

**Heiko Klinge**

heiko@gamestar.de

STURM VOR DER RUHE

WIR HABEN DOCH KEINE ZEIT. Unfassbar: Innerhalb von nur drei Herbstmonaten erkämpften sich sage und schreie 14 Sportspiele einen Platz in unserer Hitliste. In diesem Heft brillieren **Pro Evolution Soccer 4**, **Need for Speed Underground 2** sowie der Überraschungshit **Flatout**. Und wann sollen wir das alles zocken? Ganz

einfach: in den nächsten neun Monaten! Denn so wie es aussieht ist jetzt erst mal Schluss mit Spitzensportlern. Aber mit den vielen hochklassigen Programmen der letzten Ausgaben überstehen wir spielend Winter, Frühling und Sommer. Außerdem: Einige Herbst-Hits gibt's in ein paar Monaten bestimmt schon zum Budget-Preis.

DAS ENDE DER DOMINANZ. **Pro Evolution Soccer 4** schlägt **Fifa 2005**, **Flatout** bezwingt **Need for Speed Underground 2** – Electronic Arts kassiert diesen Monat gleich zwei Niederlagen. Dominierte der Software-Riese die Sportspiele lange Zeit fast nach Belieben, muss er sich nun immer mehr talentierten Newcomern stellen. Mich freut diese Entwicklung: Denn nur starke Gegner können den Branchen-Primus zu neuen Höchstleistungen treiben, und davon profitieren in erster Linie wir Spieler.

INHALT

Need for Speed Underground 2	114
Pro Evolution Soccer 4	120
Anstoss 2005	123
Taxi Raser	123
Sega Fußball Manager 2005	123
BDFL Manager 2005	123
Flatout	124
NBA Live 2005	126
RTL Skispringen 2005	127
Ski Alpin 2005	128
Ski Racing 2005	129
Ford Racing 3	129

GAMESTAR-SPORT-CHARTS JANUAR

Platz	Spiel	Genre	Firma	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus // Fahrverhalten	KI	Management // Tuning	Spielzüge // Streckendesign	Kommentar
1	GTR	Rennspiel	10tacle	12/04	91	9	9	9	9	10	7	10	10	8	10	
2	NHL 2005	Sportspiel	EA Sports	11/04	91	10	8	8	10	8	9	10	10	8	10	
3	Pro Evolution Soccer 4	Sportspiel	Konami	NEU	90	8	8	10	9	7	10	10	10	8	10	
4	Madden 2005	Sportspiel	EA Sports	12/04	88	10	9	7	10	9	10	8	9	7	9	
5	Tony Hawk's Underground 2	Funsport	Activision	12/04	88	7	10	8	10	10	10	7	9	7	10	Fun-Faktor statt KI
6	Fußball Manager 2005	Manager	EA Sports	11/04	88	8	7	8	10	8	10	9	9	10	9	
7	Colin McRae Rally 2005	Rennspiel	Codemasters	11/04	87	7	9	8	8	8	10	10	7	10	10	
8	F1 Challenge 99-02	Rennspiel	EA Sports	07/03 (89%)	87	8	8	9	7	10	10	10	7	9	9	
9	Nascar Racing 2003 S.	Rennspiel	Vivendi	04/03 (89%)	87	7	9	7	8	10	10	10	8	8	10	
10	MVP Baseball 2004	Sportspiel	EA Sports	06/04 (84%)	87	8	9	7	10	8	10	10	7	10	8	
11	DTM Race Driver 2	Rennspiel	Codemasters	06/04 (90%)	86	9	8	8	9	7	10	9	9	7	10	
12	NBA Live 2005	Sportspiel	EA Sports	NEU	85	8	9	7	10	7	9	8	9	8	10	
13	T. Woods PGA Tour 2005	Sportspiel	EA Sports	11/04	85	7	5	10	9	10	10	8	8	9	9	
14	Top Spin	Sportspiel	Atari	12/04	85	8	8	9	9	8	8	9	8	8	10	
15	Flatout	Rennspiel	Empire	NEU	85	9	7	10	9	10	9	9	7	9	6	
16	World C. Snooker 2004	Sportspiel	Codemasters	09/04 (85%)	85	6	8	9	10	8	9	10	8	8	9	
17	Fifa 2005	Sportspiel	EA Sports	11/04	84	8	8	10	9	8	10	8	7	9	7	
18	Midnight Club 2	Rennspiel	Take 2	09/03 (85%)	84	6	8	7	10	10	10	7	10	6	10	
19	NFS Underground 2	Rennspiel	Electronic Arts	NEU	84	9	9	8	10	6	10	6	8	10	8	
20	Rallisport Challenge	Rennspiel	Microsoft	12/02 (84%)	83	9	7	6	10	10	9	8	9	6	9	
21	Eishockey Manager 2005	Manager	Jowood	11/04	81	7	8	9	7	8	9	7	8	9	9	
22	Richard Burns Rally	Rennspiel	Ubisoft	10/04	81	9	10	4	7	8	10	10	7	7	9	
23	Wakeboarding Unleashed	Funsport	Aspyr	04/04 (80%)	81	7	9	7	8	8	8	8	9	8	9	Fun-Faktor statt KI
24	MotoGP 2	Rennspiel	THQ	07/03 (83%)	80	7	7	10	7	10	8	8	7	8	8	
25	Trackmania	Rennspiel	Deep Silver	05/04 (85%)	79	6	6	10	7	8	8	9	7	10	8	

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

Pimp My Ride!

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Chromfelgen poliert und Lachgas-Druck überprüft? Gut! Denn in Bayview warten Geld und Ruhm auf Sie und Ihren aufgemotzten Wagen.

Wer will schon einen VW Golf, Ford Focus oder Mazda MX5 fahren? Die Standardwagen fallen im Verkehr doch kaum auf. Warum? Recht viele besitzen genau die gleiche Karre. Da muss schon etwas Besonderes am Auto her! Am Besten ein Ofenrohr als Auspuff, 19-Zoll-Chromfelgen von BBS und natürlich eine Lachgas-Direkteinspritzung. Fertig ist das Proll-Geschoss, das mal ein Volkswagen war! Electronic Arts schickt Sie in **Need for Speed Underground 2**, dem achten Teil der erfolgreichen Rennspielserie, in die illegale Rennfahrerszene. Hier absolvieren Sie nächtliche Straßenrennen, sammeln Geld und tunen einen von 30 Wagen nach und nach zum PS-starken Super-Boliden.

INFO

- 30 Autos
- 3 neue Renn-Modi
- 5 Stadtteile
- 200 Kilometer Straßen
- zusätzliche Tuning-Optionen
- LAN-Unterstützung

Groß, bunt, abwechslungsreich

Schauplatz der illegalen Straßenrennen ist die fiktive Stadt Bayview. Die erinnert mit ihren Palmenalleen

und der grandiosen Skyline stark an Los Angeles. Unzählige Leuchtquellen wie Reklameschilder oder farbige Scheinwerfer tauchen die Stadt in buntes Licht und schaffen eine extrem stimmige Umgebung. Die Metropole besteht aus fünf Stadtteilen, zu denen etwa ein Flughafen, das Villenviertel The Heights oder das Industriegebiet Coal Harbor gehören. So finden Sie etwa vor den Prunkbauten in The Heights stilvoll angelegte Gärten mit großen Brunnen, während in Coal Harbor vergilbte Plakate auf alten Holzzäunen kleben. Insgesamt haben die Entwickler 200 Kilometer Straßen in Bayview verlegt.

Dynamischer Fahrstil

Die größte Schwäche des Vorgängers: In einer streng linearen Kampagne absolvierte der Spieler über hundert Rennen nacheinander und investierte zwischendrin das gewonnene Geld in Tuning-Teile. Dabei wurden die Aufträge auf der Jagd nach dem nächsten Upgrade



Dank GPS (blauer Pfeil) finden Sie wichtige Turniere ganz unkompliziert.



Statt einem Countdown starten geschmeidig animierte Damen die Rennen.



Mit einem aufgemotzten Honda Civic heizen wir gegen drei andere Fahrer den bildschönen Boulevard entlang. Unzählige Lichter bringen Farbe in die nächtliche Stadt. (1280x1024)

wegen fehlender Abwechslung schnell zur Last. Anders bei **Need for Speed Underground 2**: Wie in **Midnight Club 2** dürfen Sie die Stadt frei befahren und sich selbstständig auf die Suche nach interessanten Rennen machen. Eine übersichtliche Karte zeigt, wo sich die Fahrer-Elite zu einem Wettkampf trifft. Da stets mehrere Turniere zur Auswahl stehen, bleibt es Ihnen überlassen, entweder einen Rundkurs gegen drei Kontrahenten oder ein schweißtreibendes Beschleunigungs-Rennen auf einem Highway zu bestreiten. Ein intelligentes Navigationssystem führt auf kürzestem Weg zur richtigen Adresse. Jedoch ist die Kampagne nicht so dynamisch, wie es den Anschein hat: Nur wenn Sie im ersten Stadtviertel alle Rennen gewonnen haben, schaltet das Spiel das nächste Gebiet frei. So beeinflussen Sie nur die Reihenfolge der Wettkämpfe, fahren müssen Sie trotzdem alle. Vorbild-

lich: Während der Vorgänger anfangs zu leicht war und später den Spieler in kaum zu meisternde Turniere schickte, bleiben die Rennen im zweiten Teil stets herausfordernd.

