

Sport

Heiko Klinge



Aufs Glatteis geführt. Draußen sind's 40 Grad, und in der GameStar-Redaktion landet ein Testmuster von **NHL 2004** – da kann doch was nicht stimmen! Und richtig, die Eishockey-Simulation ist nach Aussage von EA Sports erst zu 80 Prozent fertig. Beim Anspielen fanden wir dann auch mehr Bugs als Bodychecks, deswegen haben wir auf einen Test verzichtet. So viel können die GameStar-Eisläufer aber schon verraten: EA Sports scheint aus der Formschwäche der Vorjahres-Version gelernt zu haben und bastelt gerade an den letzten 20 Prozent eines extrem coolen Sportspiels.

Kicker-Konkurrenzdruck. Bis auf die NHL-Ehrenrunde war es ein mehr als erfreulicher Monat für PC-Sportler. Gleich vier Spiele schafften es in unsere Hitliste, mit **Tony Hawk's 4** überwindet sogar seit langer Zeit wieder ein Sportler die 90-Prozent-Hürde. Doch die schönste Nachricht kommt aus Japan: Konami hat eine PC-Version von **Pro Evolution Soccer 3** angekündigt. Der Vorgänger gilt auf der Konsole als das beste Fußballspiel überhaupt und hat dort selbst **Fifa 2003** gnadenlos ausgekontert. Freuen wir uns also auf **Fifa 2004** und **PES 3**, denn unter Konkurrenzdruck bringen Sportler bekanntlich die besten Leistungen.

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Tony Hawk's Pro Skater 4	Sportspiel	NEU	90%
2	NHL 2003	Sportspiel	10/02	89%
3	Fifa Fußball-Weltmeisterschaft 2002	Sportspiel	6/02	89%
4	F1 Challenge 99 - 02	Rennspiel	7/03	89%
5	Nascar Racing 2003 Season	Rennspiel	04/03	89%
6	NBA Live 2003	Sportspiel	01/03	88%
7	Fifa 2003	Sportspiel	12/02	88%
8	Grand Prix 4	Rennspiel	07/02	88%
9	Madden 2003	Sportspiel	10/02	87%
10	Colin McRae Rally 3	Rennspiel	07/03	86%
11	DTM Race Driver	Rennspiel	05/03	86%
12	Tiger Woods PGA Golf 2003	Sportspiel	10/02	86%
13	Need for Speed 6	Rennspiel	12/02	86%
14	Midnight Club 2	Rennspiel	09/03	85%
15	Fußball Manager 2003	Fußballmanager	01/03	84%
16	Rallisport Challenge	Rennspiel	12/02	84%
17	MotoGP 2	Rennspiel	07/03	83%
18	Virtua Tennis	Sportspiel	05/02	83%
19	Mat Hoffman's Pro BMX	Sportspiel	12/01	83%
20	World Racing	Rennspiel	NEU	82%
21	Links 2003	Sportspiel	12/02	82%
22	Live for Speed	Rennspiel	NEU	81%
23	Fußballmanager Pro	Manager	NEU	81%
24	Rally Trophy	Rennspiel	12/01	81%
25	Skispringen 2003	Sportspiel	01/03	80%

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

Sport-Inhalt

Tests

Tony Hawk's Pro Skater 4	106
World Racing	108
Fußball Manager Pro	110
Live for Speed	112
Pro Beach Soccer	113



Rückkehr des Skateboard-Königs

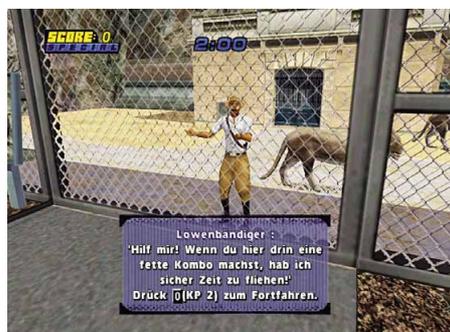
Tony Hawk's 4



Für dieses Funsport-Spektakel sollten Sie wunde Fingerkuppen in Kauf nehmen – sonst entgeht Ihnen das bisher beste PC-Skateboard-Spiel.

WWW
www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Das gemeinste, was ein Konsolero einem PC-Sportfan bisher antun konnte, waren die Worte »Ätschbätsch, ich zocke jetzt eine Runde Tony Hawk's Pro Skater 4.« Die Folgen bei Funsport-begeisterten Maus-klickern: Heulkämpfe oder sogar Nerven-Zusammenbrüche. Doch das hat jetzt ein Ende, denn endlich versorgt uns Aspyr mit der PC-Umsetzung des erfolgreichen Spiels. Von Altersschwäche merkt man bei **Tony Hawk's Pro Skater 4** ein Jahr nach den Konsolenversionen nichts, im Gegenteil: Der König der Rollbretter zelebriert in seinem vierten Auftritt Skateboard-Kunst vom Allerfeinsten und Allerschwierigsten.



