



**Heiko Klinge**  
heiko@gamestar.de

# MONAT DER SUPERLATIVE

**KRITISCHER JUBEL.** Letzte Ausgabe habe ich hier noch erklärt, warum unser neues Wertungssystem so richtig schön kritisch ist – und diesen Monat vergeben wir gleich fünf Mal eine Note jenseits der 80 und einmal sogar einen 90er! Hat der Klinge Blödsinn erzählt? Mitnichten! **NHL 2005, Fifa 2005, Fußball Manager 2005, Colin McRae Rally 2005, Tiger Woods 2005** und der **Eishockey Manager 2005** sind allesamt einfach nur großartige Spiele, die ihre Höchstwertungen völlig zu Recht erhalten.

**LUXUSPROBLEM.** So viele tolle Sportspiele, so wenig Zeit! Und uns bleibt keine Verschnappaufpause: Für die nächste Ausgabe erwarten wir unter anderem **Need for Speed Underground 2, GTR, Top Spin** und nicht zuletzt die Fußball-Offenbarung **Pro Evolution Soccer 4**. So sehr ich mich auf diese Spiele freue: Müssen denn alle Spitzensportler nahezu gleichzeitig auflaufen? Ich plädiere dafür, die Erscheinungstermine künftig am Saisonbeginn der jeweils simulierten Sportart anzugleichen. **Pro Evo** und **Fifa** zocken wir dann zum sommerlichen Bundesligastart, **NHL** in der Winterpause. Denn um jetzt allen Spielen die verdiente Aufmerksamkeit zu widmen, fehlt uns sowohl Zeit als auch Geld!

## INHALT

TESTS

Fußball Manager 2005	108
Colin McRae Rally 2005	112
Fifa 2005	116
NHL 2005	120
DEL Eishockey Manager 2005	124
Xpand Rally	126
Tiger Woods PGA 2005	127

### SPORT-INHALT TESTS

Platz	Spiel	Genre	Firma	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus // Fahrverhalten	KI	Management // Tuning	Spielzüge // Spielereignisse	Kommentar
1	NHL 2005	Sportspiel	EA Sports	NEU	91	10	8	8	10	8	9	10	10	8	10	
2	Tony Hawk's Pro Skater 4	Funsport	Aspyr	10/03 (90%)	90	6	10	7	9	10	10	9	9	10	10	Fun-Faktor statt KI
3	Madden 2004	Sportspiel	EA Sports	11/03 (87%)	88	9	9	7	9	9	10	10	8	8	9	
4	Fußball Manager 2005	Manager	EA Sports	NEU	88	8	7	8	10	8	10	9	9	10	9	
5	Colin McRae Rally 2005	Rennspiel	Codemasters	NEU	87	7	9	8	8	10	10	10	7	10	10	
6	Pro Evolution Soccer 3	Sportspiel	Konami	12/03 (88%)	87	7	8	10	9	7	9	9	10	8	10	
7	F1 Challenge 99-02	Rennspiel	EA Sports	07/03 (89%)	87	8	8	9	7	10	10	10	7	9	9	
8	NBA Live 2004	Sportspiel	EA Sports	01/04 (89%)	87	8	9	7	10	8	10	8	9	8	10	
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	T. Woods PGA Tour 2005	Sportspiel	EA Sports	NEU	85	7	5	10	9	10	10	8	8	9	9	
13	World C. Snooker 2004	Sportspiel	Codemasters	09/04 (85%)	85	6	8	9	10	8	9	10	8	8	9	
14	Fifa 2005	Sportspiel	EA Sports	NEU	84	8	8	10	9	8	10	8	7	9	7	
15	Midnight Club 2	Rennspiel	Take 2	09/03 (85%)	84	6	8	7	10	10	10	7	10	6	10	
16	Rallisport Challenge	Rennspiel	Microsoft	12/02 (84%)	83	9	7	6	10	10	9	8	9	6	9	
17	NFS Underground	Rennspiel	Electronic Arts	01/04 (82%)	82	9	9	5	10	7	10	7	8	10	7	
18	Eishockey Manager 2005	Manager	Jowood	NEU	81	7	8	9	7	8	9	7	8	9	9	
19	Richard Burns Rally	Rennspiel	Ubisoft	10/04	81	9	10	4	7	8	10	10	7	7	9	
20	Wakeboarding Unleashed	Funsport	Aspyr	04/04 (80%)	81	7	9	7	8	8	8	8	9	8	9	Fun-Faktor statt KI
21	MotoGP 2	Rennspiel	THQ	07/03 (83%)	80	7	7	10	7	10	8	8	7	8	8	
22	Trackmania	Rennspiel	Deep Silver	05/04 (85%)	79	6	6	10	7	8	8	9	7	10	8	
23	Virtua Tennis	Sportspiel	Empire	05/02 (83%)	78	7	5	9	9	9	9	7	8	7	8	
24	Skispringen 2004	Sportspiel	RIL Enterprises	01/04 (81%)	78	6	5	10	7	9	10	8	6	9	8	
25	Anstoss 4 Edition 03/04	Manager	Ascaron	12/03 (80%)	78	4	8	8	6	9	10	8	8	10	7	

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

Mit Taktik zum Titel

# FUSSBALL MANAGER 2005



Von der Kreisliga bis zum Champions-League-Finale: In den spannendsten Spielszenen des Genres erleben Sie den Aufstieg Ihres Lieblingsvereins.

**E**igentlich kein Wunder, dass Felix Magath für den **Fußball Manager 2005** wirbt. Denn für den leidgeprüften Bayern-Coach muss das neueste Werk des deutschen EA-Sports-Teams ein wahrer Quell der Freude sein: Während in der Realität die Münchner Millionäre von einer Blamage zur nächsten stolpern und nur in Ausnahmefällen auf die Anweisungen ihres Trainers hören, folgen die Kicker im **Fußball Manager 2005** dank der neuen Spieltags-

berechnung stollen genau jeder taktischen Vorgabe.

## Wasbüttel gegen Madrid

Erstmals in der **Fußball Manager**-Geschichte dürfen Sie nicht nur etablierte Profivereine coachen, sondern auch einen eigens gegründeten Club von der Kreisliga bis zur Königsklasse führen. Der Clou: Der **Fußball Manager 2005** stellt die unteren Ligen automatisch aus einer Datenbank von über 17.000 real existierenden Ortschaften zusammen, so dass Ihr Heimatverein anfangs tatsächlich gegen die Dörfer aus der Umgebung antritt.

Bis aber der MTV Wasbüttel schließlich im Champions-League-Finale gegen Real Madrid spielt, haben Sie enorm viel zu tun: Als Trainerfuchs suchen Sie nach der idealen Mannschaftsaufstellung, schrauben an der Taktik fürs nächste Spiel und erstellen Trainingspläne. Vom Managersessel aus durchstöbern Sie den Transfermarkt nach Schnäppchen, lassen Talente beobachten oder buchen das nächste Trainingslager. Als Vorstandsvorsitzender interessieren Sie unter anderem der Stadionausbau, Werbeverträge und sogar der Gang an die Börse.

KI-Assistenten übernehmen zuverlässig jede Aufgabe, um die Sie sich nicht persönlich kümmern wollen. Ebenfalls hilfreich: Ein ordentliches, aber kurzes Tutorial erklärt zu Beginn der Partie die wichtigsten Menüs und verkürzt so die Einarbeitungszeit.

## Rasenschach

Ob Konter, Abseitsfalle, oder Flankenläufe: In den komplett neu programmierten 3D-Spielszenen setzen die Kicker jede Ihrer Trainertaktiken in die Tat um. Während in der Bildschirmmitte der Ball läuft, informieren Sie in Echtzeit berechnete Statistiken am Rand über Fitnesswerte, Spielernoten oder den aktuellen Tabellenstand. Stärken und Schwächen der Fußballer sind jedoch nicht nur bloße Zahlen, sondern

### FACTS

- 20.000 Originalspieler
- 52 spielbare Ligen in 28 Ländern
- 21 Originalstadien
- 17.000 deutsche Orte für Vereinsgründung



Die BayArena ist eins von drei Bundesliga-Originalstadien.



Auf dem Taktiktisch platzieren wir unsere Spieler.



Im Grundlagenmenü bestimmen wir komfortabel Trainingsschwerpunkte, ohne uns um einzelne Einheiten kümmern zu müssen.



Anhand von 30 Fähigkeitswerten können wir die sorgfältig recherchierten Stärken und Schwächen von Michael Ballack genau analysieren.

Bundesliga, 6. Spieltag

118.4 89.5

**1:0 (1:0)**

**Wolfsburg (3.) - K'lautern (5.)**

SPORT **Test**

Manager Klinge, H. (Level 1) Manager Seifert, P. (Level 5)

**2. Halbzeit**

61. Min.

Zuschauer  
19.362 (58%)  
Laune  
Zufrieden

Ballbesitz  
47 53

Chancen  
7 3

Einsatz  
4 5

**Spielübersicht**

Wolfsburg 1  
K'lautern 0

André D'Alessandro

Abwehrriegel Schneller Konter

**Statistiken**

Pos.	Spieler	Stä.	Note	Fit.
TW	Jentzsch, S.	12,2	3	37%
IV	Hoffland, K.	11,0	3	34%
RM	Thiam, P.	9,7	1	25%
IV	Franz, M.	9,8	4	42%
ROV	Sarpei, H.	10,5	3	25%
LOV	Fabiano	10,6	4	34%
DM	Hristov, M.	8,6	4	23%
LM	Petrov, M.	11,1	3	27%
OM	D'Alessandro, A.	11,2	3	29%
ST	Brdarić, T.	11,3	3	25%
ST	Klimowicz, D.	12,4	4	33%

**Bank:**

TW	Lenz, A.	8,7	-	74%
IV	Quiroga, F.	8,7	-	76%
IV	Schnoor, S.	9,6	-	67%
IV	Biliskov, M.	8,8	-	69%
RA	Präger, R.	7,6	-	76%
LOV	Weiser, P.	8,5	-	52%
ST	Maric, T.	10,3	-	66%

Die neue interaktive Coaching-Zone: Im Hauptfenster verfolgen wir den Freistoß von Supertalent D'Alessandro. Echtzeit-berechnete Statistiken informieren uns über Ballbesitz, Spielernoten und Fitnesswerte.

Pause

auch auf dem Spielfeld erkennbar: Sturmrakete Ailton flitzt jedem Verteidiger davon, Kunstschütze Sebastian Deisler haut Freistöße präzise in den Torwinkel. Per Tastatur schicken Sie konkrete Anweisungen aufs Feld, etwa »Zeitspiel« oder den »Ball ins Aus schlagen« (praktisch für Auswechslungen). Schüsse, Pässe oder Grätschen dürfen Sie anders als im Vorgänger dagegen nicht mehr befehlen.

