

Es gibt sehr viele Kameraperspektiven. Diese hier sieht nicht spektakulär aus, bietet aber enorme **Übersicht**.

Der Balken zeigt die Restausdauer des Spielers an. Die fünf kleinen Balken geben an, wie gut ein Spieler von dieser Position aus wirft.

LAL	11
DAL	2
1.	1:50 15

# NBA 2K11

2K Sports beweist eindrucksvoll, wie man aus einem sehr guten ein überragendes Sportspiel machen kann. Von Michael Orth



Genre: **Sportspiel** Publisher: **2K Sports** Entwickler: **Visual Concepts (NBA 2K10, GameStar 12/09: 87 Punkte)**  
Termin: **8.10.2010** Spieler: **1-10** Sprache: **Deutsch, Engl., Ital., Franz., Span.** Preis: **30 Euro**

GameStar.de: Quicklink: 7154

**N**BA 2K11. Das elfte 2K-Basketball im zwölften Jahr. Das ist eine stolze Quote. Und birgt die Gefahr der von mancher EA-Sports-Serie leidvoll bekannten Update-Falle: Jedes Jahr wird was Supertolles und Bahnbrechendes versprochen, und dann kommt die zu 95 Prozent gleiche Soße wie beim Vorgänger heraus.

## Facts

- alle 30 NBA-Teams
- 5 Schwierigkeitsgrade
- 4 Spielstile
- 8 Hauptspielmodi
- Michael-Jordan-Challenge

Hier können wir gleich Entwarnung geben. Was 2K Sports alles an Verbesserungen, Erweiterungen und frischen Ideen hat einfließen lassen,

hätte woanders gleich für die nächsten drei Jahre gereicht. Dabei wagen es die Entwickler sogar, große Teile des Gerüsts vom Vorgänger zu übernehmen. Die Grafikengine

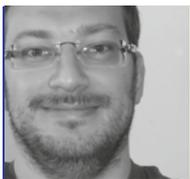
kommt Kennern von **NBA 2K10** ebenso bekannt vor wie Grundzüge der Steuerung und Spielmechanik. Von einem lieblosen Aufguss kann dennoch keine Rede sein. **NBA 2K11** versucht darüber hinaus immer wieder erfolgreich, mit typischen Spielekonventionen zu brechen. Und zwar von der ersten Sekunde an: So sollte man unbedingt den Reflex unterdrücken, in Erwartung des Hauptmenüs die ersten Michael-Jordan-Standbilder wegzudrücken. Denn man ist gleich mittendrin im Geschehen und darf das erste NBA-Final des Basketball-Genies (1991 gegen die andere Legende »Magic« Johnson) selbst bestreiten. So verleiht 2K Sports dem Begriff »spielbares Intro« eine neue Dimension. Die grundlegende Illusion, aktiver Part einer Mischung aus CBS-Fernsehübertragung und interaktivem NBA-Universum zu sein, vermittelt **NBA 2K11** mit vollem Erfolg.

Wer derart bis in die Haarspitzen motiviert sein erstes Spiel angeht, landet schnell zurück auf dem harten Boden der Realität.

Denn **NBA 2K11** ist eine Simulation im besten Sinne. Und da Basketball unter der knalligen Action-Oberfläche ein sehr taktischer und tiefeschürfender Sport ist, wird der Einstieg zur echten Herausforderung. Wer auf flottes Hin- und Her-Gedunke hofft, sollte lieber blitzartig zum Konsolen-Konkurrenten **NBA Jam** (Electronic Arts) flüchten.

Alle anderen erwartet ein Basketball-Erlebnis, das neue Maßstäbe bei Spielbarkeit, Realismus und Schaffung einer authentischen NBA-Atmosphäre setzt. Von den meist flüssigen Animationen über das brillant inszenierte 3D-Publikum bis hin zum unaufhörlichen (englischen) Gequassel des Reporter-Duos ist alles perfekt getroffen. Wer bislang nur EA-NBAs kennt, wird sich zumindest an die Grundzüge der Steuerung schnell gewöhnen. Die entspricht bei den Grundfunktionen gehobenen Sportspiel-Standards, bietet für Profis fast unerschöpfliche Möglichkeiten und wirkt deshalb mitunter etwas überladen. Lediglich in der Verteidigung sind die

Bei dieser kopflosen Verteidigung fällt das Punktemachen nicht schwer. Kleine Grafikfehler treten ab und zu mal auf.



**Ballwunder**

Michael Orth  
Freier Autor  
redaktion@gamestar.de

Wer war EA Sports gleich wieder? Der Konkurrent 2K Sports zeigt mit seinem Basketball-Hammer, wie eine fast perfekte Sportsimulation auszusehen hat. Hier stimmt die Balance aus Hochglanz-Präsentation und spielerischem Tiefgang, aus knalliger NBA-Action und fast schon fanatischer Akribie bis hin zu den letzten Details. Allerdings darf die bunte Aufmachung nicht darüber hinwegtäuschen, dass es sich um ein echtes Sim-Schweregewicht handelt, das Grand Prix Legends der Sportspiele sozusagen. Viel Geduld, stundenlanger Trainingsfleiß und das Verkräften deftiger Niederlagen sind deshalb schon nötig, damit NBA 2K11 zu einem fantastischen Erlebnis wird.

per einfachem Knopfdruck machbaren Aktionen etwas limitiert und zudem wenig effizient. Egal, ob man einen Steal landen, einen gegnerischen Sprungwurf blocken oder einfach nur geschickt im Weg rumstehen will: Ohne Talent und/oder stundenlanges Training ist in der Defense kein Land in Sicht.