Im Zoo bittet uns ein eingesperrter Löwenbändiger um Hilfe.

Zeitloses Skaten

Das einfache und doch so erfolgreiche Spielprinzip bleibt unverändert: Sie zeigen halbrecherische Tricks, erfüllen Missionen und kassieren dafür Punkte. Im Gegensatz zu den Vorgängern zwingt aber kein Zwei-Minuten-Zeitlimit pro Lauf dazu, die Levels immer wieder neu zu starten, um alle Aufgaben zu erfüllen. Vielmehr düst Ihr Rollbrettfahrer nach Lust und Laune durch die Gegend. Gekennzeichnete NPCs versorgen Ihren Skater per Knopfdruck mit Aufgaben, für die erst dann der jeweilige Countdown startet.

Neben den üblichen Missionszielen wie Buchstabensammeln oder High-Score-Jagd verlangen die Auftraggeber in den neun erstklassigen Levels amüsante und mitunter bizarre Sachen. Einige Beispiele: Im Zoo müssen Sie Pinguine fangen, Nilpferde füttern und einen ausgebüchsten Löwen zurück in den Käfig locken. In Alcatraz schubst Ihr Skater 30 Touristen ins Wasser und springt über einen fahrenden Bulldozer. Auf dem Jahrmarkt sammeln Sie Erinnerungsfotos und sollen eine komplette Achterbahn »grinden«.

Nichts ist unmöglich

Insgesamt sind die Aufgaben genauso abwechslungsreich wie im Vorgänger, aber deutlich anspruchsvoller. Selbst Veteranen werden viele Missionen anfangs mit einem »Das geht niemals!« kommentieren. Mit viel Übung und Geduld gelingen aber irgendwann auch die unmöglichsten Manöver, was ein fantastisches Triumphgefühl auslöst. Praktisch dabei: Angenommene Aufträge können Sie je-



Mit Jackass-Skater **Bam Margera** machen wir den Bonus-Level »Jahrmarkt« unsicher.

derzeit direkt per Menü neu starten, ohne noch einmal zum Aufgabensteller fahren zu müssen. Auf jeder der weitläufigen Karten verstecken sich neben den NPC-Missionen auch zahlreiche »Gaps«. Das sind Sprünge, Grinds und Transfers zwischen speziellen Gebäuden, Rampen, Half-Pipes oder Geländern.

Fahren statt Hopsen

Als wichtigsten neuen Trick beherrschen die Rollbrett-Stunt-

men jetzt den sogenannten »Spine-Transfer«. Damit fahren Sie über Rampen und Kanten (statt drüber zu springen) und vollführen gleichzeitig Tricks. Klingt unspektakulär, ist aber extrem nützlich. Beispielsweise, um eine Half-Pipe zu verlassen und erhöhte Levelbereiche wie Dächer zu erklimmen. Darüber hinaus können sich die Skater nun auch an das Heck von Autos, Motorrädern oder gar den Schweif eines Elefanten

Heiko Klinge



Rockt und rollt

Ja, ich geb's zu: Für Tony Hawk's 4 bin ich fremd gegangen und habe auf der Konsole gedaddelt. Aber ich werde Buße tun und auch auf dem PC tricksen, bis die Rollen glühen. Denn obwohl ich jeden der grandios gestalteten Levels mittlerweile mit verbundenen Augen durchskate, lässt die Tony-Faszination keine Sekunde nach.

Ein gutes Gamepad vorausgesetzt, haben PC-Skater genauso viel Spaß wie ihre Konsolenkollegen. Kein Sportspiel rockt härter!



Am Pier von **San Francisco** entfernen wir die Angler per Grind vom Geländer.



Der Zoo ist der schönste und belebteste Level. Bei NPCs mit Pfeilen über dem Kopf erhalten Sie Missionen.

hängen und ziehen lassen – je länger, desto mehr Punkte ha-
gelt es. Dieses Festhalten brau-
chen Sie auch in Missionen, um
etwa Wagendiebe aufzuhalten.

Im Vergleich zum Vorgänger
erschweren die Entwickler die
sehr leichten »Flatland-Tricks«,
mit denen geübte Spieler den
Multiplikator und damit die
Punktzahl nahezu beliebig hoch
schrauben konnten. Das soll vor
allem mehr Spaß in Mehrspiel-
erpartien bringen, die in **Tony
Hawk's 3** meist zum »Flatland-
Trick-Spam« verkamen. In acht
abwechslungsreichen Modi wie
Trick-Turnier, Lord of the Boards
oder Graffiti treten Sie im Netz-
werk oder Internet gegen bis zu
sieben menschliche Spieler an.