Wer Lücken in der gegnerischen Abwehr entdeckt, sollte diesen Vorteil sofort nutzen: Im neuen »Taktik-Tisch«-Menü platzieren Sie für jede Ballposition Ihre Spieler – sowohl im Angriff als auch in der Verteidigung. So können Sie etwa einen flinken Stürmer bei gegnerischen Ecken an der Mittellinie postieren, um nach einem eventuellen Ballgewinn besonders schnell zu kontern. Das spielt sich nicht nur realistisch,

sondern auch gnadenlos spannend. Einziger kleiner Fleck auf dem sonst blütenweißen Spielszenen-Trikot: Auf das Einstudieren von Eckball- und Freistoßvarianten müssen Sie verzichten – stattdessen verbessern Sie nur einen generellen Wert für Standardsituationen. Wer lieber liest als zuschaut, verfolgt die Partien im gewohnt exzellenten Textmodus. Außerdem besteht wie im Vorgänger die Möglichkeit,

per exportiertem Spielstand Partien auch in **Fifa 2005** auszutragen. Nur ein netter Gag, der zudem das Balancing zerstört.

### Von Null auf Hundert

Wer siegen will, muss seine Spieler kennen: 30 größtenteils sorgfältig recherchierte Charakterwerte von 0 bis 100 definieren die Stärken und Schwächen Ihrer Kicker. Dortmunds tschechischer Spielmacher Tho-

## WIR GRÜNDEN EINEN FUßBALLVEREIN



Aus einer Datenbank von über 17.000 deutschen Orten wählen wir unsere Vereinsheimat und bestimmen Details wie Stadionname und Einzugsgebiet.



In einem Editor basteln wir aus unzähligen Elementen unser Wappen zusammen. Wer mag, kann auch das Logo seines Heimatclubs importieren.



Der Fußballmanager überprüft automatisch die geografische Lage des Vereins und stellt aus den umliegenden Ortschaften die unteren Ligen zusammen.



Versierte Techniker zeigen in den Spielszenen tolle Kunststücke wie diesen Fallrückzieher.

mas Rosicky passt beispielsweise mit einem Wert von 99 nahezu perfekt, hat aber nur eine mäßige Kopfballstärke von 55. Aber selbst solch ein Star trifft kräftig neben den Ball, wenn generelle Statuswerte wie Moral oder Frische im Keller sind. Jede Kleinigkeit beeinflusst die Form Ihrer Kicker – von der Berufung in die Nationalelf über Geldstrafen bis zum Streit mit dem eifersüchtigen Mitspieler.

Ein stark verbessertes Trainingssystem hilft, die verwöhnten Millionäre an die Leistungsgrenze zu treiben. Dabei hat sich EA Sports offensichtlich vom Klassiker **Bundesliga Manager Professional** von 1991 inspirieren lassen: Mit dem Verteilen von Fußbällen bestimmen Sie in wenigen Mausklicks die Wichtigkeit von generellen Schwerpunkten wie Taktik, Fitness oder Regeneration – den Rest übernimmt die KI. Wer mag, kann

aber immer noch jede Trainingseinheit selbst bestimmen.

### Übersicht dank Anstoss

Beim Menüdesign präsentiert sich der **Fußball Manager 2005** deutlich formverbessert. Zum einen passen dank der erhöhten Auflösung von 1024 mal 768 Bildpunkten deutlich mehr Infos auf einen Bildschirm, zum anderen hat EA Sports die bewährte Menüführung der **Anstoss**-Reihe abgekupfert; spätestens mit dem dritten Mausklick erreichen Sie den gewünschten Befehl. Unrühmliche Ausnahme: Die gegnerische Formation bekommen Sie erst nach einer Beobachtungstour Ihrer Scouts zu sehen – und dann auch noch versteckt im Taktikmenü.

Trotz der Text- und Zahlenmassen zaubert der **Fußball Manager 2005** mit ebenso spannenden wie realistischen Ereignissen jede Menge Bundesliga-

### MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Vorhalle vor, noch ein Tor! Endlich kann ich meine geliebte Heimatmannschaft zur Deutschen Meisterschaft führen. Wie, Sie kennen Hagen-Vorhalle nicht? Macht nix, der Fußballmanager hat den Wenzverein parat, samt Drumherum-Liga mit Eilpe oder Dahl. Auch in Sachen Umsetzungen der Taktiken in 3D erhält der Fußball Manager mein strahlendstes Grinsegesicht.

Aber warum fehlt das Privatleben des Trainers? Das will ich beim nächsten Mal zurück. Doch bis dahin bin ich mit der aktuellen Version (fast) wunschlos glücklich.

»Ich will mein (Privat-)Leben zurück«



### HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Normalerweise mag ich's ja gar nicht, wenn mir jemand 'ne Szene macht, aber beim Fußball Manager 2005 mache ich eine Ausnahme: Denn die neuen 3D-Spielszenen inszenieren derart packende Bundesliga-Begegnungen, dass ich vor Nervosität glatt meinem Wolfsburg-Schal aufribbele! Und im Gegensatz zu einer stinksaurigen Freundin reagieren die Kicker auf meine taktischen Maßnahmen. Das Triumphgefühl ist unbeschreiblich, wenn mein Wolfsburger Star D'Alessandro wie befohlen einen Steilpass in den freien Raum schickt, und Thomas Brdaric eiskalt abschließt!

### Coachen statt kuscheln

Im Gegensatz zu Mick kann ich aufs Privatleben verzichten, als erfolgreicher Trainer will ich meine Fans verwöhnen, nicht die virtuelle Freundin! Viel mehr stört mich das nach wie vor »nur« gute Menüdesign: Warum finde ich die gegnerische Formation im Taktik- statt im Formationsmenü? Für 2006 wünsche ich mir außerdem einstudierbare Standardsituationen. Ändert aber nichts am Fazit: ein Weltklasse-Spiel für jeden Fußballfan!

»Bundesliga pur!«



Atmosphäre in den Menü-Alltag: Der brasilianische Stürmer erscheint verspätet zum Trainingsauftakt; Mitläufer beschweren sich über das Gehalt des Superstars. Allerdings hat EA Sports das Privatleben komplett aus dem Menükader gestrichen. Ihr sauer verdientes Geld können Sie also nur noch dem Verein spenden, statt es wie früher in Luxusyachten, Villen oder Freundin zu investieren.

### Techno-Terror

In Sachen Musik hat sich EA Sports ebenfalls gesteigert: von grauenvoll zu grottenschlecht – statt zwei mieser Techno-Songs gibt es jetzt zehn miese Techno-Songs. Glücklicherweise dürfen Sie auch auf Ihr eigenes MP3-Verzeichnis zurückgreifen. Die Stereo-Fangesänge verströmen tolle Stadionatmosphäre. **HK**

► HOTLINE: (0190) 754 464 1,24 €/MIN.

#### FUSSBALL MANAGER 2005 FUSSBALLMANAGER

PUBLISHER EA Sports	RELEASE (D) 14.10.2004	
SPRACHE Deutsch	CA. PREIS 50 Euro	
AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 CDs, 47 Seiten	USK ohne Beschr.	

**GEEIGNET FÜR**

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

VERGLEICHBAR MIT Anstoss 03/04 (78, 12/03) Ähnlich umfangreich, hässliche Spielszenen.  
Eishockey Manager 2005 (81, 11/04) Toll für Fußballhasser, mit DEL-LIZENZ.

#### TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	700 MHz Intel	1,2 GHz CPU	1,6 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	700 MHz AMD	1200 GHz AMD	1700+ AMD
Radeon 9000	128 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	1,1 GB Festpl.	1,6 GB Festpl.	1,6 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		

LAUTSPRECHER  Stereo  2 vorne, 2 hinten  5.1  6.1

#### MULTIPLAYER **GUT**

FAZIT Viele Konfigurationsmöglichkeiten und verhältnismäßig temporeiche Hotseat-Partien.  
MODI wie Solospiel

#### BEWERTUNG

GRAFIK	spektakuläre Spielszenen	einige wirre Menüs	8 / 10
SOUND	atmosphärische Stadionkulisse	grottenschlechte Musik	7 / 10
BALANCE	hilfreiches Tutorial	Schwierigkeitsgrad jederzeit anderbar	8 / 10
ATMOSPHERE	viele Original-Gesichter	gut recherchierte Spielerwerte	10 / 10
BEDienung	schnell erreichbare Menüs	Gegner-Formation zu versteckt	8 / 10
UMFANG	Vereinsgründung	über 20.000 Original-Spieler	10 / 10
REALISMUS	zerbrechliches Teamgefüge	Fußballweisheiten klappen	9 / 10
KI	Spieler halten sich an taktische Vorgaben	gute Assistenten	9 / 10
MANAGEMENT	enorme Entscheidungsvielfalt	massenhaft Statistiken	10 / 10
SPIELZÜGE	viele taktische Winkelzüge	gute Techniker zaubern	9 / 10

**PREIS/LEISTUNG SEHR GUT**

FAZIT: FUSSBALLTRAUM FÜR MANAGER UND TAKTIKER.

- CD/DVD: Video-Special Sport-Check
- DVD: Interview mit Felix Magath
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
- QUICKLINK **J94**

Driften durch Deutschland



# COLIN MCRAE RALLY 2005

Nach nur sieben Monaten Pause schleudert Colin zurück auf die PC-Pisten. Reichen die Verbesserungen, um die Schlamm-schlacht gegen Richard Burns Rally zu gewinnen?



**T**aubenkot, Gülle-Trecker, Windschutzscheibenknutschende Fliegen: Normalerweise ist es wenig amüsan, wenn das eigene Auto nach allen Regeln der Kunst eingesaut wird.

Doch **Colin McRae Rally 2005** bringt den Dreckspatz in uns zum Vorschein. Denn dank gewohnt exzellenter Fahrphysik macht es auch in der fünften Auflage des Rennspiels wieder einen Heidenspaß, durch

Kiesgruben oder Schlamm-pfützen zu semmeln. Erstmals dürfen Sie dabei auch auf deut-schen Pisten Staub aufwirbeln.

### Dreckschleuder-Karriere

Herzstück und wichtigste Neu-erung von **Colin McRae Rally 2005** ist der Karrieremodus: In einem verzweigten Missions-baum absolvieren Sie außer-sonst 23 Meisterschaften. Mit Podestplätzen gewinnen Sie neue Autos für Ihre Garage und Punkte für Ihr so genanntes Fahr-er-Rating. Je höher dieser Wert, desto mehr Rallye-Veranstal-tungen stehen zur Wahl. Stellenweise benötigen Sie außerdem einen bestimmten Wagen, um an einer Meisterschaft teil-nehmen zu dürfen. Vorteil des neu-ten Systems: **Colin McRae Rally 2005** fährt sich abwechslungs-reicher denn je. Ständig müssen Sie Ihr Auto wechseln, die meis-ten Rallye-Veranstaltungen füh-ren durch mehrere Länder.