Fangen spielen

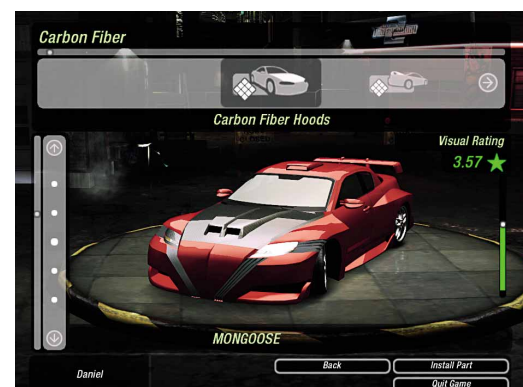
Neben den aus **Need for Speed Underground** bekannten Rund- und Sprintstrecken sowie den Drift- und Beschleunigungs-Rennen (Drag-Races) spendiert Electronic Arts dem zweiten Teil

drei zusätzliche Modi: In »Street X«-Turnieren kämpfen Sie auf engen und extrem kurvigen Rundkursen gegen drei andere Wagen um den ersten Platz. Dabei agiert die KI besonders aggressiv, drückt Sie gnadenlos gegen die Bande und beherrscht riskante Driftmanöver perfekt. In der Underground Racing League fahren indessen sechs Kontrahenten auf lang gezogenen Landebahnen des Flughafens oder stillgelegten

Teststrecken nervenaufreibende Rennen. Der dritte und sicherlich spannendste Modus ist das so genannte Outrun: Der Wettkampf findet ohne eine vordefinierte Route in der offenen Metropole statt. Der Führende gewinnt erst dann, wenn er 300 Meter Vorsprung zum Verfolger hat. Je nach fahrerischem Können dauert das Rennen bisweilen zehn Minuten. Die insgesamt über 110 Strecken sind deutlich abwechslungsrei-



Auf einer Serpentinstraße sammeln Sie durch Driften Punkte.



In zahlreichen Body-Shops verschönern Sie Ihren Wagen.

LESER-TEST NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Drei Leser spielten bei uns Electronic Arts' rasantes Rennspiel. Wir haben ihre Meinungen dazu eingefangen.

Benzin im Blut!

Grafik und Sound überzeugen und abwechslungsreiche Strecken sorgen für Rennspaß. Flughäfen, Villenviertel und andere Gegenden – langweilig wird's nie! Die einfache Steuerung erleichtert ebenso den Einstieg wie die zu Beginn gut zu bändigende KI. Doch nach wie vor vermisse ich die aus den ersten Need-for-Speed-Spielen bekannten Verfolgungsjagden mit der Polizei.



Robert Hänschke,
19 Jahre, Rollladenbauer

Fasten Your Seatbelts!

Sie wollen ein Renn-Spiel mit einer super Grafik und genialem Sound, in dem das Auto scheinbar unbegrenzt aufgemotzt werden kann? Zudem lassen Sie sich nicht durch ein fehlendes Schadensmodell oder die KI abschrecken, die oft nur in Kolonne fährt? Dann ist Need for Speed Underground 2 genau das Richtige! Denn in keinem Rennspiel gibt's soviel Tempo in derart coolem Ambiente.



Stefan Pfeifhofer,
23 Jahre, Industriekaufmann

Bayview rockt!

Bayview zu erkunden macht Laune: Etwas Cruisen, etwas Driften und einige Outrun-Rennen bestreiten – da verstreichen schnell ein paar Stunden. Die Stadt ist groß und überall gibt's Shops und Events. Allerdings muss das Geld auch härter erkämpft werden als beim Vorgänger. Verbessertes Fahrgefühl, Wetterwechsel und die riesige Auswahl an Teilen machen das Spiel zu einem echten »Must-Have«!



Martin Hartmann,
24 Jahre, Informatikkaufmann

cher als noch im Vorgänger, nach wie vor sind Sie aber nur nachts unterwegs.

Vier Enkei-Felgen, bitte!

Überall in der Stadt finden Sie diverse Läden, in denen es Gestaltungszubehör, Tuningteile oder gleich ein neues Auto zu kaufen gibt. So lohnt es sich, zwischen

den Rennen mal beim einen oder anderen Händler vorbeizufahren, um den Gewinn in den Wagen zu stecken. Hunderte lizenzierte Teile stehen zur Auswahl: Ob Spoiler, Scheinwerfer, Felgen, Motorhauben oder das in Deutschland verbotene Neonlicht unterm Auto – die Gestaltungsmöglichkeiten sind nahezu unbegrenzt. Zudem dürfen Sie in **Need for Speed Underground 2** Flügeltüren und eine dicke Musik-Anlage in den Wagen installieren oder beispielsweise Ihren Tacho oder Seitenspiegel farblich umgestalten. Je teurer und aufwändiger die Einbauten sind, desto höher steigt Ihr Coolness-Faktor. Mit dem schinden Sie während den Rennen mehr Eindruck und vergrößern so das Ladenangebot mit neuen Upgrades. Um nicht nach

jedem Wettkampf die Shops abklappen zu müssen, informiert Sie Ihre attraktive Managerin Rachel per SMS stets, wo es neue Tuning-Teile zu kaufen gibt.

Rückwärtsgang

Wenn Sie Autoteile kaufen oder den Wagen tunen wollen, müssen Sie sich mit der umständlichen Bedienung herumschlagen: Während im Vorgänger neues Zubehör in den Menüs durch kleine Symbole hervorgehoben wurde, »dürfen« Sie in **Need for Speed Underground 2** die Regale selbstständig nach aktuellen Angeboten durchsuchen. Zudem übernimmt das Spiel Ihre bereits eingebauten Upgrades nicht in einen neu erworbenen Wagen – Sie werden gezwungen, alle freigeschalteten Teile nochmals zu kaufen. Oft fehlt

hierfür das Geld, zumal Sie unnütz in der Garage stehende Autos nicht verkaufen dürfen.

Unkaputtbar

Wie im ersten Teil verzichten die Entwickler auf ein Schadensmodell: Zusammenstöße mit dem nächtlichen Stadtverkehr oder einem Brückenpfeiler haben keinerlei Einfluss auf die Karosserie oder das Fahrverhalten. Zwar zerspringen bei einem Unfall die Fensterscheiben, jedoch sind die nach dem Zurücksetzen auf die Straße wieder heil. Trotz Action-orientierter Steuerung stört das. Denn so können Sie gegnerische Wagen oder eine Abspernung als Bremsen zweckentfremden und viel Zeit sparen – bestraft werden Sie nicht. Durch Beinahe-Zusammenstöße mit

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Schon das erste Underground parkte nur kurzzeitig auf meiner Festplatte, auch die heißen Schritten von Teil 2 lassen mich eher kalt. Zu illegalen Straßenrennen gehören für mich einfach dramatische Verfolgungsjagden mit der Polizei und tonnenweise umherfliegendes Blech. Midnight Club 2 brachte das schon vor einem Jahr, Need for Speed Underground 2 kann's immer noch nicht. Ganz sicher ein gutes Rennspiel, aber ich hatte wesentlich mehr erwartet! Den Winter werde ich deshalb lieber mit Flatout durchrasen.



»Stilvoll,
aber sonst...«

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Neue Autos, zusätzliche Rennmodi, eine frei befahrbare Stadt – das hört sich ja nach einem richtig neuen Need for Speed an. Falsch! Eine Hand voll neuer Karossen neben denen aus dem Vorgänger sind zu wenig. Die neuen Rennmodi passen gut ins Szenario, bekommen aber keinen Innovationspreis. Und das offene Bayview täuscht nicht lange über die eigentlich lineare Kampagne hinweg.

Mir ist das aber alles egal: Denn Need for Speed Underground 2 ist eine spitzen Action-Raserei in coolem Ambiente. Arcade-Fahrphysik, unzählige Strecken und nicht zuletzt die grandiose Grafik sorgen für langfristigen Spaß – endlich auch im Netzwerk. Wer Teil 1 mochte, wird die Fortsetzung lieben!