Skater-Shopping

Erfolgreiche Missionen und in
den Levels eingesammelte Dol-
lar füllen im Lauf der Skater-
Karriere Ihr Konto. Das Geld in-
vestieren Sie in Klamotten wie
ein eher albernes Clown-Outfit,
Cheats und Bonus-Skater. Die
zwei Kurse Jahrmarkt und Chi-
cago müssen Sie ebenfalls frei-
kaufen. Wie im Vorgänger steu-
ern Sie neben dem Titelhelden
andere Skateboard-Ikonen, dar-
unter etwa Steve Caballero, Bob
Burnquist und Jackass-Mitglied
Bam Margera. Jeder dieser Ex-
perten beherrscht einzigartige,
besonders spektakuläre Stunts,
die Sie für die so genannten
Profi-Challenges brauchen. Die-

se beinhalten Sonderprüfun-
gen schalten Sie erst frei, wenn
Sie die jeweils 16 normalen Lev-
elziele geschafft haben. Alle
Skater müssen dann spezielle
Herausforderungen bewälti-

gen, etwa auf einer bestimmten
Strecke genau vorgegebene
Tricks zeigen. Das Spiel unter-
stützt keinen Surround-Sound,
begeistert aber dafür mit einem
passenden Soundtrack. **GV**

Georg Valtin



Nennt mich Tony!

Frust und Triumph liegen bei
Tony Hawk's Pro Skater 4
dichter beieinander als die
Rollen eines Skateboards:
Jede erfüllte Mission lässt
mich wie ein Honigkuchen-

perd grinsen und erzeugt die Illusion, dass ich
der tollste Skateboard-Hecht der Welt bin.
Doch wenn ich den Abschluss einer Hundert-
tausender-Kombo nur vergeige, weil ich Trottel
die Grab-Taste einen Wimpernschlag zu spät
loslasse, will ich vor Wut am liebsten ins Game-
pad beißen. Aber dieser Ärger nervt nicht, er
motiviert – es war schließlich mein Fehler.

Allerdings ist der Schwierigkeitsgrad der
coolen Missionen stellenweise zu hoch. Ein-
steiger werden Stunden brauchen, ehe sie
den Sprung vom ersten ins zweite Level packen.
Ein dickes Sonderlob verdient sich einmal
mehr der rockige Soundtrack, der das Skate-
board-Spektakel stimmungsvoll untermalt.



Skater können sich ans Heck von Fahrzeugen hängen – hier ein Londoner Bus.

Tony Hawk's Pro Skater 4

Sportspiel



Publisher: Aspyr, (06221) 300 002 Release (D): 9.10.2003
Sprache: Deutsch Preis: ca. 40 Euro
Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 33 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 6 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 3 Stunden Solo-Spaß: 100 Stunden Multiplayer-Spaß: 20 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
+ grandioses Leveldesign	- teils enorm schwierige Missionen
+ abwechslungsreiche Missionen	- Clipping-Fehler
+ neue Tricks	- nur mit 8-Tasten-Gamepad optimal spielbar
+ hochwertiger Soundtrack	
+ Skaten ohne Zeitlimit	
+ viele Boni	

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Trick-Turnier, Graffiti und neun andere

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,2 GHz	CPU mit 1,6 GHz
256 MByte RAM	512 MByte RAM	512 MByte RAM
700 MByte Installationsgröße	700 MByte Installationsgröße	700 MByte Installationsgröße
Geforce-Karte	Geforce-2-Karte, Gamepad	GF-4-Karte, 8-Tasten-Gamepad

ALTERNATIVEN

Tony Hawk's 3 (90%, GS 05/02)

In Sachen Trickvielfalt, Bedienung und Soundtrack
gleichwertig, aber weniger spielerische Freiheit.

Matt Hoffman's BMX (83%, GS 12/01)

Rad-Fahren für besonders Wagemutige: äh-
nlich spektakuläre Levels, aber uncoole Stunts.

WERTUNG

Grafik:	Gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Sehr Gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Gut

Anspruchsvolle Funsport-Referenz mit tollen Levels.



Sternfahrer mit Weitblick

World Racing



Das neue Rennspiel von Synetic prahlt mehr als jede S-Klasse und stellt mit 120 simulierten Mercedes-Modellen einen neuen Fuhrpark-Rekord auf.



