



DAS GEHÖRT ZUM GUTEN TON

ES MUSS KESSELN. Als Rennspielfan profitiere ich immens von der stets stärker werdenden Hardware. Aktuelle Grafikkarten zaubern Autos und Rennstrecken mit hohem Wiedererkennungswert auf den Monitor. Leistungsstarke CPUs ermöglichen Computergegner, die ähnlich wie menschliche Gegner fahren. Und seit es Lenkräder mit Force Feedback gibt, spüre ich die virtuellen Bodenwellen fast wie in echt. Nur ein Bereich kommt nicht so recht voran: der Sound. In wirklichen Leben höre ich den Unterschied zwischen vier, sechs oder zehn Zylindern. Da bohrt sich das Kreischen hoch belasteter Zahnräder bei 18.000 Umdrehungen ins Ohr. Doch selbst in **DTM Race Driver 2** klingt es nach Omis alter Nähmaschine. Liebe Entwickler, bitte nutzt die moderne Technik auch für Sound!

NIEDRIGE HALBWERTSZEIT. EA Sports schickt zur Fußball-EM natürlich den passenden **Fifa**-Ableger ins Rennen. Das Spektakel ist sauber umgesetzt, spielerisch sogar geringfügig besser als **Fifa 2004** – und ersetzt es damit in unserer Hitliste. Diese Entscheidung fiel schwer: Nach der EM interessiert mich **Euro 2004** nicht mehr, weil die spannende Bundesliga fehlt. Die Halbwertszeit der EM-Lizenz ist einfach zu gering.

INHALT

TESTS

DTM Race Driver 2	100
MVP Baseball 2004	103
Michael Schumacher Kart 2004	103
Euro 2004	104

GAMESTAR-SPORT-CHARTS JUNI

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 2004	Sportspiel	12/03	92%
2	DTM Race Driver 2	Rennspiel	NEU	91%
3	Colin McRae Rally 04	Rennspiel	04/03	90%
4	Tony Hawk's Pro Skater 4	Sportspiel	10/03	90%
5	F1 Challenge 99 - 02	Rennspiel	07/03	89%
6	NBA Live 2004	Sportspiel	01/04	89%
7	Nascar Racing 2003 Season	Rennspiel	04/02	89%
8	Pro Evolution Soccer 3	Sportspiel	12/03	88%
9	Tiger Woods PGA Tour 2004	Sportspiel	11/03	88%
10	Grand Prix 4	Rennspiel	07/02	88%
11	Fußball Manager 2004	Fußballmanager	01/04	87%
12	Euro 2004	Sportspiel	NEU	87%
13	Madden 2004	Sportspiel	11/03	87%
14	Need for Speed Hot Pursuit 2	Rennspiel	12/02	86%
15	Trackmania	Rennspiel	05/04	85%
16	Midnight Club 2	Rennspiel	09/03	85%
17	Rallisport Challenge	Rennspiel	12/02	84%
18	MotoGP 2	Rennspiel	07/03	83%
19	Virtua Tennis	Sportspiel	05/02	83%
20	World Championship Snooker	Sportspiel	02/04	83%
21	World Racing	Rennspiel	10/03	82%
22	Skispringen 2004	Sportspiel	01/04	81%
23	Live for Speed	Rennspiel	10/03	81%
24	Fußballmanager Pro	Fußballmanager	10/03	81%
25	Anstoss 4 Edition 03/04	Fußballmanager	12/03	80%

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

Meister aller Klassen

DTM RACE DRIVER 2



Vielfältiger Fahrspaß: Nur wer dicke Super-trucks genauso gut steuert wie Rallye-Autos oder neuen Tourenwagen, schafft es in der Story des Spitzenrennspiels bis zum Happy-End.

Eisernes Motorsport-Gesetz: Ein guter Fahrer beherrscht jedes Auto. Jaques Villeneuve gewann erst die Indy-car-Serie, dann die Formel-1-WM. Und nach neun Jahren in der Königsklasse startet Heinz-Harald Frentzen diese Saison fürs Opel-Werksteam in der Deutschen Tourenwagen Meisterschaft.

