

ANDERE LÄNDER, ANDERE MANAGER

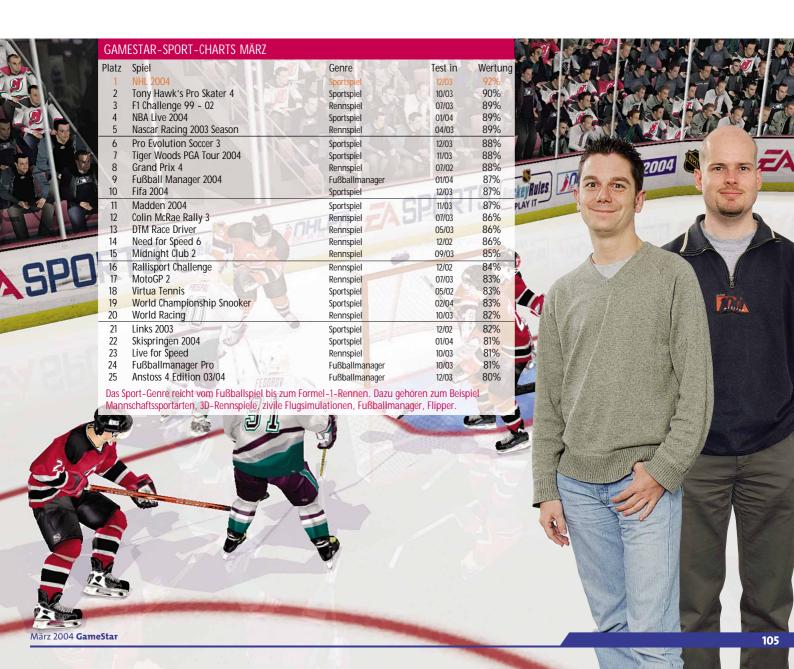
SPORTLICHER KULTURSCHOCK. Lauwarmes Bier, Bratwürstchen zum Frühstück: In Sachen Geschmack haben Engländer definitiv andere Vorlieben als wir. Warum sollte das bei Sportspielen an-

ders sein? Die **Championship Manager**-Serie verkauft auf der Insel mit jeder Version rund 500.000 Exemplare – und das quasi ohne Sound, Grafik oder auch nur Ansätzen von Fußball-Atmosphäre. Unerklärlich? Nicht ganz: Hinter der staubtrockenen Fassade entdecken auch heimische Profitrainer tatsächlich einige Vorteile gegenüber dem **Fußball Manager 2004**. Vor allem die hundertprozentig taktiktreuen Spielszenen sollte sich EA Sports einmal genauer anschauen. Lauwarmes Bier schmeckt trotzdem scheußlich ...

FREMDWORT TEAMWORK. Bei Codemasters entstehen mit **DTM Race Driver 2** und **Colin McRae Rally 04** derzeit gleich zwei potenzielle Rennspielreferenzen. Die beiden Entwicklergruppen arbeiten gerade mal 100 Meter voneinander entfernt. Eine perfekte Vorlage für fruchtbare Zusammenarbeit: schönere Grafik für **Colin**, bessere Fahrphysik für **DTM**. Doch Pustekuchen, jedes Team arbeitet nur für sich. Unverständlich, wie leichtfertig die Engländer hier eine Chance auf noch bessere Spiele versemmeln!

INHALT

TEST:



Tore, Titel und Tabellen

CHAMPIONSHIP MANAGER 03/04

Wenn 22 Kreise einen gelben Punkt jagen, schütteln Fußball-Ästheten angewidert den Kopf - und Managerprofis analysieren begeistert das realistisch simulierte Rasenschach.



Die Kicker in den hässlichen Spielszenen halten sich bis ins letzte Detail an Ihre Anweisungen.

ie Optik ist Nebensache, nur die inneren Werte zählen: Klingt wie die typische Beteuerung eines Herzblatt-Kandidaten, passt aber perfekt zum Championship Manager Saison 03/04. Ausschließlich in Textmenüs und Tabellen erleben Sie den harten Traineralltag Trotzdem oder gerade deswegen liefert kein anderer Fußballmanager eine genauere Umsetzung Ihrer Trainerentscheidungen.