»Einfach cool!«

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Need for Speed Underground 2 sollten Sie mindestens in der Auflösungsstufe von 1024 mal 768 Pixel spielen. Sonst werden die objektreichen Kurse zu unübersichtlich, Abkürzungen oder Hindernisse sehen Sie in den hitzigen Rennen dann oft zu spät.

RAM/FESTPLATTE

Das Setup lässt Ihnen die Wahl: Je nach gewählter Installation benötigt Need for Speed Underground 2 zwischen 1,2 GByte, 1,4 GByte und 1,7 GByte Plattenspeicher. Mit 256 MByte RAM stören dauernde Ladehänger den Spielfluss – optimal sind 512 MByte Arbeitsspeicher.

TUNING-TIPPS

- 1 Auf DirectX-8-Karten frisst vor allem die »Bewegungsunschärfe« viel Leistung, das Abschalten bringt bis zu 40 Prozent mehr Frames.
- 2 Der Verzicht auf die optisch unwichtige »Kontrastanhebung« bringt Übersicht und Frames – bis zu 30 Prozent mehr Leistung ist drin.
- 3 Auch mit kleinen Grafikkarten (ab Radeon 9000, GeForce 3) können Sie problemlos mit einer Auflösung von 1024 mal 768 Pixel spielen.
- 4 Einige Radeon-Karten stellen die Effekte »Lichtspuren« und »Neon« falsch dar – deaktivieren Sie die Optionen in diesem Fall.

FG

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 512 MBYTE RAM UND MAX. DETAILS)

CPU mit		GeForce 1/2 MX	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 3/3 Ti	GeForce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700 Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
1,5 GHz	800x600 (min. Details)										
	1024x768										
2,4 GHz	1024x768										
	1280x1024										
3,0 GHz	1280x1024										
	1600x1200										

□ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Die KI fährt äußerst aggressiv und nutzt die gut versteckten Abkürzungen sinnvoll.



Street X: Rennen auf neun engen und kurvigen Rundkursen gegen drei Kontrahenten. Dank aggressiver KI herrscht ein spannender Kampf um Positionen.



Outrun: Wettkampf in der offenen Stadt. Sobald der Führende gegen einen der bis zu drei Gegner 300 Meter Vorsprung hat, gewinnt er das Turnier.



Underground Racing League: Gasfuß-lastige Rennen (Rundkurse) auf elf stillgelegten Teststrecken oder Landebahnen gegen fünf andere Wagen.

dem Gegenverkehr hingegen füllt sich die Flasche Ihrer Lachgaseinspritzung. Außerdem bringen die riskanten Aktionen zusätzliche Style-Punkte ein.

Hochglanz-Raserei

Grafisch fährt **Need for Speed Underground 2** ganz weit vorn: Die Fahrzeuge sind detailliert, die Strecken abwechslungsreicher als noch im Vorgänger und geschmeidig animierte Babes geben das Zeichen zum Start – der langweilige Countdown anderer Rennspiele entfällt. Zudem erzeugen nette Details eine stimmige Atmosphäre: So steht statt dem berühmten Hollywood-Schriftzug der Name Bayview in großen beleuchteten Lettern auf den Hügeln. Außerdem regnet es oft während der Rennen, dann spiegeln Tropfen auf der Kamera die gesamte Umgebung. Spielerisch haben die Wolkenbrüche jedoch kaum Einfluss, denn Ihre Reifen reagieren auf nassem Untergrund fast gleich. Ein besonderer Hingucker ist der überarbeitete Motion-Blur-Effekt, der bei hohem Tempo die Umgebung verschwimmen lässt. Drücken Sie dann noch die Nitro-Taste, haben Sie nur Millisekunden zum reagieren – Wahnsinn!

Fenster zu, es zieht!

Unterstützt wird der Geschwindigkeitsrausch durch gut platzierte Surroundeffekte: Wenn Sie mit 240 Sachen auf dem



In Drag-Races erleben Sie dank Motion-Blur-Effekten ein geniales Geschwindigkeitsgefühl.

Highway zwischen den Autos umherrschen, pfeift es gewaltig aus allen Lautsprechern. Über 20 Originalsongs von Bands wie Queens of the Stone Age oder Paul Van Dyk unterstützen die nächtliche Raserei mit Punk, Rap und Techno.

Von den Fans des ersten Teils schmerzlich vermisst, unterstützt **Need for Speed Under-**

ground 2 neben Online-Partien das Spiel über ein lokales Netzwerk. Hierfür stehen alle Rennmodi, Strecken und Autos zur Verfügung, die Sie in der Kampagne freigeschaltet haben. Je nach Modus setzen sich bis zu sechs Spieler in die aufgemotzten Prollscheudern, um gegeneinander anzutreten.

► HOTLINE: (0190) 754 464 1,24 €/MIN.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 RENNPIEL			
PUBLISHER	Electronic Arts	RELEASE (D)	18.11.2004
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 18 Seiten Handbuch	USK	ohne Beschr.
GEEIGNET FÜR			
EINSTEIGER	1	FORTGESCHRITTENER	2
VERGLEICHBAR MIT: Midnight Club 2 (84, GS 09/03) Fordernde, abwechslungsreiche Action-Rennen. Need for Speed Underground (82, GS 01/04) Rasantes Rennspiel für Tuningfans.			
TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,4 GHz Intel	2,0 GHz CPU	2,6 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	1400+ AMD	2000+ AMD	2600+ AMD
Radeon 9000	128 MB RAM	256 MB RAM	256 MB RAM
Radeon 9700/Pro	1,8 GB Festpl.	1,8 GB Festpl.	1,8 GB Festpl.
Geforce 3/3 Ti			
Geforce 4 Ti			
GF FX 5600/Ultra			
Radeon 9500 Pro			
Radeon 9800 Pro			
GF FX 5800/5900			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1
MULTIPLAYER SEHR GUT			
FAZIT: Langfristiger Spaß dank vieler Strecken und Modi. Nun endlich auch im Netzwerk möglich.			
MODI: Alle Rennmodi der Kampagne, 2-6 Spieler im LAN sowie online.			

BEWERTUNG	
GRAFIK	+ detaillierte Autos + superbe Lichteffekte + bunte Stadt 9 / 10
SOUND	+ fetziger Soundtrack + realistische Motorensounds 9 / 10
BALANCE	+ leichter Einstieg + später stets herausfordernd 8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmiges Szenario + glaubwürdige Stadt 10 / 10
BEDIENUNG	+ Arcade-Steuerung + schwammig + mühsamer Teilekauf 6 / 10
UMFANG	+ über 110 Strecken mit sieben Renn-Modi + 30 Autos 10 / 10
FAHRVERHALTEN	+ beherrschbare Fahrphysik + kein Schadensmodell 6 / 10
KI	+ aggressiv + macht Fehler + Gegner fahren beieinander 8 / 10
TUNING	+ hunderte lizenzierter Autoteile + viele Tuning-Optionen 10 / 10
STRECKENDESIGN	+ fünf unterschiedliche Stadtteile + fordernde Strecken 8 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 20 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 25 Stunden

FAZIT: UNKOMPLIZIERTE RASEREI MIT COOLEN AUTOS.

CD/DVD: Test-Video Wertungskonferenz

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK K126





Es gibt einen Fußballgott

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Zidane zaubert, Ronaldo rennt, Klose köpft: Nur wer die Stärken seiner Stars einsetzt, greift in der besten Fußball-Simulation aller Zeiten nach dem Titel.

Pokalfinale, Bayern gegen Bremen, Nachspielzeit, 0:0: Michael Ballack nimmt sich ein Herz, drischt aus 30 Metern aufs Tor. Ein Werder-Abwehrbein fälscht den Ball ab – der fliegt im hohen Bogen unter die Querlatte, prallt von dort an den Hinterkopf des Torwarts und kullert

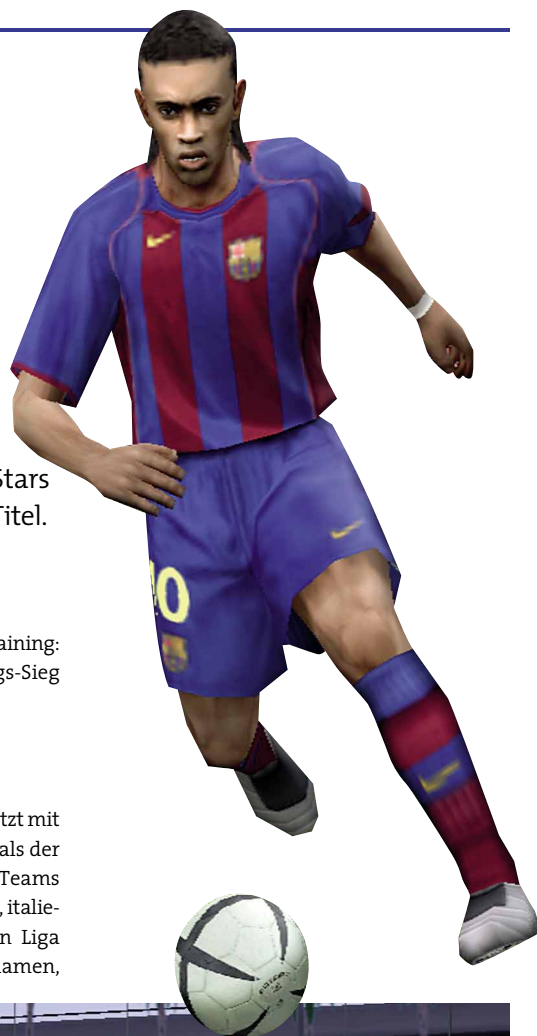
schließlich über die Linie.