Auf CD/DVD:
Video-Special



www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Wer am Steuer eines wunderschönen Mercedes-Oldtimers sitzt, möchte sein Schmuckstück auch standesgemäß Spazieren führen. Ein drei Kilometer langer Streckenschlauch (aus unzähligen Renn-

spielen bekannt) bietet da nur wenig Gelegenheit. Also spendierte Synetic (*Nice 2*) seinem neuen Werk **World Racing** acht riesige Landschaften, die Sie mit Ihrem Edel-Schlitten frei erkunden dürfen. Und bei bis zu

50 Straßenkilometern pro Szenario kann sich kein noch so anspruchsvoller Mercedes beschweren, dass er zu wenig Auslauf bekommt. Start frei für das bisher vielseitigste und umfangreichste Rennspiel des Jahres.

Sightseeing im Mercedes

Ob gemütlicher Alpenausflug im edlen SLK, S-Klasse-Schippern durch die Großstadt oder Offroad-Abenteuer im mexikanischen Dschungel: Jede Fahrt mit **World Racing** ist ein Erlebnis. Hauptgrund sind die detaillierten, abwechslungsreichen Landschaften mit schier unendlicher Weitsicht. An jeder Straßenecke gibt's was zu entdecken, unter anderem japanische Tempelanlagen oder die Area 51 in Nevada (inklusive Ufos). Der eigenwillige bunte Plastik-Look von **World Racing** ist allerdings Geschmackssache. Es liegt an Ihnen, ob Sie sämtliche Sehenswürdigkeiten ohne Zeit- und Gegnerdruck erkunden oder im Karrieremodus nach und nach alle 88 Streckenvarianten freischalten. Während Ihrer Laufbahn bestreiten Sie Rennen und erfüllen zusätzliche Missionen als Mercedes-Testpilot.

Nach jeder Fahrt bewertet **World Racing** Ihre Leistung anhand von sechs Kriterien wie Platzierung, Geschicklichkeit oder Fairness. Für fiese Rempeler und häufiges Abkürzen hagelt's Abzüge, gefühlvolle Drifts und Siege bringen Punkte. Je nach Ausbeute liefert **World Racing** neue Autos, Strecken sowie Meisterschaften, die Sie allerdings im katastrophal unübersichtlichen Menü-Dschungel erst mal finden müssen. Sämtliche Belohnungen bekommen Sie nur öde in Textform überreicht, Siegerehrungen oder gar Zwischensequenzen fehlen.

Fahrerische Vielfalt

Dass die Motivation trotz Ehrungs-Entbehrung fast immer im hohen Drehzahlbereich ro-



Bei einem **Dreher** in Australien zerbeulen wir unsere nagelneue E-Klasse.



Eine der **Offroad-Mission**en schickt Sie durch die mexikanische Botanik.



In der **Cockpit-Perspektive** macht World Racing am meisten Spaß. Hier cruisen wir mit der S-Klasse durchs Alpen-Szenario.



Auf dem **Hockenheimring** treffen sich Autos aus Vergangenheit und Gegenwart zum Vergleich.

tiert, verdankt **World Racing** in erster Linie seiner fahrerischen Vielfalt. Die Silberstern-Flitzer steuern sich schön sensibel und vor allem glaubwürdig. Jedes der 120 Modelle hat seine eigene Charakteristik: Während eine E-Klasse gutmütig über den Asphalt gondelt, schreit der hochgezüchtete Motor des CLK-Tourenwagens nach spektakulären Drifts und harter Arbeit am Lenkrad. Selbst bei Modellen des gleichen Fahrzeugtyps (wie A160 und A190) gibt's Unterschiede im Handling.

Besonders viel Fahrer-Freude kommt in der übersichtlichen Cockpit-Ansicht auf, die Synetic für jedes Auto originalgetreu nachgebaut hat. Lobenswert: Per Schieberegler können Sie den Realismusgrad stufenlos regeln. Von einer ernsthaften Simulation à la **Live for Speed** ist **World Racing** trotz der guten

Fahrphysik meilenweit entfernt: Tuningmöglichkeiten fehlen komplett, die Bodenbeschaffenheit wirkt sich zu wenig aus, und Windschatten-Fahren hat keinerlei Einfluss auf die Geschwindigkeit.

Missionierter Testpilot

Die 48 abwechslungsreichen Testfahrer-Missionen nutzen den gewaltigen Auto- und Streckenumfang von **World Racing** voll aus. Sie jagen in Steilkurven nach einem neuen Geschwindigkeitsrekord, testen Prototypen oder klappern unter Zeitdruck querfeldein Checkpoints ab.