Allerdings hat Codemasters beim Balancing gepennt: Nur zu Beginn der sehr umfangrei-chen Karriere dürfen Sie einen von zwei Schwierigkeitsgraden wählen. Die leichtere Variante erlaubt zwar schnelle Erfolge, doch spätestens nach einem Drittel der Meisterschaften ha-ben auch Einsteiger die Rallye-Autos im Griff und fühlen sich beim Rest der Laufbahn unter-fordert. Im »Fortgeschrittenen«-Modus lauert der Frust dagegen hinter jeder Haarnadelkurve – bereits ein grober Fahrfehler lässt Sie hoffnungslos zurück-fallen. Unser Tipp für **Colin-Neulinge**: Absolvieren Sie zu-nächst im leichten Schwierig-keitsgrad den separaten Meis-terchaftsmodus, in dem Sie nacheinander durch alle neun Länder-Rallyes brettern. So sam-meln Sie genügend Fahrpraxis, um sich guten Gewissens gleich auf die »Fortgeschrittenen«-Kar-riere zu stürzen.

### Vom Fliegen- zum Schwergewicht

Im Karrieremodus können Sie insgesamt 34 Original-Autos freischalten, elf mehr als im Vorgänger. Und die fahreri-schen Unterschiede sind gewal-tig: Frontgetriebene Kleinwa-gen wie VW Polo oder Alfa Ro-meo 147 schaukeln noch relativ handzahn durch die Schlamm-löcher. Die Wagen der Allrad-klasse wie der Audi A3 oder Subaru Impreza fordern schon deutlich mehr Feingefühl beim Handbremseneinsatz. Und nur absolute Lenkadvirtuosen zwin-gen historische Heckschleudern vom Schläge eines Lancia Stra-tos unfallfrei um die Haarna-delkurven. Heimliche Stars sind jedoch die neuen 4x4-Gelände-wagen: Nissan Pickup und Mit-subishi Shogun bügeln sonst über den Wüstensand der Rallye Paris-Dakar und stellen mit ihren rund zwei Tonnen Kampf-

### INFO

- 75 Etappen
- 9 Länder
- 34 Autos
- 8 Rallye-Klassen
- 23 Karriere-Meisterschaften
- 7 Tuning-Optionen



Ein Baumknutscher demonstriert das Schadensmodell.



Die realistischen Regeneffekte sehen toll aus, erschweren aber erheblich die Sicht.



Aus der Motorhauben-Perspektive verfolgen wir Markus im Netzwerk-Duell.



01:06.90



CHAMPION



Vom Wüstensand in die 30er-Zone: Der Nissan Pickup fuhr dieses Jahr schon von Paris nach Dakar, jetzt bügeln wir mit ihm über die breiten Asphalt-Straßen der neuen Deutschland-Rallye.

gewicht selbst Rennspielprofis vor schwere Herausforderungen.

Bei der Fahrphysik hat Codemasters erneut einen exzellenten Kompromiss aus Realismus und Beherrschbarkeit gefunden: Lastwechsel, Bremsweg und Dreher wirken stets nachvollziehbar, egal ob mit Tastatur, Gamepad, oder Lenkrad. Dennoch steuern sich die Autos vor allem im Grenzbereich deutlich gutmütiger als beim schraubengenauen Konkurrenten **Richard Burns Rally**.

### Heimischer Morast

Die 75 komplett neu designten Wertungsprüfungen (52 in Teil 4) führen Sie durch neun Länder: USA, Finnland, Schweden, Australien, Griechenland, Spanien, Japan, England und erstmals auch Deutschland. Dank exzellentem Streckendesign und häufiger Oberflächenwechsel müssen Sie Fahrweise und Risiko ständig anpassen. So heizen Sie in der dritten deutschen Etappe erst über asphaltierte

Landstraßen, holpern dann über das Kopfsteinpflaster eines Dorfs und pflügen schließlich durch morastige Waldwege. Nett: Erstmals in der **Colin**-Geschichte dürfen Sie vor Einzelrennen entscheiden, ob es

regnet und zu welcher Tageszeit Sie starten. Dynamische Wetterwechsel wie in **Richard Burns Rally** fehlen allerdings. Bastler schrauben an sieben Tuning-Optionen wie Rahmenhöhe oder Übersetzung in fünf Stu-

fen. Während Meisterschaft und Karriere testen Sie außerdem in witzigen Minispielen neue Tuningteile. So müssen Sie unter Zeitdruck den Motor in bestimmten Drehzahlbereichen halten. Wer das schafft,

### TECHNIK-CHECK

#### AUFLÖSUNG

Für Colin 2005 benötigen Sie mindestens eine DirectX-8-Karte (Geforce 3, Radeon 8500). Da der kleinste Hänger Ihren Rekordversuch vereiteln kann, stufen wir ein System bereits bei minimalen Rucklern als »Gelb« ein.

#### RAM/FESTPLATTE

Mit 256 MByte RAM unter der Haube startet das Spiel zwar, das Bild bleibt dann aber des Öfteren hängen. Daher sind 512 MByte Arbeitsspeicher Pflicht. Die Installationsgröße liegt bei 3,3 GByte.

#### TUNING-TIPPS

- 1 Wenn Sie die Auflösung herunterdrehen, gewinnen Sie pro Stufe etwa 15 Prozent mehr Leistung.
- 2 Beim Schlittern stört die »niedrige« Texturqualität kaum, bringt aber 15 Prozent Framezuwachs.
- 3 Maximieren Sie die »Fernsicht« für besseren Überblick – der Performanceverlust ist minimal.
- 4 Intro ausschalten: Rechtsklicken Sie auf das Desktop-Icon, und erweitern Sie in den »Eigenschaften« das »Ziel« mit dem Befehl »novidéo«.

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

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



Mehrere Ausritte in die amerikanische Pampa haben unseren New Beetle ordentlich eingesaut.

bekommt ein verbessertes Auspuffsystem, das die Beschleunigung des Autos erhöht.

DER KARRIERE-MODUS



Im Karriere-Menü wählen wir die nächste Meisterschaft. Podestplätze erhöhen unser Fahrer-Rating.



Rallye-Erfolge schalten neue Autos frei. Für einige Wettbewerbe benötigen wir einen speziellen Wagen.



In kniffligen Minispielen testen wir Tuning-Teile, die nach bestandener Prüfung unser Auto verbessern.

Rost im Grafiklack

Die wenigen grafischen Verbesserungen entdecken nur Colin-Experten: So verschwimmt bei Motion-Blur-Effekt; wenn Sie gegen einen Baum brettern, segeln ein paar Blätter herab. Zu wenig, um altbekannte Schwächen wie das hässliche Bitmap-Publikum und die matschigen Streckentexturen auszugleichen. Dagegen brausen die fast fotorealistischen Fahrzeuge der Konkurrenz nach wie vor auf und davon. Das ohnehin schon hochdetaillierte Schadensmodell bekam ein weiteres feines Detail spendiert: Wer an Mauern oder Leitplanken entlangschab, kratzt ordnungsgemäß den Lack von seiner Karosserie.

Punktgenaue Beifahreransagen, prasselnder Regen und splitternde Fensterscheiben ertönen im toll abgemischtem Surround-Sound aus den Boxen. Allein die Motoren klingen im Vergleich zu Richard Burns Rally etwas schwachbrüstig.

Schleudernde Geister

Bis zu acht Rallyepiloten dürfen in Colin McRae Rally 2005 um die Wette driften – entweder nacheinander an einem Rechner oder gleichzeitig im Netzwerk, Internet und sogar per Split-screen. Konkurrenten sehen Sie dabei nur als durchsichtige Geisterautos, Kollisionen sind deshalb nicht möglich.

HOTLINE: (0044 1926) 816 065 ENGLAND

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Der neueste Auftritt der Rallye-Legende bringt mich doch glatt ins Schleudern: Einerseits habe ich wieder einen Heidenspaß, mit angezogener Handbremse um vereiste Haarnadelkurven zu rutschen. Collins glaubwürdige Fahrphysik ist wie immer eine Klasse für sich, jede der exzellent designten Etappen stellt mich vor neue knifflige Drift-Proben. Andererseits galt das auch schon für den Vorgänger – Codemasters enttäuscht alle, die echte Innovationen oder endlich eine hübschere Streckengrafik erwartet haben.

Fans verzeihen

Wahre Colin-Fans juckt das jedoch nicht die Bohne! Schließlich gibt's jede Menge frische Autos, die wir an die Leistungsgrenze treiben und fachgerecht zerlegen dürfen. Meine persönlichen Favoriten sind die dicken Paris-Dakar-Offroaders – und ich werde nicht ruhen, bis ich im Karrieremodus auch das letzte Modell freigeschaltet habe! Wer diese Euphorie nachvollziehen kann, muss Colin 2005 haben, alle anderen werden auch mit dem ebenso exzellenten Vorgänger glücklich.



»Gewohnt großartig«

MARKUS SCHWERDEL

markus@gamestar.de

Ich bin kein Rennspielfreak wie Heiko, der sich über jeden korrekten Sponsorenaufkleber freut. Aber ich habe bislang jeden Colin gespielt und bin von der neuesten Auflage etwas enttäuscht. Die paar Neuerungen können mich nicht von der 04er-Version weglocken. Karrieremodus? Brauch ich nicht, ich fahr nur zwischendurch ein paar Runden. Deutsche Strecken? Mir doch egal, in welchem Land ich um die Kurven rutsche. Insgesamt kein schlechtes Spiel, aber vor allem den Technik-Stillstand nehme ich Codemasters übel.



»Kein Umstiegsgrund«

**COLIN MCRAE RALLY 2005 RENNPIEL**

PUBLISHER Codemasters RELEASE (D) 24.9.2004  
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 45 Euro  
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 21 Seiten USK ohne Beschr.

**GEEIGNET FÜR**

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

VERGLEICHBAR MIT Richard Burns Rally (81, 10/04) Realismusanforderung, aber nur für Profis geeignet.  
 Xpand Rally (75, 11/04) Hübscher, aber spielerisch deutlich anspruchloser.