Richtig heftig wird es selbst für ambitionierte NBAler beim manuellen Passen. Nicht nur, dass die gegenüber 2K10 stark verbesserte KI im Pässeabfangen manchmal übernatürlich wirkende Stärken besitzt. Auch ohne deren Zutun landen sehr oft Zuspiele beim Gegner. Zum einen ist das Timing extrem wichtig, zum anderen neigt NBA 2K11 dazu, schon kleinste Analogstick-Fehler im Moment der Ballabgabe recht eigenwillig zu interpretieren. Hier schafft der bekannte »Symbolpass« per R1 Abhilfe. Der Ball landet dann mit ziemlicher Sicherheit beim gewünschten Spieler. Sie merken schon an unseren Steuerungsangaben: Für effizientes Spielen ist ein Gamepad Pflicht.

Abgesehen von den haarigen Pässen gibt es fast nichts zu meckern. Dribbeln ist anspruchsvoll, aber befriedigend, zu jeder Menge Standard-Moves gesellen sich die Spezialtricks der Stars. Dazu kommt ein umfassender Taktik- und Teammanagement-Teil. Je nach Spielmodus darf man sich mit der Nachwuchsliga und kleinsten Details im Draft beschäftigen. Ueingeweihten Europäern mag das, was zwischen den Spielen und Saisons an Transfers, Deals und Vertragsregelungen passiert, fremder vorkommen als chinesische Schriftzeichen. Schön: NBA 2k11 hat an saisonübergreifender Intelligenz deutlich zugelegt. Auch nach mehreren Spielzeiten wirken die Computer-Kader in sich noch logisch – in 2K10 standen schon mal fünf Point Guards auf dem Platz.

Im Vorjahr neu hinzu kam der »Mein Spieler«-Part. Er gehört zu den zentralen Bestandteilen von NBA 2K11, vor allem wenn man etwas Abwechslung vom regulären NBA-Alltag sucht. Als hoffnungsfroher Nachwuchsspieler versucht man sich bis zur Spitzenliga hochzuarbeiten, was mit viel Blut, Schweiß und Tränen verbunden ist. Und viel, viel Geduld. Denn der Weg kann wirklich lang und steinig sein – jahrelange Maloche in leeren Provinzhallen und zig Camps sind keine Seltenheit. Erst mit ausreichend Training und den damit verbundenen Skills winkt ein richtiger Profi-Vertrag.



Zu Anfang der »Mein Spieler«-Karriere finden Partien bevorzugt in leeren Turnhallen statt.

Und zu guter Letzt: Man muss kein NBA-Millionär sein, um sich das Spiel leisten zu können. 2K Sports verlangt auf dem PC weiterhin wie gewohnt nur knapp 30 Euro für sein Basketballspiel – ein Update-Preis für einen Knaller, der alles andere als ein schnödes Update ist.  
Michael Orth

TERMIN 8.10.2010 PREIS 30 Euro USK ab 0 Jahren

**NBA 2K11** Sportspiel

Publisher: 2K Sports  
Entwickler: Visual Concepts  
Sprache: Deutsch (Sprachausgabe Englisch)  
Ausstattung: DVD-Box, 1 DVD, 22 Seiten Handbuch  
Kopierschutz: Securom/Keycode

**MULTIPLAYER**  
SPIELMODI (SPIELER) Zwei komplette Teams (10), 1 gegen 1 (2)  
SPIELTYPEN Internet, an einem PC DEDICATED SERVER Nein  
SERVERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS Unbegrenzt  
WERTUNG Gut  
»Genauso anspruchsvoll wie im Einzelspieler-Modus, wird aber bei ungleichem Können schnell frustig. Abzuwarten bleibt die Online-Performance.«

**GRAFIK**  
+ toll inszeniertes Publikum  
+ lebensecht wirkende Spieler + TV-reife Präsentation  
- einige Spielergesichter schlecht getroffen

**SOUND**  
+ authentische Zuschauerkulisse  
+ abwechslungsreiche Musik + guter (englischer) Kommentar  
- manche Songs wirken amateurhaft

**BALANCE**  
+ fünf Schwierigkeitsgrade  
+ Team- sowie Spielerstärken und -schwächen gut umgesetzt  
- sehr anspruchsvoll

**ATMOSPHERE**  
+ famose Stadionatmosphäre  
+ aktuelle Kader  
+ viele liebevoll gemachte Details

**BEDIENUNG**  
+ ausgefeilte Steuerung  
+ Wurfsteuerung per Analogstick + entschlackte Menüs  
- Spielsteuerung teilweise überfrachtet

**UMFANG**  
+ viele Spielmodi + Association-Modus mit enormem Tiefgang  
+ umfangreicher Management-Teil  
- nur NBA, keine anderen Ligen

**REALISMUS**  
+ sehr gute Ballphysik + viele Taktikmöglichkeiten  
+ gute Mischung aus Taktik, Action und Show  
- übertrieben schwerer manueller Pass

**KI**  
+ gegenüber dem Vorgänger stark verbessert  
+ intelligente Mitspieler + anpassungsfähige Gegner  
- KI in manchen Situationen unrealistisch gut

**MANAGEMENT**  
+ ausgefeilter Draft-Modus + Computerteams sind auch nach Jahren realistisch zusammengestellt  
- für Einsteiger zu komplex

**SPIELZÜGE**  
+ sehr realistischer Spielablauf  
+ umfangreicher Spielzug-Editor  
- Möglichkeiten in der Defense etwas beschränkt