Aufregend? Nervenzerfetzend! Denn schließlich sitzen Sie nicht auf der Tribüne, sondern rennen in der Konsolen-Umsetzung **Pro Evolution Soccer 4** höchstselbst über den Rasen und erzielen solch kuriose Tore. Konami hat Grafik, Atmosphäre, Umfang und Realismus seiner Fußball-Simulation nochmals verbessert. Verdienter

Lohn für das intensive Training: ein souveräner Wertungs-Sieg gegen **Fifa 2005**.

Autostadt schlägt Rekordmeister

Pro Evolution Soccer 4 protzt mit deutlich mehr Lizenzen als der Vorgänger: Sämtliche Teams der ersten holländischen, italienischen und spanischen Liga laufen mit Originalnamen,



INFO

- > 57 Nationalteams
- > 131 Clubmannschaften
- > 28 Stadien
- > 6 spielbare nationale Meisterschaften
- > 6 Schwierigkeitsgrade
- > 13 Perspektiven



Argentinien Stürmer Hernan Crespo überwindet den brasilianischen Torhüter Dida. In solchen Eins-gegen-Eins-Situationen helfen nur Nerven aus Stahl.



Nur technisch versierte Kicker beherrschen solche Volleyschüsse.



Schlechtes Pass-Timing, die brasilianische Abseitsfalle schnappt zu. Der Wolfsburger Thomas Bradaric stürzt sich mit einem »A« zu viel, aber ohne Gegenspieler in den Flugkopfball.



-spielern und -trikots auf den Rasen. In der Bundesliga kickt dagegen erneut »Rekordmeister« (Bayern München) gegen »Autostadt« (VfL Wolfsburg). Immerhin passen die meisten Namen und Spielergesichter. Chaotisch ist die Lizenzsituation bei den 57 Nationalmannschaften: Rund zwei Drittel treten mit den Originalspielern an, Deutschland und der Rest mit Fantasienamen. Per Editor können Sie das zwar korrigieren, müssen aber wegen hoffnungslos verschachtelter Menüs viel Arbeit investieren.

Ob Autostadt oder Real Madrid: In der fiktiven Meisterliga, dem Herzstück von **Pro Evolution Soccer 4**, muss jedes Team klein anfangen und sich durch zwei internationale Spielklassen und Pokalwettbewerbe bis

zur Weltspitze kämpfen. Dieser Karrieremodus fordert Ihr Geschick sowohl auf dem Platz als auch abseits. Mit Siegen und Toren verdienen Sie Punkte, die Sie in Spielergehälter oder den Kauf frischer Stars investieren. Neu: Junge Talente verbessern durch Spielpraxis automatisch ihre Charakterwerte, alternde Stars verschlechtern sich im Laufe der Zeit. Zusätzliche Leistungssteigerungen können Sie während der Saisonpause mit Trainings-Minispielchen erzielen. So verbessert Ihr Freistoßspezialist seine Zielgenauigkeit in einem kniffligen Scheibenschießen – ebenso unterhaltsam wie motivierend!

Pass nach Maß

Auf dem Platz brennt **Pro Evolution Soccer 4** ein fußballerisches Feuerwerk ab, und Sie haben noch mehr Möglichkeiten für zündende Ideen als im Vorgänger. Denn das überarbeitete Passsystem erlaubt ein deutlich

kreativeres Mittelfeldspiel: Bei kurzem Druck auf die Passtaste landet der Ball beim nächsten Mitspieler, wer länger drückt, spielt zum übernächsten. Flanken zirkeln Sie zielgenau auf den ersten oder den zweiten Pfosten. Freistöße können Sie nun auch indirekt ausführen. Zum Ausgleich hat Konami das Kopfballspiel etwas entschärft – nur wer ungedeckte Kicker anspielt, darf auf einen Treffer hoffen. Tore nach Standardsituationen fallen deshalb seltener als letzte Saison. Dennoch bleibt das Geschehen stets nachvollziehbar – dank brillanter Ballphysik macht das Leder immer genau das, was Sie von ihm erwarten. Insgesamt wirkt das Rasenschach noch einen Tick realistischer als in Teil 3, mit einer erfreulichen Ausnahme: Das extrem nervige, weil nicht vermeidbare Handspiel des Vorgängers hat Konami des Platzes verwiesen. Ansonsten pfeifen die Schiedsrichter fast

schon eine Spur zu pingelig, erkennen dafür aber auch zuverlässig Vorteil-Situationen.

Die Männer in Schwarz laufen dieses Jahr übrigens erstmals sichtbar über das Grün – eine der vielen kleinen, aber feinen grafischen Verbesserungen von **Pro Evolution Soccer 4**. Zünftige Grätschen verschmutzen Shorts und Trikots, Superstars wie David Beckham haben ihre eigene Freistoßanimation, technisch versierte Kicker pflücken das Leder mit einem beherzten Kung-Fu-Tritt aus der Luft.

Mit Training zum Titel

Die vielen taktischen und spielerischen Manöver erfordern viel Übung. **Pro Evolution 4** gibt sich jedoch alle Mühe, Ihnen die Einarbeitungszeit zu erleichtern. Ein umfangreiches interaktives Tutorial erklärt sämtliche Steuerungs-Finessen, die selbst ein Zehn-Tasten-Gamepad voll ausreizen. Zusätzlich liefert Konami einen Herausfor-

GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Bei jeder neuen Version von PES überwiegen bei mir anfangs der Ärger und später die Freude: Zunächst ärgere ich mich darüber, dass die scheußlichen, nochmal: scheußlichen Menüs wieder nicht komplett neu gemacht wurden. So auch diesmal. Dann freue ich mich über die meist wenigen, aber fast immer sinnvollen und gut durchdachten Änderungen am eigentlichen Spiel. So auch diesmal: Das Passsystem rockt, das überflüssige Handspiel aus Teil 3 ist weg, es fallen weniger Tore nach Ecken – alles lobenswert. Großartiges Spiel für alle, die wie ich Fußball lieben!

»Das ist Fußball wie in echt!«



Stars wie der Nigerianer Martins zeigen ihren typischen Torjubel.



Indirekter Freistoß im Netzwerk: Heiko will Michael überlisten.

OHNE FLEISS KEINEN PREIS



Vierzig unterhaltsame Minispiele wie dieser Hütchen-parcours vermitteln in acht Disziplinen alle Steuerungsfinessen und trainieren Ihr Gamepad-Geschick.



Für erfolgreich absolvierte Herausforderungen bekommen Sie Punkte, die Sie im PES-Shop gegen teils sinnlose, teils sehr witzige Boni eintauschen.



Wir haben uns für die Vogelperspektiven-Kamera entschieden und bestreiten unser nächstes Match im Stil des Fußball-Klassikers Sensible Soccer.

derungsmodus, der in acht Disziplinen wie Dribbling, Freistoß oder Torschuss Ihre Fußballerfähigkeiten weiter verfeinert. Sie umkurven unter Zeitdruck



Spektakuläre Ballannahme: Spieler pflücken das Leder jetzt auch mit dem Fuß aus der Luft.

HEIKO KLINGE

heiko@gamstar.de

Greift Godzilla an? Haben wir ein Erdbeben? Nö, die GameStar-Redakteure spielen bloß Fußball. Aber wenn Kollege Lott in letzter Minute ein selten dämliches Eigentor fabriziert, muss er eben seine Wut herausbrüllen – und ich tanze auf dem Bürotisch. Logisch, dass da der Putz von den Wänden bröseln. Kuriose Treffer, spektakuläre Alleingänge, geniale Pässe, brutale Fouls, Abseitsstore: Pro Evolution Soccer 4 liefert alles, was Fußballfans jubeln oder verzweifeln lässt.

Perfektes verbessert

Beeindruckend, wie Konami das ohnehin schon fast perfekte Rasenschach des Vorgängers weiter verbessert hat: Die Präsentation ist fernsehreifer, das Lizenz-Paket deutlich dicker, das Passspiel noch variabler – und endlich dürfen wir das alles sowohl im Netzwerk als auch online genießen! Einziger kleiner Wellenbrecher in der sonst makellosen La Ola: das erneut katastrophale Menüdesign. Doch was zählt, is' auf'm Platz, und da gibt's nun mal nichts besseres als Pro Evolution Soccer 4!