Eisernes Rennspiel-Gesetz: Ein guter PC-Pilot muss nur einen Fahrzeugtyp beherrschen, um in der jeweiligen Simulation Erfolge zu feiern – bis jetzt. Denn mit **DTM Race Driver 2** präsentiert Codemasters ein Rennspiel, das Sie fast die gesamte Bandbreite des vierrädrigen Motorsports erleben lässt – ohne dabei Fahrspaß und

Realismus irgendwie zu vernachlässigen.

Aufstieg in Ego-Perspektive

Herzstück von **DTM Race Driver 2** ist der Karrieremodus, der Ihren Auf-

stieg zum Starfahrer erzählt. Aus der Egoperspektive erleben Sie rund 40 Minuten aufwändig gerenderte Zwischensequenzen. Thema der Geschichte: Ihr Kampf mit elf weiteren Talenten um einen Platz im legendären Shark-Rennteam. Trotz einiger Klischees zwingt die spannende Story geradezu zum Weiterrasen – Sie wollen ständig wissen, was als Nächstes passiert!

Insgesamt schickt Sie der Karrieremodus durch acht Rennjahre und 32 Meisterschaften. Häufig haben Sie vor Saisonbeginn die Wahl zwischen zwei völlig unterschiedlichen Rennserien, etwa Formula Ford oder Stockcar-Liga. Das Auto ist jeweils vorgegeben, auf Startplatz und Tuning haben Sie ebenfalls keinen Einfluss. Um die nächste Stufe der Karriereleiter zu erklimmen, müssen Sie bestimmte Missionsziele erfüllen, die meist mit Ihren Konkurrenten zusammenhängen. So dürfen

Sie in einer Meisterschaft nicht mehr als zwei Plätze hinter dem Australier Stomper landen. Fair: Das Spiel speichert nach jedem Event automatisch, und Sie können die Rennen ohne Strafe beliebig oft neu starten.

Vielfalt auf Rädern

Sämtliche Rennserien, die im Verlauf Ihrer Karriere zur Wahl stehen, schalten Sie auch für Einzelrennen und Meisterschaften im so genannten Simulationsmodus frei. Ausnahme: Die namensgebende DTM dürfen Sie bereits beim ersten Spielstart fahren, inklusive sämtlicher Autos, Teams, Fahrer, Regeln und Strecken der Saison 2003. Dazu liefert Codemasters fünf weitere lizenzierte Meisterschaften wie V8 Supercars und Seat Leon Supercopa sowie 27 Fantasie-Rennserien. Dabei kennt die Abwechslung keine Grenzen: Sie fahren Rallye, Rallyecross, Straßenrennen, Super-



Pylonen-Kegeln mit dem Jaguar XKR.

trucks, Oldtimer-Events, Icaracing, Stockcar, Gran Touring und sogar eine Formel-1-ähnliche Meisterschaft.

Die 43 Strecken von **DTM Race Driver 2** sind eine bunte Mischung aus Realität und Fiktion. Zum Repertoire gehören der Hockenheimring, Laguna Seca, Offroad-Strecken in Griechenland und mehrere Stadtkurse durch Chicago. Anders als in der Karriere haben Sie im Simulationsmodus die volle Entscheidungsgewalt: Sie bestimmen Meister-



Im UK Rallycross fahren Sie querfeldein durch Brands Hatch.



Die Trucks machen aus der Cockpit-Perspektive am meisten Spaß.

INFO

- > 33 Rennserien
- > 35 Autos
- > 43 Strecken
- > rund 40 Minuten Filmsequenzen
- > 7 Tuning-Optionen



Mit unserem Abt-Audi TT rasen wir durch die steile Zielkurve des EuroSpeedways. Die DTM-Strecke in Sachsen ist einer der spannendsten Kurse des Spiels. (1600x1200)

schaftsumfang, Rundenlängen, Pflicht-Boxenstopps und Qualifying. Auf Wunsch dürfen Sie hier auch zum Schraubenschlüssel greifen und Ihr Auto mit sieben Tuning-Optionen wie Bremskraft oder Federung auf die nächste Strecke abstimmen – mit deutlich spürbaren Auswirkungen aufs Fahrverhalten.