**TECHNISCHE ANGABEN**

	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
3D- GRAFIKARTEN	700 MHz Intel	1,2 GHz CPU	1,6 GHz CPU
<input type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	700 MHz AMD	1200 GHz AMD
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	256 MB RAM	512 MB RAM
<input type="checkbox"/> Geforce 9000	Radeon 9700/Pro	3,3 GB Festpl.	3,3 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro		
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

**MULTIPLAYER SEHR GUT**

FAZIT – Umfangreich konfigurierbarer Fahrspaß im Netzwerk, Internet und sogar an einem Rechner.  
 MODI – Wertungsprüfung, Rallye, Meisterschaft

CD/DVD: Video-Special Sport-Check

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK U56

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ hochdetaillierte Autos	- unspektakuläre Strecken	7 / 10
SOUND	+ brillanter Surround-Sound	+ punktgenaue Beifahreransagen	9 / 10
BALANCE	+ sinnvolle Lernkurve	- unausgewogener Karrieremodus	8 / 10
ATMOSPHERE	+ authentisches Rallye-Feeling	- keine WRC-Lizenz	8 / 10
BEDienung	+ extrem präzise Tastatur-Steuerung	- wirre Menüs	8 / 10
UMFANG	+ 75 Etappen	+ 34 Autos mit jeweils eigenem Fahrmodell	10 / 10
KI	+ realistische, variable Zeiten	- Gegner-Abstände zu gering	7 / 10
FAHRVERHALTEN	+ perfekter Kompromiss aus Realismus und Beherrschbarkeit		10 / 10
TUNING	+ deutliche Auswirkungen	+ freischaltbare Tuning-Teile	10 / 10
STRECKENDESIGN	+ ständige Oberflächenwechsel	+ herrlich fiese Schikanen	10 / 10

**PREIS/LEISTUNG SEHR GUT**

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

FAZIT: GROSSARTIGE RENNsimulation MIT LANGZEIT-FAHRSPASS

**87 SPIELSPASS**

Kicken für Köhner

# FIFA 2005

Nur fünf Monate nach Euro 2004 präsentiert EA Sports den neuesten Spross seiner Fußballreihe und attackiert den Tabellenführer Pro Evolution Soccer 3.



## FACTS

- > 449 Vereine
- > 39 Nationalteams
- > 25 Ligen
- > 30 Stadien

**D**ie Meister sind entthront: Das Star-Ensemble des FC Bayern München musste sich in der vergangenen Bundesliga-Saison Werder Bremen beugen. Auch auf dem virtuellen Rasen endete 2003 eine Siegesserie, denn der Sportspiel-Newcomer **Pro Evolution Soccer 3** glänzte mit realistischem Spiel-

ablauf und verwies die altherwürdige **Fifa**-Reihe auf den zweiten Platz. **Fifa 2005** soll nun die Scharte der Vorgänger (**Fifa 2004**, **Euro 2004**) auswetzen und die Genre-Krone zurückerobern.

### Singen im Stadion

Ein Glanzpunkt von **Fifa 2005** ist die TV-reife Stadionatmosphäre: Zu Beginn jeder Partie zeigen Kameraschwenks den Einlauf

der Kicker. Auf den Rängen größten Fans die Vereinsnamen oder Gesänge à la »Einer geht noch« – wenn auch nur in Stereo. Vor Länderspielen erklingt sogar die Hymne des Heimteams. Nur die Kommentare der RTL-Veteranen Tom Bartels und Florian König sind eher unpassend.

Die Grafik-Engine hat sich seit **Euro 2004** kaum weiter entwickelt, bleibt aber ansehnlich.

Insbesondere die Spielergesichter sind gelungen: Stars wie Michael Ballack erkennen Sie auf den ersten Blick. Lebensechte Gestik sorgt für Atmosphäre: Spieler protestieren verzweifelt gegen Karten oder schlagen nach vergeigten Torchancen die Hände vors Gesicht. Dennoch läuft **Fifa 2005** bereits auf einem P2/600 mit 256 MByte RAM – bei vollen Details.



Revanche für den verlorenen Meistertitel: Bayerns Roy Makaay setzt sich gegen die Bremer Abwehr durch. (1024x768)



Spieler-Werte wirken sich aus: Englands EM-Star Wayne Rooney schießt besonders zielsicher.



Lebendige Mimik: Michael Ballack beschwert sich.



Bei Freistößen bestimmen wir den Effet (links unten).

### Lizenz-Overkill

**Fifa 2005** bietet 449 lizenzierte Vereine aus 25 Ligen, von Real Madrid bis zum deutschen Zweitligisten Karlsruher SC. Hinzu kommen 39 Nationalteams. Spitzenklubs wie Bayern München glänzen durch Kombinationsfußball; schwache Mannschaften à la Eintracht Frankfurt zerstören das Spiel durch Fouls. Alle Kicker entsprechen den Vorbildern: Bayerns Roy Makaay etwa trifft aus allen Lagen ins Tor.

Unter den 20 lizenzierten und zehn fiktiven Stadien finden sich sowohl mehrstöckige Fußball-Tempel als auch Mini-Bolzplätze vor Plattenbau-Kulisse, Details wie Flaggen und Flutlichtmasten zieren die Arenen. Allerdings gibt's nur drei deutsche Sportplätze (Hamburg, Leverkusen, Dortmund); der Stadiontyp »Olympisch« erinnert wenigstens entfernt an die alte Münchner Arena. Einziger

Schwachpunkt der ansonsten sehenswerten Stadien: Das 2D-Publikum ist arg pixelig.

### Smart am Ball

Die KI der Kicker hat sich im Vergleich zu **Euro 2004** leicht verbessert: Mitspieler erobern den Ball eigenständig, dreschen im Notfall das Leder aus dem Strafraum und erlaufen Pässe in den freien Raum. Die aufmerksamen KI-Helfer sind allerdings nicht immer nützlich – etwa wenn Sie den Ball absichtlich zum Spielfeldrand bolzen wollen, um Ruhe in die Partie zu bringen. Dann kann es passieren, dass ein Mitspieler das Leder abfängt und gleich darauf an den Gegner verliert.

Die vier Schwierigkeitsgrade sind recht gut abgestimmt. Auf »Amateur« feiern selbst Einsteiger schnelle Erfolge. Fifa-Kenner sollten dagegen als »Halb-Profi« oder »Profi« starten. »Weltklasse« schließlich fordert selbst Ve-

teranen. Mit jeder Stufe gehen die Computergegner aggressiver in Zweikämpfe. Zudem halten sie den Ball länger in den eigenen Reihen, bis sie eine Lücke in Ihrer Abwehr finden. Allerdings betrügt die KI: Auf höheren Stufen rennen Gegner mit Ball schneller als Ihre Jungs ohne – unrealistisch und ärgerlich.

### Komfort geht vor

**Fifa 2005** besinnt sich auf bewährte Komfortfunktionen. In der Verteidigung können Sie einen KI-Mitspieler zu Hilfe rufen – eine nützliche Funktion aus **Fifa 2004**, die viele Fans in **Euro 2004** vermisst haben. Ebenfalls praktisch: Ihre KI-Kollegen sprinten im Angriff wie in **Fifa 2002** per »Lauf in die Spitze«-Befehl am Gegner vorbei. Im Trainingsmodus üben Sie Spielzüge wahlweise mit oder ohne Gegner.

Neben den Standard-Pässen mit (nicht abschaltbarer) Zielhilfe dürfen Sie in **Fifa 2005**

auch Bälle in den freien Raum schlagen – dann erläuft ein Mitspieler das Leder. Die »Off the Ball«-Steuerung ist wieder mit dabei: Per rechtem Analogstick steuern Sie einen zweiten Kicker. Dank der schlauneren Mitspieler verliert dieser Spielzug jedoch an taktischer Bedeutung. Mit dem rechten Stick bestimmen Sie zudem den Effet von Freistößen und zaubern Tricks wie Übersteiger. Richtig gut funktioniert die Steuerung daher nur mit einem analogen Zehn-Tasten-Gamepad.

### Tore per Gummikugel

Die Animationen der **Fifa 2005**-Kicker sind flüssig und realistisch. Zum Beispiel spitzeln die Spieler zunächst einem Verteidiger den Ball vom Fuß, schirmen das Leder dann mit dem Körper ab und ziehen schließlich aus der Drehung ab. Dennoch verlaufen Spielzüge häufig nach dem gleichen Muster:

## SO FUNKTIONIERT DER KARRIERE-MODUS



Wir übernehmen das Traineramt beim Zweitligisten KSC – stilecht mit Zeitungsmeldung.



Punktspiele bestreiten wir entweder selbst oder lassen die Partien simulieren.



Triumphe und Niederlagen wirken sich auf den Moralwert der Mannschaft aus.



Siege bringen Punkte, mit denen wir das Vereinspersonal in zehn Stufen aufwerten.



Gelungene Spielzüge ehrt Fifa 2005 mit einer grafischen Analyse.

Tore etwa fallen meist nach schnellen Vorstößen über die Flanke oder nach Freistößen. Hacken- oder Flugkopfball-Treffer à la PES 3 sind selten.

Die Ballphysik von Fifa 2005 hat stellenweise Aussetzer: Steile Schüsse springen wie Gummikugeln vom Boden – PES 3 macht's auch hier besser. Ärgerlich: Abstöße des Torwarts landen immer viel zu weit in der gegnerischen Hälfte. Auch Einwürfe sind unrealistisch lang.

Taktik spielt in Fifa 2005 kaum eine Rolle. So dürfen Sie Ihr Team lediglich offensiv, neutral oder defensiv einstellen – was Ihre KI-Buben immerhin brav befolgen. Winkelzüge wie der Konter-Befehl von Pro Evolution Soccer 3 fehlen.

### Mini-Manager

Den gelungenen Karriere-Modus über 15 Spielzeiten beginnen Sie als Trainer einer Zweitliga-Mannschaft. Erstligisten wie den VfB Stuttgart dürfen Sie anfangs nicht übernehmen, sondern müssen sie erst durch Erfolge frei schalten. Siege bringen Punkte, mit denen Sie das Personal Ihres Vereins verbessern, etwa den Torwarttrainer oder die

Finanzabteilung. Wenn Sie beispielsweise in bessere Angriffstrainer investieren, schießen die Stürmer fortan zielsicherer. So steigern Sie die Talente Ihrer Kicker nach und nach.

Neben Transfers müssen Sie sich auch um die Moral der Truppe kümmern: Niederlagen knabbern am Selbstwertgefühl. Schlecht gelaunte Spieler schießen öfter am Tor vorbei und laufen langsamer. Zudem riskieren Sie bei Misserfolgen Ihre Entlassung und müssen sich einen neuen Verein suchen.

### Wieder im Netz

Im Gegensatz zu Fifa 2004 unterstützt Fifa 2005 LAN-Partien zwischen bis zu vier Teilnehmern. Per Direct-IP-Verbindung kicken zwei Spieler, an einem PC maximal vier. Zudem bietet EA eine anmeldepflichtige, kostenlose Plattform für Onlinematches an. Der Einzelspieler-Modus wartet mit einem Gimmick auf: Erfolge (Turniersiege, etc.) bringen Punkte, mit denen Sie Specials frei schalten – darunter zusätzliche Trikots, Nachpartien und Starschiedsrichter Pierluigi Collina. **GR**

➤ HOTLINE: (0190) 754 464 1,24 €/MIN

### GIMMICKS FREISCHALTEN



Mit durch Turniersiege verdienten Punkten schalten wir Referee-Superstar Pierluigi Collina frei.

### MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Die gute Nachricht vorneweg: Fifa 2005 ist ein exzellentes, actionreiches Fußballspiel und macht eine Menge Spaß. Die selbstständigen KI-Mitspieler handeln deutlich realistischer als ihre hölzernen Fifa-2004-Kollegen. Und die Rückkehr der Komfortfunktionen (Lauf an die Spitze, etc.) bringt Pep in die Partien. Richtig dankbar bin ich für die LAN- und Direct-IP-Modi, denn diese fehlten den Vorgängern. Entwickler EA Sports scheint auf die Wünsche der Fans zu hören.

### Schattenseiten

Fifa 2005 spielt sich immer noch zu unrealistisch und hektisch: Tore fallen meist nach schnellen Flankenläufen. Pro Evolution Soccer 3 hingegen belohnt ruhiges, überlegtes Vorgehen und bleibt Fußball-Referenz. Dafür stimmt bei EA der Langzeit-Spaß: Der motivierende Management-Modus wird mich noch wochenlang beschäftigen – obwohl ich meinen geliebten FC Bayern zu Beginn nicht übernehmen darf. Sei's drum, dann gewinnt halt mein Heimatverein Karlsruher SC die Meisterschale.



»Erstklassig, und doch nur Zweiter«

### HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Kollege Graf hat Recht, der Management-Modus ist eine nette Ergänzung. Nur: Wenn ich wirtschaften will, spiele ich den Fußball-Manager 2005! Von einem neuen Fifa erwarte ich Verbesserungen auf dem Platz. Und da bietet mir EA Sports diese Saison einfach zu wenig: Für die Formsteigerungen bei KI und Komfort lege ich keine 50 Euro auf den Tisch. Fifa-Veteranen bekommen auch dieses Jahr ein tolles Spiel, Realismusanfänger warten auf Pro Evolution Soccer 4.



»Saisonpause«

**FIFA 2005 SPORTSPIEL**

PUBLISHER EA Sports RELEASE (D) 14.10.2004  
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 50 Euro  
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 CDs, 20 Seiten USK ohne Beschr.

**GEEIGNET FÜR**

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
------------	---	---	---	---	---	---	---	---	----	-------

VERGLEICHBAR MIT Pro Evolution Soccer 3 (87, 12/03) Fußball-Referenz mit realistischem Spielablauf. Euro 2004 (79, 06/04) Magerer Fifa-Ableger mit leicht verbesserter KI.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	600 MHz Intel	1,0 GHz CPU	1,4 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	600 MHz AMD	1,0 GHz AMD	1400+ AMD
Radeon 9000	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.
Geforce 4 Ti		Gamepad	10-Tasten-Pad
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 – Endlich unterstützt die Fifa-Serie wieder LAN- und Direct-IP-Partien.  
 MODI – wie Einzelspieler



**BEWERTUNG**

GRAFIK	gelungene Gesichter + detaillierte Stadien - 2D-Publikum	8 / 10
SOUND	Original-Gesänge - miese Sprachausgabe	8 / 10
BALANCE	ausbalancierte Schwierigkeitsgrade	10 / 10
ATMOSPHERE	klasse Stadionatmosphäre - unpassende Kommentare	9 / 10
BEDIENUNG	nützliche Komfortfunktionen - unrealistische Abstöße	8 / 10
UMFANG	hunderte Original-Teams + wieder LAN-Modi	10 / 10
REALISMUS	Viele Lizenzen - Spielzüge stets nach gleichem Muster	8 / 10
KI	eigenständige Mitspieler - KI-Hilfen nicht immer nützlich	7 / 10
MANAGEMENT	motivierende Karriere - anfangs nur Zweitligisten	9 / 10
SPIELZÜGE	nützliche Tricks wie Übersteiger - Flankenläufe zu stark	7 / 10

**PREIS/LEISTUNG SEHR GUT**

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten · SOLO-SPASS 60 Stunden · MULTIPLAYER-SPASS 40 Stunden

FAZIT: ERSTKLASSIGE FORTSETZUNG DER KULT-REIHE.

**84 SPIELSPASS**



Praktische Komfortfunktion: Unser KI-Bodyguard (grauer Kreis) checkt dem Puckführenden (roter Kreis) die Gegner aus dem Weg. (1280x1024)



Eis mit Stil

# NHL 2005

Frostiges Vergnügen: Die Eishockey-Reihe zeigt sich wieder in Topform. Trotzdem verteidigt sie nur knapp den Spitzenplatz in unserer Sport-Hitliste.

**E**ines steht fest: Fußball spielen nur Mimosen. Harte Burschen greifen dagegen zu Schläger, Helm und Schlittschuhen – beim Eishockey geht's schließlich nicht um verspielte Kunststückchen, sondern um Bodychecks, Schlagschüsse und Knochenbrüche. Doch keine Angst: Wer lieber unversehrt bleibt, muss nur zu **NHL 2005** greifen. Denn die Eishockey-Simulation setzt den Kufensport realistischer und atmosphärischer um als je ein Spiel zuvor.

Vor dem Anpfiff zeigen Kameraschwenks das schöne 3D-Publikum und den stimmungsvollen Stadioneinlauf. Die Detroit Red Wings sausen beispielsweise unter einem Plastik-Tintenfisch hindurch

aufs Eis. Während der Matches erklingen Original-Fangesänge und passende englische Kommentare. Die Spieler glänzen mit flüssigen Animationen: Torhüter etwa werfen sich bei Gefahr wild fuchtelnd vors Netz. Stars wie Eric Lindros erkennen Sie dank lebensechter Spieler-Gesichter im Nu – ein Fortschritt gegenüber den künstlichen Mienen der **NHL 2004**-Asse. Schwach: Eigene Spieler dürfen Sie nicht erstellen.

### Begabung hilft

Die individuellen Talente der Spieler wirken sich in **NHL 2005** noch stärker aus als im Vorgänger: Zielsichere Schlagschüsse von der blauen Linie gelingen wie im wahren Leben nur geübten Puck-Scharfschützen vom Schlage eines Jarome Iginla. Schwächere Stürmer hauen die

Scheibe aus der Distanz meist weit am Kasten vorbei. Das sorgt für Stimmung: Sie leiden regelrecht mit, wenn der Gegner seinen Torhüter vom Eis genommen hat und Ihr zweitklassiger Stürmer das leere Netz verfehlt. Zudem verfügt nun jeder Spieler über einen Ausdauer-Wert und erschöpft beim Sprinten schnell. Daher können Sie nicht mehr mit einem Akteur über das gesamte Spielfeld sausen, sondern müssen überlegt passen.

Tore fallen stets nachvollziehbar – ein Verdienst der exzellenten Puckphysik. Beispielsweise prallt die Scheibe vom Schoner der Keepers ab und rutscht von dort gemächlich über die Linie. Oder der Puck schlägt nach einem harten Schuss unhaltbar im Netz ein. Schwachstellen für todsichere Treffer gibt's nicht:

Die Torhüter reagieren realistisch und halten Distanzschüsse meist locker. Daher müssen Sie Chancen geschickt herausspielen, etwa durch Doppelpässe oder Täuschungsmanöver.

### Smart am Puck

Die Intelligenz der Kufensportler hat sich seit **NHL 2004** leicht gesteigert. Mitspieler laufen



Im Dynasty-Modus verbessern wir unser Personal.

### INFO

- > 30 NHL-Teams
- > 19 Nationalmannschaften
- > 15 DEL-Vereine
- > 13 schwedische Teams
- > 12 finnische Klubs



Selbstständiger Helfer: Während unser KI-Kamerad mit dem Puck ins gegnerische Drittel stürmt, laufen wir wir ungehindert in den freien Raum.

## Eiskalte Strategen

Taktik spielt im Eishockey eine wichtige Rolle – was **NHL 2005** korrekt umsetzt: Mit dem Steuerkreuz Ihres Gamepads oder dem Ziffernblock der Tastatur legen Sie das Verhalten der Truppe fest. Zum Beispiel lassen Stürmer beim Befehl »Totale Offensive« schnell nach vorne, laufen aber nur zögerlich zurück, wenn der Gegner kontert. Klasse: Ihre KI-Mitspieler befolgen die Anweisungen genau. Auch die Computergegner setzen die Vorgaben taktisch klug ein und wählen etwa »Vorsprung halten«, wenn sie kurz vor Spielende führen.

nun noch geschickter in Position. Verteidiger etwa warten beim Vorstoß an der blauen Linie des Gegners, um Distanzschüsse abzugeben oder Gegenangriffe frühzeitig zu stören. Zudem holen Ihre Kameraden eigenständig Rivalen von den Beinen und werfen sich notfalls in Torschüsse. Angenehm: Die starken KI-Gegner machen ab und zu menschliche Fehler und stochern beispielsweise den Puck ins eigene Tor.

Die Schwierigkeitsgrade sind gut abgestimmt. Auf »Einstieger« feiern selbst **NHL**-Neulinge Erfolge und können bald auf »Leicht« umsteigen. »Mittel« ist ein Fall für erfahrene Spieler, auf »Schwierig« gewinnen nur Veteranen, die alle Steuerungs-

Tricks und die Stärken der Teams kennen. Innerhalb der Stufen können Sie die Schwierigkeit individuell anpassen und etwa die Reaktionszeiten der Torhüter verringern. Ein Trainingsmodus ohne Gegner fehlt.

Probleme gibt's in unserer Testversion mit dem Schiedsrichter: Wenn wir dessen Foul-Empfindlichkeit auf eine der beiden höchsten Stufen stellen, schickt er für jeden kleinen Remppler einen Spieler vom Eis. Auf niedrigeren Stufen lässt er hingegen fast alle Fouls durchgehen. Laut EA-Sprecher Nicolas Pothmann ist das ein Bug, der in der finalen Version von **NHL 2005** beseitigt sein soll. Da die aber noch nicht vorliegt, wirkt sich der Bug auf unsere Wertung aus.

In der Pause vor einem Anspiel (dem so genannten Bully) haben Sie in **NHL 2005** rund zehn Sekunden Zeit, um eine von zwei vorgegebenen Aufstellungen zu wählen. Die haben jeweils Vor- und Nachteile: Beispielsweise können Sie beim Bully an der blauen Linie des Rivalen einen Angreifer weit abseits aufstellen. Der flitzt dann ungestört ins Drittel des Kontrahenten – falls Sie das Anspiel gewinnen. Wenn Sie jedoch verlieren, fehlt der Mann bei der Abwehr des gegnerischen Konters. In der alternativen Aufstellung bleibt der Stürmer daher näher am Anspielpunkt.

