allerdings ist noch nicht klar, wie viel der neuen Grafikpracht es auf den PC schaffen wird. Schließlich habe die **Fifa**-Serie traditionell niedrige Hardware-Anforderungen, so ein Entwickler. Über spielerische Neuerungen schweigt sich EA Sports bislang noch aus. **E125**



Ronaldinho bekommt deutlich mehr Details.

7. **WORLD RACING 2**

Synetic • 3. Quartal 2005

Noch im Vorgänger brausten Sie nur mit Mercedes-Modellen über bildschöne Strecken. In **World Racing 2** hingegen dürfen Sie vom VW Beetle bis hin zum McLaren SLR aus 57 Fahrzeugen mehrerer Hersteller auswählen. Dabei gibt's für jedes Modell eine eigene, recht realistische Fahrphysik. Synetic hat zudem die alte Grafik-engine massiv getunt. Resultat: knackscharfe Texturen, liebevolle Strecken-Details und bildschöne Autos. Einen Sprung nach vorne macht auch die KI. Die Gegner drängeln und machen ab und zu Fehler. Allerdings müssen die Entwickler bis zum Release im Herbst noch an der Balance arbeiten. **E126**



Das optische Schadensmodell wurde verbessert.

8. **FULL AUTO**

Pseudo Interactive • 2006

Action- oder Rennspiel? Die Meinungen über **Full Auto** gehen auseinander. Schließlich haben wir uns für einen Platz in der Sport-Hitliste entschieden, denn in erster Linie brauchen Sie hier Geschick am Steuer, um als Sieger die Ziellinie zu überqueren. Wenn das nicht ausreicht, lassen Sie halt die Waffen sprechen, die Sie gegen Preisgeld auf Ihre Karre schrauben. Da nahezu die komplette Streckenumgebung zerstörbar ist, müssen Sie auch herumfliegenden Trümmerteilen ausweichen. Und landen Sie doch mal am Betonpfeiler, drehen Sie einfach die Zeit zurück. Ein ideales Spiel nach dem Feierabendstau! **E127**



Rabiate Raserei mit bewaffneten Autos.

9. **FOOTBALL MANAGER 2006**

Sports Interactive • 4. Quartal 2005

»Weltweit verkauft sich mein Spiel millionenfach, in Deutschland nur 5.000 Mal – warum?« Diese Frage beantworteten wir Sports-Interactive-Chef Miles Jacobsen Anfang des Jahres, als er auf einen Besuch vorbei schaute. Umso überraschter waren wir, als er uns auf der E3 präsentierte, wie viele unserer Anregungen sein Team umgesetzt hat: Erheblich verbesserte Menüführung, intelligente Spielhilfen, mehr Interaktion mit den Spielern und ein deutlich vereinfachtes Trainings-System. Diese Saison könnte dem hochrealistischen **Football Manager** auch hierzulande der Durchbruch gelingen.



Intelligenteres Menü für den Manager-Klassiker.

10. **TEST DRIVE UNLIMITED**

Eden Games • 2006

Atari und Eden Games entwickeln das erste Massively-Multiplayer-Rennspiel. Die Spielwelt: über 1.600 originalgetreu nachgebaute Straßenkilometer von Hawaii. Zur Auswahl stehen mehr als 125 lizenzierte Autos und Motorräder von Lamborghini, Ducati und Mercedes. Bei Turnieren und Missionen verdienen Sie Geld, mit denen Sie neue Fahrzeuge, Tuningteile und sogar Häuser kaufen. Wir konnten bereits eine frühe Version antesten: grafisch eher mau, aber eine überraschend realistische Fahrphysik. Ein faszinierendes, wenn auch sehr riskantes Projekt – wir erinnern uns an **Motor City Online**. **E129**



Mit lizenzierten Schlitzen durchs Online-Hawaii.

:(**E3-ENTÄUSCHUNG: EA-SPORTS**

Marktführer EA Sports, normalerweise ein zuverlässiger Lieferant für unsere Sport-Hitliste, ließ uns auf der diesjährigen E3 schmählich im Stich. Weder zu **NHL**, noch zu **NBA**, **Tiger Woods** oder dem **Fußball Manager** gab's Informationen, Präsentationen oder gar spielbare Versionen. Auch **Fifa** hat noch enormen Trainingsrückstand und wurde nur hinter verschlossenen Türen gezeigt. Wir vermuten, dass EA Sports viel Zeit und Aufwand in Spiele für die neue Konsolengeneration gesteckt hat und deshalb bei der Entwicklung der PC-Versionen weit zurückhängt. Im Juli will EA Sports das Versäumte nachholen und sämtliche 2006-Sportspiele auf einer großen Pressekonferenz vorstellen. Wir sind gespannt!