Tür-an-Tür-Dramatik

Spannende Positionskämpfe sind das Salz in jeder Rennspiel-Suppe und die ganz große Stärke

von **DTM Race Driver 2**. Ihre KI-Konkurrenten drängeln, weichen Unfällen aus, überholen aus dem Windschatten, leisten sich aber auch Fahrfehler – fast wie menschliche Gegner. Bei bis zu 21 Autos auf der Strecke entwickeln die Rennen dadurch eine fantastische Dynamik, Sie sind

fast ständig in packende Tür-an-Tür-Duelle verwickelt.

Im Karrieremodus passt **DTM Race Driver 2** die KI-Stärke automatisch an Ihre Rennergebnisse an. Ein gewagtes Experiment, das erstaunlich gut funktioniert: Während unseres Tests stieg der Schwierigkeitsgrad im gleichen

Maß wie unser fahrerisches Können, Frustmomente gab es so gut wie keine. Allein bei den seltenen Oval-Rennen haben uns die Computer-Kollegen zu häufig abgeschossen. Komfortabel: Im Simulationsmodus dürfen Sie die KI-Stärke stufenlos Ihren Fahrkünsten anpassen.

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Obwohl DTM Race Driver 2 auch kleinere Auflösungen anbietet, sollten Sie mindestens mit 1024x768 spielen. Darunter verpixeln die Kurse, Kurven können Sie dann nur schlecht einschätzen. Alle Grafikeinstellungen ändern Sie über ein externes Menü.

RAM/FESTPLATTE

DTM Race Driver 2 belegt bei minimaler Installation 1,2 GByte; die maximale Variante verschlingt 3,8 GByte Festplattenplatz. Obwohl Sie bereits mit 256 MByte RAM über die Rennpisten heizen können, empfehlen wir 512 MByte Arbeitsspeicher.

TUNING-TIPPS

- 1 Das Reduzieren der Auflösung bringt pro Stufe bis zu 20 Prozent mehr Frames.
- 2 Das Reduzieren der spielerisch irrelevanten »Autoreflexionen-Qualität« vermeidet Performance-Einbrüche, wenn viele Wagen zu sehen sind.
- 3 Auf leistungsschwachen Karten sollten Sie den Regler für die »Schattenqualität« auf »Aus« setzen, um die Performance zu steigern.
- 4 Lassen Sie den Punkt »Bildwiederholfrquenz festsetzen« ausgeschaltet; damit gewinnen Sie eine etwa 5 Prozent bessere Performance. **FG**

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS, 32 BIT UND 256 MBYTE RAM)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700 Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
600 MHz	800x600 1024x768										
900 MHz	1024x768 1280x1024										
1.200 MHz	1280x1024 1600x1200										

□ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich

FLORIAN STANGL

Das Spiel beginnt ungewöhnlich: Statt eines Intros sitze ich gleich im Rennwagen und fahre die erste Runde auf dem Hockenheimring, gefolgt von einer toll gemachten Cutscene. Und schon bin ich mitten im Rennzirkus und fühle mich wie ein Rennfahrer.

Fahrverhalten und KI sind genauso grandios und motivierend wie die Atmosphäre. In Sachen Abwechslung ist DTM Race Driver 2 ohnehin kaum zu toppen. Offen gesagt, bin ich bis auf den teils schwachbrüstigen Motorensound wunschlos glücklich!

»Fast wunschlos glücklich«





Florian und Heiko schlittern durch ein Iceracing-Duell.



Cesar (Mitte) ist einer Ihrer Haupt-Konkurrenten.

Steuerparadies

Codemasters hat das Kunststück geschafft, dass sich jedes der 35 völlig unterschiedlichen Autos glaubwürdig anfühlt – egal ob mit Tastatur, Gamepad oder Lenkrad. Der Luxuswagen Aston Martin DB9 liegt wie ein Brett auf der Straße, im



Unser spektakulärer Unfall in der australischen V8-Serie demonstriert das detaillierte Schadensmodell.

68er Mustang braucht jeder Schaltvorgang eine halbe Ewigkeit, und der dicke Brummi Ford 9000 schiebt beim Abbremsen gehörig nach. Rennspielexperten aktivieren im Optionsmenü die Pro-Simulation und erhöhen so nochmals den Realismusfaktor des Fahrverhaltens. Ein abrupter Tritt aufs Bremspedal kann dann schon den Dreher bedeuten.