»Ganz große Gefühle«



Hütchen, spielen Passstafetten oder halten möglichst lang den Ball in den eigenen Reihen.

Erfolgreiches Training macht nicht nur Spaß, sondern belohnt Sie auch mit Punkten, die Sie im sogenannten PES-Shop gegen mehr oder weniger sinnvolle Boni eintauschen. Zum Verkauf stehen unter anderem eine herrlich altmodische Vogelperspektiven-Kamera, ein extraharter Schwierigkeitsgrad oder ein Editor für eigene Hütchen-Parcours.

Fußball als Strategiespiel

In den ersten drei von sechs Schwierigkeitsgraden reicht Gamepad-Geschick, um die cleveren Gegner in die Schranken zu weisen. Wer die härteren KInüsse knacken will, muss die Stärken und Schwächen seiner Mannschaft kennen und Aufstellung sowie Teamstrategie entsprechend planen. Dabei haben Sie ähnlich viel Möglichkeiten wie im **Fußball Manager 2005**: Sie befehlen Mann- oder Raumdeckung, Flügelangriffe, Konterspiel, Abseitsfalle, Zonenpressing und sogar Seitenwechsel. Bis zu vier Strategien dürfen Sie aufs Gamepad legen und direkt während des Spiels anordnen. Zur Vereinfachung sehr zu empfehlen, da jeder Besuch in den katastrophal unübersichtlichen Menüs mehr verwirrt als die Frauengeschichten von Olli Kahn.

Weiteres Bedienungs-Ärgernis: Im Spiel tauchen ausschließlich die Playstation-2-Tastensymbole auf, die Sie in einem Extramenü auf die Knöpfe

Ihres Gamepads verteilen müssen. Wer diese nervige Hürde jedoch genommen hat, scheucht seine Kicker traumhaft präzise über den Rasen.

Online-Kick

Funktionierten Multiplayer-Matches im Vorgänger nur an einem Rechner, dürfen jetzt bis zu acht Fußballfans auch im Netzwerk oder Internet die Stollen kreuzen. Die Kicker-Duelle per DirectIP laufen erfreulich stabil und ruckelfrei, allerdings

nervt die fehlende Möglichkeit zum Spielabbruch.

Während dynamische Fangesänge und krachende Pfostentreffer mächtig Stadionstimmung verbreiten, langweilen die Premiere-Kommentatoren Wolf Fuß und Hansi Küpper mit ebenso unpassenden wie emotionslosen Analysen. Unser Tipp: Auf der Spiel-DVD finden Sie auch einen englischen Kommentar, der deutlich mehr Enthusiasmus vermittelt.

► HOTLINE: (0190) 824 694 1,86 €/MIN.

PRO EVOLUTION SOCCER 4 FUSSBALL-SIMULATION

PUBLISHER	Konami	RELEASE (D)	19.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 68 Seiten Handb.	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	Fifa 2005 (84, 11/04) Bessere Atmosphäre, spielerisch deutlich unterlegen. Club Football 2005 (42, 01/05) Fußball zum Abgewöhnen – Finger weg!										

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz Intel	1,6 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	800 MHz AMD	1500+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	128 MB RAM	256 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	900 MByte Festpl.	900 MByte Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900	Analog-Gamepad	Analog-Gamepad

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

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Fußball-Festival für bis zu 8 Spieler, sowohl an einem PC als auch im Netzwerk oder Internet.

MODI Einzelspiel

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Animations-Vielfalt + detaillierte Spieler + Papp-Publikum	8 / 10
SOUND	+ Fangesänge + realistische Geräusche + müder Kommentar	8 / 10
BALANCE	+ sechs Schwierigkeitsgrade + Tutorial + Trainings-Minispiele	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Originalteams + Stadionstimmung + keine Bundesliga-Lizenz	9 / 10
BEDIENUNG	+ hochpräzise Kickersteuerung + katastrophale Menüs	7 / 10
UMFANG	+ Meisterliga + sechs Meisterschaften + Endlos-Motivation	10 / 10
REALISMUS	+ glaubwürdige Ballphysik + jedes Tor fällt anders	10 / 10
KI	+ intelligente Mitspieler + KI klickt nahezu menschlich	10 / 10
MANAGEMENT	+ Transferverhandlungen + Spielertraining + wenig Optionen	8 / 10
SPIELZÜGE	+ kuriose Tore en Masse + viele Dribbelmanöver	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

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

FAZIT: SPIELERISCH BRILLANTE FUßBALL-OFFENBARUNG.



FOOTBALL MANAGER 2005



Die Kugeln kicken erstaunlich realistisch.

Der **Football Manager 2005** stammt vom **Championship Manager**-Team. Deshalb verwundert es kaum, dass sich auch hier sämtliche Trainer- und Manager-einstellungen hinter unglücklich angelegten Menüs verbergen. An Spieltagen bolzen nur Kugeln mit Nummern, das aber recht nachvollziehbar. Nur was für Fans. MIC

FOOTBALL MANAGER 2005

GENRE Sportspiel
PUBLISHER Atari
CA. PREIS 45 Euro
ANSPRUCH Profis
MINIMUM 700 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG SEHR GUT



BDFL MANAGER 2005 PRO ED.



Schwache Grafik, schwacher Manager.

Wer sich gegen den **Fußball Manager 2005** durchsetzen will, muss etwas Besonderes bieten. Die **BDFL Manager 2005 Pro Edition** schafft das nicht. Das liegt vor allem an der hampeligen Grafik und der unübersichtlichen Steuerung. Außerdem hat das wirre Rasengebolze wenig mit Ihren Vorgaben als Trainer zu tun. MIC

BDFL MANAGER 2005 PRO EDITION

GENRE Fußballmanager
PUBLISHER Codemasters
CA. PREIS 45 Euro
ANSPRUCH Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM 1,0 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG SEHR GUT



ANSTOSS 2005



Die Spielszenen sind vorberechnet.

Ascarons **Anstoss 2005** ist im Prinzip nur ein 30 Euro teures Update von **Anstoss 4 Edition 03/04**. Ein paar gestraffte Menüs, aktualisiertes Regelwerk und der überarbeitete Transfermarkt – das war's. Ach nein: Zwei Vereine (Arminia Bielefeld und FC Gütersloh 2000) gibt's dank Krombacher-Sponsoring mit Originalnamen. MIC

ANSTOSS 2005

GENRE Fußballmanager
PUBLISHER Ascaron
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Fortgeschr., Profis
MINIMUM 600 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG SEHR GUT



TAXI RASER



Mit einem Cabrio-Taxi fahren Sie durch Berlin.

Ohne Rücksicht auf Verluste kutschieren Sie im Rennspiel **Taxi Raser** Fahrgäste unter Zeitdruck durch das nur bedingt erkennbare Berlin. Auf der Straße liegende Boni wie Raketen räumen den Weg frei. Jedoch nerven die grottige Fahrphysik, schwache Grafik und die immergleichen Kommentare der Kunden. Finger weg! DM

TAXI RASER

GENRE Rennspiel
PUBLISHER Davilex
CA. PREIS 20 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 1,0 GHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND





Schaden-Freude

FLATOUT

Wer die Rennen in Flatout gewinnen will, muss alles riskieren – auch wenn der Fahrer dabei durch die Frontscheibe fliegt.

Die Motorhaube hat schon vor einer Runde den Abgang gemacht, die Reifen qualmen. Uns egal, schließlich wollen wir den Goldcup in **Flatout** gewinnen – auch wenn unsere Ami-Schleuder viel zu weich gefedert ist. Ha, jetzt noch den

Weg durch ein Baugerüst abkürzen, um den Anschluss ans Fahrerfeld nicht zu verlieren. Die Aktion bedeutet zwar noch mehr Schaden, füllt aber gleichzeitig den Turbo wieder auf. Wie, das ist nicht realistisch? Keiner redet von Realismus, wenn's um den



Hui, den Laster benutzen wir als Sprungschanze, damit wir die Ideallinie halten können.

Sieg geht! So, nun mit Turbospeed mitten durchs Konkurrenztenfeld brettern. Huch, da steht ein Wagen quer, schnell bremsen! Schei... be. Die ist zumindest

weg, denn der Crash-Dummy am Steuer hat gerade den unfreiwilligen Frontausstieg gewählt.