Bis zu fünf KI-Piloten versuchen, Sie auf dem Weg zum Mercedes-Champion auszubremsen. Allerdings bleibt es mangels künstlichem Gehirnschmalz auch nur beim Versuch. Die Kollegen halten sich stur an die Ideallinie, beim The-

ma »überraschende Überholmanöver« haben sie in der Renn-Fahrschule offensichtlich gepennt. Kommt es trotz der zurückhaltenden Computergegner zum Blechkontakt, beschwert sich Ihr Auto nur mit Karosserie-Verformungen. Ein realistisches Schadensmodell mit zünftiger Einzelteil-Demontage wie in **DTM Race Driver** fehlt.

PC überholt Konsole

Knapp sieben Monate hat Synetic für die Umsetzung von **World Racing** von der Xbox gebraucht – und keine einzige Sekunde davon vertrödelt. So dürfen nur PC-Raser über den Hockenheimring brettern. Dazu gesellen sich drei frische Autos: die aktuelle E-Klasse, der neue CLK und der ratten-scharfe Supersportwagen McLaren SLR. Die ordentliche Musikuntermalung vom Techno-Label Ministry of Sound bekam zwei weitere Stücke spendiert. Das etwas schwachbrüstige Motoren-Brummen knattert im vier-kanaligen Surround-Sound aus den Boxen. Für Netzwerk- und Online-

Heiko Klinge



Ferrari mit Stern

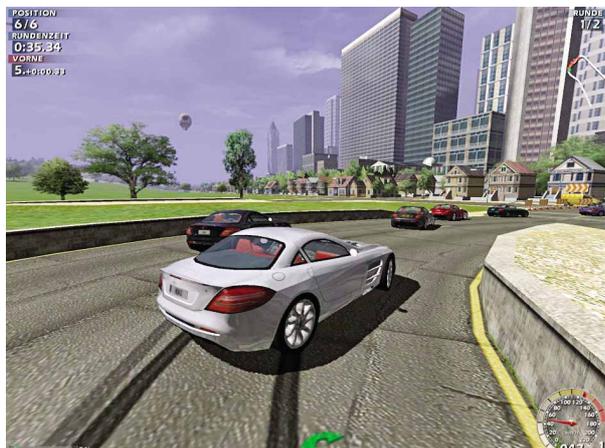
Eigentlich bin ich ja Ferrari-Jünger, doch **World Racing** hat mich zumindest auf dem PC zum Silberstern-Glauben bekehrt. Nur wenige Rennspiele lassen mich durch so

viele Facetten des Genres brausen. Innerhalb von nur 30 Minuten pflüge ich mit der M-Klasse durchs Gelände, jage im McLaren SLR den Rundenrekord auf dem Hockenheimring und cruise mit der S-Klasse dem Sonnenuntergang in den Bergen entgegen. Erlebnisse, die ich dank schöner Grafik und der grandiosen Cockpit-Perspektive erstaunlich intensiv genießen kann.

KI-Verbremsen

Die dummen Aussetzer bei Schadensmodell, Kollisionsverhalten und Gegner-KI sind einzeln betrachtet zwar keine Katastrophe, ärgern mich aber in der Summe und kosten **World Racing** den Award. Wer mit diesen Realismus-Macken leben kann, bekommt ein vielseitiges und langfristig motivierendes Rennspiel – Simulations-Fans rasen besser mit **Live for Speed**.

Modus hat die Umsetzungs-Zeit dann doch nicht mehr gereicht – beides will Synetic schon bald per Patch nachliefern. **HK**



Im nagelneuen **McLaren SLR** schlittern wir Richtung Großstadt.

World Racing Rennspiel

Publisher: TDK Mediactive, (01805) 835 426 37

Sprache: Deutsch

Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 23 S. Handbuch

Release (D): 18.9.2003

Preis: ca. 45 Euro

USK-Freigabe: ohne Beschr.

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 30 Minuten Solo-Spaß: 30 Stunden Multiplayer-Spaß: 2 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

<p>Pro</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ riesiger, abwechslungsreicher Fuhrpark ➤ frei befahrbare Landschaften ➤ gute Fahrphysik ➤ grandiose Cockpit-Perspektive ➤ spannende Renn-Missionen 	<p>Kontra</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ schwaches Schadensmodell ➤ unrealistisches Kollisionsverhalten ➤ mäßige Gegner-KI ➤ katastrophales Menü-Design
--	--

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler)
 Netzwerk (0 Spieler)
 Modem (0 Spieler)
 an 1 PC (2 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Einzelrennen

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,6 GHz	CPU mit 2,0 GHz
256 MByte RAM	512 MByte RAM	512 MByte RAM
1,3 GByte Installationsgröße	1,3 GByte Installationsgröße	1,3 GByte Installationsgröße
3D-Karte	GF-3-Karte, Analog-Gamepad	Geforce-4-Karte, Lenkrad

ALTERNATIVEN

<p>Need for Speed 6 (86%, GS 12/02)</p> <p>Streckenschläuche statt weitaufgeiger Landschaften – dafür steuern Sie auch Porsches und Ferraris.</p>	<p>DTM Race Driver (86%, GS 5/03)</p> <p>Spektakuläre Tourenwagen-Duelle mit besserer KI und ähnlich großem Fuhrpark.</p>
--	--

WERTUNG

Grafik:		Sehr gut
Sound:		Befriedigend
Bedienung:		Gut
Spieltiefe:		Sehr gut
Multiplayer:		Ausreichend

Vielseitiger und hübscher Mercedes-Renner.

