



Heiko Klinge
heiko@gamestar.de

SCHLAPPE FÜR EA SPORTS

DAS ENDE DER ARGUMENTE. Schon auf der E3 2005 konfrontierte ich einen Entwickler von EA Sports mit der Frage, warum sie für die PC-Version von **Fifa 06** nicht die Grafik-Engine der Xbox-360-Variante verwenden. Damalige Antwort: Weil es die Hardware-Anforderungen zu sehr nach oben schrauben würde. Nun sind fast zwei Jahre vergangen, und **Uefa Champions League 2006-2007** kickt immer noch in der mittlerweile völlig veralteten Optik der PlayStation-2-Version. Das Argument des EA-Sports-Entwicklers lasse ich nicht mehr gelten. Schließlich beweist **Virtua Tennis 3** diesen Monat eindeutig, dass Next-Gen-Optik und niedrige Hardware-Anforderungen sehr wohl zusammenpassen!

SPIELER ZWEITER KLASSE. Ein weiterer Grund, warum sich PC-Fußballer verschaukelt fühlen: Den spannenden Sammelkarten-Spielmodus »Ultimate Team« gibt's – natürlich – nur in der Xbox-360-Version von **Uefa**. Das Resultat: die niedrigste GameStar-Wertung in der Fußballspiel-Geschichte von EA Sports. Umso schöner, dass es diese Ausgabe mit **Virtua Tennis 3** und **Test Drive Unlimited** auch zwei Positivbeispiele für Konsolenumsetzungen gibt. Also EA Sports: Anschauen, lernen und bei **Fifa 08** besser machen!

ABWERTUNGEN

Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir jeden Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol:

INHALT

TESTS

Test Drive Unlimited 120
 Virtua Tennis 3 124
 Fussball Manager 2007:
 Verlängerung 127
 Uefa Champions League 2006-2007 128

GAMESTAR-SPORT-CHARTS 05/2007

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus II	Fahrverhalten	KI	Management II	Tuning	Spielzüge II	Sprekdesign	Kommentar
1	GTR 2	Rennspiel	10tacle	Simbin	10/06	91	7	10	8	8	10	9	10	9	10	10	10	10	10	
2	Pro Evolution Soccer 6	Sportspiel	Konami	Konami Tokyo	12/06	88	7	8	10	9	8	8	10	9	8	10	8	10		
3	Trackmania United	Rennspiel	Deep Silver	Nadeo	03/07	88	7	8	10	9	7	10	9	8	10	10	10			
4	Flatout 2	Rennspiel	Empire	Bugbear	08/06	88	10	10	7	9	8	8	8	10	8	10	8	10		
5	Madden NFL 07	Sportspiel	EA Sports	EA Tiburon	11/06	88	8	10	8	10	8	10	8	9	7	10				
6	Fussball Manager 07	Manager	EA Sports	Bright Future	12/06	87	7	8	8	8	9	10	9	9	10	9				
7	NBA Live 07	Sportspiel	EA Sports	EA Kanada	11/06	87	9	10	8	10	8	8	9	8	7	10				
8	Top Spin 2	Sportspiel	Anaconda	Power and Magic	02/07	86	9	9	7	8	9	8	9	8	9	10				
9	DTM Race Driver 3	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	03/06 (87)	86	7	8	7	9	9	10	9	7	10	10				
10	Juiced	Rennspiel	THQ	Juice Games	07/05 (87)	86	8	9	6	9	7	10	9	10	9	9				
11	Tony Hawk's AW	Funsport	Anaconda	Neversoft	06/06	86	6	10	8	9	10	10	7	9	7	10		Fun-Faktor statt KI		
12	Flight Simulator X	Flugsimulation	Microsoft	ACES	12/06	86	8	9	10	7	8	9	10	7	9	9				
13	Virtua Tennis 3	Sportspiel	Sega	Sumo Digital	NEU	85	9	8	10	7	9	8	7	9	8	10				
14	Need for Speed: Carbon	Rennspiel	Electronic Arts	EA Black Box	01/07	85	8	9	9	10	7	9	8	8	10	7				
15	Colin McRae Rally 2005	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	11/04 (87)	85	5	9	8	8	8	10	10	8	10	10				
16	MotoGP 3	Rennspiel	THQ	Climax	09/05 (85)	84	7	6	10	9	10	10	8	7	9	8				
17	World C. Snooker 2005	Sportspiel	Sega	Blade Interactive	06/05 (85)	84	5	7	8	10	8	10	10	9	8	9				
18	T. Woods PGA Tour 07	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	11/06	83	8	8	8	8	10	7	7	9	8	10				
19	NHL 07	Sportspiel	EA Sports	EA Kanada	11/06	82	9	9	7	10	9	10	7	7	6	8				
20	Fifa 07	Sportspiel	EA Sports	EA Kanada	11/06	82	7	9	7	10	7	10	8	7	9	8				
21	Live for Speed S2	Rennspiel	Live for Speed	Live for Speed	10/05 (83)	82	6	6	8	5	10	10	10	8	9	10				
22	Fifa WM 2006	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	06/06	81	7	9	10	9	9	8	7	7	8					
23	Race	Rennspiel	Eidos	Simbin	01/07	80	7	8	7	7	8	6	10	9	8	10				
24	Richard Burns Rally	Rennspiel	Ubisoft	Warthog	10/04 (81)	79	7	10	4	7	8	10	10	7	7	9				
25	World Racing 2	Rennspiel	Playlogic	Synetic	11/05 (80)	79	8	7	7	8	8	10	8	8	5	10				

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





In den detaillierten und in 3D nachgebauten Cockpits können Sie sich frei umschauchen.



Wir müssen einen sündhaft teuren Ferrari Enzo ohne Schrammen zum Ziel bringen.

Die längste Probefahrt der Welt

TEST DRIVE UNLIMITED

Eine frei befahrbare Insel statt beengter Streckenschläuche und Tausende Spieler aus aller Welt, die um Geld und Ruhm rasen – reicht das innovative Konzept aus, um Need for Speed zu schlagen?

Schluss mit beschaulicher Inselidylle! Ab sofort wird Hawaii in Sachen Feinstaub und Lärmbelästigung selbst Mexico City schlagen.

Denn auf den Straßen treiben sich plötzlich Tausende PS-Touristen herum, die mit sündhaft teuren Sportflitzern das Urlaubsparadies unsicher machen. Was ist da passiert? Die

Ursache liegt beim Entwickler Eden Games (**V-Rally 3**), der für **Test Drive Unlimited** die Pforten zur hawaiianischen Insel Oahu zumindest virtuell geöffnet hat.

90 Fahrzeuge wollen getestet, hunderte Missionen absolviert und die besten Spieler der Welt herausgefordert werden. Was Sie machen, bleibt Ihnen überlassen. Denn zum ersten Mal in der Rennspielgeschichte bewegen Sie sich in einer offenen, frei befahrbaren Welt.

First-Class-Flug

Schon die Einführung ins Spiel lässt in Sachen Ideenreichtum die meisten Rennspiele hinter sich: Am Flugsteig irgendeines Flughafens suchen Sie sich einen Avatar aus. In einem nett gemachten Intro steigt dieser, von stimmungsvoller Musik be-

gleitet, in den Flieger und jettet nach Hawaii. Frisch gelandet geht's gleich zum Autoverleiher, bei dem Sie eines aus fünf Fahrzeugen (etwa einen Audi S4 oder Mercedes SLK 55) wählen. Anschließend schickt Sie das Programm zum Immobilienmakler, der Ihnen ein Haus verkauft – vorerst das Hauptquartier zum Ausbau Ihrer Karriere. Nun muss nur noch ein eigenes Auto her, da die Frist für den Leihwagen abläuft. Zu Beginn stehen mit Audi, Chevrolet, Saturn und Alfa Romeo vier Autohäuser zur Auswahl. 28 weitere Hersteller schalten Sie im Spielverlauf frei.

Was gibt's zu tun?