## Bodyguard-Befehle

**NHL 2005** bietet zwei nützliche Befehle an die KI-Mitspieler. Ei-

## TECHNIK-CHECK

### AUFLÖSUNG

Mit 640 mal 480 Bildpunkten wirken die Sportler pixelig – deshalb sollten Sie selbst auf schwachen 3D-Karten eine Auflösung von 800 mal 600 wählen. Ab einer Radeon 9000 spielen Sie flüssig mit 1280 mal 960 Pixeln.

### RAM/FESTPLATTE

**NHL 2005** belegt 1,1 Gigabyte Speicherplatz auf Ihrer Festplatte. Besitzer schwächerer Systemen freuen sich über den geringen RAM-Hunger des Spiels: Schon ab 256 Megabyte Speicher läuft die Eishockey-Simulation flüssig.

### TUNING-TIPPS

- 1 Bei niedrigen »Arenadetails (Spiel)« verschwinden die Zuschauer, was die Performance verdoppelt.
- 2 Reduzierten »Spielerdetails (Spiel)« lassen Ihre Sportler etwa 20 Prozent flüssiger übers Eis flitzen.
- 3 Die Regler »Arenadetails (Stadion)« und »Spielerdetails (Bank)« wirken sich nur in Cutscenes aus.
- 4 Spielen Sie ruhig mit 1024 mal 768 Bildpunkten – niedrigere Auflösungen bringen trotz schwächerer Bildqualität kaum Performance-Zuwachs. FG

## DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 256 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
700 MHz	800x600 (min. Details)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1,4 GHz	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x960	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2,0 GHz / Athlon XP/2000+	1280x960	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

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



Die Spieler-Animationen sind flüssig und realistisch: Bei harten Checks fallen beide Sportler.

nen nahen Kameraden können Sie als Bodyguard anfordern, er stürzt sich dann automatisch auf Gegenspieler und checkt Ihnen den Weg frei. Alternativ überlassen Sie den Puck-führenden Spieler der KI und laufen mit einem anderen Sportler in den freien Raum. Wenn Sie in einer guten Schussposition sind, passt der Kollege automatisch zu Ihnen – oder schießt bei einer günstigen Gelegenheit selbst aufs Tor. Diese Automatik können Sie umgehen, indem Sie dem KI-Kerl per Schuss- oder Pass-Taste Befehle erteilen. Der Trick klappt

zwar nur mit viel Übung, führt jedoch zu guten Torchancen. Ansonsten hat sich an der gelungenen Bedienung von **NHL 2004** wenig geändert. Mit dem rechten Analogstick zaubern Sie wieder Ausweichmanöver oder bestimmen Richtung und Stärke eines Checks. Per analogem Zehn-Tasten-Pad klappt die Steuerung daher am besten.

### Mannschaften und Manager

Mit von der Partie sind neben den 30 Teams der nordamerikanischen NHL auch die 14 deutschen Vereine der vergangenen DEL-Saison, 19 Nationalmannschaften sowie zwölf schwedische und 13 finnische Klubs. Löblich: Im Gegensatz zum Vorgänger unterstützt **NHL 2005** wieder Online-Matches zwischen zwei Teilnehmern via Direct IP. Über eine anmeldepflichtige Internetplattform oder an einem PC spielen bis zu vier Kontrahenten.

Doch auch für Einzelspieler bietet **NHL 2005** viel Langzeitpaß: Im motivierenden Dynasty-Modus führen Sie zehn Spielzeiten lang ein NHL-Team und kümmern sich als Manager unter anderem um Spielertransfers, Team-Moral und Taktikvorgaben. Mit Eintrittsgeldern verbessern Sie das Vereinspersonal: Gute Buchhalter etwa senken die Einkommenssteuer und erhöhen so ihre Einnahmen. E-Mail-Verkehr sorgt für Atmosphäre: Zum Beispiel maulen Spieler über miese Gehälter.

GR

### SO FUNKTIONIEREN BULLY-TAKTIKEN



Vor dem Bully wählen wir aus zwei Aufstellungen.



Beim Anspiel setzt unser Team die Vorgabe korrekt um.

### MICHAEL GRAF

michael@gamestar.de

Wow! So realistisch habe ich den Puck noch nie übers Eis gejagt. Die Taktik-Befehle und Bully-Aufstellungen sind nicht nur nette Dreingabe, sondern spielerisch sinnvoll. Schließlich halten sich meine schlaun KI-Kameraden exakt an die Vorgaben, laufen in Position und reagieren auf Aktionen des Gegners. Der Strafen-Bug hat mich eher erstaunt als geärgert, denn bisher war die NHL-Reihe vorbildlich fehlerfrei.

#### Und wo bin ich?

Enttäuscht bin ich darüber, dass ich keine eigenen Spieler mehr erstellen darf. Schließlich war's stets spaßig, als Michael Graf bei meinen Detroit Red Wings zu stürmen. Dafür unterstützt NHL 2005 endlich wieder Online-Partien via Direct IP. Sportfreunde, die gerne mit Freunden spielen, müssen dieses Spiel daher haben.



»Vorzeige-Eishockey«

### HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Auch wenn der Fußballfanatiker in mir protestiert: NHL 2005 ist derzeit das eindeutig beste Sportspiel. Während die Fifa-Kicker diese Saison auf der Stelle treten, schlittern die Kufenflitzer mit tollen Neuerungen übers Eis.

Weil ich Michael spielerisch unterlegen bin, gefallen mir vor allem die taktischen Finessen wie die Bodyguard-Funktion oder die unterschiedlichen Bully-Aufstellungen. Denn wenn ich diese Manöver schlaun einsetze, kann ich selbst einen Gamepad-Virtuos immer wieder mal austricksen. Einziger Kratzer im sonst makellosen Eis: Die DEL-Daten stammen aus der letzten Saison. Ich hätte zu gerne Aufsteiger EHC Wolfsburg zur Überraschungs-Meisterschaft geführt!



»Besser als Fifa«

NHL 2005 SPORTSPIEL		PC	
PUBLISHER	EA Sports	RELEASE (D)	23.09.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	55 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 20 Seiten	USK	ohne Beschr.

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

VERGLEICHBAR MIT Pro Evolution Soccer 3 (87, 12/03) Fußball-Referenz mit realistischem Spielablauf. Fifa 2005 (84, 11/04) Actionreiches Fußballspiel, aber weniger realistisch.

TECHNISCHE ANGABEN				
3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	700 MHz Intel	1,4 GHz CPU	2,0 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	700 MHz AMD	1,4 GHz AMD	2000+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	128 MB RAM	256 MB RAM	256 MB RAM
Geforce 3/3 TI	Radeon 9800 Pro	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.
Geforce 4 TI	GF FX 5800/5900		Gamepad	Analog-Pad

LAUTSPRECHER		5.1	6.1
	Stereo	2 vorne, 2 hinten	

**MULTIPLAYER SEHR GUT**

FAZIT NHL 2005 unterstützt endlich wieder Direct-IP-Matches. LAN-Modi fehlen allerdings. MODI wie Einzelspieler

CD/DVD: Video Special Sport-Check

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie [QUICKLINK](#) **198**

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ flüssige Animationen + detaillierte Spieler + 3D-Publikum	10 / 10
SOUND	+ Soundtrack + gute Kommentare... - ...aber nur in Englisch	8 / 10
BALANCE	+ ausbalancierte Schwierigkeitsgrade - Strafen-Bug	8 / 10
ATMOSPHERE	+ dichte Stadionatmosphäre + passende Kommentare	10 / 10
BEDIENUNG	+ sinnvolle KI-Befehle + Tricks und Checks per Analogstick	8 / 10
UMFANG	+ viele Teams + DynastyModus - keine eigenen Spieler	9 / 10
REALISMUS	+ glaubwürdige Spielzüge + nachvollziehbare Physik	10 / 10
KI	+ intelligente Gegner + Taktik-treue Mitspieler + gute Torhüter	10 / 10
MANAGEMENT	+ motivierende Personal-Upgrades + Atmosphäre durch E-Mails	8 / 10
SPIELZÜGE	+ nützliche Taktik-Vorgaben + Bully-Aufstellung wählbar	10 / 10

**PREIS/LEISTUNG SEHR GUT**

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten - SOLO-SPASS 60 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 60 Stunden

FAZIT: REALISTISCHE EISHOCKEY-SIMULATION MIT STARKER KI.

**91** SPIELPAß

Eiskalte Geschäfte

# DEL EISHOCKEY MANAGER 2005

Greencode schickt Sie aufs Glatteis: Als Manager und Trainer in Personalunion führen Sie Ihren Eishockey-Club zur Meisterschaft – dank DEL-Lizenz sogar mit deutschen Originalnamen.

Unsere Iserlohn Roosters stehen mächtig unter Druck: Die Frankfurt Lions liegen mal wieder in Führung, die Iserlohner sind total ausgepowert. Jetzt kann uns nur noch ein Wunder helfen – oder der richtige Mausklick. Flugs setzen wir einen der Recken auf den

gegnerischen Center an. Keine Minute später stellt er sich dem Frankfurter Torjäger in den Weg und behindert ihn massiv. Unser Team hat wieder ein wenig Luft und kann sogar ein Tor schießen. Die danach ausbrechende Schlägerei bringt unserem Spieler zwar zwei Strafmi-

nuten ein, doch das Anschluss-tor war den Aufwand wert.

### Spannende Spieltage

Für ihren **DEL Eishockey Manager 2005** haben sich Chefentwickler Werner Krahe und Jens Onnen (**Kurt, Kicker Fußball Manager 1 + 2**) endlich von der hauseigenen

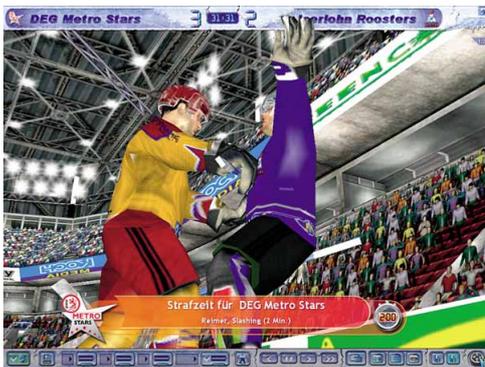
tristen 2D-Engine gelöst. Die Spieltage finden komplett in recht ansehnlicher 3D-Grafik statt. Alle Spiele werden wie von den Fußball-Vorbildern gewohnt parallel berechnet, weshalb Sie jederzeit andere Partien einblenden können. Einen separaten Textmodus gibt es nicht. Als Trainer sind Sie nicht zum Zuschauen verdammt, sondern können einzelne Spieler oder ganze Reihen auswechseln. Schwindet einmal alle Hoffnung, schicken Sie den Goalie mit aufs Feld. Und wie vom **Kicker Manager** gewohnt, reicht ein Mausklick, um den aktiven Spieler zum Passen oder Tor-schuss zu animieren. Dank offizieller Lizenz verfügt zumindest die deutsche DEL-Liga über original Vereins- und Spielernamen. Für die restlichen neun Länder (darunter USA, Schweden, Finnland) hat man auf Fantasiebezeichnungen zurückgegriffen, die sich per mitgeliefertem Editor aber leicht korrigieren lassen. Ebenfalls nicht ganz realitätsgetreu ist der europäische Pokalmodus. Darin können Sie auch gegen internationale Eishockey-Teams antreten.

