



Heiko Klinge

heiko@gamestar.de

KAMPF UM PLATZ 1

NEUE SPORTSPIEL-REFERENZ. Der Herbst ist die hohe Zeit des PC-Sports: Nachdem sich bereits im letzten Monat eine ganze Reihe von Spielen in die Top 25 gekickt, gedriftet oder gemanagt hat, steht nun schon wieder eine hochkarätige Mannschaft vor der Tür. Und **GTR**, das ambitionierte Rennspiel des neu gegründeten Entwicklers Simbin schafft es bis ganz nach oben aufs Treppchen: Die Traumwertung von 91 bedeutet Wertungsgleichstand mit **NHL 2005** – im ersten Versuch!

WER FEHLT? Leider haben es zwei weitere Favoriten nicht ganz in diese Ausgabe geschafft: Konamis potenziellen Überhammer **Pro Evolution Soccer 4** und den sicheren Kassenschlager **Need for Speed Underground 2** können wir erst im nächsten Heft testen. Aber das hat auch sein Gutes – immerhin wird das Sportspielgenre in diesen Monaten so sehr mit Klassetiteln verwöhnt, dass es den Geldbeutel schont, wenn sich der eine oder andere Titel verzögert. Schließlich kann kaum jemand alle Spiele kaufen. Unsere Oktoberempfehlung lautet daher: **GTR** – auch wenn Sie bislang im Rennspielgenre nicht so zuhause waren. Es lohnt sich!

SPORT-INHALT

TESTS

GTR	124
Tony Hawk's Underground 2	128
Club Football 2005	131
Top Spin	132
Madden 2005	134
Billard Café	135
Pro Rugby Manager 2004	135
RC-Cars	135

SPORT-INHALT TESTS

Platz	Spiel	Genre	Firma	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus // Fahrerhalten	KI	Management // Tuning	Spielzüge // Streckendesign	Kommentar
1	GTR	Rennspiel	10tacle	NEU	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	Fußball Manager 2005	Manager	EA Sports	11/04	88	8	7	8	10	8	10	9	9	10	9	
4	Madden 2005	Sportspiel	EA Sports	NEU	88	10	9	7	10	9	10	8	9	7	9	
5	Tony Hawk's Underground 2	Funsport	Activision	NEU	88	7	10	8	10	10	10	7	9	7	10	Fun-Faktor statt KI
6	Colin McRae Rally 2005	Rennspiel	Codemasters	11/04	87	7	9	8	8	8	10	10	7	10	10	
7	Pro Evolution Soccer 3	Sportspiel	Konami	12/03 (88%)	87	7	8	10	9	7	9	9	10	8	10	
8	F1 Challenge 99-02	Rennspiel	EA Sports	07/03 (89%)	87	8	8	9	7	10	10	10	7	9	9	
9	NBA Live 2004	Sportspiel	EA Sports	01/04 (89%)	87	8	9	7	10	8	10	8	9	8	10	
10	Nascar Racing 2003 S.	Rennspiel	Vivendi	04/03 (89%)	87	7	9	7	8	10	10	10	8	8	10	
11	MVP Baseball 2004	Sportspiel	EA Sports	06/04 (84%)	87	8	9	7	10	8	10	10	7	10	8	
12	DTM Race Driver 2	Rennspiel	Codemasters	06/04 (90%)	86	9	8	8	9	7	10	9	9	7	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	NEU	85	8	8	9	9	8	8	9	8	8	10	
15	World C. Snooker 2004	Sportspiel	Codemasters	09/04 (85%)	85	6	8	9	10	8	9	10	8	8	9	
16	Fifa 2005	Sportspiel	EA Sports	11/04	84	8	8	10	9	8	10	8	7	9	7	
17	Midnight Club 2	Rennspiel	Take 2	09/03 (85%)	84	6	8	7	10	10	7	10	6	10		
18	Rallisport Challenge	Rennspiel	Microsoft	12/02 (84%)	83	9	7	6	10	10	9	8	9	6	9	
19	NFS Underground	Rennspiel	Electronic Arts	01/04 (82%)	82	9	9	5	10	7	10	7	8	10	7	
20	Eishockey Manager 2005	Manager	Jowood	11/04	81	7	8	9	7	8	9	7	8	9	9	
21	Richard Burns Rally	Rennspiel	Ubisoft	10/04	81	9	10	4	7	8	10	10	7	7	9	
22	Wakeboarding Unleashed	Funsport	Aspyr	04/04 (80%)	81	7	9	7	8	8	8	8	9	8	9	Fun-Faktor statt KI
23	MotoGP 2	Rennspiel	THQ	07/03 (83%)	80	7	7	10	7	10	8	8	7	8	8	
24	Trackmania	Rennspiel	Deep Silver	05/04 (85%)	79	6	6	10	7	8	8	9	7	10	8	
25	Virtua Tennis	Sportspiel	Empire	05/02 (83%)	78	7	5	9	9	9	9	7	8	7	8	

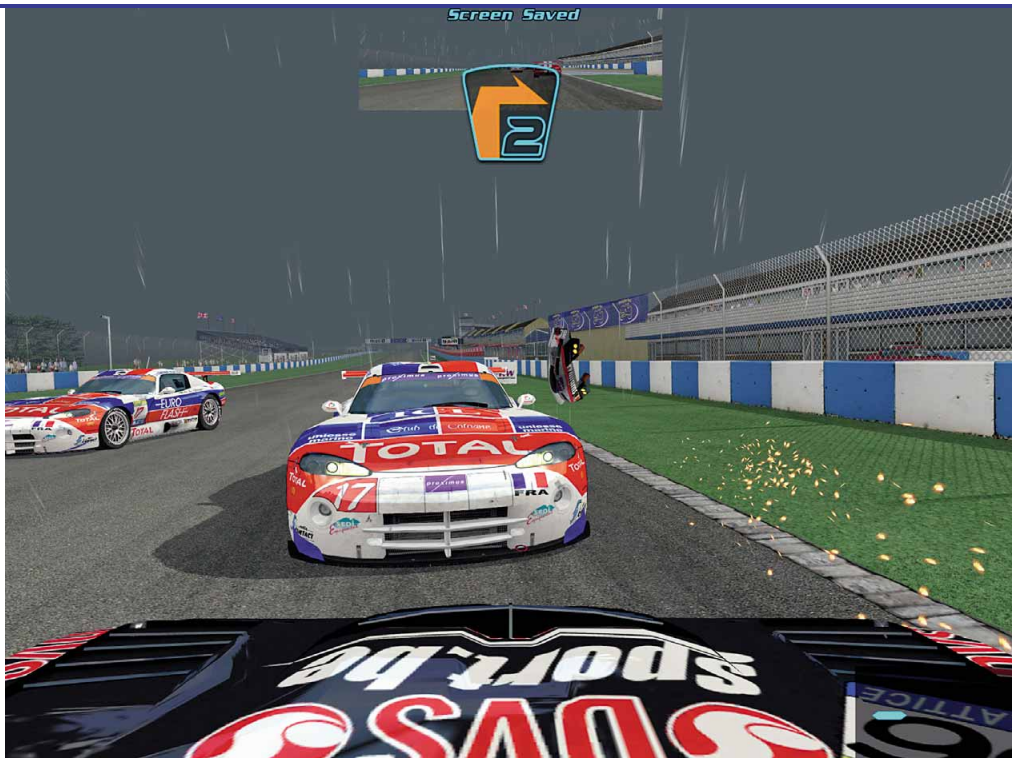
Das Sport-Genre reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen. Dazu gehören zum Beispiel Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele, zivile Flugsimulationen, Fußballmanager, Flipper.