Endlich geht's mit dem eigenen Auto unter dem Hintern zum ersten Rennen – und damit zum Ende des gut gemachten Tutorials. Denn fortan dürfen Sie auf Oahu tun und lassen, was Sie wollen. Mit dem Druck auf die »M«-Taste aktivieren Sie eine detaillierte Karte, die aus dem Satellitenfoto-Atlas Google Earth stammen könnte. Darauf finden Sie Autohändler, Werkstätten (für ziemlich eingeschränktes Tuning), zum Verkauf stehende Häuser und nicht zuletzt massenhaft Missionen. Die Palette ist enorm: So

FACTS

- > 1.600 Kilometer Straße
- > 90 Fahrzeuge
- > 7 Rennmodi
- > PC-exklusiver Hardcore-Modus
- > TrackIR-Unterstützung



Auf Tastendruck wechseln Sie von der Straße zur detaillierten, Google-Earth-ähnlichen **Übersichtskarte** von Oahu. Dort sehen Sie auf einen Blick, wo es Autohäuser, Immobilien und Turniere gegen menschliche oder KI-

gesteuerte Kontrahenten gibt. Per Mausrad zoomen Sie stufenlos in ein bestimmtes Gebiet. Mit dem Klick auf eine Mission erhalten Sie schließlich nähere **Infos**, etwa die Voraussetzungen, das Preisgeld oder die Dauer.



Ein Rennen mit **sechs Teilnehmern** macht besonders auf engen und kurvigen Strecken durch ständige Rempel viel Spaß – ob online oder gegen die gute KI. (1280x960)

klappern Sie gegen KI-Kontrahenten Checkpoints ab, fahren möglichst schnell an Radarfallen vorbei oder liefern wie im Film **The Transporter** illegales Gut innerhalb eines Zeitlimits von A nach B. Wem das zu wenig Nervenkitzel ist, der chauffiert sexy-zickige Models durch die Gegend. Wenn Sie Unfälle bauen oder von der Straße abkommen, steigt die Dame irgendwann aus und nimmt die für die Fuhre ausgelobte Belohnung einfach mit. Ein doppeltes Problem, denn Unfälle rufen Polizisten auf den Plan, die Sie möglichst schnell abschütteln müssen. Noch kniffliger sind Überführungs-Missionen. Darin fahren Sie seltene Exoten wie den McLaren SLR oder Ferrari Enzo über lange Strecken zu seinem Bestimmungsort. Nur wenn Sie den Wagen ohne Kratzer abliefern, gibt's ordentlich Geld. Problem: Obwohl Sie das Programm per Navi behutsam von der Hauptstadt Honolulu

im Süden über die Ostküste in den nördlichen Teil führt, schwankt der Schwierigkeitsgrad enorm. Bereits nach zwei Spielstunden ziehen Zeitlimits und die in der Regel gute Gegner-KI stark an. Ausnahmen sind einzelne, selbst nach 15 Spielstunden zu leichte Missionen.

Ich fordere dich heraus!

Wie **Trackmania United** ist **Test Drive Unlimited** auf Wunsch ständig mit dem Internet verbunden. Dann können Sie jederzeit andere Spieler herausfordern. Das geht vorbildlich ein-

fach: Auf der Karte sehen Sie durch Suchfilter, wo sich andere Mitspieler herumtreiben und welche Autos sie fahren. Ein Klick auf den gewünschten Gegner, und Sie springen sofort an seine Seite. Wenn der Mitspieler die Herausforderung annimmt, darf er auf der Karte eine Strecke erstellen, in dem er ganz nach Belieben Checkpoints absteckt. Doch damit nicht genug. Wenn

Sie durch Siege nach und nach zum so genannten Experten aufsteigen (dauert etwa zehn Spielstunden), dürfen Sie im Editor eigene Turniere erstellen. Damit legen Sie nicht nur den Streckenverlauf fest, sondern definieren zudem, welche Stufe die Teilnehmer haben müssen, welche Autos an den Start dürfen oder wie hoch die Teilnah-



LESERTEST: TEST DRIVE UNLIMITED

Drei Leser haben bei uns in der Redaktion Test Drive Unlimited anspielen können. Hier ihre Meinungen zu dem Rennspiel.

Hawaii, ich komme!

Das finde ich gut: Schon mit der Erkundung der riesigen Welt ist man lange beschäftigt. Die Rennen sind motivierend und bis auf die letzte Sekunde spannend. Test Drive Unlimited macht schnell süchtig – egal ob ich alleine oder im Internet mit anderen Spielern rase. Sehr gelungen finde ich die Zusatzmissionen, die viel Abwechslung ins Spiel bringen. **Das finde ich**



Manuel Röder (19), Azubi

weniger gut: An die Fahrphysik musste ich mich erst ein wenig gewöhnen, da sie viel zu empfindlich ist. Außerdem schwankt der Schwierigkeitsgrad der einzelnen Rennen teilweise extrem. Hier sollten die Entwickler nochmal ran.

Die Zukunft der Rennspiele?

Das finde ich gut: Test Drive Unlimited zeigt zweifellos, wie die Zukunft des Rennspiel-Genres aussehen könnte. Das Spiel sieht nicht nur traumhaft schön aus, sondern spielt sich auch so. Neben der spannenden Missionen haben es mir vor allem die liebevoll nachgebildeten Cockpits angetan. **Das finde ich weniger gut:** Auch wenn ich die Missionen gelobt habe: Auf



Anton Romanyuk (23), IT-Fachmann

lange Sicht gesehen hätte dem Spiel mehr Abwechslung gut getan. Die Quantität der Missionen ist zwar enorm, doch die Qualität bleibt zum Teil auf der Strecke. Auch das Fahrverhalten hätte etwas weniger zickig ausfallen können.

Need for Speeds neuer Erzfeind

Das finde ich gut: Die grenzenlose Freiheit wurde mit der Nachbildung einer ganzen Insel sehr gut umgesetzt. Die unterschiedlichen Rennen und die brillante Grafik hinterlassen bei mir einen perfekten Eindruck und sind momentan mit keinem anderen Rennspiel vergleichbar. **Das finde ich weniger gut:** Das fehlende Schadensmodell am eigenen Wagen



Daniel Pfeiffer (19), Schüler

und Rennen, die bis zu 190 Kilometer lang sind, mindern zwar den Spielspaß, sind aber kaum nennenswert. Allerdings sind mir die KI-gesteuerten Gegner zu unbeständig. Das drückt den Spielspaß stark nach unten.

megebühren sowie das Preisgeld ausfallen. Nach Abschluss des Rennens dürfen Sie liebgewonnene Gegner in eine Freundesliste eintragen. Deren Verwaltung sowie die meisten anderen Menüs sind etwas fummelig geraten. Hier merkt man, dass das Spiel ursprünglich für die Xbox 360 entwickelt worden ist.

Der Club ist privat!

Es gibt aber noch weitere Möglichkeiten mit der Spielergemeinde in Kontakt zu treten. Beispielsweise können Sie Clubs gründen, Anführer, Motto und Teilnahmebedingungen festlegen und private Rennen veranstalten. Zudem gibt's einen Gebrauchtwarenmarkt, auf dem Sie nicht mehr benötigte Fahrzeuge ausschreiben oder selbst nach Schnäppchen suchen. Den größten Spaß machen aber die Rennen selbst. Allerdings muss sich das Programm wie ein Online-Rollen-

spiel ständig mit dem offiziellen Server synchronisieren. Da der Netzwerk-Code nicht optimal programmiert zu sein scheint, kommt es unabhängig von Ihrer Hardware zu Ruckeln. Das sorgt hin und wieder für unfreiwillige Ausflüge ins Dickicht oder den Gegenverkehr. Außerdem sollte Eden Games an der Serverstabilität arbeiten. Während unserer Testzeit konnten wir zu häufig nicht auf den Server zugreifen oder wurden während eines Rennens durch Verbindungsabbrüche ins Hauptmenü geschickt.

wie der Lamborghini Murciélago oder Maserati Spyder erfordern in Kurven und beim Beschleunigen Fingerspitzengefühl. Im Extrembereich reagieren die Fahrzeuge aber alle eine Spur zu sensibel. Wer es noch kniffliger haben will, aktiviert den PC-exklusiven Simulationsmodus, der den Fahrzeugen eine etwas realistischere Physik verpasst. Einen allzu großen Unterschied werden Sie aber nicht merken. Die beste Kontrolle haben Sie übrigens mit der Tastatur oder einem (Force-Feedback-)Lenkrad – auch wenn die Rütteleffekte ein wenig stärker hätten ausfallen können.

