



Da fliegt ihm glatt der Helm weg: **Harte Tackles** machen die Spieler auf Dauer müde.



Das Team **taktisch aufstellen**: Nur äußerst umständlich lassen sich die Spieler tauschen.

Speedball 2 Tournament

Aus einem Lieblingsspiel der 90er wird ein uninspirierter Schnellschuss.

- DVD
- Test-Check
- gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4460
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 2962
- Win Vista 32 Bit
- läuft

Sie waren einmal echte Stars, die Bitmap Brothers. Vor nicht ganz 20 Jahren verzückten Steve Kelly, Mike Montgomery und Eric Matthews mit Spielen wie **Cadaver**, **Xenon 2** oder **Speedball 2** jeden Amiga- und Atari-ST-Daddler. Doch die Zeiten sind vorbei. Die alten Bitmap Brothers gibt es nicht mehr. Bis auf Mike Montgomery, der den französischen Entwickler von Kylotonn bei der Aufgabe half, das erfolgreichste Spiel der Bitmaps modern aufzumachen. **Speedball 2: Tournament** heißt die 2007er-Version der herrlich derben SciFi-Rugby-Bolzerei. Die schlechte Nachricht: Berater Montgomery hat versagt.

Schlag mich
Wie im Original stehen sich in einer Arena – nein, hier sind es vier, die aber alle gleich aussehen – zwei Teams à neun Spielern gegenüber. Das Ziel der dick gepanzerten Eisenwangen: eine Stahlkugel ins gegnerische Tor zu bringen. Das geschieht (theoretisch) so elegant wie beim Handball. Hier ein Pass, dort ein Sprungwurf, dann eine Finte, und die Murrel zappelt im Elektro-Netz. Echte **Speedball 2**-Spieler prügeln nebenbei zudem noch die gegnerische Mannschaft windelweich. Weil alles erlaubt ist, fliegen bei derben Checks die Helme über den Karbon-Teppich, und Medi-Robos transportieren verkloppte Spieler unter dem Gejohle des

Publikums vom Feld. Hört sich gut an, oder? Spielt sich in der Praxis aber kantig. Schuld daran sind ein schwaches Pass-System und heftige KI-Aussetzer, die schon mal über Sieg und Niederlage entscheiden. Den Computer-Kollegen fehlt jegliches intelligentes Stellungsspiel; außerdem verharren sie immer wieder mal ratlos vor der Kugel zu ihren Füßen und überlegen, was denn nun zu tun sei. Peinlich!

Spaßbremse
Um diese Massenschlägerei mit Turnier-Charakter hat der Entwickler Kylotonn, bislang mit **Bet on Soldier** eher unangenehm aufgefallen, einen Liga- und Turniermodus gebastelt. Da kann man nix falsch machen, meinen Sie? Die Pariser Spielermacher beweisen das Gegenteil: Die Menüs sind allesamt unübersichtlich, die Bedienung schlimm. Das Team korrekt aufzustellen, wird zum Geduldsspiel. Im Gegenzug will **Speedball 2** einen Schwerpunkt auf dem Multiplayer-Modus setzen, vor allem online über das Gamecenter inklusive weltweiter Ladder-Rankings und Clans. Allerdings funktioniert der Vierspieler-Modus noch nicht, die Mitspieler-KI stört die Partien durch fehlerhaftes Stellungsspiel, und eine Liga ist derzeit noch nirgendwo zu finden. So bleibt **Speedball 2** in jeder Hinsicht ein unbefriedigender Aufguss. *Knut Gollert*

Daneben getreten

Knut Gollert: Ich habe Speedball geliebt. Den 2007er-Abklatsch kann ich hingegen keinem empfehlen. Statt Stil bietet er optische Tristesse, spielerisch funktioniert er nur manchmal. Zwar klappt die Steuerung der Panzer-Beckhams (per Gamepad) nach einiger Eingewöhnung gut, doch wenn weder der Gegner noch eigene Mannschaft vernünftig mitspielen, ist schnell der Ofen aus. Zum Gähnen!