Die Rennwiederholungen wirken wie im Fernsehen.



Die reine Ego-Perspektive spielt sich extrem rasant.



Bei Regen erhöht sich die Unfallgefahr: Nach einem 180-Grad-Schlenker blicken wir direkt ins Cockpit des CPU-Gegners.



Benzin im Blut

GTR



Sturm auf die Genre-Spitze: Die von Simbin entwickelte Renn-Simulation begeistert Genre-Profis mit neuen Realismus-Maßstäben. Aber auch Einsteiger werden exquisit bedient!

FACTS

- offizielle FIA-GT Lizenz
- 10 Original-Strecken
- 3 Spielmodi
- 60 Original-Autos
- 4 Kameraperspektiven
- LAN- und Online-Modus für 24 Spieler
- Headtrack-Unterstützung
- detaillierte Wagen-Setups

Vorschusslorbeeren sollte man eigentlich mit Bedacht verteilen. Im Falle von **GTR** waren diese aber mehr als gerechtfertigt: Das von uns zum besten Sportspiel der diesjährigen E3-Messe gekürte Rennspektakel überholt im GameStar-Test souverän die gesamte Konkurrenz. Noch nie wurde digitaler Motorsport so realistisch, aber gleichzeitig zugänglich und optisch aufregend inszeniert.

Arcade oder Simulation?

Nach Laden des Spiels werden Sie mit einem schlichten Menübildschirm konfrontiert. Hier wählen Sie zwischen den drei angebotenen Spielmodi: Arca-

de, Semi-Pro und Simulation. Die schwedischen Entwickler von Simbin setzten sich zwar zum Ziel, eine möglichst akkurate Simulation der FIA GT- und NGT-Serie zu programmieren. Trotzdem bedachte man auch Einsteiger und Gelegenheitsrennspieler. Für diese ist der Arcade-Modus prädestiniert, der in vier Schwierigkeitsgrade unterteilt ist. Hier heizen Sie ähnlich sorglos und actionreich wie in **Need for Speed Underground** über einen der zehn Original-Kurse, von Spa über Donington Park und Estoril bis hin zu Magny Cours.

Auch für Sonntagsfahrer

Die gewählte Schwierigkeitsstufe entscheidet darüber, wie schwer Sie es im Rennen haben: Als »Sonntagsfahrer« fordern le-

diglich drei Kontrahenten Sie heraus, zudem sind Autoschäden deaktiviert, und Lenkassistenten helfen Ihnen beim Bremsen und Gas geben. Treten Sie hingegen als »Alien on Wheel« an, nimmt Ihr Wagen vollen Schaden, Steuerungshilfen sind aufs Nötigste minimiert. Und die neun CPU-Fahrer geben alles, um Sie zu schlagen. Leider fehlt im Arcade-Modus die Option, eine komplette GT-Meisterschaft zu absolvieren. Dazu müssen Sie schon auf Semi-Pro oder Simulation durchstarten.

Maßgeschneiderte Meisterschaft

In beiden Profi-Modi entfaltet **GTR** seinen ganzen Reiz. Zwar gewinnen die recht bieder gestalteten Menüs auch hier keinen Schönheitspreis, dafür wird

Rennspielern ansonsten alles geboten, wonach sie sich die Finger lecken. Im Meisterschafts-Modus spielen Sie eine vollständige Saison nach den Daten von 2003. Beginnend in Barcelona kämpfen Sie sich bis zum letzten Rennen in Monza vor. Dabei fahren Sie wahlweise mit den GT-Modellen ab 600 Pferdestärken oder mit den NGT-Boliden ab 450 PS. 60 lizenzierte Luxuskutschen von Ferrari, Porsche, BMW, Lotus und Lamborghini stehen in der **GTR**-Garage zur Auswahl, allesamt anhand von echten Telemetriedaten nachmodelliert. Zusätzlich locken noch exotischere Vehikel wie die beliebten amerikanischen »Muscle Cars« oder die »British Beefs« wie der Lotus Elise, die Sie aber nur in Einzelrennen steuern dürfen.



Im dicht gedrängten Fahrerfeld kämpfen wir mit unserem schwarzen Lamborghini um eine gute Platzierung. (1600x1200)

Realismus total

GTR fühlt sich so echt an wie noch kein anderes Rennspiel zuvor. Wenn Sie im Simulations-Modus ohne Fahrhilfen, dafür nach strengem FIA-Regelwerk und mit voll aktiviertem Schaden aus der Cockpit-Ansicht über den Asphalt rollen, wird selbst die harmloseste Schikane zur Herausforderung. Vorsichtig tastet man sich mit schweißsnassen Händen Meter für Meter voran und versucht, die PS-Monster zu bändigen. Einmal zu viel Gas gegeben, und Ihr Schlitten legt eine 360-Grad-Drehung hin. Aber selbst, wenn man diverse Lenkassistenten einschaltet, was Sie per Tastendruck jederzeit managen, spielt sich **GTR** alles andere als einfach. Bodenwellen, Unebenheiten wie Schlaglöcher und verschiedene Asphaltbeläge machen jeden Kurs zum Erlebnis. Anfangs empfiehlt es sich, in der Außenansicht zu spielen. Erst nach etwas Eingewöhnungszeit bieten sich die drei Ego-Perspektiven an, inklusive der von uns favorisierten Motorhauben-Sicht. Dank der präzisen Steuerung spielt sich **GTR** traumhaft – egal, ob mit Tastatur, Gamepad oder Force-Feedback-Lenkrad.

Jedes im Spiel vorkommende Auto steuert sich völlig anders – man spürt förmlich, ob man in einem Porsche 911 oder einen Lamborghini Diablo sitzt. Realismus auch bei der Gegner-KI: Die Aktionen der Computer-Widersacher wirken verblüffend menschlich, sie machen Fehler, nutzen aber auch jede Chance eiskalt zum Überholen.

Optionen im Überfluss

Ein Rennwochenende besteht aus je zwei Trainings und Qualifikationsrunden, einem Warm-Up und dem sonntäglichen Rennen. Wer will, kann die zehn Strecken aber auch in aller Ruhe im Übungsmodus inspizieren oder nur ein einzelnes Rennwochenende absolvieren. Die Options-

vielfalt ist vorbildlich: Gegneranzahl, Renndistanz und KI-Stärke bestimmen Sie ebenso wie Wetterbedingungen und Realismusgrad. Bis zu 58 Wagen können theoretisch gleichzeitig über die Polygon-Pisten rollen. Ausdauernde PC-Piloten legen die Original-Distanz der echten GT-Rennläufe zurück – dann ist man bis zu drei Stunden unterwegs!