Bei der KI hat sich im Vergleich zur Betaphase am meisten getan: Die Gegner fahren aggressiv, nutzen den Wind-

Mann, ist der blöd!

Die Fahrphysik der 90 Autos und Motorräder ist actionlastig, aber durchaus anspruchsvoll. Insbesondere PS-starke Flitzer

TECHNIK-CHECK

TECHNIK-TIPPS

- ▶ Bei Grafikfehlern oder Performanceeinbrüchen, sollten Sie den Windows Installer 3.1 von der DVD installieren.
- ▶ Vor allem in Städten bricht die Performance stark ein, regeln Sie hier bei Bedarf die Detailstufe ein wenig herunter.

- ▶ Mit einer Radeon X1900 oder Geforce 8800 funktionieren HDR und AA zusammen.

CHECKLISTE

- 7,1 GByte Speicherplatz
- 3,0 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c



SO LÄUFT TEST DRIVE UNLIMITED AUF IHREM PC

So geht's: Suchen Sie Ihre Grafikkarte [1], Ihre CPU [2] und Ihre Speichermenge [3] heraus. Die für Ihr System geeignete Einstellung [4] finden Sie anhand der Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist der Prozessor ausschlaggebend.

Grafikkarte	1			
	Radeon 9xxx	9250	9600 Pro	9800 XT
	Geforce 6	6200	6600 GT	6800 GS
	6800 Ultra			
Prozessor	2			
	Athlon XP	1800+	2600+	3200+
	Pentium 4	2,0 GHz	2,4 GHz	3,0 GHz
	Athlon 64			3200+
	3500+	4000+	FX-57	
	Pentium D		915	950
	965 XE			
	Athlon 64 X2		3800+	4400+
	5000+	FX-62		
	Core 2 Duo			E6300
	E6600	X6800		
Speicher in MB	3			
	128	256	512	768
	1.024	1.536	2.048	3.072

Legende	4		
	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768	läuft so flüssig: 1280x1024
	ruckelt stark	Mittlere Details keine Kantenglättung	Hohe Details keine Kantenglättung
			läuft so flüssig: 1600x1200
			Hohe Details, vierfache Kantenglättung und achtfache anisotrope Filterung



Wenn Sie von der Polizei verfolgt werden, hilft nur noch die Flucht nach vorn.



In Eskortiermissionen müssen Sie **Models** von A nach B bringen. Allerdings dürfen Sie weder Unfälle bauen, noch das knappe Zeitlimit überschreiten.

schatten der Kontrahenten sinnvoll und verhalten sich bei Überholmanövern und Remplem fast menschlich. Wobei es die Programmierer mit den »menschlichen Aktionen« etwas übertrieben haben. Denn die Fehler, die die KI manchmal macht, sind teils nicht nachvollziehbar. Schade: Ein Schadensmodell fehlt komplett. Selbst üble Unfälle hinterlassen keinerlei Beulen oder Kratzer im Lack. Nur den Gegenverkehr dürfen Sie fachgerecht zerlegen.

Selfmade-DJ

Kaum Anlass zur Kritik bietet die Technik: Die Entwickler haben Oahu sehr detailliert und lebendig nachgebaut. Be-

sonders die dichte Vegetation, das wechselnde Wetter und die teils enorme Weitsicht machen viel her – aber nur auf starken Rechnern. Ein besonderer Hingucker sind die Autos nebst in 3D modellierten Cockpits. Auch der Sound überzeugt. Durch klar differenzierte Surround-Effekte hören Sie sofort, ob ein Verfolger von rechts oder links überholen will. Und wem die vier **GTA**-typischen Radiosender mit der Zeit auf den Keks gehen, der legt mit seiner MP3-Sammlung einfach selbst fest, was auf Hawaii im Radio kommt – das i-Tüpfelchen auf der fantastischen Urlaubsstimmung von **Test Drive Unlimited**.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [B576](#)

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Endlich ein Rennspiel ohne Grenzen: Ich kann in 90 Traumwagen ohne Ladepausen eine komplette, wunderschöne Insel erfahren – allein für dieses im Genre einzigartige Gefühl der Freiheit lohnt sich der Kauf von Test Drive Unlimited. Offline lässt diese Faszination nach ein paar Stunden jedoch spürbar nach – zu abwechslungsarm die Missionen, zu simpel die Fahrphysik. Wer aber bevorzugt online fährt, findet auf Oahu sein Paradies. Die vielen Interaktionsmöglichkeiten mit anderen Spielern motivieren für Monate. Azeroth kann mir jedenfalls vorerst gestohlen bleiben, ich bleibe auf Hawaii.

»Rennspiel-Revolution«



DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Mit Test Drive Unlimited ist den Entwicklern ein kleiner Meilenstein gelungen. Denn die Möglichkeiten, mit anderen Spielern – egal woher sie kommen – in Kontakt zu treten, sind ebenso groß wie Spaßig. Ob ich Gebrauchtwagen tausche, einen Club mit netten Leuten gründe oder knackige Mehrspieler-Rennen kreuz und quer über Oahu organisiere – ich habe einen riesigen Spaß dabei. Und dass das Spiel selbst dann Laune macht, wenn ich nur für mich und ohne Gegner oder eine tickende Uhr die Insel erkunde, muss erst mal ein anderes Rennspiel nachmachen. Allerdings krankt das Spiel an Kleinigkeiten! Bei der KI, dem Schwierigkeitsgrad und der Bedienung. Das sollte Eden Games dringend noch beheben, weshalb ich erstmal einen Patch abwartete.

»Chef, ich brauch' Urlaub!«



Die **Motorradsteuerung** ist zu schwammig geraten. Besonders in Kurven bekommen Sie kaum das Gefühl, die Maschine unter Kontrolle zu haben.

TEST DRIVE UNLIMITED RENN Spiel

ENTWICKLER: Eden Games (V-Rally 3, GS 01/04: 73 Punkte)
 PUBLISHER: Atari
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: Steelbook, 1 DVD, 32 S. Handbuch

TERMIN (D): 5.3.2007
 CA. PREIS: 50 Euro
 USK: ohne Beschränkung

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 30 Stunden

GENRE: RENN Spiel

Die Faszination des Spiels lässt mit der Zeit nach.

EINSTIEG: HAUPTSPIEL: ENDSPIEL

LIZENZ	keine	komplett
TUNING	keins	umfassend
SCHADENSMOD.	keins	realistisch
KARRIERE	keine	ausgefeilt
FAHRVERHALT.	keine	Simulation

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10			<input checked="" type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input checked="" type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input checked="" type="checkbox"/> Geduld <input checked="" type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input checked="" type="checkbox"/> Vorausplanung <input type="checkbox"/> Mikromanagement <input type="checkbox"/> Teamfähigkeit
EINSTIEG	leicht	schwierig	
SPIELMECHANIK	einfach	komplex	
SPIELTEMPO	langsam	schnell	
HILFEN	Tutorial, Infenster		
SPEICHERSYSTEM	Automatisches Speichern		

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600 <input checked="" type="checkbox"/> GeForce 6600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X600 / X700 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9700 / 9800 <input checked="" type="checkbox"/> GeForce 6800 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X800 XL <input checked="" type="checkbox"/> GeForce 7600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X850 XT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1900 XT <input checked="" type="checkbox"/> GeForce 7900 GTX
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 7,0 GB Festplatte	2,6 GHz Intel XP 2500+ AMD 1,0 GB RAM 7,0 GB Festplatte Lenkrad	3,2 GHz Intel XP 3000+ AMD 1,5 GB RAM 7,0 GB Festplatte FF-Lenkrad	
PROFITIERT VON	FF-Lenkrad		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	Securrom
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER GUT