Motoren in unseren Ohren doch arg synthetisch.

Multi-Rasen ohne Spaßbremsen

Wer selbst die schlauesten KI-Piloten weit hinter sich lässt, darf in **DTM Race Driver 2** per Splitscreen, Internet oder Netzwerk mit bis zu elf mensch-

lichen Gegnern um die Wette rasen. Auf Wunsch komplettieren Computerfahrer das Feld. Anders als beim Vorgänger liefen bei unserem Test sämtliche Multiplayer-Partien ohne spürbare Lags oder Synchronisationsfehler. Einziger kleiner Kritikpunkt: Eine Speicherfunktion für längere Meisterschaften fehlt. **HK**

HEIKO KLINGE

Ganz ehrlich: Ich bin schon durch verdammt viele Rennspiele gerast, aber noch nie hatte ich dabei so viel Spaß! Die Präsentation ist topp, zahlreiche Original-Lizenzen liefern authentische Rennatmosphäre, und das Fahrverhalten findet genau den richtigen Kompromiss zwischen Beherrschbarkeit und Realismus. Am meisten begeistert mich aber die Gegner-KI: Dramatische Positionskämpfe im Sekundentakt treiben meinen Pulsschlag in neue Rekordhöhen.

Einschränkungen mit Sinn

Erbsenzähler mögen die eingeschränkten Möglichkeiten im Karrieremodus kritisieren, doch mich stört das nicht die Bohne. Denn in jedem Rennen ist meine Startposition genau so vorgegeben, dass ich hart um mein Meisterschaftsziel kämpfen muss, ohne überfordert zu werden. Da auch die Story deutlich spannender erzählt wird als im Vorgänger, gibt's selbst für Gelegenheitsraser keine Ausreden mehr. Dieses Spitzen-Rennspiel gehört zur Festplatte wie der Weltmeistertitel zu Schumi!

»Phänomenaler Fahrspaß«



Detailliertes Zerstören

Für ihren zweiten PC-Auftritt haben sich die DTM-Autos besonders hübsch herausgeputzt: Jeder noch so kleine Werbeaufkleber sitzt am richtigen Fleck, und die Streckenumgebung spiegelt sich in Echtzeit auf der Motorhaube. Ein extrem detailliertes Schadensmodell demonstriert effektiv jedes Einzelteil. Der Verlust des Außenspiegels lässt sich noch verschmerzen, doch ein abgerissener Heckspoiler kostet bereits gehörig Bodenhaftung, und eine Reifenpanne bedeutet gar das Ende des Rennens. Unfälle dürfen Sie zwar in spektakulären Replays bewundern, ärgerlicherweise fehlt jedoch eine Speicherfunktion für die Wiederholungen.

Dank sauber abgemischtem Surroundsound fliegt Ihnen das Blech aus allen Richtungen entgegen, allerdings röhren just die

DTM RACE DRIVER 2 RENNSPIEL

PUBLISHER: Codemasters, (0044 1926) 817 595
SPRACHE: Deutsch **RELEASE (D):** 23. 4. 2004
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 11 Seiten **CA. PREIS:** 45 Euro
MULTIPLAYER: 2 Spieler pro Original **USK:** ohne Beschr.

☒ Internet (12 Spieler) ☒ Netzwerk (12 Spieler) ☐ Modem ☒ an 1 PC (2 Spieler)

MULTIPLAYER-MODI: Meisterschaft, Einzelrennen

3D-GRAFIKARTEN:		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz CPU	1,4 GHz CPU	2,0 GHz CPU
GeForce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	128 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	1,2 GB Festpl.	3,8 GB Festpl.	3,8 GB Festpl.
GeForce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	GeForce 1/2 MX	Radeon 9000	Radeon 9800
GeForce 4 Ti	GF FX 5800/5900		Analog-Gamepad	Lenkrad

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

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten **SOLO-SPASS:** 50 Stunden **MULTIPLAYER-SPASS:** 30 Stunden

