

Ein neues Manöver in Aktion: Per **Sprungwurf** können wir auch aus der Distanz einen Treffer erzielen.



# Speedball 2

**Zurück in die Zukunft:** Die Neuauflage des genialen Science-Fiction-Sportspiels von 1992 kombiniert die klassischen Tugenden des Originals mit moderner Optik.

**DVD**  
Video-Special

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
▶ Quicklink: 4027  
- GameStar TV  
50/07 (Premium)

**Im Heft**  
- Hall of Fame:  
Speedball 2  
(S. 138)

Wir zimmern mit voller Wucht aufs Gehäuse und haben den Jubelschrei schon auf den Lippen. Doch mit einer Glanzparade fischt der gegnerische Torwart den Ball noch aus dem Winkel. Im Fußball wäre unser Spielzug jetzt vorbei, doch in **Speedball 2** gelten andere Regeln: Mit einem satten Bodycheck schiebt unser Stürmer den Torwart auf den Hallenboden, schnappt sich den Ball und schiebt lässig ein. Jetzt dürfen wir jubeln – genauso, wie wir es schon 1992 getan haben. Wir waren in Paris, um beim Entwickler Kylotonn einen ganzen Tag lang die Neuauflage des legendären Science-Fiction-Sportspiels anzutesten.

## Zukunftsspiele

Unsere Skepsis war groß. Schließlich hat Kylotonn zuletzt das miese **Bet on Soldier** verbrochen. Und das englische Kult-Studio Bitmap Brothers, Schöpfer des Originals, unterstützt die Franzosen nur in beratender Funktion. Doch schon die ersten Probepartien zeigen: Es »speedballt« genauso wie früher. In der futuristischen Mixtur aus Handball und rabiaten Prügeleien werfen wir spektakuläre Tore (gibt zehn Punkte), vermöbeln Gegenspieler (gibt 30 Punkte) oder schleudern die Kugel gegen Sterne (gibt zwei Punkte).

Während wir früher nur laufen, werfen und zuschlagen durften, haben wir jetzt mehr Manöver auf

Lager. Das Repertoire reicht von leichten Schubsern über zeitraubende Tacklings in der Defensive und entsprechende Ausweichschritte bis zu Sprungwürfen in der Offensive. Alles sinnvolle und spaßige Aktionen, allerdings landeten für unseren Geschmack noch zu viele Pässe im Nirwana. Auf unsere Anregung hin wollen die Entwickler nun noch eine optionale Zielhilfe einbauen. Traditionalisten können den neumodischen Schnickschnack aber komplett abschalten und wie früher mit nur einer Taste spielen.

## Zukunftspläne

Auch bei den berühmten interaktiven Spielfeldern orientiert sich

Kylotonn stark am Original, unserer Meinung nach fast schon zu sehr. So gibt es zwar vier Arenen, die sich jedoch nur optisch voneinander unterscheiden. Die altbekannten Bumper, Sterne, und Loopings (erhöhen den Punkte-Multiplikator) befinden sich stets an den gleichen Stellen. Dabei hätte die schicke 3D-Grafik doch viel mehr Abwechslung zugelassen, etwa Höhenunterschiede, Fallen oder stationäre Waffen. Möglich, dass Kylotonn dies noch nachliefert. Denn ähnlich wie bei **Oblivion** wollen die Entwickler nach Veröffentlichung von **Speedball 2** kleinere Spielerweiterungen als kostenpflichtige Downloads anbieten. **HK**



Die nagelneue 3D-Engine aus der Nahansicht: Vorn sehen Sie den **Ballträger**, links einen Bodycheck.

## Speedball 2

► **Angespielt** ► Genre: **Sportspiel** ► Termin: **September 2007**  
► Hersteller: **Kylotonn / Frogster** ► Status: **zu 80% fertig**

**Heiko Klinge:** Das neue Speedball 2 macht schon jetzt eine Menge Spaß und spielt sich ähnlich dynamisch wie das Vorbild. Für das erhoffte triumphale Comeback fehlt aber noch einiges. So ist der Spielablauf verglichen mit der modernen Konkurrenz einfach zu konfus. Ob's ein Hit wird, entscheiden letztlich die Online- und Karriere-Modi. Doch von beiden war noch nichts zu sehen.



heiko@gamestar.de

**Potenzial Gut**