SPIELMODI (SPIELER): Rennen (8), Tempo (8)
 SPIELTYPEN: Internet SERVERSUCHE: Intern
 DEDICATED SERVER: Nein MULTIPLAYER-SPASS: 30 Stunden
 FAZIT: Die Masse an Strecken und Optionen sorgt für viel Spaß. Die Lags stören aber.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ dichte Vegetation + enorme Weitsicht + 3D-Cockpits + hübsche Fahrzeuge + Gebäude etwas detailarm	8/10
SOUND	+ vier unterschiedliche Radiosender + gute Effekte + knackige Motorensounds... + ...aber nicht alle davon	8/10
BALANCE	+ leichter Einstieg + Anspruch steigt stetig an - Niveau der Aufgaben schwankt + gelegentlich zu schwere Missionen	7/10
ATMOSPHÄRE	+ offene, stimmige Welt + lebendige Strecken + Wetter - Ruckler bei Online-Rennen - nur optisches Schadensmodell	9/10
BEDIENUNG	+ sehr gut mit Tastatur und Lenkrad + automatisches Speichern - Gamepads etwas zu empfindlich - fummelige Menüs	9/10
UMFANG	+ riesige Welt + massenhaft Missionen + großer Fuhrpark + zahlreiche Rennmodi + großartige Online-Einbindung	10/10
FAHRVERHALTEN	+ arcade-lastig, aber anspruchsvoll + Autos lenken sich sehr unterschiedlich - Motorrad-Steuerung schwammig	8/10
KI	+ Gegner fahren aggressiv + KI verhält sich fast menschlich - kein Pulkfahren - KI macht nicht nachvollziehbare Fehler	9/10
TUNING	+ Klamotten für den Fahrer - nur geringe Auswahl bei Lackierungen und Felgen - wenig Leistungstuning möglich	6/10
STRECKENDESIGN	+ unterschiedliche Klimazonen + Strecken für jeden Anspruch + individuelle Online-Turniere + auf Dauer wenig Abwechslung	9/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: OFFENE WELT, RIESIGER UMFANG – MACHT SPASS!



► DVD:
· Video-Special
· Historien-Video

► GAMESTAR.DE:
Screenshot-Galerie
QUICKLINK [B378](#)



► USK:
ohne Altersbeschränkung



► WIN VISTA 32 BIT
· läuft
· 5,1-Sound mit X-Fi

Genial einfach, einfach genial

VIRTUA TENNIS 3

Next-Gen für jeden! Segas actionreicher Tennisspaß sieht selbst auf älteren PCs so gut aus wie auf Sonys Highend-Konsole Playstation 3.



Übersteiger, Bananenflanke, schneller Konter: Für solche Kunststücke benötigen Sie in **Fifa 07** neun Gamepad-Tasten, zwei Analog-Sticks und ein Steuerkreuz. Passierschlag, Becker-Hecht, Schmetterball: Für solche Kunststücke benötigen Sie in **Virtua Tennis 3** drei Gamepad-Tasten und einen Analog-Stick. Das kapiert jeder innerhalb von Minuten, wirklich beherrschen werden Sie die actionreichen Ballwechsel jedoch erst nach vielen unterhaltsamen Stunden. Die Konsolen-

Sie sich zunächst mit einem mächtigen Editor einen eigenen Spieler, mit dem Sie nun Stück für Stück die Weltrangliste erklimmen. Anfangs starten Sie auf Position 300 in unbedeutenden Challenger-Cups im thailändischen Phuket oder an der Goldküste (Australien). Erst wenn Sie die Top 50 erreichen, dürfen Sie an Grand-Slam-Turnieren wie Wimbledon oder French Open teilnehmen. Unlogisch: Bereits zu Karrierebeginn treffen Sie ausschließlich auf die 20 lizenzierten Tennisstars, darunter Tommy Haas, Maria Sharapova, Venus Williams und Rafael Nadal. Computergenerierte Fantasiegegner fehlen. Da sich die KI-Stärke der Bedeutung des Turniers anpasst, fegen Sie deshalb anfangs selbst den Weltranglistenersten Roger Federer souverän vom Platz.

nau vier Ballwechseln den Punkt machen müssen. So lernen Sie einerseits sämtliche taktischen Feinheiten eines Tennismatches und verbessern andererseits die elf Charakterwerte Ihres Spielers – von der Aufschlaggeschwindigkeit bis zur Beinarbeit bei Sidesteps. Dieses rollenspielähnliche Aufleveln funktioniert automatisch und nach dem **Oblivion**-Prinzip: Wer Volleys am liebsten mit der Vorhand schlägt, steigert seine Werte dort erheblich schneller als für die Rückhand.



Doppeltturnier im Karrieremodus: Unseren Partner Roger Federer haben wir ans Netz beordert.

Früchte sammeln und Aliens vertreiben! Klingt absurd, macht jedoch einen Heidenspaß und erfordert erstaunlich viel Gamepad-Geschick. So müssen Sie nicht nur mit gezielten Topspin-Schlägen die außerirdischen Kanonentürme zerstören, sondern gleichzeitig auch ihren Geschossen ausweichen. Einen Großteil der Minispiele

FACTS

- > 20 lizenzierte Spieler
- > 20 Tennisarenen
- > 11 trainierbare Charakterwerte
- > 33 Turniere
- > 12 Minispiele

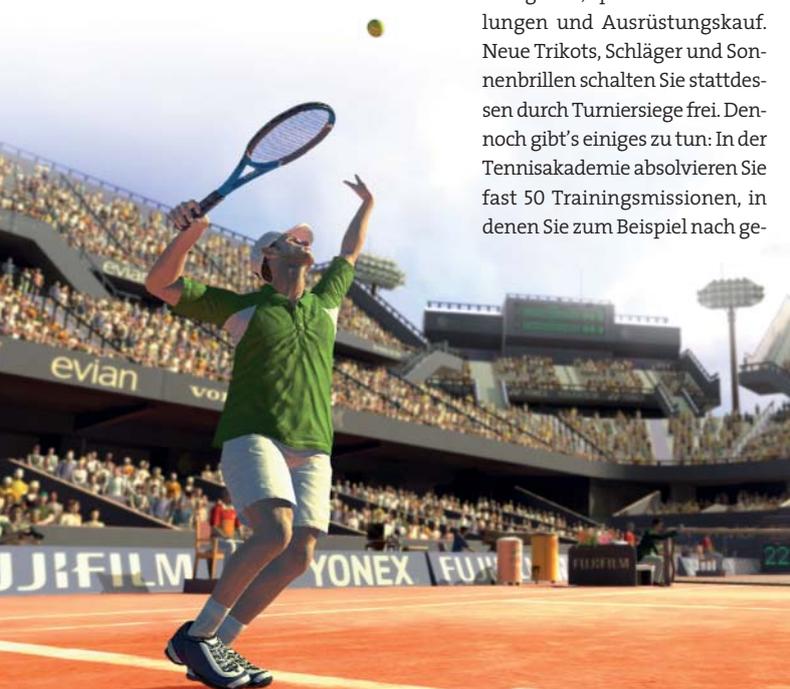
Umsetzung von Sumo Digital beweist eindrucksvoll, dass Sportspiele kein Komplexitätswunder sein müssen, um langfristig zu motivieren.