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

ALTERNATIVEN: Colin McRae Rally 04 (90%, GS 04/03) Bessere Fahrphysik, weniger Abwechslung.
 Need for Speed Underground (82%, GS 01/04) Kurzweilige Highspeed-Rennen.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- enorme fahrerische Vielfalt
- spannende Zweikämpfe
- glaubwürdiges Fahrverhalten
- Motivationskicks dank Story
- dickes Paket an Original-Lizenzen
- KI-Probleme bei Oval-Rennen
- kein Tuning und Qualifying im Karrieremodus
- Replays nicht speicherbar

GRAFIK: Sehr gut
SOUND: Gut
BEDIENUNG: Sehr gut
MULTIPLAYER: Sehr gut
PREISLEISTUNG: Sehr gut

FAZIT: ABWECHSLUNGSREICHER RENNSPIEL-MEILENSTEIN.

91

- CD/DVD: Video-Special
- DVD: Interaktiver Test
- TIPPS-TEIL: Taktiken
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
- QUICKLINK D22



An der Strandpromenade setzen wir im Windschatten zum Überholen an.



Die Würfe des Pitchers steuern Sie wie bei einer Golf-Simulation.

SCHUMI-KART 2004

Großer Fahrspaß in kleinen Flitzern.

Heutzutage zeigt Michael Schumacher der versammelten Formel-1-Konkurrenz das Heck, aber seine ersten Runden drehte er als Knirps bei Kart-Rennen. In **Michael Schumacher World Tour Kart 2004** steigt der virtuelle Schumi erneut in den

Miniflitzer – als Ihr Konkurrent im Kampf um die Meisterschaft. Dabei rasen Sie in drei Serien mit vier, fünf und acht Einzelrennen um den Sieg.

Das Streckendesign bietet reichlich Abwechslung und ermöglicht mit vielen Kurven die Kart-typischen Slides. Die Boliden fühlen sich realistisch an und reagieren direkt auf Lenkbewegungen – egal ob mit Tastatur, Lenkrad oder Gamepad. Größte Schwäche des Spiels ist die harmlose Gegner-KI: Wenn Sie nach der Qualifikation von ganz vorn starten, gibt's fast immer einen Start-Ziel-Sieg. Echte Herausforderung bietet nur der Mehrspielermodus, bei dem bis zu zehn menschliche Raser gegeneinander antreten. **GV**

GEORG VALTIN

»Ideal für zwischendurch«

Ja, mit den Karts über die gut designten Kurse zu brausen, macht jede Menge Spaß. Allerdings erlebe ich statt spannender Duelle gegen die KI-Gegner meist nur Alleinfahrten. Selbst wenn ich ohne Qualifikation vom letzten Platz starte, liege ich nach einer Runde meist einsam an der Spitze. Trotzdem: Für ein paar schnelle Fahrten zwischendurch ist das Spiel toll. Rennspielern mit dem Wunsch nach Dauermotivation und ernst zu nehmenden Gegnern empfehle ich DTM Race Driver 2.

MICHAEL SCHUMACHER KART 2004 RENN Spiel

PUBLISHER: Big Ben, (01908) 82 416
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 40 Seiten
 MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original

RELEASE (D): 30.4.2003
 CA. PREIS: 20 Euro
 USK: ohne Beschr.

Internet (10 Spieler) Netzwerk (10 Spieler) Modem an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: Einzelrennen

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	500 MHz CPU	800 MHz CPU	1,2 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	64 MB RAM	128 MB RAM	256 MB RAM
Radeon 9000	300 MB Festpl.	300 MB Festpl.	300 MB Festpl.
Geforce 3/3 Ti		Gamepad	Lenkrad
Geforce 4 Ti			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 10 Minuten SOLO-SPASS: 10 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 5 Stunden

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

GRAFIK:	Gut
SOUND:	Befriedigend
BEDIENUNG:	Sehr gut
MULTIPLAYER:	Gut
PREIS/LEISTUNG:	Gut

FAZIT: KURZWEILIGER, ABER ANSPRUCHSLOSER RENNSPASS.

71

MVP BASEBALL 2004

Der beste Grund, die Baseballregeln zu lernen.