Rennen für Dummies

Wo gibt's das denn, ein Rennspiel ohne richtige Fahrer? In **Flatout** schnallen sich die berühmten Crash-Dummies auf den Fahrersitz. Ist wahrscheinlich auch besser so, denn die Rennen der finnischen Entwickler Bugbear (**Rally Trophy**) sind eine knüppelharte Angelegenheit. Nicht, dass Sie besonders schwer zu steuern wären. Aber sämtliche Rennstrecken sind geradezu mit Hindernissen gespickt. Das kann ein querstehender LKW sein, ein Baugerüst oder eine Senkgrube, die oftmals die Ideallinie versperren. Doch das muss Sie nicht weiter stören, denn alles was Sie sehen, ist auch zerstörbar. So raten Sie durch zersplitternde Absperrungen und bekommen auch noch Geld dafür. Damit nicht genug, schließlich füllt sich dabei auch der Turbo auf. Den aktivieren Sie für etwas Extrageschwindigkeit, vornehmlich auf gerader Strecke – sonst landen Sie leicht im Graben und Ihr Dummy auf der Straße.

Mit Geld zu Gold

Zwischen den Rennen tunen Sie Ihr Fahrzeug. Für verursachte Schäden gibt's genauso Bares wie für errungene Plätze. Damit verhelfen Sie dem Motor zu ein paar Extra-PS, verbessern Getriebe, Auspuff und Chassis. Oder Sie gehen gleich zum Autohändler und kaufen einen neuen Wagen. 16 Modelle stehen zur Auswahl, die sich in Geschwindigkeit und Beschleunigung unterscheiden.



Auf der Schneestrecke sind wir ins Schleudern gekommen. Doch mit ein bisschen Drängeln erobern wir die Spitze wieder.



Dank realistischer Physik-Engine nehmen wir eine Leiter mit.



Mit besserem Motor gewinnen wir stolze acht PS.



In der Demolition-Arena geht's hart zur Sache. Hier gewinnt nur, wer alle anderen zu Klump fährt.

gung unterscheiden. Außerdem neigen die dickeren Karren dazu, eher auszubrechen und sind ohne Fahrwerk-Tuning nur schwer auf der Straße zu halten.

Drei Rennklassen (Bronze, Silber, Gold) wollen absolviert werden, in denen Sie auf insgesamt 36 Strecken um den Sieg brettern. Allerdings sind es eigentlich nur elf Kurse mit Variationen. Zu Beginn stehen lediglich die ersten drei Pisten der Bronze-Meisterschaft frei. Zugang zu den weiteren Rennen erhalten Sie nur durch Siege.

Puppenmord

Neben den drei normalen Renn-Meisterschaften gibt's auch noch den Bonus-Modus. Hier erwartet Sie ein buntes Gemisch von Minispielen, die den Entwicklern wohl nach der einen oder anderen durchzechten Nacht eingefallen sind, zum Beispiel die so genannten Dummy-Sportarten. Dazu gehören Dummy-Kegeln, Dummy-Hochsprung, Dummy-Weitsprung, Dummy-durch-ein-Clownsgesicht-schleudern und Dummy-Zielwerfen. Der Ablauf dabei ist jedes Mal gleich: Sie beschleunigen den Wagen so gut es auf einer engen Strecke geht. Ab einem gewissen Punkt drücken Sie die Turbo-Taste und lassen zum richtigen Moment wieder los. Dann saust die Gliederpuppe durch die Frontscheibe, haut Kegel um, trifft ein vorgegebenes Ziel oder fliegt durch die Lüfte an einer Messlatte vorbei.

Deutlich weniger abgefahren, aber trotzdem Spaßig sind die Demolition-Derbys. Wie der Name unzweifelhaft erraten lässt, steht dabei die Zerstörung der

Konkurrenz-Fahrzeuge im Mittelpunkt. Sie brettern durch eine Arena und versuchen, die Gegner kunstvoll zu rammen.

Schöner Crashen

So abgefahren das Spielkonzept von **Flatout** ist, so gut sieht die Grafik aus. Sie können spektakulär alles zerstören, was Sie auf der Strecke sehen. Die Fahrzeuge lösen sich dabei nach und

nach in ihre Bestandteile auf. So fliegt die Motorhaube weg, die Stoßstange fällt ab und die Räder eiern ganz gewaltig. Dazu donnert der Motorensound mächtig. Bis zu acht crashfreudige Fahrer dürfen via LAN gegeneinander spielen, den Dummy-Sportarten dürfen Sie sich auch nacheinander an einem PC hingeben.

► HOTLINE: (0721) 610 53 00 STANDARDGEBÜHREN

»Frische Puppen-Rennen.«



MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

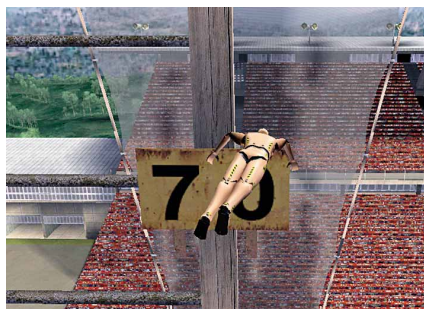
Die Rennen in Flatout sind eine willkommene Abwechslung im mittlerweile ewiggleichen Rallye-Einerlei. Mir macht's tierisch Spaß, durch ein Gerüst zu brettern und dafür auch noch belohnt zu werden. Ein bisschen stört aber, dass die CPU-Piloten fast immer eng im Pulk fahren. Dafür sind die Dummy-Sportarten genau das Richtige, um ein paar Kollegen in der Mittagspause zu beweisen, wer der Meister im Puppenweitwurf ist.

Allerdings büßt Flatout mittelfristig etwas an Flair und Spaß ein, weil man relativ schnell alles auf den Strecken gesehen hat. Wie wär's mit einer knackigen Missions-CD? Ich würde sie kaufen.

SPORT FÜR DUMMIES



Dummy im Tiefflug: Hau die Kegel weg!



Im Anflug auf den Sieg: Hochsprung mal anders.



Der wahre Rennzirkus: Triff den Clown.

FLATOUT RENNPIEL

PUBLISHER	Empire	RELEASE (D)	5.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 14 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTIEGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	-------

VERGLEICHBAR MIT: Need for Speed Underground 2 (84, GS 01/05) Rasante Rennen durch die City. Xpand Rally (75, GS 11/04) Schickere Umgebung, Rennmodi langweiliger.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,0 GHz Intel	1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel
GeForce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1,0 GHz AMD	XP1300+ AMD	XP1800+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
GeForce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,1 GB Festpl.	1,1 GB Festpl.	1,1 GB Festpl.
GeForce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: Rasante Demolier-Rennen, witziges Dummyschleudern.
MODI: wie Solospiel, Hotseat-Modus (4 Spieler) für Dummy-Sportarten

BEWERTUNG		
GRAFIK	+ alles ist kaputtbar + schicke Fahrzeuge	9 / 10
SOUND	+ sattes Motordröhnen - Musik nervt auf Dauer	7 / 10
BALANCE	+ fein abgestimmter Schwierigkeitsgrad in den Rennklassen	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ spektakuläre Unfälle + Schrottplatzambiente	9 / 10
BEDIENUNG	+ präzise, durch Tuning optimierbare Steuerung	10 / 10
UMFANG	+ drei Rennklassen mit 36 Kursen + Dummysport-Modus	9 / 10
LEVELDESIGN	+ jede Menge Sprungschancen und Schikanen	9 / 10
KI	+ CPU-Fahrer drängeln... - ...und fahren zu viel im Pulk	7 / 10
FAHRVERHALTEN	+ zwei Realismus-Modi	9 / 10
TUNING	- Nur Standard-Möglichkeiten	6 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

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

FAZIT: KLASSE CRASH-RENNEN MIT DUMMY-KEGELN.



Schönen Dunk!

NBA LIVE 2005

Dirk Nowitzki, Kobe Bryant und Tracy McGrady stopfen den Ball stilvoller als je zuvor, haben ansonsten aber nur wenig dazu gelernt.

Endlich Wochenende! Doch statt Spaziergang, Kaffeeklatsch und Zoobesuch regieren einmal im Jahr Monster-Blocks, krachende Dunks und Power-Dribblings. Denn dann treffen sich die besten Spieler der NBA zum All-Star-Weekend. In **NBA Live 2005** dürfen Sie das komplette Mega-Event absolvieren, inklusive Rookie-Challenge, 3-Point-Shootout und Slam-Dunk-Contest.

Komplexe Flugshow

Für den Slam-Dunk-Contest hat EA Sports eine komplett neue

Steuerung entwickelt: Sie bestimmen sowohl Anlauf als auch Absprung und Trickvariante. Je nach Spielerposition und Timing ergeben sich so über 10.000 Dunk-Varianten – spannend.