Von 300 auf 1

Wie Sie die Tasten für Topspin, Slice und Lob am effektivsten einsetzen, lernen Sie am besten im Karrieremodus. Hier basteln

Talentförderung

Anders als **Top Spin 2** verzichtet die Karriere von **Virtua Tennis 3** auf Management-Elemente wie Preisgelder, Sponsorenverhandlungen und Ausrüstungskauf. Neue Trikots, Schläger und Sonnenbrillen schalten Sie stattdessen durch Turniersiege frei. Dennoch gibt's einiges zu tun: In der Tennisakademie absolvieren Sie fast 50 Trainingsmissionen, in denen Sie zum Beispiel nach ge-



IM VERGLEICH MIT TOP SPIN 2



Virtua Tennis 3



Top Spin 2

Präsentation	detailliertere Spielermodelle, bessere Animationen	●	schönere Tennisarenen, mehr atmosphärische Details	●
Lizenzen	20 aktuelle Tennis-Stars, ansonsten keine Lizenzen	●	originalgetreue Spieler, Stadien und Ausrüstung	●
Zugänglichkeit	mit drei Knöpfen alles im Griff, was schnelle Erfolge garantiert	●	12 Knopfkombinationen erfordern viel Einarbeitungszeit	●
Realismus	keinerlei Simulationsanspruch, jeder Ball landet im Feld	●	glaubwürdige Ballwechsel mit realistischen Fehlerquoten	●
Karrieremodus	mehr Minispiele, aber deutlich weniger Einflussmöglichkeiten	●	alles drin, vom Sponsoring bis zur Trainerverpflichtung	●
Minispiele	ebenso abgedreht wie kurzweilig und multiplayer-tauglich	●	deutlich ideenärmer und nur im Karrieremodus verfügbar	●
Ergebnis	● ● ●		● ● ● ●	



Netzangriff von **Maria Sharapova**: Dank der simplen und präzisen Steuerung behalten Sie die hübsche Russin auch in der Verfolgerperspektive stets unter Kontrolle.

können Sie auch im Multiplayer-Modus ausfechten. Und sich an den wüsten Beschimpfungen von bis zu drei Freunden ergötzen, weil Sie ihnen mal wieder die punktespendende Ananas vor der Nase weggeschnappt haben. Stimmung garantiert!

Fehlerlose Ballwechsel

Derart gestählt durch die Minispiele feiern Sie schnell Ihre ersten Turniersiege. Frustrmomente können Sie getrost vergessen, vor allem dank der traumhaft präzisen Steuerung – egal ob mit Gamepad oder Tastatur, egal ob aus der Vogel- oder der Schulterperspektive. Der Schlüssel zum Sieg liegt bei **Virtua Tennis 3** im Antizipieren, wo-

hin Ihr Gegner den Ball spielt. Denn je eher Sie diese Position erreichen, desto länger kann Ihr Spieler zum Schlag ausholen und desto härter drischt er den Filzball über das Netz. Anders als in **Top Spin 2** landet unabhängig vom Timing jeder Ball im Feld – Sie können also nicht auf die Fehler des Gegners hoffen, sondern müssen ihn gezielt ausspielen. Die Folge: ebenso flüssige wie spektakuläre Ballwechsel mit mehr Becker-Hechtsprüngen pro Partie als in der gesamten Karriere des Namensgebers Boris. Mit einer realistischen Tennis-Simulation hat das freilich nur noch wenig zu tun.

Grundlinienzwerge und Aufschlaggiganten

Anfangs reicht es noch, den Gegner mit Topspins immer weiter aus dem Feld zu treiben, um den Punkt schließlich mit einem Schlag in die offene Seite zu gewinnen. Doch spätestens in den Turnieren der Advantage-Serie (ab Weltranglistenposition 204) müssen Sie taktisch spielen, um gegen die cleveren und originalgetreu simulierten Tennisstars eine Chance zu haben. So locken Sie den kleinen Grundlinienflit-

zer Sébastien Grosjean zunächst mit einem Stoppball (Slice + Stick nach unten) ans Netz, um ihn dann mit einem hohen Lob zu überlisten. Andy Roddick drängt

Sie mit seinen Hammeraufschlägen sofort in die Defensive? Dann nehmen Sie eben mit unterschrittenen Returns das Tempo aus dem Spiel. Ebenso

TECHNIK-CHECK

TECHNIK-TIPPS

- Die Auflösung können Sie nur außerhalb des Spiels ändern. Das Konfigurationsprogramm finden Sie im Startmenü.
- Bereits ab einer GeForce 6600 GT oder einer Radeon 9800 können Sie ohne Bedenken Kantenglättung aktivieren.

Die weit verbreitete Breitbildauflösung von 1680x1050 unterstützt Virtua Tennis 3 nicht.

CHECKLISTE

- 3,9 GByte Speicherplatz
- 2,0 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT VIRTUA TENNIS 3 AUF IHREM PC

So geht's: Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihre CPU **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeignete Einstellung **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist die Grafikkarte ausschlaggebend.

1		9250	9600 Pro	9800 XT							
Grafikkarte	GeForce 6	6200	6600 GT	6800 GS	6800 Ultra						
	Radeon X100	X300	X600 Pro	X700 Pro	X800 XL	X850 XT					
	GeForce 7			7300 GS	7600 GT	7800 GT	7950 GT	7900 GTX	7950 GX2		
	Radeon X1000			X1300	X1600 XT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX			
	GeForce 8								8800 GTS	8800 GTX	
2		1800+	2600+	3200+							
Prozessor	Pentium 4	2,0 GHz	2,4 GHz	3,0 GHz	3,8 GHz						
	Athlon 64				3200+	3500+	4000+	FX-57			
	Pentium D				915	950		965 XE			
	Athlon 64-X2				3800+	4400+	5000+	FX-62			
	Core 2 Duo						E6300	E6600	X6800		
3		128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	3.072		
Legende	4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1280x1024, maximale Details, Aktiviert: Texturfilter, weiche Schatten					läuft so flüssig: 1600x1200, maximale Details, Aktiviert: Texturfilter, weiche Schatten, Kantenglättung: Stufe 3			
		ruckelt stark									



In der Karriere wählen Sie auf einem **Erdball** die nächsten Turniere und Trainingsmaßnahmen.



Multiplayer-Spaß mit Minispielen: Links sammeln Daniel und Heiko um die Wette **Früchte**, rechts duellieren sie sich in einer Partie **Tennis-Curling**.

wie die Stärken des Gegners müssen Sie auch die eigenen Charakterwerte in Ihre Taktik einbeziehen. Und natürlich springen die Bälle auf Sandplätzen langsamer ab als auf dem heiligen Rasen von Wimbledon – »Serve and Volley« empfiehlt sich deshalb nur auf Letzterem.

Grafische Meisterleistung

Egal, ob Sie nun bevorzugt ans Netz stürmen oder lieber die Grundlinie beackern: Ihr Spiel wird großartig aussehen! Denn die Spielermodelle und Animationen sind das Beste, was das

Sportgenre auf dem PC derzeit zu bieten hat. Auf dem Gesicht von Tommy Haas erkennen Sie jeden einzelnen Leberfleck, sein T-Shirt wirft beim Laufen realistische Falten. Die Tennisplätze fallen demgegenüber ein wenig ab: Auf den Tribünen steht Papp-Publikum, Partikeleffekte wie aufwirbelnder Sand fehlen. Dennoch sieht **Virtua Tennis 3** auf dem PC ebenso gut aus wie auf der Playstation 3. Angesichts der verblüffend niedrigen Hardware-Anforderung eine echte Meisterleistung der Programmierer!

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3630

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Ehrlich gesagt musste mich Heiko zwingen, Virtua Tennis 3 zu spielen, denn der weiße Sport interessiert mich nicht die Bohne. Doch nach dem ersten Match war es um mich geschehen. Das Spiel ist derart zugänglich, dass es eine wahre Freude ist. In lustigen Minispielen erlerne ich die kinderleichte Steuerung, schlage Tennisbälle wie ein Profi übers Netz und zeige hinterher Superstars wie Roger Federer, wer der Chef auf dem Platz ist. Klar, Tenniskönner sollten zum realistischeren Top Spin 2 greifen, für Einsteiger hingegen ist Virtua Tennis 3 die beste Möglichkeit, sich mit dem Sport anzufreunden.



»Tennis leicht gemacht«

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Virtua Tennis 3 erinnert mich auf wunderbare Weise daran, warum ich vor über 20 Jahren den Sportspielen verfallen bin: Klassiker wie Microprose Soccer oder Great Courts 2 hatte jeder dank der supersimplen Steuerung binnen Sekunden kapiert, und trotzdem entdeckte man selbst nach wochenlangem Spielen noch neue Tricks. Zahllose durchzockte Nächte mit den Kumpels waren die logische Folge. Diese längst vergessen geglaubte Faszination erlebe ich nun wieder mit Virtua Tennis 3 – ein tolles Gefühl!