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Flexibel: Wenn Sie bereit sind, einige Abstriche bei Grafik zu machen, können Sie mit GTR schon ab einer GeForce 2 und einer 1-GHz-CPU Ihre Runden drehen. Für Edelfgrafik mit Anisotropem Filter und Kantenglättung sollten Sie aber mindestens eine Radeon 9700 Pro und einen Prozessor mit 2,0 GHz unter der Haube haben.

RAM/FESTPLATTE

Auf Maschinen mit 256 MByte quält Sie GTR nicht nur mit langen Ladezeiten, sondern auch mit ständigem Nachlade-Schluckauf auf der Piste. Erst mit 512 MByte Arbeitsspeicher sind Sie auf der sicheren Seite. Die Renn-Simulation benötigt etwa 1,0 GByte Plattenplatz.

TUNING-TIPPS

- 1 Wenn Sie die Auflösung herunterdrehen, flitzen Sie – auf Kosten der Übersicht – pro Stufe etwa 10 Prozent flüssiger durch die Rundkurse.
- 2 Für einen kleinen Performance-Schub aktivieren Sie die »niedrigen Strecken-Texturen«. Dafür wirken die Bauten abseits der Piste pixelig.
- 3 Reduzieren Sie die maximale Anzahl der Gegner auf ein gesundes Mittelmaß (etwa 16). Das entlastet sowohl CPU als auch Grafikkarte erheblich.
- 4 Experimentieren Sie im Optionsmenü mit den drei vorgegebenen Detailstufen und passen Sie einzelne Optionen wie »Spezialeffekte« oder »Schatten« an. **BP**

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

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
700 MHz	800x600 (min. Details, 256 MByte)										
	1024x768										
1,2 GHz	1024x768										
	1280x1024 (AF)										
1,7 GHz	1280x1024 (AF)										
	1600x1200 (FSAA, AF)										

☐ nicht möglich, nicht spielbar
 ☒ stark ruckelnd, wenig Spielspaß
 ☒ mäßig ruckelnd, noch spielbar
 ☒ flüssiges Spielen möglich



Unser Porsche 911 hat auf der Monza-Strecke schon einige Schäden eingesteckt.

Grafik-Highlight mit Realismus-Look

Wirkt **GTR** auf den ersten Blick etwas nüchtern, offenbaren sich schon nach einigen Runden schnell die Stärken der Grafik. Die Kurse sind ohne künstliche Effekthascherei gestaltet und nahe an ihre realen Vorbilder angelehnt. Die Bildrate bleibt stets stabil, hinzu kommen superdetaillierte, toll texturierte Wagenmodelle. Das ausgebuffte Schadensmodell verdient sich ebenfalls Lob – bauen Sie einen Unfall, sieht man das Ihrem Wagen unter Garantie an. Im Laufe eines Rennens verschmutzt sowohl die Strecke als auch das Blech Ihrer Kutsche. Ähnlich imposant ist die Klangkulisse: Sämtlichen Wagen wurden Original-Sounds verpasst, dementsprechend laut

und authentisch röhrt es aus Ihren Lautsprechern. Wechseln Sie die Fahrperspektive, passt sich der Motor-Sound an. Nicht minder stimmig ist der Boxenfunk, der in unserer Test-Version noch auf Englisch ertönte. Die fertige deutsche Version wird komplett lokalisiert ausgeliefert.

Mut zum Detail

Die Detailverliebtheit der Simbin-Programmierer blitzt an allen Ecken und Enden auf. Jedes Rennen beginnt mit der obligatorischen Formationsrunde, die aber abgebrochen werden kann. Übungs- oder Qualifikationsrunden starten in der Boxengasse, vorbei an einem Safety Car. Das Wetter verhält sich dynamisch: So wechseln sich mitunter heftige Regengüsse und strahlende Sonne während eines Rennens ab. Viele Kleinigkeiten entdeckt man erst nach stundenlangem Spielen, teilweise gut versteckt in den Optionsmenüs. Sie dürfen sogar die Sitze Ihres Fahrzeugs in der Höhe justieren. Sinnvoll ist der Autopilot: Um nach einem ungewollten Ausflug ins Kiesbett Zeit zu sparen, drücken Sie die entsprechende Taste. Kurzerhand übernimmt das Programm für Sie die Steuerung und zeigt Ihnen, wie man die Ideallinie fährt.

Gelüstet es Ihnen trotz der cleveren KI-Gegner nach einem Duell mit menschlichen Piloten, wählen Sie den sehr guten Mehrspieler-Modus (LAN, Internet) für 24 Spieler.

BP

BENEDIKT PLASS

GTR ist für Rennspieler eine Offenbarung: Realismus pur, Top-Präsentation, Spitzensteuerung, clevere Gegner, famoses Streckendesign und ein starker Multiplayer-Modus – die Liste der Pluspunkte ließe sich fast endlos fortsetzen. Besonders gut gefällt mir die durchdachte Abstufung der Schwierigkeitsgrade und die Flut an Einstellungsmöglichkeiten, so kann man sich sein GTR nach eigenem Geschmack zurechtschneiden. Den Arcade-Modus spiele ich immer wieder mal zwischendurch, während mich der knallharte Simulations-Modus auch noch in Monaten fesseln wird.

Wenig Drumherum

Zu bemängeln habe ich lediglich das fade Menüdesign. Außerdem hätte für meinen Geschmack ein optionaler Story-Modus à la DTM Racer Driver 2 nicht geschadet – das dürfte wahren Simulations-Fans aber ohnehin herzlich egal sein. Denn die freuen sich über das realistischste und schönste Rennspiel weit und breit!

»Neue Rennspiel-Referenz!«



Unser Gastautor Benedikt ist Experte für komplexe Sport- und Rennspiele sowie Taktikshooter. Er schreibt außer für uns auch für GamePro, Spiegel.de oder das Branchenblatt Gamesmarkt.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Auch wenn Benedikt sicher recht hat, wenn er sagt, GTR mache sogar mit Tastatur Spaß, empfinde ich allein schon die Idee als Blasphemie. Das Brillante an dem Spiel ist doch, dass man die Strecken mit einem Force-Feedback-Lenkrad quasi ertasten kann. Jede noch so kleine Bodenwelle spüre ich, wenn ich mich über die gemeingefährliche Strecke von Spa kämpfe. Und ein Kampf ist es jedes Mal. Gegen eine ungemein fantastische Simulation.