### Wert-volle Spieler

Außerhalb der Spieltage werden Einsteiger angesichts der Schwemme an Daten und Informationen trotz Mini-Tutorial schnell überfordert. Profis dagegen lieben es, sämtliche Spielerdaten in sechs Kategorien im Auge zu behalten. Dazu gehören Pass- und Schussstärke genauso wie Wendigkeit, Kondition oder Puckführung. Insgesamt charakterisieren dreizehn Werte jeden Spieler. Jeweils fünf Ihrer Kufencracks stellen Sie zu vier Blocks zusammen. Dieselbe Reihe sollte am besten



Während laufender Partien können Sie jederzeit mehrere parallel stattfindende Spiele überall im Bild einblenden.



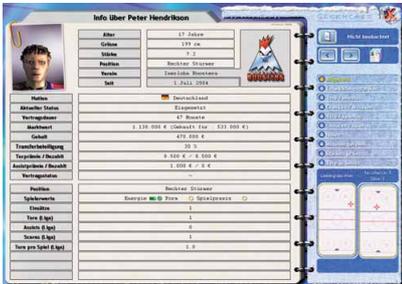
Auf Kommando provozieren Ihre Spieler Prügeleien.



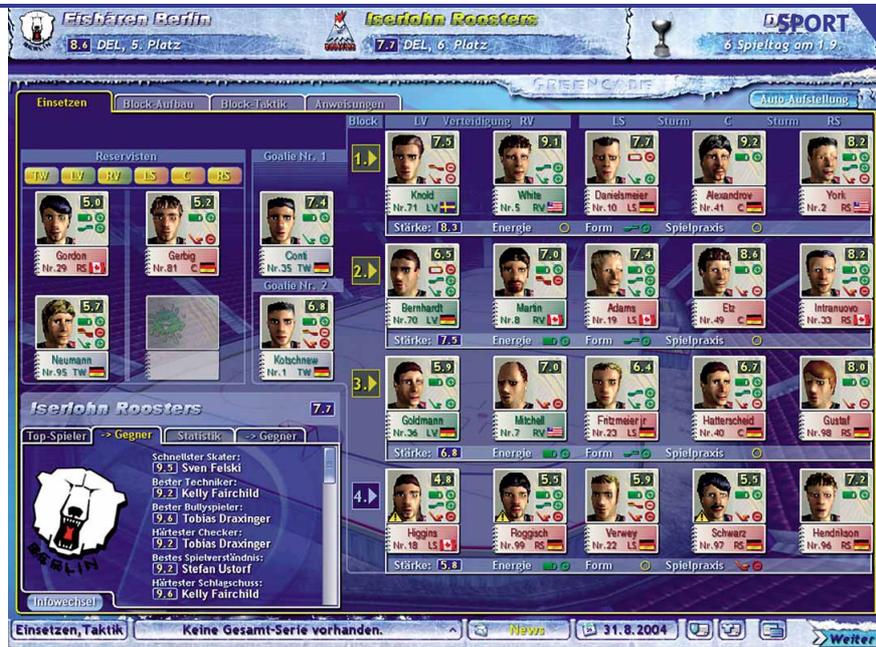
Über die Drehregler legen Sie die Spieltaktik für jede Reihe fest.



Auch eine Frittenbude sorgt bereits für Reibach.



Die Spielerdaten sind optisch ein wenig karg geraten.



Vorbildliche Übersicht: alle Reihen auf einen Blick. Unten links stehen die Daten der Gegner.

immer gemeinsam auf dem Eis stehen. Das hebt die Spielpraxis und verhilft Ihrem Team zu einem Bonus. Jedem Block geben Sie individuelle Taktiken vor. Etwa wie stark Ihre Jungs über Bande spielen, wie viel Einsatz Sie dabei zeigen und ob sie eher passen oder sich Chancen erlauben. Natürlich können Sie auch Manndeckung einstellen oder gar den Befehl geben, einen Gegner tätlich anzugreifen.

### Komfort-Menüs

Auch wenn man beim Betrachten der Bilder eher an den Angriff der Killer-Statistiken als an ein spannendes Sportspiel erinnert wird, macht der **Eishockey Manager** Spaß. Das liegt vor allem an der durchdachten Steuerung. Sehr hilfreich ist zum Beispiel ein Spezialmenü, das die wichtigsten Fakten zusammenfasst und problematische Bereiche rot markiert. Außerdem gibt's auf jedem Bildschirm die wesentlichen Daten in knapper

Form. Bei der Aufstellung etwa behalten Sie über ein Extra-Fenster immer die aktuellen Spielerwerte im Auge. Außerdem sind verwandte Menüs miteinander verknüpft. Wer trotzdem mal die Übersicht verliert, aktiviert die Automatik, und schon kümmert sich der Rechner um den jeweiligen Bereich.

### Luschen auf der Spur

Nur eine sorgfältige Analyse der Teamleistungen garantiert auf Dauer Erfolg. Dazu hält der **Eishockey Manager** Statistiken zu allen Spielbereichen parat, etwa in welchem Drittel die meisten Tore erzielt wurden. Oder ob die Mannschaft je aus einem Rückstand gesiegt hat. Das Gleiche gibt es auch für jeden einzelnen Spieler. Luschen entlarven Sie so sehr schnell. Manchmal entdecken Sie so aber auch Schwächen, die im Training ausgemerzt werden können. Für jeden Tag lassen sich Übungseinheiten zusammenstellen, die

Bereiche wie Kondition oder Schnelligkeit gezielt fördern.

### Glücksspiel

Doch es gibt auch ein Leben außerhalb der Mannschaft. Werbeflächen wollen vermietet, Stadien ausgebaut werden. Risikofreudige Manager investieren einen Teil des Kapitals an der Börse oder spielen gleich Toto. Dabei wetten Sie nicht nur auf die Ergebnisse der einzel-

nen Partien, sondern auch auf Serien, zum Beispiel »Mannschaft XY gewinnt die nächsten drei Spiele in Folge«.

Gesellige Spieler können bis zu drei Freunde vor dem Monitor versammeln, die dann nacheinander ihre Einstellungen vornehmen. Die zuschaltbare Zeitbegrenzung macht allzu langsamen Multiplayer-Manager Dampf.

► HOTLINE: (0043) 361 450 02 STANDARDGEBÜHREN

### DEL EISHOCKEYMANAGER 2005 MANAGER

PUBLISHER: Jowood	RELEASE (D): 22.9.2004
SPRACHE: Deutsch	CA. PREIS: 40 Euro
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 60 Seiten	USK: ohne Beschr.

**GEEIGNET FÜR**

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10
------------	---	---	---	---	---	---	---	---	----

**VERGLEICHBAR MIT** Fußball Manager 2005 (88, GS 11/04) Dank Fifa-Engine schieker Fußballmanager. NHL 2005 (91, GS 11/04) Spielstarkes Eishockeyspiel, Managerpart eingeschränkt.

---

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAPHIKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	1,0 GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	1,1 GB Festpl.	1,1 GB Festpl.	1,1 GB Festpl.
Geforce 4 Ti			

LAUTSPRECHER: Stereo  2 vorne, 2 hinten  5.1  6.1

---

**MULTIPLAYER GUT**

FAZIT: Spannende Hotseat-Partien  
MODI: wie Solospiel



### MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Ehrlich, der große Eishockey-Fan war ich bislang nicht. Seit der legendären Bronzemedaille 1976 in Innsbruck ließ mich der Kufensport relativ kalt. Doch jetzt fiebere ich mit meinen Jungs, wenn sie trotz Rückstand tapfer meine Vorgaben zu erfüllen suchen. Die in Echtzeit berechneten Spiele sind ein dickes Plus und sorgen für jede Menge Spannung.

Okay, NHL-Niveau schafft die Grafik nicht, aber mir reicht die Optik völlig aus. Und die Steuerung ist trotz Komplexität sehr gelungen. Allerdings hätte ich mir einen Spielzueditor gewünscht, damit ich die Matches noch mehr beeinflussen kann. Trotzdem, wer mal was Anderes als grünes Rasengebolze sucht, sollte sich aufs Eis wagen.



»Komplex, aber äußerst spannend«

BEWERTUNG	WERTUNG
GRAFIK	schöne Spieltage + Zwischensequenzen - graue Menüs <b>7 / 10</b>
SOUND	Geräuschkulisse mit Publikumsjohlen und Sirenenheulen <b>8 / 10</b>
BALANCE	fünf Schwierigkeitsgrade + Automatik hilft Einsteigern <b>9 / 10</b>
ATMOSPHERE	realistische Stadionkulisse - keine Original-Gesichter <b>7 / 10</b>
BEDIENUNG	übersichtliche Hauptmenüs + vorbildliche Querverlinkung <b>8 / 10</b>
UMFANG	15 Ligen + allumfassender Editor <b>9 / 10</b>
REALISMUS/LIZENZ	originale DEL-Lizenz - keine NHL-Lizenz <b>7 / 10</b>
KI	fordernde Gegner - Spielzüge teilweise unlogisch <b>8 / 10</b>
MANAGEMENT	fast alle Management-Aspekte + umfangreiche Statistiken <b>9 / 10</b>
SPIELZÜGE & TRICKS	Spieler setzen Vorgaben gut um + Pass-Schuss-Anweisung <b>9 / 10</b>

**PREIS/LEISTUNG SEHR GUT**

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

FAZIT: SPANNENDE, IN ECHTZEIT BERECHNETE SPIELTAGE.

Mit Vollgas durch die Pampa

# XPAND RALLY

Rallys ohne Grenzen und tausend Tuningteile: Techlands Pistenraser donnert über Ihre Festplatte.

**F**lexibilität ist alles: Das polnische Entwicklerteam Techland hat die 3D-Engine seines schmucken Ego-Shooters **Chrome** aufpoliert und darum herum ein Rennspiel gestrickt. Doch mangels echter Neuerungen will **Xpand Rally** einfach nicht glänzen.