Heimische Computerspieler kennen den Baseballschläger eher als destruktives Werkzeug aus Spielen wie **Mafia** oder **GTA Vice City**. Dass man die Holzkeule auch konstruktiv einsetzen kann, beweist EA Sports mit **MVP Baseball 2004**. Dank der genial umgesetzten Steuerung haben Batter erstmals in einer Baseball-Simulation die volle Kontrolle beim Keulenschwingen – ein gutes Gamepad vorausgesetzt. Per linkem Analogstick bestimmen Sie die Richtung Ihres Schlags, vom hohen Ball ins linke Außenfeld bis zum Aufsetzer zwischen erster und zweiter Base. Der rechte (empfehlenswerte) Analogstick kommt ebenfalls zum Einsatz, nämlich für Spezialmanöver wie Diving

Catches oder dem Rutschen zur Base. Einzelspiele und Homerunduelle eignen sich ideal für den Sportsnack zwischendurch. Das komplette Baseballmenü gibt's im Dynasty Modus, der bei Spielertransfers auch Ihre Manager-Qualitäten überprüft. **HK**

HEIKO KLINGE

»Baseball-Brillanz«

Sie kennen die Baseball-Regeln? Dann dürfen Sie noch fünf Prozent auf unsere Wertung draufpacken. Denn besser kann man den US-National-sport kaum umsetzen. Baseball-Unkundige lässt EA Sports jedoch im Stich, Tutorials fehlen.

Mein Tipp: Absolvieren Sie das interaktive Online-Training des deutschen Baseball-Profis Mitch Franke www.gamestar.de QUICKLINK: 3129. Das dauert zehn Minuten und erleichtert Ihnen den Einstieg in diese großartige Sportsimulation gewaltig.

MVP BASEBALL 2004 SPORT Spiel

PUBLISHER: EA Sports, (0190) 776 633
 SPRACHE: Englisch
 AUSSTATTUNG: Mini-Box, 2 CDs, 13 Seiten
 MULTIPLAYER: 2 Spieler pro Original

RELEASE (D): 30.1.2004
 CA. PREIS: 50 Euro
 USK: nicht geprüft

Internet (2 Spieler) Netzwerk (2 Spieler) Modem an 1 PC (2 Spieler)

MULTIPLAYER-MODI: Einzelspiel, Turnier

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	800 MHz CPU	1,6 GHz CPU	2,2 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9000	1,3 GB Festpl.	1,3 GB Festpl.	1,3 GB Festpl.
Geforce 3/3 Ti		Analoges Gamepad	Logitech Dual
Geforce 4 Ti			Action Gamepad

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 2 Stunden SOLO-SPASS: 100 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 5 Stunden

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

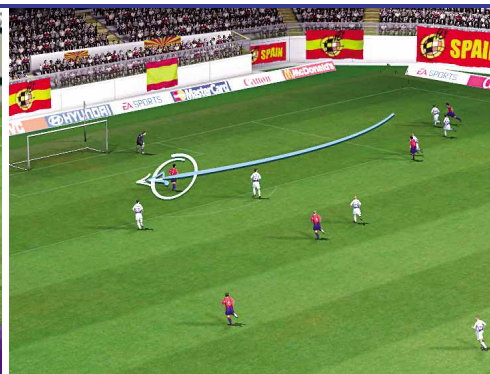
GRAFIK:	Sehr gut
SOUND:	Sehr gut
BEDIENUNG:	Sehr gut
MULTIPLAYER:	Befriedigend
PREIS/LEISTUNG:	Sehr gut

FAZIT: BASEBALL-SIMULATION MIT GRANDIOSER STEUERUNG.

84



Deutschlands Mittelfeld-As Michael Ballack setzt sich gegen die versammelte französische Hintermannschaft durch.



Gelungene Spielzüge analysiert das Programm automatisch.



Nach Fouls bilden sich realistische Spieler-Trauben.



Bolzen in Portugal

EURO 2004

Die Fifa-Serie läuft wieder auf – mit dem offiziellen Spiel zur Europameisterschaft. Lesen Sie, ob sich EA Sports diesmal gegen Pro Evolution Soccer 3 durchsetzt.

Deutschland wird Europameister! Zugegeben, im echten Leben trübt die Völlersche Gurken-Elf diesen Fan-Traum durch grottigen Schlafwagen-Fußball. Zumindest am PC können Sie Ballack, Kahn und Co. nun zeigen, wie's besser geht: Der **Fifa 2004**-Nachfolger **Euro 2004** widmet sich dem Uefa-Turnier in Portugal und hat auch spielerisch einige Neuerungen auf der Pfanne.