»Ich spüre es!«



DIE HEADTRACK-FUNKTION



Als erstes Rennspiel unterstützt GTR die »TrackIR«-Technologie von Natural Point. Der Headtracker ist ein per USB-Port angeschlossener Sensor, den Sie auf Ihrem Monitor platzieren. Anschließend pappen Sie sich einen kleinen Reflektor auf Ihre Stirn. Das Gerät erfasst ab sofort Ihre Kopfbewegungen und überträgt diese ins Spiel. Das hat den positiven Nebeneffekt, dass Sie sich frei im Cockpit umsehen und Kurven früher erkennen können. Nicht nur ein witziges, sondern auch nützliches Feature. Preis: ca. 190 Euro.

BP

GTR RENNPIEL

PUBLISHER	Simbin / Electronic Arts	RELEASE (D)	4.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 80 Seiten	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT										

DTM Race Driver 2 (86, 06/04) Tourenwagen-Simulation mit Story-Modus.
Nascar Racing 2003 Season (87, 04/03) Schraubengenaue Simulation.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,2 GHz Intel	1,6 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1200+ AMD	1600+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	384 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1 GB Festpl.	1 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900	Tastatur	Gamepad
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1
			6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Spannende Online-, LAN- und Direct-IP-Rennen für 24 Spieler.
MODI Direkt-Duelle

BEWERTUNG

GRAFIK	+ klasse Schadensmodell + detaillierte Autos + 2D-Publikum	9 / 10
SOUND	+ Original-Motorengeräusche + atmosphärischer Boxenfunk	9 / 10
BALANCE	+ ausbalancierte Schwierigkeitsgrade + kein Tutorial	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ dichte Rennatmosphäre + passende Funkdurchsagen	9 / 10
BEDIENUNG	+ präzise Steuerung mit Tastatur, Gamepad u. Lenkrad	10 / 10
UMFANG	+ zehn Original-Strecken + 60 Autos mit eigenem Fahrmodell	7 / 10
FAHRVERHALTEN	+ superrealistische, jederzeit nachvollziehbare Fahrphysik	10 / 10
KI	+ extrem intelligente Kontrahenten + glaubwürdige Gegner	10 / 10
TUNING	+ vielfältige Setup-Einstellungen + keine Tuning-Teile	8 / 10
STRECKENDSIGN	+ GPS-vermessene Strecken + abwechslungsreiche Kurse	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 45 Minuten SOLO-SPASS 100 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 40 Stunden

FAZIT: GRANDIOSER MOTORSPORT FÜR EINSTEIGER UND PROFIS.



Harte Männer auf kleinen Brettern

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Der Birdman rollt auf eine wilde Weltreise. Im Gepäck: Storymodus, eine illustre Skater-Riege und alle erfolgreichen Spielelemente der Vorgänger.

Skater-Altstar Tony Hawk hat die Schnauze voll: Der Sponsor verlangt stets neue Höchstleistungen, durchgeknallte Fans rennen ihm die Bude ein, und überhaupt ist er mit seinen 36 Jahren nicht mehr der Jüngste. Kein Wunder, dass der gute Tony Erholung auf einer Weltreise sucht. Zusammen mit ein paar Kollegen wie Bam Magera (**MTV Jackass**) macht er sich im Sportspiel **Tony Hawk's Underground 2** auf zur World Destruction Tour. Im Tross des »Birdman« skaten Sie etwa durch Boston, Barcelona, Berlin, New Orleans und lösen dabei irrwitzige Aufgaben. Der Vorgänger **Tony Hawk's Underground** erschien nur auf Konsolen, Teil 2 kommt auf allen Systemen.

Chaos-Fußtruppen

Am grundsätzlichen Spielprinzip ändert sich im Vergleich zu **Tony Hawk's Pro Skater 4** nichts: Noch immer erfüllen Sie in jedem Level eine Liste von Aufgaben, um dafür Punkte zu kassieren. Die Mission-liefernden NPCs des inoffiziellen Vorgängers fehlen, Passanten geben bestenfalls Tipps. Allerdings fallen die Ziele auf der World Destruction Tour wesentlich wilder aus als früher: Mal müssen Sie in Boston Statuen die Köpfe abgründen, mal in Barcelona wehrlose Passanten mit Tomaten bewerfen. Um das Zielen zu erleichtern, darf Ihr Skater jederzeit absteigen und zu Fuß den Level erkunden. Zwar ist die Steuerung bei diesen Spaziergängen etwas hakelig, dafür erreichen Sie die

letzten Winkel und können für das Skateboard unüberwindbare Treppen erklimmen.

Erfahrene Hüpfer

Zu Beginn des Storymodus wählen Sie einen bekannten Skater als Spielfigur oder basteln einen eigenen Helden. Sogar der Import eines Fotos als Gesichtstextur ist möglich, realistisch sieht das Ergebnis aber nicht unbedingt aus. In früheren Tony Hawk-Spielen konnte man für Punkte oder Geld Charakterwerte tunen, jetzt zählt nur Erfahrung: Wer viele Grinds hinlegt, verbessert automatisch

seinen Balancewert. Häufige Hüpfer steigern dagegen die Sprungkraft. Dieses System zwingt Sie dazu, alle Fahrstile und Techniken zu meistern. Denn bei den vielfältigen Levelaufgaben haben nur Allroundtalente eine Chance.

Gastroller

In **Tony Hawk's Underground 2** sind Sie nie alleine unterwegs, stets tummeln sich jede Menge andere Skater, Autos und Passanten auf dem Bildschirm – das bringt Leben in die früher recht sterilen Umgebungen. Zudem gibt's in jedem Level drei zusätzliche Charaktere zu entdecken: Ein Profi-Skater steht meist auf offener Straße und wartet auf Sie. Wer hinfährt, tauscht auf Knopfdruck die Rollen und schaltet damit eine



INFO

- > 20 Levels
- > 10 Profi-Skater
- > 7 geheime Skater
- > 15 geheime Videos
- > 53 Songs



In Australien haben wir den versteckten Shrimp-Verkäufer freigeschaltet und müssen mit ihm zehn Möwen erschrecken.



Bam Maghera steigt für eine Seilbahnfahrt vom Board.



Per Manual verbessern wir unseren Balancewert.



In New Orleans schalten Sie den schwer steuerbaren Dreirad-Zauberer frei.



Der Natas-Spin auf spitzen Gegenständen ist einer der neuen Specialmoves.

ganze Liste neuer, wesentlich schwierigerer Ziele frei. Auf die gleiche Weise wechseln Sie zum versteckten Skater, den Sie jedoch erst mal finden müssen. In Boston versteckt sich zum Beispiel Benjamin Franklin samt Skateboard im Rathaus und liefert vier weitere Aufträge.

Schließlich gibt es in jeder Stadt noch einen Gast-Charakter, in New Orleans etwa ein Zauberer auf einem übermotorisierten Dreirad. Auch der bringt zusätzliche Aufgaben, die sich nur mit diesem Gefährt

meistern lassen: Mit Vollgas springen Sie über einen Müllcontainer oder fahren in der ganzen Stadt Zombies platt. Allerdings ging den Entwicklern die Steuerung dieser Vehikel daneben: Das Kart des australischen Ureinwohners in Sydney ist zum Beispiel nur mit viel Übung zu bändigen, bei der kleinsten Unachtsamkeit stürzt er.