redaktion@gamstar.de

SPEEDBALL 2: TOURNAMENT SPORTSPIEL

ENTWICKLER	Kylotonn (Bet on Soldier, GS 11/05: 63 Punkte)	TERMIN (D)	27.11.2007
PUBLISHER	Frogster Interactive	CA. PREIS	30 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 6 Jahren
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 29 Seiten Handbuch		

ANSPRUCH			EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
			1	2	3
TECHNIK					
FÜR ÄLTERE PCs		FÜR STANDARD-PCs		FÜR HIGHEND-PCs	
1	2	3	4	5	6
MINIMUM			STANDARD		
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 2 GB Festplatte Internet-Zugang			3,0 GHz Intel A64 3000+ AMD 1,0 GB RAM 2 GB Festplatte Internet-Zugang		
OPTIMUM					
Core 2 Duo E4400 A64 X2/4000+ AMD 2,0 GB RAM 2 GB Festplatte Internet-Zugang					
PROFIERT VON Gamepad					
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Aktivierung					
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1					
3D-GRAFIKKARTEN					
<ul style="list-style-type: none"> ■ Geforce 6600 GT ■ Geforce 7600 GT ■ Geforce 7800 / 7900 ■ Geforce 8600 GT / GTS ■ Geforce 8800 GT / GTS ■ Radeon X800 / X850 ■ Radeon X1800 / X1900 ■ Radeon HD 2600 XT ■ Radeon HD 2900 XT ■ Radeon HD 3850 / 3870 					

MULTIPLAYER	Gut
SPIELMODI (SPIELER)	Spielmodi 1vs1 (2), an einem PC: Liga (2), Turnier (2), Knockout (4)
SPIELTYPEN	an einem PC, Netzwerk, Internet SERVERVERSUCHE Gamecenter
DEDICATED SERVER	nein MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden
FAZIT	Schickes Gamecenter mit Ladder-Ranking und Clans im Internet. Spaßig.

BEWERTUNG		
GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ flotte Optik ⊕ mitunter effektvolle Abläufe ⊖ immer gleiches Spielerdesign 	7 / 10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ knackige, brachiale Soundeffekte ⊕ begleitet von guten Elektro-Tracks ⊖ wenige Musikstücke 	7 / 10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ vier Schwierigkeitsgrade ⊖ blöde KI-Spieler verzerren das Ergebnis ⊖ mit besseren Spielern langweilende leichte Spiele zu schnell 	6 / 10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ Wettkampf-Stimmung in den Arenen ... ⊖ ... die zwischen den Spielen dank mieser Menüs verpufft ⊖ keine Siegerehrungen 	6 / 10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ komplexe, aber erlernbare Steuerung ⊖ unpraktische Menüs ⊖ nur mit Gamepad gut zu spielen ⊖ schwerfälliges Pass-System 	5 / 10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ vier Ligen im Karrieremodus ⊖ auswechselbar ähnliche Teams ⊖ nur vier Arenen 	5 / 10
REALISMUS	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ nicht realistische, aber spaßige Punkte-Multiplikatoren auf dem Spielfeld ⊕ glaubhafte Ausdauer-Anzeige ⊖ nur drei Spielermodelle 	7 / 10
KI	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ manchmal blitzt das Können der KI auf ... ⊖ ... oft stehen Gegner aber auch kopflos vor der Kugel ⊖ teilweise grobe KI-Aussetzer 	4 / 10
MANAGEMENT	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ eigene Spieler können für Geld verbessert werden ⊖ kein Manager-Part ⊖ kein echter Transfermarkt ⊖ vergurkte Aufstellung 	6 / 10
SPIELZÜGE	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ mit guten KI-Spielern sind flotte Pass-Spiele möglich ⊖ Umrunden des Torwards zu einfach ⊖ schlechtes Stellungsspiel der Teamgefährten 	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend **SOLOSPIELZEIT** 15 Stunden
FAZIT Klassiker in verunglückter Neuauflage. Icecream!