Der ewige Zweite

Fußball Manager Pro

Erleben Sie die mit Abstand spannendsten Kämpfe um die Fußball-Meisterschaft – verpackt in die maueste 3D-Grafik des gesamten Genres.

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Mit den am realistischsten berechneten Partien in 3D-Grafik attackiert der **Fußball Manager Pro** Electronic Arts' fast gleichnamigen Platzhirschen **Fußball Manager 2003**. Doch die biedere Optik und die fehlende Lizenz vereiteln trotz dramatisch-spannender Spieltage die Genre-Meisterschaft.

Bitmap adieu!

In den Vorgängern (**Kurt, Kicker Fußball Manager 1 + 2**) sahen Sie noch pixelige Sprites. Der **Fußball Manager Pro** nutzt dagegen Polygongrafik, um die Matches darzustellen. Allerdings sehen die detailarmen Spieler

ziemlich unspektakulär aus. Dafür werden tatsächlich alle Ihre Vorgaben für Taktik (Flankenspiel, Passlänge, Spielhärte) sowie die Charakterwerte der Spieler berücksichtigt. Hier versagt EAs **Fußball Manager 2003**.

Während der Partie erteilen Sie per Mausclick direkte Anweisungen (Passen, Torschuss). Das Programm berechnet sämtliche Matches eines Spieltags parallel; Sie können jederzeit in andere laufende Partien wechseln.

Die Macht der Karten

Neu und nützlich sind die Bonuskarten. Die kosten zwar extrem viel, verhelfen Ihrem Team aber zum Beispiel vorübergehend zu Extra-Schusskraft. Der Rest des Spiels unterscheidet sich kaum von der Konkurrenz: Sie kaufen neue Spieler ein, kümmern sich um Training, Bandenwerbung und Stadionausbau. Dabei nehmen Ihnen auf Wunsch CPU-Gehilfen lästige Aufgaben ab.

Ebenfalls genreblich sind die gelegentlichen Mini-Spielchen, wenn Sie etwa in Vertragsverhandlungen Ihrem Gegenüber auf einem animierten Balken »entgegenkommen«. Nach wie vor gibt's keine Originalnamen oder lizenzierte Ligen, stattdessen liegt ein umfangreicher, gut zugänglicher Editor bei. **MIC**



Sie können während einer laufenden Partie mehrere Matches gleichzeitig einblenden.

Mick Schnelle



Tolle Spieltage

Bravo Heart-line: Eure berechneten Spiele können es in Sachen Dramatik locker mit einem echten Match aufnehmen. Und die Bonuskarten sorgen für

zusätzliche Würze. Dumm nur, dass die Grafik bei weitem nicht mithalten kann.

Trotzdem verbringe ich dank der packenden Spieltage immer wieder gern eine Saison mit dem **Fußball Manager Pro**. Wenn Sie zugunsten von exzellent umgesetzten Partien auf Original-Namen und Luxus-Optik verzichten können, ist der Heart-line-Manager eine gute Alternative zum EA-Konkurrenten.



Mit teuer gekauften **Spezialkarten** verschaffen Sie sich Vorteile, zum Beispiel effektivere Torschützen.



Bei entsprechend hoher »**Eingespiltheit**« werden die Taktiken Ihres Teams noch effektiver.

Fußball Manager Pro

Fußballmanager

Publisher:	Jowood, (0190) 771 883	Release (D):	12.9.2003
Sprache:	Deutsch	Preis:	ca. 46 Euro
Ausstattung:	DVD-Box, 1 CD, 77 S. Handbuch	USK-Freigabe:	ohne Beschr.

Eingewöhnung: 2 Stunden Solo-Spaß: 30 Stunden Multiplayer-Spaß: über 10 Stunden

Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10		

MULTIPLAYER
 Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (4 Spieler)
 Vier Spieler pro Original Multiplayer-Modi: wie Solospiel

HARDWARE-KONFIGURATION
 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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,4 GHz	CPU mit 1,8 GHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
600 MByte Installationsgröße	600 MByte Installationsgröße	600 MByte Installationsgröße
3D-Karte mit 32 MB RAM	3D-Karte mit 64 MB RAM	3D-Karte mit 64 MB RAM

ALTERNATIVEN
Fußball Manager 2003 (84%, GS 01/03) **Anstoss 4** (79%, GS 01/03)
 Original-Teams und schönere 3D-Grafik. Nur im Textmodus werden alle Vorgaben verwertet. Umfangreicher, aber atmosphäreloser Manager. Grafisch einen Tick besser.

Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Befriedigend

Spannender 3D-Modus mit magerer Optik.



Gelungener Einstand

Live for Speed

Auf der Überholspur: Drei Hobby-Programmierer veröffentlichen ein flottes Rennspiel mit herausragender Fahrphysik und einem tollen Mehrspieler-Modus.

Florian Stangl



Ein Leben fürs Rennen

Die Grafik ist gehobener Durchschnitt, die Menüs wirken etwas billig. Aber der Rest ist erste Sahne: Vor allem das Fahrverhalten der Autos sticht aus der Rennspiel-Masse heraus. Mit gefühlvollen Gasstößen sowie Kupplung (!) und Bremse lenke ich die Flitzer um die Kurve – und das ohne wild am Lenkrad zu kurbeln.

Wer offline lange genug Spaß mit den quicklebendigen KI-Piloten hatte, klinkt sich in eines der vielen Rennen im Internet ein. Einfach so, ohne viel Brimborium. Live for Speed macht mir viel mehr Spaß als die etablierte Konkurrenz.

Fahren wie die Profis

Auf Lizenzen und originale Autos müssen Sie in **Live for Speed** verzichten. Die Flitzer ähneln aber bekannten Typen wie Golf GTi oder Lotus Super Seven. Auch die vier Strecken sind von Laguna Seca oder Monte Carlo inspiriert und fordern durch trickreich angelegte Kurvenkombinationen und etliche Bodenwellen Ihr fahrerisches Können. Im spartanischen Hauptmenü wählen Sie Einzelrennen gegen bis zu elf KI-Piloten, die sehr menschlich agieren, Fehler machen und Sie von der Piste drängen.

Das Prunkstück von **Live for Speed** ist der Mehrspielermodus, der so reibungslos funktioniert wie in kaum einem anderen Titel. Sie wählen einfach einen der vielen von Spielern eröffneten Internet-Server (oder einen im LAN) und steigen gleich ins laufende Rennen ein. Per Abstimmungs-Option votieren Sie für einen Neustart oder nehmen das Rennen aus der Boxengasse auf. Dort tunen Sie außerdem Getriebe, Dämpfer oder Farbe Ihres Flitzers. Ei-

nen eigenen Server erstellen Sie mit nur zwei Mausklicks; Profis justieren zusätzlich Details wie Datenrate oder Paketgröße.

Brillante Fahrphysik

Mit Tastatur und sogar per Maus steuern Sie **Live for Speed** bereits problemlos, doch richtig echt fühlt es sich erst mit einem guten Force-Feedback-Lenkrad an. Per Tastendruck dürfen Sie sogar kuppeln, was sich vor allem in den Rallye-Rennen gefühlvoll nutzen lässt und vom passenden Sound untermalt wird. Dadurch wendet sich **Live for Speed** vor allem an versierte Rennspieler; Einsteiger

werden von der realistischen Fahrphysik schnell überfordert. Gelegenheitsfahrer vermissen zudem eine größere Streckenauswahl und neben Rennen sowie »Schnellste Runde fahren« weitere Spielmodi. **FS**



Mit einem Malprogramm haben wir die Textur unseres Wagens mit einem schicken Logo aufgewertet.



- Auf CD/DVD:
- spielbare Demo
- Kuriositäten-Kabinett



www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in Screenshot-Galerie

Wenn Sie in Rennspielen zu schnell in eine Kurve brettern, kann zweierlei passieren: Bei manchen Titeln prallen Sie wie eine Flipperkugel vom Streckenrand ab. In einer Simulation dagegen zerlegt es die Vorderachse; der Wagen ist Schrott, das Rennen gelaufen. **Live for Speed** bietet die goldene Mitte. Das Fahrgefühl entspricht dem einer realistischen Simulation, der Rempelfaktor dem eines kurzweiligen Funracers.



Kopf an Kopf rasen wir im **Multiplayer-Duell** auf die Brücke zu.