Tricksen wie Copperfield

Das Trick-Repertoire kennt man größtenteils bereits aus den Vorgängern: Sämtliche Skater

MARKUS SCHWERDELT

markus@gamestar.de

Erstaunlich, wie viel Spaß der sechste Teil einer Serie noch machen kann! Von der ersten Minute an bin ich wieder im alten »Eine Aufgabe noch«-Fieber. Die abgedrehten Ziele und Zwischensequenzen halten mich (trotz hakeliger Gast-Charakter-Steuerung) bei der Stange, zwischendurch vergnüge ich mich im Klassikmodus. Denn darin liegt das Geheimnis dieses Spiels: Die Entwickler haben einfach die besten Elemente aller bisherigen Tony-Spiele kombiniert, dafür fehlen frische Ideen sowie die Aha-Erlebnisse der Vorgänger. Egal, Tony rollt mal wieder ganz vorne mit – nicht zuletzt dank des erstklassigen Soundtracks!

»Best of Tony«





Im Klassik-modus lösen Sie wie in den Vorgängern simple Sammel-aufgaben.



Typisch deutsch? Durch Berlin torkeln Betrunkene.



In Skateopia, dem letzten Level, fahren wir Seilbahn.

beherrschen unzählige Special-moves, die jedoch erst in möglichst langen Kombinationen richtig hohe Punktzahlen bringen. Deshalb ist der neu hinzugekommene Sticker-Slap besonders praktisch: Sie fahren mit voller Geschwindigkeit auf eine Wand zu und stoßen sich mit der Hand in die Gegenrichtung ab. Statt einer blutigen Nase bekommen die Skater so die Möglichkeit, Kombos auch in engen Räumen elegant zu ver-

längern. Weniger sinnvoll aber hübsch anzuschauen ist der Natas-Spin: Auf spitzen Gegenständen wie Laternenpfählen drehen Sie eine Pirouette. Dazu kommen spezielle Manöver der Gast-Charaktere.

Zu den Wurzeln

Wer keine Lust auf Story und Zwischensequenzen im Jackass-Stil hat, wählt im Hauptmenü den Klassik-Modus. Darin sammeln Sie wie früher die Buchstaben S, K, A, T, und E ein, kämpfen um Highscores und lösen recht konventionelle Aufgaben, etwa einen speziellen Grind. Dann erinnert das Spiel stark an die ersten Teile der Serie. Damit nicht genug: Nach und nach schalten Sie sechs von früher bekannten Levels frei, etwa die Schule aus **Tony Hawk's Pro Skater 2** oder den Los-Angeles-Level aus Teil 4 – offensichtlich wollten die Entwickler hier Recycling betreiben. Nicht weiter schlimm, die »alten« Levels sind auch heute noch fordernd und wurden mit neuen Aufgaben aufgepeppt.

Wie gewohnt können Sie jeden Level auch im Multiplayermodus auswählen. Neben bekannten Varianten wie Graffiti oder Trick-Deathmatch gibt's neue wie Schnitzeljagd, bei der Sie Münzen schneller als die Gegner aufsammeln müssen. Die Modi funktionieren sowohl

im LAN als auch im Internet oder per Splitscreen an einem PC (außer Lord of the Board).

Musik-Overkill

Seit Beginn steht die **Tony Hawk**-Reihe für hervorragende Musikuntermalung, **Tony Hawk's Underground 2** ist da keine Aus-

nahme und protzt mit viel Abwechslung: Unter den 53 Songs sind Titel von Johnny Cash, Faith No More, Metallica oder der Sugar Hill Gang. Die passen perfekt zur Skaterie und sorgen für passende Atmosphäre – allerdings nur in Stereo. **MS**

► HOTLINE: (0190) 510 055 0,64 €/MIN.



Im Gesichts-Editor importieren wir ein Foto ins Spiel und setzen wichtige Punkte wie die Augen. Auf der fertigen Spielfigur verzerrt die Textur allerdings.

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 SPORTSPIEL

PUBLISHER	Activision	RELEASE (D)	14.10.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	35 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 3 CDs, 60 Seiten	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	Tony Hawk's Pro Skater 4 (90, GS 10/03) Inoffizieller Vorgänger, kein Storymodus. Kelly Slater's Pro Surfer (77, GS 01/04) Fun-Sport auf dem Surfbrett.										

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
☐ Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,0 GHz Intel	1,8 GHz Intel
☐ Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1,0 GHz AMD	1600+ AMD
☐ Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM
☐ Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	2,2 GB Festpl.	2,2 GB Festpl.
☐ Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		

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

MULTIPLAYER **GUT**

FAZIT: Spaßige Modi bringen viel Abwechslung, allerdings ohne Welttrangliste.

MODI: Trick-Contest, Graffiti, Schnitzeljagd uvm., auch für zwei Spieler im Splitscreen



BEWERTUNG

Kategorie	Bewertung	Notiz
GRAFIK	+ gute Animationen + realistische Skater - kantig	7 / 10
SOUND	+ 53 Songs + authentische Effekte + gute Stimmen	10 / 10
BALANCE	+ sanfter Einstieg - gegen Ende sehr schwer	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Original-Skater + spaßige Zwischensequenzen	10 / 10
BEDIENUNG	+ Skateboard perfekt im Griff - zu Fuß schwammige Steuerung	10 / 10
UMFANG	+ 23 Levels + Klassik-Parks + riesige Skater-Riege	10 / 10
REALISMUS	+ bekannte Sportler - aberwitzige Stunts	7 / 10
Fun-Faktor	+ Jackass-Crew + wilde Vehikel	9 / 10
TUNING	+ Skater sammeln Erfahrung - kein Punktekauf mehr	7 / 10
SPIELZÜGE & TRICKS	+ massenhaft Tricks + unzählige Kombo-Möglichkeiten	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

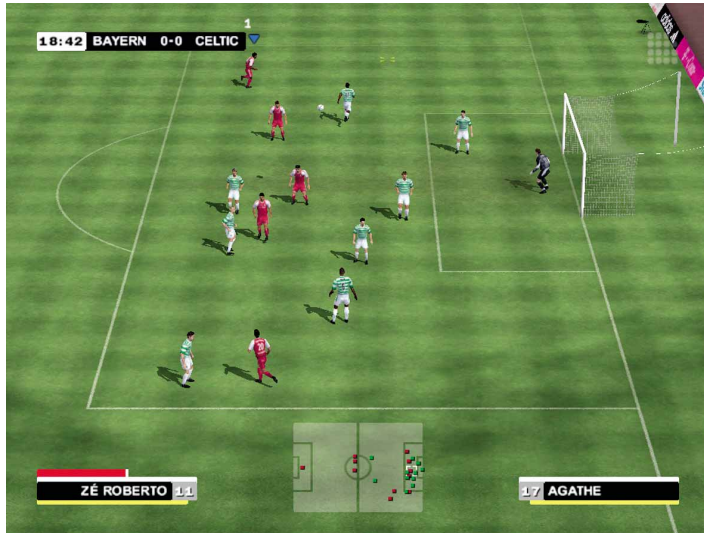
EINGEWÖHNUNG 30 Minuten - SOLO-SPASS 50 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: SKATE-SPASS MIT DEM BESTEN AUS ALLEN VORGÄNGERN.



