

Sport

Heiko Klinge



EA Sportet davon. Zwei der letzten Sportspiel-Bastionen sind gefallen: Bis auf Funsport (**Tony Hawk's Pro Skater 3**) und Rallye (**Colin McRae Rally 2**) stellt EA Sports ab diesen Monat sämtliche Referenzen in den Unter-Genres. Golf-Platzwart **Links** muss seinen Titel an **Tiger Woods 2003** abtreten, und Manager-Altmeister **Anstoss** verliert seinen Titel überraschend an den **Fußball Manager 2003**. Einerseits gönne ich den Jungs von EA Sports diesen Triumph, schließlich haben sie hervorragende Spiele abgeliefert. Andererseits fürchte ich um die Genre-Vielfalt: Die Konkurrenz hat schon bei Fußball, Eishockey und Basketball aufgegeben – hoffentlich passiert bei Managern und Golfspielen nicht das Gleiche!

Stiefkind PC. Apropos EA Sports: Warum schaffen es nur die Entwickler von Electronic Arts, ihre Spiele zeitgleich für Konsolen und den PC herauszubringen? **Rallisport Challenge** kam erst acht Monate nach der Xbox-Version, **DTM Race Driver** spielen PS2-Besitzer bereits seit August, und **Colin McRae 3** brettet gar um ein halbes Jahr verspätet auf unsere Festplatten. Das nervt gewaltig und senkt nebenbei auch die Verkaufszahlen! Denn wer will schon Spiele daddeln, die auf der Konsole bereits Sport von gestern sind?

Sport-Charts

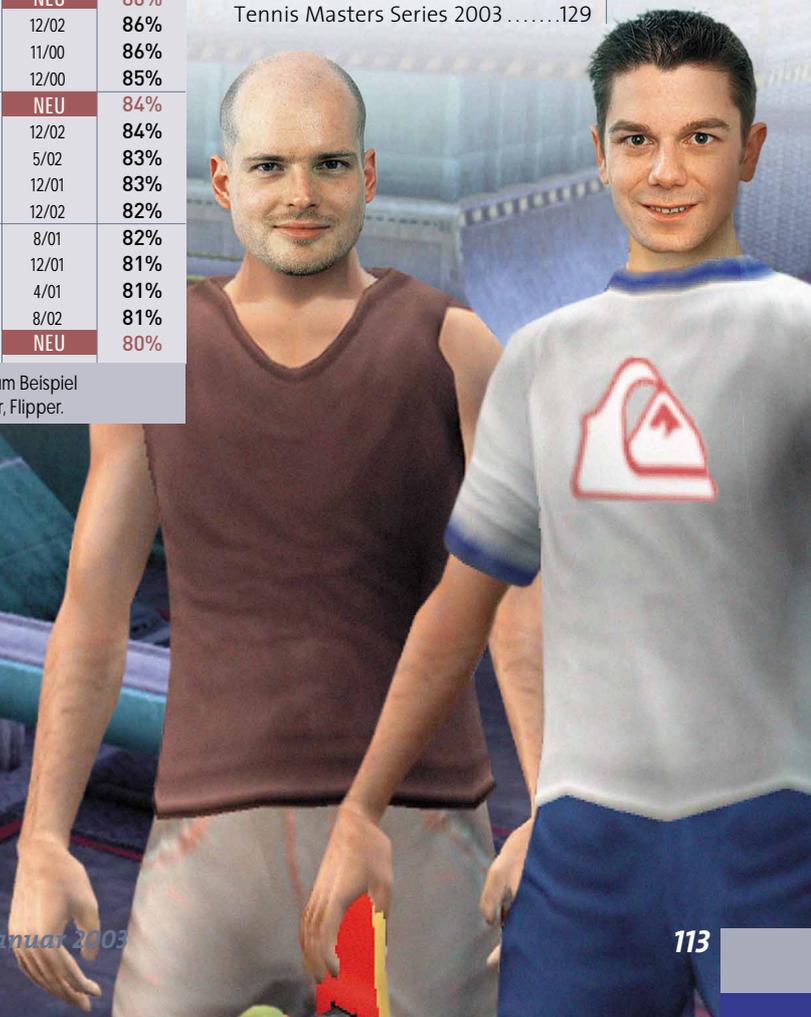
Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Tony Hawk's Pro Skater 3	Sportspiel	5/02	90%
2	Colin McRae Rally 2	Rennspiel	1/01	90%
3	NHL 2003	Sportspiel	10/02	89%
4	Fifa Fußball-Weltmeisterschaft 2002	Sportspiel	6/02	89%
5	F1 2002	Rennspiel	7/02	89%
6	NBA Live 2003	Sportspiel	NEU	88%
7	Fifa 2003	Sportspiel	12/02	88%
8	Grand Prix 4	Rennspiel	7/02	88%
9	TOCA 2	Rennspiel	5/99	88%
10	Nascar Racing 2002 Season	Rennspiel	4/02	87%
11	Madden 2003	Sportspiel	10/02	87%
12	Tiger Woods PGA Golf 2003	Sportspiel	NEU	86%
13	Need for Speed 6	Rennspiel	12/02	86%
14	Mercedes-Benz Truck Racing	Rennspiel	11/00	86%
15	Superbike 2001	Rennspiel	12/00	85%
16	Fußball Manager 2003	Fußballmanager	NEU	84%
17	Rallisport Challenge	Rennspiel	12/02	84%
18	Virtua Tennis	Sportspiel	5/02	83%
19	Mat Hoffman's Pro BMX	Sportspiel	12/01	83%
20	Links 2003	Sportspiel	12/02	82%
21	Anstoss Action	Sportspiel	8/01	82%
22	Rally Trophy	Rennspiel	12/01	81%
23	F1 Racing Championship	Rennspiel	4/01	81%
24	MotoGP	Rennspiel	8/02	81%
25	Skispringen 2003	Sportspiel	NEU	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