Live for Speed Rennspiel



Publisher: www.liveforspeed.net
 Sprache: Englisch
 Ausstattung: -
 Release (D): 18.7.2003
 Preis: ca. 17 Euro
 USK-Freigabe: nicht geprüft

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Eingewöhnung: 30 Minuten			Solo-Spaß: 20 Stunden				Multiplayer-Spaß: 30 Stunden		

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
• brillante Fahrphysik	• kein Einsteiger-freundliches Fahrmodell
• erstklassige Steuerung	• auf Dauer zu wenig Kurse
• grundverschiedene Autos	• klobige Wagen
• anspruchsvolle Strecken	• nur online erhältlich
• leicht zugängliche Online-Rennen	

MULTIPLAYER

Internet (12 Spieler) | Netzwerk (12 Spieler) | Modem (0 Spieler) | an 1 PC (0 Spieler)
 Ein Spieler pro Original | Multiplayer-Modi: Rennen

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz	CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,5 GHz
256 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
1,2 GByte Installationsgröße	1,2 GByte Installationsgröße	1,2 GByte Installationsgröße
Geforce-Karte	Geforce-2-Karte	Geforce-3-Karte

ALTERNATIVEN

F1 Challenge 99 - 02 (89%, GS 07/03)
 Formel-1-Simulation mit Top-Grafik, lizenzierten Daten aus vier Saisons und toller Fahrphysik.

DTM Race Driver (86%, GS 05/03)
 Originale Wagen und Strecken, viel Abwechslung und ein motivierender Karrieremodus.

WERTUNG

Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Gut
Multiplayer:	Sehr gut

Grafisch gutes Rennspiel für Kenner und Kömmer.



Pro Beach Soccer

Locker-leichter Strand-Fußball ohne Tiefgang.

Wanadoos **Pro Beach Soccer** schickt Sie mit 32 lizenzierten Mannschaften zu einem Turnier rund um die Welt. Das Strand-Fußballspiel unterscheidet sich deutlich von der Rasenvariante: Pro Team treten nur fünf Kicker an, die Spielzeit ist in Drittel unterteilt und wegen des tiefen Sands wird viel weniger gelaufen, sondern mehr gepasst. Mit Tastatur (ungenau) oder Gamepad (exakt) dribbeln Sie Gegner schwindlig, jonglieren den Ball oder köpfen ihn gut gezielt ins Tor. Das Ganze spielt sich angenehm leichtfüßig, sodass auch Sportspiel-Einsteiger schnell die ersten Erfolge erzielen.

Flotter Fallrückzieher

Die meisten der Aktionen sind spektakulär inszeniert: Fallrückzieher, Flugkopfbälle und waghalsige Hechtsprünge der Torhüter sorgen für Dramatik. Da



Mit einem spektakulären **Scherenschuss** erzielen wir den wichtigen Ausgleich.

durch macht **Pro Beach Soccer** eine Weile Spaß, bevor die geringe taktische Tiefe und grafische Schwächen den guten Eindruck trüben. Die eigentlich sehenswerten Animationen der Spieler sind im Vergleich zum aktuellen **Fifa 2003** holprig, und die abwechslungsreichen Stadien in

Rio, Venice Beach oder Bangkok könnten ein paar Details mehr vertragen. Neben dem unterhaltsamen Weltcup gibt es Trainingsmodus, Einzelspiele sowie einen Editor für Turniere. Witzig: Der Kommentator plappert in der jeweiligen Landessprache des Austragungsortes. **FS**



Die Spieler wie der deutsche Hogi ähneln den **Vorbildern**.



Das **Leuchten** zeigt: Die Kicker spielen jetzt besonders gut.

Florian Stangl

Schicker Kick

Für die Mittagspause ist Pro Beach Soccer genau richtig: einen schnellen Kantersieg gegen Brasilien, dann Spanien deklassiert und schließlich den Weltcup gewonnen. Anfangs motivieren vor allem das flotte Passspiel und die sehenswerten Fallrückzieher oder Flugkopfbälle. Die Animationen sind aber weit von der Klasse eines **Fifa 2003** entfernt.

Auf Dauer fehlen mir die taktischen Details, die **Fifa** in vergleichsweise epischer Breite anbietet. Zu zweit an einem Rechner steigt dank unkomplizierter Steuerung der Gaudi-Faktor, bevor auch hier nach einer Weile das Verlangen nach mehr aufkommt.

Pro Beach Soccer

Sportspiel



Publisher: Wanadoo, (0190) 846 026
 Sprache: Deutsch
 Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 18 S. Handbuch

Release (D): 27.8.2003
 Preis: ca. 35 Euro
 USK-Freigabe: ohne Beschr.

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 10 Minuten Solo-Spaß: 10 Stunden Multiplayer-Spaß: 10 Stunden

HARDWARE-KONFIGURATION				
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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz	CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,2 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
600 MByte Installationsgröße	600 MByte Installationsgröße	600 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte, Gamepad	3D-Karte, Gamepad

WERTUNG	
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Befriedigend
Multiplayer:	Befriedigend

Flotter Strand-Kick ohne Dauermotivation.