CLUB FOOTBALL 2005

Ein Spiel wie eine Blutgrätsche.



Dank Lizenz flankt Zé Roberto unter seinem richtigen Namen in den Strafraum.

Wenn zwei sich streiten: **Pro Evolution Soccer 3** und **Fifa 2005** ringen um die Tabellenführung unter den Fußballsimulationen. **Club Football 2005** will lachender Dritter sein – reizt jedoch eher zum Heulen. Denn die computergesteuerten Kicker bolzen wie Schulbuben: Auf allen fünf Schwierigkeitsgraden stehen Ihre Mitspieler häufig nur herum und greifen Gegenspieler nicht an. Wenigstens bemühen sich die Kameraden, Zuspiele zu erlaufen. Die KI-Kontrahenten stürmen aggressiv, rennen jedoch mit Ball ebenso schnell wie ohne – unre-

alistisch. Die unberechenbare Physik nervt: Das Leder prallt oft wie ein Flummi von Spielern und Boden ab.

Schlafwagen-Fußball

Die detailarmen, aber nett animierten Sportler haben dank Lizenz reale Namen. Müder Kommentar und dünner Stadionklang lassen jedoch kaum Stimmung aufkommen. Die Steuerung per Tastatur oder Gamepad ist ungenau: Kicker stolpern häufig ins Aus, obwohl Sie in die Gegenrichtung lenken. Bizarr: **Club Football 2005** stellt auf einigen Röhrenmonitoren kein Bild dar, TFT-Displays funktionieren hingegen einwandfrei. Das Sportspiel gibt's in zwei Versionen: für Bayern München und Borussia Dortmund. In denen dürfen sie jeweils nur mit dem Titel-Verein eine Saison samt Europapokal bestreiten – öde.

GR

► HOTLINE: (0044 1926) 816 065 ENGLAND

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Irgendwo auf der Welt lebt ein kleiner Junge, der noch nie etwas von Pro Evolution Soccer 3 und Fifa 2005 gehört hat. Dieser kleine Junge wird Club Football 2005 mögen. Allen anderen Sportspielern der Erde rate ich von Codemasters' Rasenfiasko ab. Denn es gibt keinen Grund, warum jemand Club Football spielen sollte, der auch die weitaus besseren und realistischen Konkurrenten haben kann. Die 45 Euro lohnen sich nicht einmal für Fans des jeweiligen Vereins. Finger weg!



»Braucht keiner«

CLUB FOOTBALL 2005

GENRE:	Sportspiel
PUBLISHER:	Codemasters
CA. PREIS:	45 Euro
ANSPRUCH:	Einsteiger
MINIMUM:	800 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG:	MANGELHAFT

42

Der weiße Sport

TOP SPIN

57,1 – das ist bislang die Durchschnittswertung für Tennisspiele in unserer Datenbank. Doch jetzt kommt Top Spin!



Michael Chang schleudert nach einem vergebenden Aufschlag seinen Schläger auf den Boden. Martina Hingis klopft ihrer Doppelpartnerin Anna Kournikova auf dem Weg zur Grundlinie spielerisch mit dem Racket auf den Po. Als Sampras kurz ausruht, schreit eine Zuschauerin: »Ich will dich heiraten!« – Sie merken schon, bei **Top Spin** geht es nicht nur um den weißen Sport selbst, sondern auch ein bisschen ums Flair drum herum. Eine Besenammer kommt allerdings nicht vor...

Die Becker-Faust

Der vorige Absatz hat es ja schon gezeigt – **Top Spin** setzt auf Atmosphäre: Zwischen den Ballwechseln werden immer die Reaktionen der Spieler eingeblendet. Die können Sie sogar beeinflussen, indem Sie eine von zwei »Emotions-Tasten« drücken – Ihr Tennis-Crack macht dann entweder eine freundliche (Applaus für den Gegner) oder eine eher angestrengte Geste (Becker-Faust!). Sogar motziges Anzweifeln von Schiedsrichterentscheidungen ist so möglich. Auch die kurzen Pausen bei Aufschlagwechsel blendet das Spiel groß ein, damit Sie etwa Herrn Sampras sehen, wie er beim Stand von 0:6, 0:3 leicht genervt den Kopf schüttelt.



Anna Kournikova schlägt in vorbildlicher Haltung einen Longline. Diese hübsche Perspektive ist allerdings unübersichtlich. (1280x960)

Kein Sieg ohne Risiko!

Nun aber zum Spiel selber: Zu Beginn sollten Sie in einem etwas unkomfortablen Menü die Steuerungstasten festlegen. Sie können zwar per Tastatur spielen, wir raten aber unbedingt zu einem Gamepad – auf Keyboard-Steuerung ist **Top Spin** nicht wirklich ausgelegt. Die vier Grunds Schlagarten sind Drive, Spin, Lob und Slice, dazu kommt der so genannte, äußerst wichtige, »Risikoschlag«, den Sie auf eine gut erreichbare Taste legen sollten. Wenn Sie

den auslösen, erscheint eine Skala mit sich bewogender Linie; Sie müssen den Knopf dann im richtigen Moment wieder loslassen. Das erfordert etwas Übung, weil der Ball bei der Aktion leicht ins Netz geht. Wenn man das Manöver aber einigermaßen beherrscht, ist der Risikoschlag eine gute Waffe, um in ausweglosen Situationen noch retournieren zu können. Oder um einfach mehr Druck auf den Gegner auszuüben – das bereichert das Spiel in Sachen Spannung und Taktik enorm.

men können. Der beginnt dann damit, bei Sponsoren vorzuspielen, um Ausrüstung zu bekommen. Und tritt bei kleineren Turnieren an, damit Geld in die Kasse kommt. Auch Training steht auf dem Programm. Der virtuelle Coach muss mit »Karrieresternen« bezahlt werden, die Sie durch gewonnene Mat-