Im Angesicht der Stars

Größte Stärken von **Euro 2004** sind Präsentation und Atmosphäre. Zu Matchbeginn ertönen die Nationalhymnen der beiden Teams, während Kameraraschwenks die originalgetreuen Spieler-Gesichter zeigen. Bekannte Kicker wie Zidane erkennen Sie leicht. Auch alle Animationen wirken realistisch.

In den detaillierten Stadien erschallen Original-Fangesänge, darunter auch »Es gibt nur ein' Rudi Völler«. Surround-sound unterstützt **Euro 2004** allerdings nicht. Dicker Atmosphäre-Knick: Die Kommentatoren Steffen Simon und Monika Lierhaus zählen zu den schlechtesten der **Fifa**-Reihe.

Mit Holland zur EM

Euro 2004 bietet 51 Nationalteams, darunter Spitzenvertre-

ter wie Frankreich und Holland sowie schwache Nationen à la Estland. Vereinstams fehlen jedoch. Mannschaften dürfen Sie in Freundschaftsspielen sowie Fantasie-Turnieren und -Ligen (jeweils bis zu 20 Teilnehmer) antreten lassen. Oder Sie be-

streiten die (auf Wunsch zufällig ausgeloste) EM samt Qualifikation – motivierend.

Die Werte der Spieler wirken sich aus: Frankreichs flinker Stürmerstar David Trezeguet etwa rennt Ihrer Abwehr selbst dann davon, wenn Sie auf dem



Bei Freistößen erleichtert ein Fadenkreuz das Zielen



Die mit Zahlen markierten Spieler lenken wir per Off the Ball-Steuerung.



Szene aus einem Multiplayer-Match: Georgs deutsche Kicker bringen die Portugiesen (Michael) in Bedrängnis.

niedrigsten Schwierigkeitsgrad spielen. Weltklassemportler zeigen zudem besondere Schmankele wie Fallrückzieher.

Erlaufen und erobern

Die KI der **Euro 2004**-Kicker hat im Vergleich zu **Fifa 2004** zugelegt. Spieler versuchen nun, Pässe in den freien Raum zu erlaufen oder verlorene Bälle zurückzuerobieren. Allerdings bleiben Passempfänger immer

noch gelegentlich wie angewurzelt stehen, anstatt der Kugel entgegen zu laufen – so kann ein gegnerischer Verteidiger den Schuss ins Aus grätschen. Die Computersportler von **Pro Evolution Soccer 3** handeln eindeutig intelligenter.

Die KI der Torhüter ist erstklassig. Ecken und Flanken in den Strafraum fangen Kahn, Casillas und Co. meist sicher. Schwachstellen gibt es keine, Treffer fallen nur durch gute Vorbereitung oder einen der seltenen Alleingänge. Allerdings gilt bei **Euro 2004** das »Kick and Rush«-Prinzip: Mit Kurzpässen überbrücken Sie viel zu einfach Mittelfeld und gegnerische Abwehr, um dann per Flanke eine Torchance einzuläuten. **Pro Evolution Soccer 3** belohnt einen ruhigeren Spiel-aufbau und erinnert damit eher an realen Fußball.

Lust und Laune

Eine nette Neuerung ist das Moralsystem. Spieler, die sich verletzen oder oft am Tor vorbei schießen, verlieren schnell die Lust und treffen kaum mehr ins Schwarze. Die Stimmung eines Spielers sinkt zudem, wenn Sie ihn aus der Elf werfen. Es geht auch umgekehrt: Erzielte Tore bauen Kicker moralisch auf.

den einen zweiten Kicker. Den können Sie im freien Raum platzieren und so zum Beispiel ohne KI-Hilfe Doppelpässe spielen. Ähnlich wie in **Pro Evolution Soccer 3** dürfen Sie Ihren **Euro 2004**-Bolzbuben nun per zweitem Stick Kunststückchen befehlen, etwa Übersteiger. oder Dreher. Beide Tricks erfordern Übung. Im Trainingsmodus können Sie Spielzüge in Ruhe ohne Gegner pauken.