Etwas enttäuscht hat mich allerdings der Karrieremodus: Wo Top Spin 2 mit Preisgeldern, lizenzierten Ausrüstung und Sponsorenverträgen protzt, reiht Virtua Tennis 3 nur Turniere und Minispiele aneinander. Wenn ich allein die Weltrangliste erklimmen will, spiele ich deshalb nach wie vor lieber Top Spin 2. Sobald aber die Freunde ins Haus einfallen, hat die Simulation Pause, und es regiert das fröhliche Filzballprügeln von Virtua Tennis 3.



»Wie früher, nur schöner«

VIRTUA TENNIS 3 SPORT

ENTWICKLER Sumo Digital (Outrun 2006, GS 08/06: 58 Punkte)
 PUBLISHER Sega
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 24 S. Handbuch

TERMIN (D) 30.3.2007
 CA. PREIS 45 Euro
 USK ohne Altersbeschr.



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 20 Stunden

Die Langzeitmotivation leidet unter dem fehlenden Online-Modus.

GENRE: SPORT	keine	komplett
LIZENZ	keins	komplex
MANAGEMENT	keine	ausgefeilt
SPIELABLAUF	Action	Simulation
KARRIERE	keine	Simulation
REALISMUS	Arcade	Simulation

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	<input checked="" type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input type="checkbox"/> Geduld <input type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input checked="" type="checkbox"/> Vorausplanung <input type="checkbox"/> Mikromanagement <input type="checkbox"/> Teamfähigkeit

EINSTIEG leicht schwierig
 SPIELMECHANIK einfach komplex
 SPIELTEMPO langsam schnell

HILFEN Tennis-Akademie, vier Schwierigkeitsgrade
 SPEICHERSYSTEM Automatisch nach jeder Karriereweche

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X600 / X700 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9700 / 9800 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6800 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X800 XL <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X850 XT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1900 XT <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7900 GTX
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 256 MB RAM 4,0 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 512 MB RAM 4,0 GB Festplatte Gamepad	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 512 MB RAM 4,0 GB Festplatte Gamepad	

PROFITIERT VON –
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ k. Angabe
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER) Einzel (2), Doppel (2), Turnier (2), Minispiele (4)
 SPIELTYPEN An einem Rechner
 DEDICATED SERVER –
 FAZIT Unkomplizierter Tennisspaß. Minispiele sind echte Stimmungskanonen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ superflüssige Animationen + hochdetaillierte Spieler + minimale Hardware-Anforderungen + keine Partikeleffekte - keine Partikeleffekte	9/10
SOUND	+ realistische Geräuschkulisse + klar abgemischte Surround-Effekte - nervige Fahrstuhlmusik	8/10
BALANCE	+ leicht zu lernen, schwierig zu meistern + hilfreiche Tennis-Akademie + vier gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade	10/10
ATMOSPHERE	+ 20 originalgetreue Tennis-Stars + lebendiges Platzumfeld - weder Stadien- noch Ausrüstungslizenzen	7/10
BEDIENUNG	+ wunderbar präzise Steuerung, egal ob mit Gamepad oder Tastatur - keine Force-Feedback-Unterstützung	9/10
UMFANG	+ motivierende Karriere + 12 durchweg unterhaltsame Minispiele - fehlender Online-Modus	8/10
REALISMUS	+ actionreiche, stets nachvollziehbare Ballwechsel - Inflation von Schmetterbällen und Becker-Hechtsprüngen	7/10
KI	+ unterschiedliche Spielweise je nach Tennis-Star + nutzt den gesamten Platz - macht kaum unerzwingene Fehler	9/10
MANAGEMENT	+ durchdachtes Fähigkeiten-System + freischaltbare Ausrüstung - keine Preisgelder und Sponsoren	8/10
SPIELZÜGE	+ nur drei Knöpfe erlauben jede Tennis-Finesse + taktisches Zusammenspiel von Position und Schlag-Timing	10/10

PREIS/LEISTUNG GUT

FAZIT: WUNDERSCHÖNER TENNISSPASS.



► DVD: Test-Check



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 3615



► USK: ohne Altersbeschränkung



► WIN VISTA 32 BIT läuft
 · 5.1-Sound mit X-Fi

Die 92. Minute

FM 07 VERLÄNGERUNG

Die Erweiterung zu EA Sports' Trainersimulation Fussball Manager 07 optimiert das Hauptprogramm, bringt aber sonst nicht viel Neues.



Wenn Sie sich als **Spielertrainer** versuchen wollen, klicken Sie sich zu Beginn einen Kicker zusammen.

WAS IST NEU?

- Spielertrainerkarriere
- 4 deutsche Originalstadion
- 8 int. Stadion
- neuer Halbzeitschirm
- neue Statistiken
- optimierte Spieler-Neubewertungen
- beschleunigter Wochenablauf

Den **FM 07** kennen Sie vermutlich bereits, daher verzichten wir an dieser Stelle auf eine Beschreibung des Hauptprogramms und kommen gleich zur Nachspielzeit. Die gravierendste Neuerung ist die Spielertrainerkarriere. Bisher konnten Sie zusätzlich zum Management-Part einen einzelnen Spieler per Gamepad in den

Matches steuern, jetzt lenken Sie sich selbst. Dazu erstellen Sie sich zu Beginn des Spiels wie in einem Rollenspiel einen Kicker, indem Sie eine vorgegebene Punkteanzahl auf Werte wie »Aggressivität«, »Schusskraft« oder »Torriecher« verteilen. Alter, Aussehen, Gewicht und Größe können Sie selbst festlegen. Was unrealistischerweise dazu führt, dass Sie als 20jähriger Nachwuchsstürmer gleichzeitig Cheftrainer vom FC Bayern sein können. Zudem vergleicht das Spiel das Managerbild nicht mit dem Spielerbild, Sie sehen also in dem einen Menü anders aus als im anderen. Schlimm ist das aber nicht. Wir sind allerdings der Meinung, dass dieser Teil, der ja Gamepad-Einsatz erfordert, nicht recht zum restlichen Spiel passt und von den zentralen Mechanismen eines Managementspiels eher ablenkt.

Und sonst noch?

Die restlichen Neuerungen bewegen sich knapp über Patch-Niveau: beseitigte Fehler, erweiterte Statistiken, viele kleine Komfortfunktionen, neue Spielerbildchen, neue Originalstadion (darunter die wunderschöne Allianz-Arena) et cetera. Lo-

benswert ist der beschleunigte Spielablauf, der in jeder Saisonwoche einige vorher sinnlos mit Warten vergeudete Lebensminuten einspart. Wichtiger ist aber das Abwertungssystem, bei dem die Kicker zwischen zwei Saisons neu eingestuft werden. Das ist spannend gemacht und bereichert das Spiel. Außerdem hübsch: der deutlich ausgebauten Halbzeitschirm, der

die Analyse erleichtert und so bessere Resultate ermöglicht. Das, was in der Kabine passiert, hat ja im Fußball nahezu mythischen Rang (»Die Jungs kommen mit völlig veränderter Einstellung wieder auf den Platz«, sagen Sportreporter gerne) – da ist es schön, dass EA Sports dem mehr Raum gibt.

- WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2950
- ORIGINALTEST IN GAMESTAR 12/06

GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Die »Verlängerung« ist eigentlich gar keine, denn den FM07 kann man mit und ohne Addon locker endlos spielen. Die Erweiterung lässt sich eher mit dem Einkauf eines brasilianischen Mittelfeldmotors vergleichen, denn sie verbessert an vielen Stellen den Spielfluss. Wie das eben mit gut bezahlten Söldnern oft so ist: Der Einsatz lohnt sich nur, wenn man die eigene Taktik und Spielweise auf ihn ausrichtet. Man kann FM07 mit installierter Verlängerung spielen und merkt kaum, dass das Addon da ist – es fordert den Ball sozusagen nicht. Wählt man aber für sich die nette neue Spielertrainer-Karriere oder nutzt man die optimierte Halbzeitpause vernünftig, dann wird man den Einkauf nicht mehr missen wollen.



»Pfostenschuss«

Neuerung: In der **Halbzeitpause** haben Sie jetzt mehr Möglichkeiten, auf Ihr Team einzuwirken.