Die Rangliste hinauf

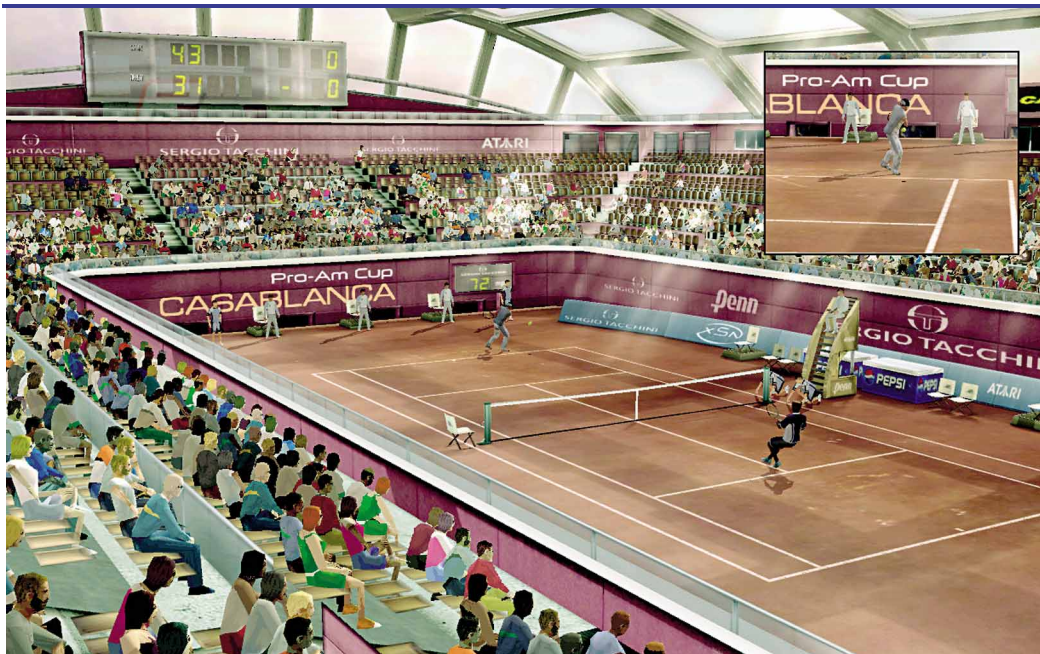
Sie können freie Matches (Doppel und Einzel) gegen Computer oder menschliche Mitspieler austragen. Drei Schwierigkeitsgrade stehen dabei zur Auswahl. Kern von **Top Spin** ist aber der Karrieremodus: Dabei erstellen Sie zunächst einen neuen Spieler, bei dem Sie vom Dress über Kinnform bis zur Augenfarbe nahezu alles bestim-



Die Rasenplätze sind optisch am besten gelungen. Nettes Detail: Oben rechts wird das Tempo des Schlages angezeigt.

INFO

- > 50 Stadien
- > 32 Wettbewerbe
- > 4 Spielmodi
- > 16 Originalspieler
- > 2 Kameraperspektiven
- > LAN- und Online-Modus für 2-4 Spieler



Während der Wiederholungen blendet Top Spin hin und wieder zusätzliche Perspektiven per Extra-Fenster ein: TV-Feeling pur.



Auf erschreckend unspektakulären Karten wie dieser wählen Sie Ihren nächsten Karriereschritt.



Doppel mit Damen: die optimale Perspektive.

ches bekommen. Im Laufe der Zeit entwickeln sich die Werte Ihres Helden, und er tritt gegen immer stärkere Gegner an, wobei der Schwierigkeitsgrad stabil und frustvermeidend ansteigt.

So geschmeidig ist Pete S.

Grafisch hält **Top Spin** einen soliden Standard: Die Optik ist zwar technisch nicht der Überhammer, besticht aber durch gelungene Spieleranimationen und viele hübsche Details. Auch das Publikum, in Sportspielen oft eine wirre Pixelmasse, sieht schön aus und erhebt sich nach einem guten Punkt, um zu klatschen. Die grob gemachten Menüs locken allerdings keinen Balljungen hinter dem Netz hervor – das ist aber ein typisches Problem bei Konsolenumsetzungen: Für eine vernünftige Übertragung auf den PC wäre es besser, Menüs komplett neu zu gestalten.

Ein paar Worte zum Sound: Die Geräuschkulissen entsprechen jeweils der Größe des Stadions, Ballgeräusche und Ansagen klingen realistisch. Die Zuschauer applaudieren um so lauter, je län-

ger der Ballwechsel war. Hin und wieder ruft auch mal jemand einfach etwas den Spielern zu, etwa ein begeistertes »Martina!«, falls Frau Hingis gerade einen Punkt gemacht hat.

Anna lobbt zu gut

Bei Sportspielen stellt sich immer die Frage nach der korrekten Simulation der Sportart. In dieser Kategorie glänzt **Top Spin**: Die Spieler bewegen sich vernünftig, nutzen das gesamte Feld und kämpfen um jeden Punkt. Die Ballphysik wirkt realistisch, die Ballwechsel entwickeln sich so, wie man es von Matches zwischen guten Spielern aus dem Fernsehen gewohnt ist. Und das sogar in Doppeln, bei denen der Computer den eigenen Partner steuert. Einzig der Lob ist nicht ganz perfekt gemacht – der erscheint uns zu schnell und zu hart. Deshalb sind diese Schläge manchmal unmöglich zu kriegen, auch wenn der Spieler eigentlich richtig steht. Nettes Detail: Anders als in manch anderem Tennisspiel ist es möglich, auf

den Mann zu schlagen – der Ball prallt dann korrekt von Brust (oder Unterleib!) ab.

Leider hat Atari **Top Spin** kein vollständiges Lizenzpaket spendiert. Nur 16 von 32 Spielern tragen Originalnamen und sind realen Vorbildern nachgebildet, darunter immerhin bekannte Gesichter wie Pete Sampras oder Anna Kournikova. Auch die Arenen sind nicht alle »echt«.

> HOTLINE: (0190) 771 883 1,24 €/MIN.



Ein von uns selbst gebauter Spieler – auch hässliche Jungs dürfen auf den Centre Court...

TOP SPIN SPORTSPIEL

PUBLISHER Atari **RELEASE (D)** 21.10.2004
SPRACHE Deutsch **CA. PREIS** 45 Euro
AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 CDs, 16 Seiten **USK** ohne Altersbeschr.

GEEIGNET FÜR

EINTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	PROFI
VERGLEICHBAR MIT: Virtua Tennis (78, GS 5/02) Spielerisch gelungen, aber sehr schwache Grafik. Next Generation Tennis 2003 (63, GS 7/02) Optisch und spielerisch veraltet.									

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	800 MHz Intel	1,2 GHz Intel	1,6 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	800 MHz AMD	1200 GHz AMD	1600+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9700/Pro	1,7 GB Festpl.	1,7 GB Festpl.	1,7 GB Festpl.
Geforce 3/3 Ti		Gamepad	Gamepad
Geforce 4 Ti			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Spannende Duelle (an 1 PC, LAN, Internet).
MODI wie Solospiel

BEWERTUNG		
GRAFIK	+ nette Animationen - hässliche Menüs	8 / 10
SOUND	+ johlendes Publikum + annehmbare Musik	8 / 10
BALANCE	+ sinnvoll ansteigender Schwierigkeitsgrad	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ realistische Stadionkulisse + Spieler-Editor	9 / 10
BEDIENUNG	- miserable Hauptmenüs + mit Pad gut zu steuern	8 / 10
UMFANG	+ Meisterschaft plus Schaukämpfe + Langzeitmotivation	8 / 10
REALISMUS/LIZENZ	+ spielt sich sehr realistisch - wenig Lizenzen	9 / 10
KI	+ glaubhaft spielende Gegner - manchmal zu leicht	8 / 10
MANAGEMENT	+ netter Karrieremodus + Spielerentwicklung	8 / 10
SPIELZÜGE & TRICKS	+ sinnvolle Schlagvarianten + wenig Buttons nötig	10 / 10

PREISLEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 40 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

FAZIT: DAS BESTE TENNISPIEL FÜR PCS.