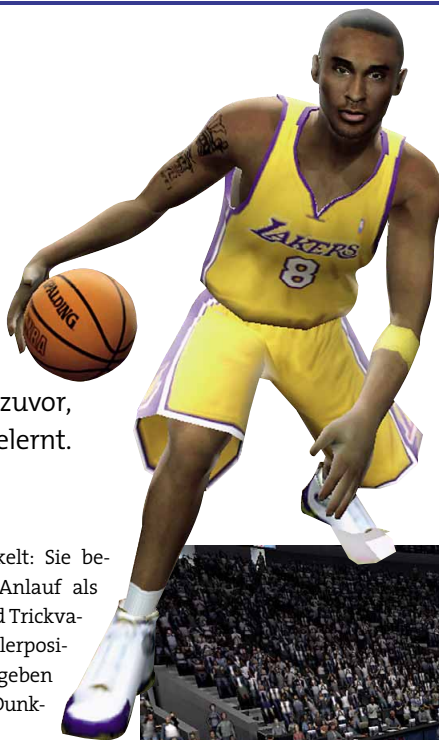
Auch während normaler Matches haben Sie dank des neuen »Freestyle Air«-Manövers jetzt mehr Kontrolle in der Luft: Wer während des Fluges den Dunk-Knopf ein zweites Mal drückt, wechselt zum Korbleger und verhindert so einen eventuellen Block. Außerdem hat EA Sports den Pro-Hop-Move deutlich entschärft, dabei jedoch übertrieben: In der letzten Saison beförderte dieses Dribbling den Verteidiger häufig in eine ausweglose Situation, jetzt mündet es viel zu oft in einem Offensiv-Foul oder Ballverlust.

Macht für Manager

Wer sein Team auch abseits des Basketball-Feldes führen will, hat im Dynasty-Modus nun noch mehr Entscheidungsmöglichkeiten. So veranstalten Sie Trainingslager und schicken Scouts auf Talentsichtung – ein PDA hält Sie auf dem Laufenden. Praktisch: Nach jedem Viertel dürfen Sie ein vom Computer berechnetes Spiel unterbrechen, um per Gamepad höchstselbst eine verloren geglaubte Partie noch zu drehen.

Während die Basketballer grafisch der NHL-Konkurrenz hinterher dribbeln, spielen sie akustisch um die Tabellenführung: Hallenkulisse und Hip-Hop-Soundtrack treiben jeden Subwoofer an die Schmerzgrenze – die Kommentatoren liefern eine ebenso unterhaltsame wie fachliche Meisterleistung. **HK**

➤ HOTLINE: (0190) 754 464 1,24 €/MIN.



Wer Dirk Nowitzki mit cleveren Pässen so frei spielt, darf sich auf drei sichere Punkte freuen.



»Air Canada« Vince Carter im Slam-Dunk-Contest.

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Ja, das All-Star-Weekend ist ein netter Bonus – und genau da liegt mein Problem. Ich habe das Gefühl, dass sich die NBA-Programmierer mehr auf den neuen Spielmodus konzentriert haben, statt auf das eigentlich Wichtige: die Basketball-Simulation. Denn auf dem Spielfeld hat sich kaum etwas getan: Fastbreaks passieren immer noch zu selten, Spieler können Pässe nach wie vor nur aus dem Stand annehmen, grafisch stagniert die Serie.

All das sind natürlich Meckereien auf hohem Niveau, denn für sich gesehen ist auch NBA Live 2005 wieder ein hervorragendes Sportspiel. Nur galt das schon für den Vorgänger, und den gibt's mittlerweile zum Budget-Preis.

»Neue Dunks,
alte Schwächen«



NBA LIVE 2005 SPORTSPIEL

PUBLISHER EA Sports RELEASE (D) 11.11.2004
 SPRACHE Deutsch (englischer Kommentar) CA. PREIS 50 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 CDs, 20 Seiten Handb. USK ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 PROFI
 VERGLEICHBAR MIT NHL 2005 (91, 11/04) US-Sport in grafischer und spielerischer Perfektion.
 Madden 2005 (88, 12/04) Realistisch umgesetzter American Football.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz Intel	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel	
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	800 MHz AMD	1500+ AMD	1900+ AMD	
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM	
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,7 GByte Festpl.	1,7 GByte Festpl.	1,7 GByte Festpl.	
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		Analog-Gamepad	Analog-Gamepad	
LAUTSPRECHER		Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: Volle Basketball-Packung online, über DirectIP und an einem PC für bis zu acht Spieler.
 MODI: Einzelmatch, Saison, Freestyle-Challenge, 1-vs-1-Duell

BEWERTUNG

GRAFIK	+ vielfältige Animationen + Spezialeffekte - Publikum	8 / 10
SOUND	+ dynamische Fan-Reaktionen + brillanter Kommentar	9 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + Trainingsmodi - Stars zu stark	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ spektakuläre Replays + NBA originalgetreu umgesetzt	10 / 10
BEDIENUNG	+ Slam-Dunk-Steuerung - Pro-Hop-Move zu schwach	7 / 10
UMFANG	+ tonnenweise Spielmodi - Basketball-Bundesliga fehlt	9 / 10
REALISMUS	+ alle Basketball-Finessen umgesetzt - zu wenig Fast-Breaks	8 / 10
KI	+ Spieler halten sich an Taktik + knallharte Verteidigung	9 / 10
MANAGEMENT	+ erweiterter Dynasty-Modus - Team-Strategien fehlen	8 / 10
SPIELZÜGE & TRICKS	+ über 10.000 Dunk-Varianten + sinnvolles »Freestyle Air«	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 60 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

FAZIT: SPEKTAKULÄR INSZENIERTE BASKETBALL-SHOW.

CD/DVD: Multiplayer-Duell

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
 QUICKLINK L44



Des Adlers neue Federn

SKISPRINGEN 2005

Das spaßige Jump & Fly landet mit schönerer Grafik, aber nur wenigen spielerischen Neuerungen.

Hanni kämpft mit psychischen Problemen, Martin Schmitt mit seiner Formkrise – wird Zeit, dass wir

in **Skispringen 2005** die deutschen Adler wieder zu Weltcup-Siegen führen. Die Entwickler von 49 Games haben aufs optische Training konzentriert. Vor allem die Animationen wirken nun deutlich realistischer.

Die eigentliche Weitenjagd blieb nahezu unangetastet: Mit einer intuitiven Maussteuerung kontrollieren Sie Anlauf, Absprung, Flug und Landung. Preisgelder und Erfahrungspunkte investieren Sie in bessere Ausrüstung, Wachs-Tuning und Athleten-Training. **HK**

► **HOTLINE:** (01805) 624 445 33 0,12 €/MIN.



Einige Schanzen bespringen Sie auch im Sommer.

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Soll ich jetzt frostig sein, weil mein Lieblings-Wintersportler fast nur optische Verbesserungen spendiert bekam? Nö, das geht in Ordnung so: Das Teil macht wieder süchtig – nur noch die neuen Ski ausprobieren, den Level-Aufstieg schaffen, den ersten 200-Meter-Flug stehen, und schon dämmt der Morgen.

Nächste Saison darf's aber gern wieder einen größeren Innovationssprung für die Ski-Adler geben. Auf meiner Wunschliste stehen vor allem mehr lizenzierte Original-Stars und endlich eine Ego-Perspektive.

»Schöner springen«



SKISPRINGEN 2005 SPORTSPIEL

PUBLISHER RTL Playtainment RELEASE (D) 25.11.2004
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 30 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 CD, 32 Seiten Handbuch USK ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 PROF
 VERGLEICHBAR MIT Ski Alpin 2005 (72, 01/05) Für Sportler, die lieber fahren als fliegen.
 Ski Racing 2005 (57, 01/05) Realistisch, aber wenig motivierend.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	800 MHz Intel	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	800 MHz AMD	1500+ AMD	1900+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	570 MByte Festpl.	570 MByte Festpl.	570 MByte Festpl.
Geforce 4 Ti			
GF FX 5600/Ultra			
Radeon 9500 Pro			
Radeon 9700/Pro			
Radeon 9800 Pro			
GF FX 5800/5900			

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

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Partyspaß für bis zu 16 Wintersportfans
 MODI Turnier, nacheinander an einem PC oder gleichzeitig per LAN oder Internet.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ vielfältige Animationen - sterile Schanzen-Umgebung	6 / 10
SOUND	+ ordentlicher Kommentar - Musik nervt	5 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + exzellente Lernkurve + Tutorial	10 / 10
ATMOSPHERE	+ Original-Schanzen + Wettereffekte - wenige Springer-Lizenzen	7 / 10
BEDIENUNG	+ intuitive Flug-Steuerung + durchdachte Menüs	9 / 10
UMFANG	+ 39 Schanzen + motivierender Karrieremodus	10 / 10
REALISMUS	+ glaubwürdiges Fluggefühl + Wettereinflüsse	8 / 10
KI	+ variable Weiten - merkwürdige KI-Ausreißer	6 / 10
MANAGEMENT	+ Athleten-Training + Ski wachsen + Ausrüstung	9 / 10
SPIELZÜGE	+ Jagd nach perfektem Telemark + Sprung-Analyse	8 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten SOLO-SPASS 30 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: LANGFRISTIG MOTIVIERENDES WINTERSPORT-VERGNÜGEN.