FM 07: VERLÄNGERUNG FUSSBALLMANAGER-ADDON

ENTWICKLER: Bright Future (FM 07, GS 12/06: 87 Punkte)
 PUBLISHER: EA Sports
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 16 S. Handbuch

TERMIN (D): 21.2.2007
 CA. PREIS: 20 Euro
 USK: ohne Beschränkung

ANSPRUCH	EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FÜR ÄLTERE PCs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FÜR STANDARD-PCs	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
FÜR HIGHEND-PCs	3	4	5	6	7	8	9	10		

TECHNIK

	FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKARTEN
MINIMUM	1,4 GHz Intel XP 1400+ AMD	1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD	2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD	Radeon 9500 / 9600 Geforce 6600 GT
STANDARD	256 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM	Radeon X600 / X700 Radeon 9700 / 9800 Geforce 6800 GT
OPTIMUM	3,0 GB Festplatte	3,0 GB Festplatte Analog-Gamepad	3,0 GB Festplatte Analog-Gamepad	Radeon X800 XL Geforce 7600 GT Radeon X850 XT Radeon X1900 XT Geforce 7900 GTX

PROFIERT VON: Analog-Gamepad
 BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ: SecuROM
 TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER GUT

SPIELMODI (SPIELER): Wie Solospiel (4)
 SPIELTYPEN: An einem PC
 DEDICATED SERVER: Nein
 FAZIT: Viele Konfigurationsmöglichkeiten, spannende Hotseat-Partien

SERVERSUCHE: -
 MULTIPLAYER-SPASS: 50 Stunden

BEWERTUNG

GRAFIK	schöne, klare, farblich anpassbare Menüs viele neue, gut eingesetzte Fotos 3D-Szenen nicht verbessert	7/10
SOUND	viele Fangesänge passende Stadionkulisse eigene MP3s einbindbar teils unsinnige Kommentare	8/10
BALANCE	Schwierigkeitsgrad variabel Hilfe durch Assistenten Siege und Niederlagen nicht immer nachvollziehbar	8/10
ATMOSPHÄRE	Lizenzen und Spielerfotos gut recherchierte Spielerwerte schönes Drumherum (Privatleben u.a.) kleine Textfehler	8/10
BEDIENUNG	durchdachte Menüs Tastaturbefehle für Taktikänderungen während der Matches Eingewöhnung nötig lange Ladezeiten	9/10
UMFANG	neue Stadione, neue Statistiken neuer Spielertrainer-Modus nicht alle Probleme behoben zu wenige neue Features	5/10
REALISMUS	eigentlich nahezu perfekt, aber... viele kleine Fehler bei Textausgabe im Spiel, in Pressegesprächen, bei Kommentaren	9/10
KI	eigene Spieler halten sich an Taktik-Befehle gute Assistenten, die aber auch mal Fehler machen hie und da kleine Macken	9/10
MANAGEMENT	unglaubliche Entscheidungsvielfalt alle Aufgaben delegierbar gutes »Ich bin der Trainer«-Gefühl	10/10
SPIELZÜGE	Spieler verhalten sich passend zu Vorgaben Spielweise der Mannschaft voll bestimmbar taktische Winkeltzüge möglich	9/10

PREIS/LEISTUNG **BEFRIEDIGEND** SOLOSPIELZEIT unbegrenzt
 FAZIT: **ORDENTLICHES ADDON, EHER WAS FÜR FANS.**



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 3568



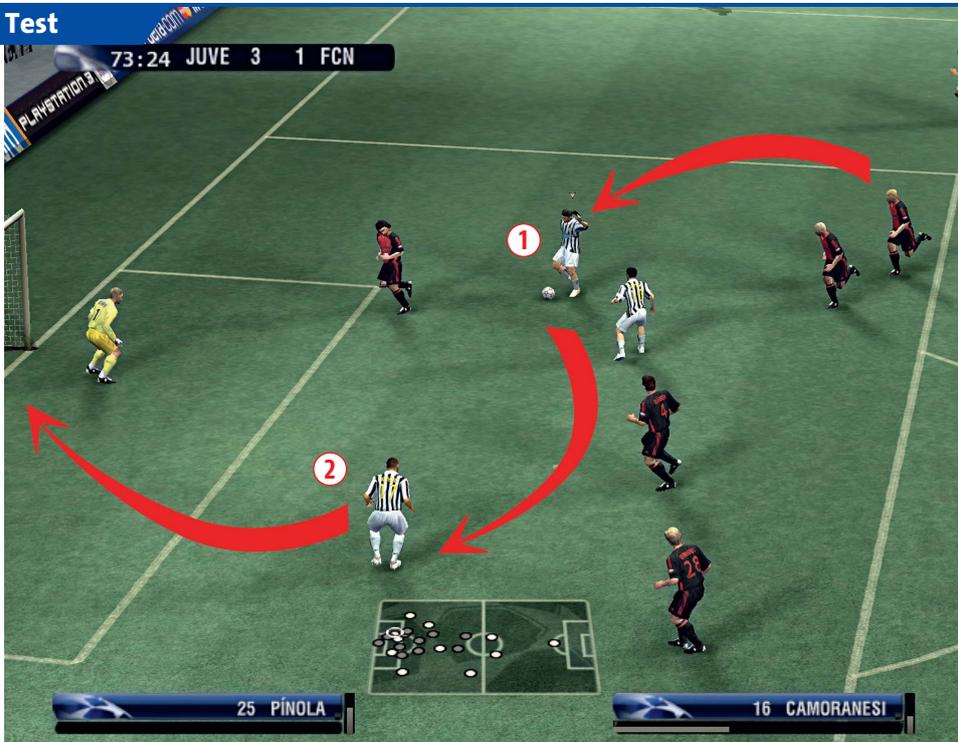
ADDON: Hauptprogramm benötigt



USK: ohne Altersbeschränkung



WIN VISTA 32 BIT läuft



Wir nutzen mit Mauro Camoranesi ① eine der seltenen Schwächen in der KI-Defensive aus. Kurz darauf schießt Stürmer-Star David Trézéguet ② unsere Jungs von Juventus Turin mit einem Volleyschuss zum 4:1. (1600x1200)



Im **Karrieremodus** müssen Sie teils spannende Missionen erfüllen.



Eckbälle können Sie nun schnell ausführen – das bringt aber nichts.

Neuer Titel, altes Spiel

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007

Das Turnier der europäischen Spitzenvereine läuft derzeit auf Hochtouren. Auf dem PC bleibt der passende Fifa-Ableger wegen fehlender Neuerungen weit hinter den Erwartungen zurück.

Es sind noch acht Minuten zu spielen, die Mannschaft liegt 0:2 hinten. Wir wissen: Verliert unsere Elf, ist nicht nur der Traum vom Pokal dahin, sondern auch unser Manager stinksauer. Immerhin hat er uns vor dem Spiel den Auftrag erteilt, mindestens ein Unentschieden zu erreichen. Wem das bekannt vorkommt: Solche handlungsbasierten Missionen gab's bereits im Vorgänger. Aber spielerische Neuerungen suchen Sie in EA Sports' **Uefa Champions League 2006-2007** ohnehin vergeblich.

Die Mission zählt

Die »Triple-Modus« genannte Kampagne ist wie schon beim Vorgänger hochgradig motivierend. Denn um die zu meistern, müssen Sie Missionen absolvieren, die nicht zwangsläufig einen Sieg voraussetzen. Beispielsweise verlangt der Manager, dass der Stürmer-Neuling mindestens 75 Minuten auf dem Platz steht, auch wenn Sie dafür Ihren torgefährlichen Star auf die Bank setzen müssen. In einem anderen Spiel sollen Sie mindestens ein Unentschieden

erreichen. Klingt einfach – nicht aber, wenn Sie im Rückstand sind und die erste Halbzeit bereits gespielt worden ist. Allerdings schwankt das Niveau der Aufgaben. Beispielsweise sollen Sie in einer Mission innerhalb weniger Minuten mindestens zwei Tore schießen. Kurz darauf reicht ein simpler Sieg, wofür Sie ein komplettes Spiel Zeit haben.

Wie schon beim letzten **Uefa** krankt auch die neue Ausgabe an der schwachen Präsentation: Mehr als öde Texteinblendungen für Zeitungsberichte und Missionsbeschreibungen bekommen Sie nicht zu sehen.