85

SPIELSPASS

GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Wenn man nicht an der miserablen Menüführung merken würde, dass Top Spin eigentlich für die Xbox entwickelt wurde (keine Maus-unterstützung!), wäre es fast perfekt. Wenig Sportspiele spornen mich in Duellen gegen meinen Lieblingsgegner Michael Graf so an. Und der nett gemachte Karrieremodus bringt viele Stunden Solo-Spaß. Fans müssen es ebenso haben wie alle, die sich gern zu zweit an einem PC duellieren. Gamepads sind dabei allerdings Pflicht.



»Für Einsteiger und Tennis-Cracks.«

Lebt denn der alte Football-Madden noch?

MADDEN NFL 2005

Mit optimierter Steuerung haben Sie Ihr Team im Griff – und bekommen die schickste Footballsimulation.

Was haben Johannes Heesters und John Madden gemeinsam? Beide gehen nie in Rente und werden nur vom lieben Gott persönlich abgelöst. Letzteres dauert garantiert noch ein Weilchen, denn zumindest der Ex-Footballcoach plappert auch im aktuellen **Madden NFL 2005** fröhlich seine ge-

wohnt treffenden Spielkommentare. Doch es gibt auch echte Neuerungen: Dank überarbeiteter Defensiv-Steuerung und verbesserter Grafik setzt das aktuelle **Madden** die Messlatte noch ein Stück höher.

Verteidigung ist der beste Angriff

Das Defensivspiel war bislang immer eine etwas unübersichtliche Angelegenheit, musste man sich doch immer auf mehrere Spieler gleichzeitig konzentrieren. Damit ist jetzt Schluss. Denn per Analogstick korrigieren Sie Aufstellungsfehler kurz vor dem Snap, wenn Sie die gegnerische Spielwahl schon sehen. Per Knopfdruck und gleichzeitiger Stickbewegung ordern Sie Blitzattacken an oder ändern die Safety-Zonen. Ebenfalls sehr praktisch: Nachdem der Ball gespielt wurde, vollführt der aktive Defensivspieler per Hit-Stick (das ist wiederum der rechte Analogstick) Spezialattacken.

Der Rest der bewährten Steuerung wurde nicht angerührt:

Nach wie vor können Sie als angreifendes Team per Playmaker-Kontrolle mitlaufende Blocker aktivieren oder die Spielzüge variieren. Eine alte Schwäche ist geblieben: Pass-Spiele funktionieren erheblich besser als die Lauf-Varianten.

Bild Dir Deine Meinung

Die **Madden**-Reihe lernt ganz massiv vom europäischen **Fußball Manager**. Genau wie da gibt es jetzt nach Vereinen sortierte Zeitungsmeldungen, die Ihnen Auskunft über Spielerentwicklungen geben. Welche Spieler liefern sich in den Playoffs schon Kämpfe um ihre Positionen? Genauso neu, dafür aber von gerin-



Fan-Baukasten: Den blöden Kerl mit dem Football auf dem Kopf haben wir selbst gebastelt.



In der Radioshow gibt's Allgemeinplätze über Football.

gem Nutzen ist »Tony Brunos Radio Show«. Darin gibt der glatzköpfige US-Moderator Allgemeinplätze zum Football wieder. Genauso überflüssig ist der »Ich bastele mir einen Fan«-Modus. Sie wählen Körperform, Haarfarbe und Ausstattung eines Fans, der in Spielpausen fortan groß eingeblendet wird. **MIC**

► HOTLINE: (0190) 754 464 1,24 €/MIN.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Ein Hoch auf die Madden-Entwickler! Endlich habe ich in der Defensive ausreichend Eingriffsmöglichkeiten, selbst wenn ich einen falschen Spielzug gewählt habe. Das macht die Spiele erheblich spannender. Blöd bloß, dass die Pass-Spiele immer noch viel zu oft zum Sieg führen.

Grafisch gibt's kaum noch etwas zu verbessern – die Stadionatmosphäre kann selbst NHL nicht mehr toppen. Fürs nächste Mal sollten die Entwickler sich an den Ausbau des Managements machen. Die Zeitungsmeldungen sind zwar schön aufschlussreich, doch der Fußball Manager 2005 zeigt: Da geht noch erheblich mehr. Bis dahin will ich aber noch unbedingt den Superbowl gewinnen.

»Etwas mehr Management bitte«



Über die neue Defensiv-Steuerung beordern wir einen Blitz auf die Linebackers.

MADDEN NFL 2005 SPORTSPIEL

PUBLISHER	EA Sports	RELEASE (D)	14.10.2004
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	55 Euro
AUSSTATTUNG	DVD - Box, 3 CDs, 26 Seiten	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	NHL 2005 (91, GS 11/04) Packende Eishockey-Simulation, super Atmosphäre. Madden NFL 2004 (88, GS 11/03) Hier fehlte die erweiterte Verteidiger-Steuerung.										

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	2,0 GHz Intel
 Geforce 2/4 MX	 Radeon 9500 Pro	800 MHz AMD	XP 1400+ AMD	XP 1800+ AMD
 Radeon 9000	 Radeon 9700/Pro	128 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
 Geforce 3/3 Ti	 Radeon 9800 Pro	1,9 GB Festpl.	1,9 GB Festpl.	1,9 GB Festpl.
 Geforce 4 Ti	 GF FX 5800/5900		Analog-Pad	Analog-Pad
LAUTSPRECHER	Stereo	☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1		

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: Allumfassende Football-Simulation.
MODI: wie Solospiel.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ hervorragend animierte Spieler + klasse Cutszenes	10 / 10
SOUND	+ guter Sound + flüssige Kommentare - nur auf englisch	9 / 10
BALANCE	+ Schwierigkeitsgrade gut abgestimmt + Pass-Spiel zu leicht	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Publikum jöhlt wie in echt + Cutszenes passen zum Spiel	10 / 10
BEDIENUNG	+ erweiterte Defensiv-Steuerung + Hit-Stick-Kommandos	9 / 10
UMFANG	+ tonnenweise Teams + Franchise-Modus	10 / 10
REALISMUS	+ glaubhafte Lauf-Spielzüge - Pässe gelingen zu oft	8 / 10
KI	+ Spieler folgen Vorgaben - fallen auf dieselben Tricks rein	9 / 10
MANAGEMENT	+ umfangreiche Statistiken - karger Management-Part	7 / 10
SPIELZÜGE	+ umfangreiche Playbooks + Spielzüge editierbar	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 100 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

FAZIT: HERRVORZUGENDE FOOTBALL-SIMULATION.



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK K3