In Sachen Ballphysik hat **Pro Evolution Soccer 3** die Nase vorn. Denn beim Konami-Programm fallen deutlich mehr Tore nach Abprallern von Torwart, Pfosten oder Latte. In **Euro 2004** treffen Stürmer meist konventionell per Schuss oder Kopfstoß nach einer Flanke.

Chaos im Netz

Die chaotischen Menüs von **Euro 2004** nerven. Beispielsweise versteckt sich die Option zum Ändern der Auflösung unter dem Punkt »Mein Euro«.

Online-Kicker dürfen nur über die kostenlose, anmeldepflichtige Internet-Plattform EA Nation gegen bis zu drei Freunde antreten. An einem PC bolzen maximal vier Spieler, Netzwerkmodi fehlen.

GR

MICHAEL GRAF

Für mich ist Euro 2004 der spielerisch beste Fifa-Teil: Kicker-KI und Off-the-Ball-Steuerung setzen innerhalb der EA-Serie neue Maßstäbe. Aber auch nur dort: Pro Evolution Soccer 3 von Konami spielt sich immer noch realistischer und wirkt im Vergleich zum actionreichen Euro 2004 wie »echter«, gemächlicher Fußball mit ruhigem Aufbau.

Wo sind die Bayern?

Ärgerlich, dass ich nicht auch im Netzwerk kicken darf. Durch die fehlenden Vereinsmannschaften geht Motivation flöten: Die spielerischen Verbesserungen hätte ich gerne mit meinen geliebten Bundesliga-Bayern genossen, anstatt mit den Färöer Inseln. Wer allerdings Rudis Rumpel schon immer mal zur europäischen Fußball-Krone führen wollte, findet mit Euro 2004 atmosphärische und erstklassige Fußballunterhaltung. Und die zufällig ausgelosten Turniere samt Qualifikation beschäftigen mich zusätzlich.

»Ich mag Euro«



Abstaubende Buben

Die Steuerung per 10-Tasten-Gamepad oder Tastatur klappt gut, alle Tasten lassen sich frei belegen. Wieder mit von der Partie ist die »Off the Ball«-Steuerung aus **Fifa 2004**: Mit dem zweiten Analogstick lenken Sie neben dem Ballführen

EURO 2004 SPORTSPIEL

PUBLISHER: EA Sports, (0190) 754 464
SPRACHE: Deutsch
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 24 Seiten
MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original

RELEASE (D): 7.5.2004
CA. PREIS: 50 Euro
USK: ohne Besch.

☒ Internet (4 Spieler) ☐ Netzwerk ☐ Modem ☒ an 1 PC (4 Spieler)

MULTIPLAYER-MODI: wie Einzelspiel

3D-GRAFIKKARTEN:		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz CPU	1,2 GHz CPU	1,6 GHz CPU
GeForce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	128 MB RAM	128 MB RAM	256 MB RAM
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	1,1 GB Festpl.	1,1 GB Festpl.	1,1 GB Festpl.
GeForce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	GeForce 2/4 MX	GeForce 3/3 Ti	GeForce 4/4 Ti
GeForce 4 Ti	GF FX 5800/5900		Gamepad	10-Tasten-Pad

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

EINGEWÖHNUNG: 10 Minuten **SOLO-SPASS:** 60 Stunden **MULTIPLAYER-SPASS:** 60 Stunden

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ALTERNATIVEN: Pro Evolution Soccer 3 (88%, GS 12/03) Realistische Fußball-Referenz. NHL 2004 (92%, GS 12/03) Fast perfekte Eishockey-Simulation.									

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- EM-Atmosphäre pur
- originale Teams dank Lizenz
- verbesserte Spieler-KI
- himmlische Grafik
- Moral mit Auswirkungen
- Netzwerk-Modus fehlt
- nervige Kommentatoren
- Online-Spiele nur über EA-Plattform
- chaotische Menüs
- keine Vereinsmannschaften

GRAFIK: Sehr gut

SOUND: Gut

BEDIENUNG: Sehr gut

MULTIPLAYER: Gut

PREIS/LEISTUNG: Gut

FAZIT: SPIELERISCH BESTER FIFA-TEIL, ABER OHNE VEREINE.

Juni 2004 GameStar

105