Spieler-Streik

In Sachen KI hat sich ebenfalls nichts getan. Zwar agieren die



FOUL!

- Manchmal widersprechen die Wünsche der Manager den im Triple-Modus gestellten Aufgaben. Beispielsweise wird verlangt, Ronaldinho nicht spielen zu lassen. Bei der Spieleraufstellung hingegen meckert der Vorstand, wenn Sie den Star aus der Startelf nehmen. Resultat: Sie müssen wohl oder übel auf die Bonuspunkte verzichten.

- Durch einen Grafikfehler kicken Sie in seltenen Fällen eine schwarze Scheibe statt eines Fußballs über das Feld.
- Beim Beenden verändert das Spiel hin und wieder die Bildwiederholungsfrequenz Ihres Röhrenmonitors – trotz richtiger Hertz-Zahl im Anzeige-Menü der Grafikkarte. Das Problem lässt sich nur durch einen Neustart des Systems beheben.



Der **Unschärfefe**ffekt bei Wiederholungen nervt. Stellen Sie ihn am besten ab!



Der Detailgrad und die Animationen der Spieler sind gelungen, das Publikum hingegen nicht.

Gegner in der Defensive äußerst intelligent, einen vernünftigen Angriff bekommen die Jungs aber selbst auf dem höchsten der vier Schwierigkeitsgrade nur selten auf die Reihe. Ihre eigenen Spieler agieren ebenfalls eine Spur zu passiv. Das stört besonders in schnellen Kontern, bei denen Sie wegen der lauffaulen Kollegen plötzlich alleine auf den gegnerischen Torwart zurennen. Apropos rennen: Nach wie vor ist ein Spieler mit Ball so schnell unterwegs wie ohne. Das ist nicht nur unrealistisch, sondern macht auch Flankenläufe zu mächtig. Komisch: Zwar dürfen Sie auf Tastendruck schnelle Eckbälle, Freistöße oder Einwürfe ausführen, taktische Vorteile bringt das allerdings nicht. Denn das Spiel bricht zwar die langwierige Animation ab, die gegnerische Mannschaft ist aber trotzdem bereits auf die Situation eingestellt. Kleinere Verbesserungen zum Vorgänger gibt es hingegen bei der Ballphysik. Zum Beispiel fallen mehr kuriose Tore. An **Pro Evolution Soccer 6** kommt **Uefa** beim Realismus aber nach wie vor nicht heran.

Der Kessel kocht

Wo **Pro Evo** in Sachen KI und Ballphysik seit Jahren triumphiert, punktet **Uefa Champions League** bei der Atmosphäre. Das Publikum schmettert zumeist stimmige Gesänge in Surround-Sound durch das Stadion, Sebastian Hellmann und Tom Bayer (Premiere) kommentieren die Spiele gewohnt kompetent, und durch das umfassende Lizenzpaket sind bekannte Spieler wie Sebastian Schweinsteiger auf dem Platz gut zu erkennen. Der Umfang geht ebenfalls in Ordnung: 48 teils originalgetreue Stadien, Teams aus 27 Ligen und mehrere Spielmodi, in denen Sie beispielsweise eine komplette Champions League oder denkwürdige Momente alter Turniere nachspielen – letztere aber kurioserweise mit den aktuellen Kadern. Auf Nationalmannschaften oder Meisterschaften auf Landesebene müssen Sie allerdings verzichten. Ärgerlich ist auch die veraltete Technik: Obwohl das Spiel zeitgleich für die Xbox 360 erscheint, bietet die PC-Version Grafik auf Playstation-2-Niveau. **DM**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3588

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Man kennt das ja von Electronic Arts: Jede Marke wird aufs Äußerste ausgeschlachtet, seien es die Sims, Need for Speeds oder Fifas dieser Welt. Während sich diese Titel aber immerhin ein wenig weiter entwickeln, tritt Uefa Champions League in diesem Jahr auf der Stelle. Mit dem Resultat, dass mir immer weniger Gründe einfallen, warum ich vom grandiosen Pro Evolution Soccer 6 loskommen sollte. Gerade die Gegner-KI und Ballphysik kann einfach nicht mit dem Konkurrenten mithalten. Wenn Sie hingegen Wert auf aktuelle Lizenzen und eine stimmige Atmosphäre legen, sollten Sie zugreifen.



»Fußball-Recycling«



Die Stadien (hier die Allianz-Arena in München) wurden originalgetreu nachgebaut.

PC VS. XBOX 360

Neben einer besseren Grafik bietet die Xbox-360-Version von **Uefa Champions League 2006-2007** den Sammelkarten-Modus. Darin kaufen Sie mit Bonuspunkten Spielerkarten und stellen damit eine Mannschaft zusammen. Durch Bonusdecks (Therapeut, Torwarttrainer etc.) verbessern

Sie die Fertigkeiten Ihrer Elf und lassen Sie dann online gegen andere antreten. Nett: Wem ein Blatt fehlt, der kann unbenötigte Karten mit anderen Spielern tauschen. PC-Nutzern bleibt dieser Modus verwehrt.



UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007 SPORTSPIEL

ENTWICKLER	EA Sports (Fifa 07, GS 11/06: 82 Punkte)	TERMIN (D)	22.3.2007
PUBLISHER	Electronic Arts	CA. PREIS	40 Euro
SPRACHE	Deutsch	AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 20 S. Handbuch
		USK	ohne Altersbeschränkung

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHERD-PCs
1 2 3 4	5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,3 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel
1,3 GHz AMD	XP 1600+ AMD	XP 2200+ AMD
256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
3,2 GB Festplatte	3,2 GB Festplatte	3,2 GB Festplatte
	Gamepad	Gamepad

- 3D-GRAFIKARTEN**
- Radeon 9500 / 9600
 - Geforce 6600 GT
 - Radeon X600 / X700
 - Radeon 9700 / 9800
 - Geforce 6800 GT
 - Radeon X800 XL
 - Geforce 7600 GT
 - Radeon X850 XT
 - Radeon X1900 XT
 - Geforce 7900 GTX

PROFITIERT VON -

BILDFORMATE	4:3	5:4	16:9	16:10	KOPIERSCHUTZ	k. Angabe
TON	Stereo	4.0	5.1	6.1	7.1	

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER)	Wie Solo-Spiel (2)	SERVERSUCHE	Intern
SPIELTYPEN	Internet, an einem PC	MULTIPLAYER-SPASS	20 Stunden
DEDICATED SERVER	Nein	FAZIT	Langfristiger Spaß durch massenhaft Mannschaften und viele Optionen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ hübsche Stadien + vielfältige Animationen + hässliches Publikum + übertriebene Filtereffekte in den Wiederholungen	6/10
SOUND	+ meist korrekter Kommentar + vielfältige Fangesänge... + ... aber gelegentlich unpassend + wirrer Soundtrack	8/10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + Taktikerklärungen + für Profis zu leicht + Triple-Modus schwankt	7/10
ATMOSPHÄRE	+ viele neue Original-Spielergesichter + volle Lizenz-Packung + Regen und Flutlicht + öde Textfenster	9/10
BEDIENUNG	+ präzise im Spiel + kontrollierbare Abwürfe + wieder katastrophale Menüführung	7/10
UMFANG	+ Story-Modus + freischaltbare Boni + keine Nationalmannschaften + keine Landes-Meisterschaften	7/10
REALISMUS	+ deutlich verbesserte Ballphysik + Kollisionsverhalten + mehr kuriose Tore + Spieler mit Ball genauso schnell wie ohne	8/10
KI	+ hält sich an taktische Vorgaben + stark in der Defensive + schwach in der Offensive + Mitspieler zu passiv	7/10
MANAGEMENT	+ mit Transfers, Vereins- und Sponsorenvorgaben erstaunlich umfangreich + zu wenig Menü-Feedback	7/10
SPIELZÜGE	+ Taktiksystem + optionale Manndeckung + viele Spezialmanöver + Flankenläufe zu mächtig	8/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT SOLOSPIELZEIT 30 Stunden

FAZIT: GUTES FUßBALLSPIEL, ABER EIN FRECHER AUFGUSS.