Arbeiten für den Erfolg

Im Championship Manager konzentrieren Sie sich voll und ganz auf Ihre Aufgaben als Coach. Sie stellen aus 25 Trainingseinheiten den Übungsplan zusammen, feilen an Taktik und Aufstellung fürs nächste Match und schachern auf dem Transfermarkt um neue Starspieler. Dinge wie Stadion-Ausbau, Budgetplanung oder Sponsoren organisiert automatisch die Vereinsführung. Trotzdem bleibt mehr als genug

zu tun: Jeder Kicker verfügt über 50 Charaktereigenschaften, die sein Verhalten auf und neben dem Platz bestimmen Da ein vereinfachender Gesamtstärke-Wert fehlt, müssen Sie in mühevoller Kleinarbeit Idealformation und Spielweise zusammenfieseln. Einsteiger verlieren dabei in Rekordgeschwindigkeit den Überblick. Profis wühlen dagegen mit Wonne in den nahezu unendlichen Einflussmöglichkeiten. Ob Flanken auf den kurzen Pfosten, Pressing oder Alleingänge des Mittelfeldstars: In den Spielszenen halten sich Ihre Kicker exakt an das, was Sie ihnen zuvor eingetrichtert haben.

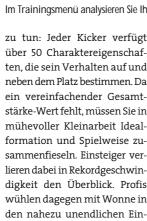
HEIKO KLINGE

Wer sich nur am Rande für Fußball interessiert, wird den Championship Manager schon nach wenigen Minuten des Feldes verweisen. Statt Grafik gibt's Textwüsten, statt Bälle jonglieren Sie Zahlen

Für mich als Fußballbekloppten köpft jedoch nicht die Zahl ein Tor, sondern mein Vertei-

diger, der wie geplant am langen Pfosten auf die Ecke gelauert hat. Wenn's Ihnen ähnlich geht und Sie sich selbst als Manager-Vollprofi bezeichnen, finden Sie hier eine neue Herausforderung.

> »Für Fußballverrückte«



Mehrspieler-Meister

Der Championship Manager verwaltet Ligen aus 43 Nationen mit über 200.000 Fantasie-Spielern. Für Original-Namen sorgen Sie per mitgeliefertem Editor oder mit einem der zahlreichen Fan-Patches aus dem Internet.

Als einziges Spiel im Genre erlaubt der Championship Manager Netzwerk- und Online-Partien

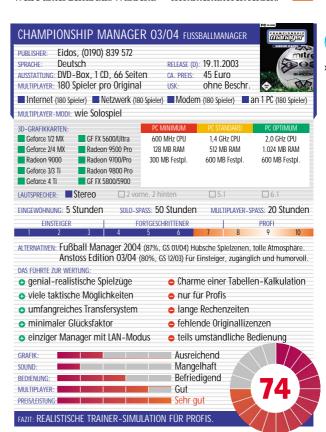


Im Trainingsmenü analysieren Sie Ihre Übungseinheiten. Jede Änderung der Taktik wirkt sich sofort aufs Spiel aus.

Dabei treffen die Coaches simultan ihre Entscheidungen, wahlweise unter Zeitdruck. Während der Partien gibt's nur minimalistische Jubel-Sounds in Stereo. Kommentatoren fehlen.

GAMESTAR.DE

Screenshot-



GameStar März 2004



Per Maus halten Sie den Springer in korrekter Anlaufposition.

SKISPRINGEN 03/04

Gerupftes Huhn, getarnt als Skiadler.

orsicht Falle: Wer bei Koch Medias Skispringen Saison 2003/2004 eine spaßige Weitenjagd im Stil von RTL Skispringen 2004 erwartet, legt ein böse Bruchlandung hin. In mäßiger 3D-Grafik schicken Sie Ihren Skihüpfer 39 grob nach-

geschusterte Originalschanzen hinunter. Größtes Hindernis auf dem Weg zum Weitenrekord ist die komplizierte Steuerung: Sowohl für Absprung als auch Landung müssen Sie zwei Maustasten gleichzeitig drücken, was wegen der unpräzisen Abfrage frustrierend oft in einem hampelig animierten Sturz endet.

HEIKO KLINGE

»Bauchklatscher auf Skiern«

Die Hüpfereien in Skispringen 2003/2004 machen mir ähnlich viel Spaß wie ein Bauchklatscher vom 10-Meter-Turm. Alles, was das offensichtliche Vorbild RTL Skispringen 2004 zu einem tollen Spiel macht, haben die Entwickler konsequent ignoriert. Statt intuitiver Steuerung gibt's unpräzises Mausgefrickel, statt dem motivierenden Athleten-Aufpäppeln meines Skispringers langweilt der ideenlose Karrieremodus. Solch eine formschwache Wintersport-Simulation braucht kein Mensch!

Wer sich das Skisprung-Elend länger antun möchte, darf neben den Einzelwettbewerben auch im Karrieremodus um Meter kämpfen. Ein zweifelhaftes Vergnügen, da die Entwickler gelegentliche Motivationsspritzen offensichtlich für Doping halten: Erfahrungspunkte, Wachstuning der Ski und freischaltbare Ausrüstung gibt's nur beim RTL-Konkurrenten.

1,0 GHz CPU

128 MB RAM

735 MB Festpl

Radeon 9000