Paradies für Pistensäue

SKI ALPIN 2005

Geschwindigkeits- statt Jagertee-Rausch: Im Affenzahn brettern Sie auf der Jagd nach Stockerl-Plätzen über die berühmtesten Abfahrten des Weltcup-Zirkus – von Garmisch über Kitzbühel bis Val d'Isère.



Slalom in Garmisch: rasantes Tempo, unrealistisch weite Torabstände.

Eine zünftige Après-Ski-Party macht zwar viel Spaß, stellt die Teilnehmer aber danach vor einige Schwierigkeiten: Wie vernichte ich den DJ-Ötzi-Ohrwurm, und wie überlebe ich mit 2,0 Promille die Abfahrt? Zumindest letzteres Problem löst **Ski Alpin 2005** von 49 Games (**Skispringen 2005**). Denn die Pisten-Raserei bleibt selbst nach dem fünften Jagertee noch ungefährlich.

Highspeed-Mausefalle

Ski Alpin 2005 schickt Sie in den Disziplinen Abfahrt, Super-G, Riesenslalom und Slalom über insgesamt 48 Pisten an zwölf Ski-Orten. Die Strecken in Alta Badia, Wengen oder St. Moritz

orientieren sich dabei nur grob an der Realität, berühmte Highlights wie die Mausefalle von Kitzbühel sind jedoch vorhanden. Meist bekommen Sie von den Sehenswürdigkeiten jedoch eh nicht viel mit, da Sie in einem irrwitzigen Tempo vorbeibügel. Aus der Egoperspektive kann sich das Geschwindigkeitsgefühl selbst mit **Need for Speed Underground 2** messen.

Die rasanten Abfahrten sind dank der simplen, aber durchaus variantenreichen Steuerung eine Mordsgaudi, legen dabei allerdings kaum Wert auf Realismus. Schikanen können Sie häufig in Schuss-Stellung durchfahren, die viel zu weiten Tor-Abstände im Slalom passen

mehr zu einem Idiotenhügel als zu einer Weltcup-Piste. Frustvermeidend: Je nach Schwierigkeitsgrad dürfen Sie sich bis zu fünf Torfehler erlauben (jeweils eine Strafsekunde), auf der härtesten Stufe bedeutet bereits der erste Patzer die Disqualifikation.

Rollenspiel auf Skiern

Exzellentes Motivationsdoping liefert der umfangreiche Karrieremodus, in dem Sie einen selbst erstellten Skifahrer bis zum Weltcupsieg führen. Für gute Platzierungen in den Rennen hagelt's sowohl Erfahrungspunkte als auch Preisgeld. Ersteres investieren Sie in Talentwerte für die vier Ski-Diszi-

plinen. Letzteres benötigen Sie für das Wachs-Tuning, den Kauf besserer Ski-Ausrüstung und für das Training Ihrer Charakterwerte wie Technik, Fitness oder Motivation. **HK**

► HOTLINE: (01805) 624 445 33 0,12 €/MIN.



Die Ego-Perspektive spielt sich besonders rasant.

SKI ALPIN 2005 RENNPIEL

PUBLISHER	RTL Playtainment	RELEASE (D)	25.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 31 Seiten Handbuch	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	Skispringen 2005 (78, 01/05) Ähnlich motivierend, spielerisch etwas ausgereifter. Ski Racing 2005 (57, 01/05) Mehr Realismus, aber weniger Fahrspaß.									

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz Intel	1,6 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	800 MHz AMD	1500+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	256 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	480 MByte Festpl.	480 MByte Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		
LAUTSPRECHER	Stereo		
	2 vorne, 2 hinten		
	5.1		
	6.1		

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT	Zwölf Spieler duellieren sich gleichzeitig per Netzwerk oder Internet – Ghosts fehlen.
MODI	Einzelrennen

BEWERTUNG

GRAFIK	+ irre Geschwindigkeit + Schnee-Effekte - Strecken-Umgebung	7 / 10
SOUND	- unrealistische Geräusche - schnarrender Kommentar	4 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + Regeländerungen + Lernkurve	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ nette Replays + Original-Strecken - keine Skistar-Lizenzen	6 / 10
BEDIENUNG	+ exakte Ski-Steuerung + vorbildliche Menüs	9 / 10
UMFANG	+ alle Ski-Disziplinen + motivierender Karriere-Modus	8 / 10
FAHRVERHALTEN	+ gutes Ski-Gefühl - viele Realismus-Kompromisse	7 / 10
KI	+ faire, variable Zeiten - keine Ghosts	6 / 10
TUNING	+ Athleten-Training + Ski wachsen + Ausrüstung	9 / 10
STRECKENDESIGN	+ herausfordernde Schikanen - Slalom-Torabstände zu weit	7 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG	30 Minuten	SOLO-SPASS	30 Stunden	MULTIPLAYER-SPASS	5 Stunden
--------------	------------	------------	------------	-------------------	-----------

FAZIT: RASANT-SPASSIGE SKIRENNEN.



HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Im Büro hat's 20 Grad, aber ich sitze mit der Pudelmütze vor dem Monitor. Denn beim Wahnsinnstempo von **Ski Alpin 2005** spüre ich geradezu den eisigen Fahrtwind auf meiner Haut. Die vielen Realismus-Kompromisse gehe ich deshalb gern ein.

Ski Alpin 2005 ist ein ebenso unkomplizierter wie motivierender Wintersportler, der sich jedoch in Sachen Ski-Physik, Sound und Multiplayer-Modi noch steigern kann. Trotzdem: Mein heißer Geheimtipp für die kalte Jahreszeit!

»Wei I wü Schifoan!«



SKI RACING 2005

Actionarmes Pistenbügeln mit Herminator-Lizenz.

Wenn Ski-Star Hermann Mayer die Abfahrten hinuntersemmelt, wirkt das oft reichlich lebensmüde. Wenn dagegen Sie in **Ski Racing 2005 featuring Hermann Mayer** über den Schnee brettern, bleibt's meist nur beim müde. Denn echtes Geschwindigkeitsgefühl wie in **Ski Alpin 2005** mag kaum aufkommen. Dafür wirkt die

Fahrphysik deutlich realistischer. Auch der Umfang passt: Der Karrieremodus jagt Sie in Slalom, Super-G, Abfahrt und Riesenslalom über insgesamt 48 grafisch unspektakuläre Originalpisten von Kitzbühel über Garmisch bis Beaver Creek.

Gute Platzierungen verbessern dabei automatisch die Athletenfähigkeiten. Doch selbst austrainierte Ski-Asse küssen ärgerlich oft den Schnee, da sie wegen der ungenauen Kollisionsabfrage viel zu häufig an Toren hängen bleiben. **HK**



CD/DVD:
Wintersport-
Check



Eine Milka-Kuh beobachtet uns beim Riesenslalom.

SKI RACING 2005	
GENRE:	Rennspiel
PUBLISHER:	Jowood
CA. PREIS:	35 Euro
ANSPRUCH:	Fortg., Profis
MINIMUM:	1,2 GHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG:	AUSREICHEND



FORD RACING 3

Durchschnitt trotz Mustang und Capri.

Publisher Empire Interactive bittet zum Klassentreffen der besonderen Art. Denn im Rennspiel **Ford Racing 3** setzen Sie sich ans Steuer des 1973er Mustang, 1966er Fairlane oder 53 weiteren Wagen der Vergangenheit und Gegenwart des Detroiters Automobilkonzerns. In unzähligen, meist fünf Strecken umfassenden Meister-

schaften gilt es, durch Siege weitere Autos und Turniere frei zu schalten. Dabei bleiben die Aufgaben dank zahlreicher Rennmodi stets interessant. Neben Offroad- oder Knock-Out-Rennen gibt's etwa das Ideallinie-Turnier. Hier besitzt der Wagen wie in **Flatout** einen Booster, der sich nur dann füllt, wenn Sie der optimalen Spur folgen. Das Spiel umfasst 26 abwechslungsreiche, aber sterile Rundkurse. Zudem lenken sich sämtliche Vehikel extrem schwammig. Ein Schadensmodell fehlt. **DM**



Mit einem 1970er Capri geht's gegen sechs Rivalen.

FORD RACING 3	
GENRE:	Rennspiel
PUBLISHER:	Empire
CA. PREIS:	20 Euro
ANSPRUCH:	Fortgesch.
MINIMUM:	800 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG:	GUT