## Money mit Mini

Am Anfang sehen Sie von den 30 Rennwettbewerben in fünf Ländern (Deutschland, USA, Irland, Finnland und Kenia) nur gerade mal drei Strecken in Arizona. Die beackern Sie nacheinander mit einem von drei Kleinwagen der Mini-Cooper-Klasse. Für Siege gibt's Geld, das Sie in etliche Tuningteile aus sechs Kategorien wie neue Motoren, Aufhängungen, Bremsen, Karosserie oder Reifen investieren. Gerade die richtigen Pneus sind enorm wichtig: Wer auf Eis ohne Spikes fährt, verliert garantiert. Sobald Sie den zweiten Platz im Gesamtklassement erreicht haben, werden neue Strecken und Rennen freigeschaltet.

## Autos satt

Mit genug Barem geht's ab in den Autosalon, wo rund 40 Wagen aus acht Klassen darauf warten, Ihren Fahrzeugpark zu vergrößern. Da Techland keine Original-Lizenzen verwendet, heißt der Golf eben RV Wolf, aus dem Mini Cooper wird der Tiny Hooper. Genretypisch sind Sie immer allein unterwegs, passieren Checkpunkte und sehen anhand der Färbung eines Balkens, ob Sie vor oder hinter der Konkurrenz liegen. Für Einsteiger gedacht ist der Arcade-Modus, in dem sich die Wagen allerdings ein wenig schwammig steuern. Deutlich präziser geht's im Realistic-Modus und das sogar mit Tastatur statt Lenkrad.

Dank der **Chrome**-Engine kennt **Xpand Rally** keine Ränder an den Fahrbahnen. Sprich: Sie können querfeldein fahren und müssen nur die Checkpunkte in der richtigen Richtung durchqueren. Allerdings verliert Ihr Wagen dabei schnell an Tempo.



Der Wagen vor uns ist nur ein CPU-gesteuerter Ghost. Die Streckenführung unten links bekommen Sie nur zu sehen, wenn Sie ein GPS-System gekauft haben.

In ein paar Wettbewerben gibt's gar keine Strecke, Sie müssen einem eingblendeten Pfeil folgen. Wer zu häufig irgendwo aneckt, zerdeppert seinen Wagen allmählich. Dabei kann sich auch der Fahrer verletzen. Frontalcrashes verletzen den Fuß, das Gasgeben wird schwerer, und der Wagen beschleunigt langsamer. Ladierte Arme erschwe-

ren die Lenkung. Schäden am Kopf (beim Seitenaufprall) sorgen für kurze Blackouts.

Bis zu vier Rennfahrer dürfen via LAN oder Internet antreten. Allerdings nur auf den Strecken, die Sie bereits freigespielt haben. Profi-Bastler können mit einem sehr komplexen Editor eigene Strecken entwerfen. **MIC**

➤ **HOTLINE:** (0190) 824 667 1,86 €/MIN.



Mit dem Mini durch Finnland: In manchen Wettbewerben geht's querfeldein immer dem Pfeil nach.



Irland gehört wegen der zahlreichen Steinmauern zu den kniffligsten und anspruchsvollsten Strecken.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Xpand Rally tut mir ein bisschen leid: Die Grafik ist hübsch, die Zahl der Wettbewerbe hoch und der Wagenpark schön in Szene gesetzt. Nur: Wer braucht noch ein Rennspiel ohne Besonderheit? Okay, das Fahrzeug-Tunen macht eine Weile Spaß. Mankos wie die geringen Unterschiede der Fahrbahnbeläge und die schwammige Arcade-Steuerung ziehen Techlands Raserei aber in die Bedeutungslosigkeit.



»Noch 'ne Rally«

**XPAND RALLY** RENNSPIEL

PUBLISHER Deep Silver      RELEASE (D) 24.9.2004  
 SPRACHE Deutsch      CA. PREIS 40 Euro  
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 CDs, 34 Seiten      USK ohne Beschr.

**GEEIGNET FÜR**

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
------------	---	---	---	---	---	---	---	---	----	-------

VERGLEICHBAR MIT Colin 05 (87, GS 11/04) Anspruchsvollere Rennen, bessere Fahrphysik.  
 Richard Burns Rally (81, GS 10/04) Hübsche Grafik, viel realistischer.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,2 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	XP 1300+ AMD	XP 1800+ AMD	XP 2000+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	1,0 GB Festpl.	1,0 GB Festpl.	1,0 GB 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** GUT

FAZIT — Nette 4er-Rennen im Netzwerk oder Internet.  
 MODI — wie Solospiel

**BEWERTUNG**

GRAFIK	➔ Schöner Weichzeichner-Effekt ➔ Detaillierte Wagen	8 / 10
SOUND	➔ Kerniges Motorendröhnen ➔ Klare Sprachausgabe	8 / 10
BALANCE	➔ Realistische Gegnerzeiten ➔ Zwei Fahrmodelle	8 / 10
ATMOSPHERE	➔ Mehrere Tageszeiten ➔ Zuschauer bewegen sich	8 / 10
BEDienung	➔ Präziser Realistic-Modus ➔ Schwammig im Arcade-Modus	7 / 10
UMFANG	➔ 30 Wettbewerbe in fünf Ländern ➔ Sonderprüfungen	8 / 10
REALISMUS/LIZENZ	➔ Keine Original-Lizenz ➔ Keine Original-Strecken	6 / 10
KI	➔ Realistische Rennzeiten der gegnerischen Fahrer	7 / 10
FAHRVERHALTEN	➔ Straßenbeläge unterscheiden sich zu wenig	6 / 10
TUNING	➔ Sehr umfangreiches Upgraden ➔ Zahlreiche Tuningteile	9 / 10

**PREIS/LEISTUNG SEHR GUT**

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten    SOLO-SPASS 30 Stunden    MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden

FAZIT: OPTISCH SCHÖN, SPIELERISCH NUR DURCHSCHNITT.

75  
SPIELSPASS

- CD/DVD: Video-Special Sport-Check
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK **JS1**

Putt, Putt, Putt

# TIGER WOODS 2005

18 Löcher und ein Mini-Ball: Die neue, alte Referenz der Golfsimulationen fesselt mit einem spannenden Karriere-Modus an den Driver.



**G**olfer waren für Sie bisher immer überkandidelte Schnösel in albernen karierten Hosen? Vorsicht mit Klischees, denn das Sportspiel **Tiger Woods 2005** macht aus Ihnen im Handumdrehen einen Golf-Süchtigen! Der erstklassige Karriere-Modus, eine fast rollenspielartige Charakter-Generierung und deutliche Verbesserungen in der Ballphysik locken nicht nur Putt-Profis an den PC.

## Echter Schwung

Genau wie im Vorgänger können Sie in **Tiger Woods 2005** Ihre Bälle durch den so genannten True-Swing in Bewegung setzen: Mit der Maus holen Sie Schwung und beeinflussen die Flugrichtung des Balls. Zwar stehen auch noch die klassischen Zwei- und Drei-Klick-Methoden zur Wahl, dabei ist die

Kontrolle aber eher gering. Dank exakter Angaben über die Windgeschwindigkeit und -richtung stellen Sie kinderleicht den optimalen Schlagwinkel ein. Die Option »Schlagziel« zeigt in einer Überflugesquenz wo der Ball ungefähr landen wird. Aber Vorsicht: Dank deutlich verbesserter Ballphysik sollten Sie auch Bodenunebenheiten einkalkulieren, von denen der Ball abprallen kann.

## Schlagkraft für 1.000, bitte

Bevor Sie zum Golf-Profi aufsteigen, können Sie Ihr Alter Ego zusammenbasteln. Dabei bestimmen Sie nicht nur Aussehen Ihrer Figur, sondern auch Start-Attribute wie Schlagkraft. Mit jedem gewonnenen Turnier fließt Geld. Davon finanzieren Sie sich bessere Charakterwerte, Trainingseinheiten und exklusives Equipment. Wer will, kann seine Karriere auch online gegen echte Spieler bestreiten.

Die 14 Golfkurse wurden mit viel Liebe zum Detail entworfen, wirken aber ein wenig steril. Durch Zuschauer und gute Kommentatoren kommt Golf-Atmosphäre auf, jedoch ist der Sound dünn: **Tiger Woods 2005** unterstützt nur Stereo. **PET**

► **HOTLINE:** (0190) 776 633 1,24€/MIN.



Auch Tiger Woods ist nur dann der beste Spieler, wenn Sie den True-Swing beherrschen.

## TIGER WOODS 2005 SPORTSPIEL

PUBLISHER EA Sports RELEASE (D) 23.10.2004  
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 50 Euro  
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 3 CDs, 20 Seiten USK ohne Beschr.

### GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER 2 3 4 5 6 7 8 9 10 FORTGESCHRITTENER PROFIS

VERGLEICHBAR MIT Tiger Woods 2004 (85, 10/04) Ähnlich gut, leicht schlechtere Ballphysik.  
 Links 2003 (82, 12/02) Realistische Golfsimulation für Vollprofis.

### TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz Intel	1,2 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	800 MHz AMD	1200 GHz AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	128 MB RAM	256 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,7 GB Festpl.	1,7 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		

LAUTSPRECHER Stereo  2 vorne, 2 hinten  5.1  6.1

### MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Viele Varianten, Online-Karriere-Modus motiviert extrem.  
 MODI Karriere-Modus, Turnier, Zahlspiel, Lochspiel und weitere

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Animationen	- kleinere Grafikfehler	- steril	7 / 10
SOUND	+ Original-Kommentatoren	- dünne Soundkulisse		5 / 10
BALANCE	+ ausbalancierte Schwierigkeitsgrade			10 / 10
ATMOSPHERE	+ gediegene Golf-Atmosphäre	+ echte Sportler		9 / 10
BEDIENUNG	+ nützliche Komfortfunktionen	+ True-Swing-Modus		10 / 10
UMFANG	+ zig Golfparcours	+ Karriere-Modus		10 / 10
REALISMUS	+ originale Golfanlagen	+ gute Ballphysik		8 / 10
KI	+ macht menschliche Fehler	- manchmal zu gut		8 / 10
MANAGEMENT	+ motivierende Karriere	+ verbesserbare Spielerwerte		9 / 10
SPIELZÜGE	+ gute Schlagplanung	+ tolles Hilfesystem		9 / 10

### PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten SOLO-SPASS 40 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: GOLFSIMULATION MIT TOLLEM KARRIERE-MODUS.



Ein Bodenraster zeigt Ihnen Gefälle und Steigungen.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Da behaupte noch einer, Golf wäre langweilig. Im Gegenteil: Tiger Woods 2005 schafft es wie seine Vorgänger, mich durch einen ungemein motivierenden Karriere-Modus für Stunden Bälle in die digitale Botanik dreschen zu lassen.

Die True-Swing-Methode simuliert mit dem nötigen Maß Realismus, ohne abzuschrecken. Schön: Die Ballphysik ist zwar noch immer nicht Grashalm-genau wie in Links 2003, wurde aber deutlich verbessert.

»Weckt den Tiger in mir«