Anstoss 4114
Fußball Manager 2003118
Tiger Woods 2003122
NBA Live 2003124
Total Immersion Racing126
Skispringen 2003127
Racing Simulation 3128
Autobahn Raser 4129
Tennis Masters Series 2003129



Anschluss verloren

Anstoss 4

Rechtzeitig vor dem Heft-Abpiff erreichte uns Ascarons jüngster Managerspross. Lesen Sie, warum Teil 4 seinem eigenen Vorgänger nicht das Wasser reichen kann.



Die 3D-Szenen sind sehr schwach geraten. Dafür zeigen Ihnen der Balken an, wann und wie stark die Ausdauer (und damit die Effizienz) des Spielers sinkt.

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

Facts

- Teams aus 145 Ländern
- 40 Ligen
- 30.000 Spieler

Mitte November ist es soweit: Die beiden meistverkauften Fußball Manager landen zeitgleich in der Redaktion. Dabei geht es um nichts geringeres als um die Genre-Krone. Pikanterweise produziert der **Anstoss**-Erfinder Gerald Köhler den **Fußball Manager 2003** für EA Sports, während Ascaron für **Anstoss 4** ein komplett neues Team zusammenstellen musste. Außerdem wird der Manager aus Gütersloh als erstes Spiel überhaupt nur auf DVD ausgeliefert. Trotz einiger organisatorischer Probleme (siehe Extrakasten) konnten wir

dem jüngsten Spross der Traditionreihe unter die Lupe nehmen und in den Kampf um die Tabellenspitze schicken.

Klartext statt Iconwust

Dass für **Anstoss 4** ein neues Team verantwortlich war, fällt sofort bei der frisch designten Oberfläche auf: vorbei die Zeiten überladener Zahlenbildschirme mit Patchwork-Charme. Die neue Struktur ist übersichtlich – und immer gleich. Dadurch finden Sie sich überall schnell zurecht. Klartext geht vor verspielte Icons. Das macht sich vor allem beim Erstellen



Der **Textmodus** ist beim Zuschauen eher unspektakulär. Außerdem gibt's nur wenige Zusatzinfos.



Übersichtlich und selbsterklärend präsentiert sich der **Aufstellungsbildschirm**.

des Trainingsplans positiv bemerkbar, der dadurch nicht mehr wie ein wirres Strickmuster aussieht. Die Entwickler haben darauf geachtet, dass Sie ohne einen Blick in das gut geschriebene Handbuch auskommen: Wenn Sie mit der Maus einen Moment über einer Schaltfläche stehen bleiben, erscheint ein Kontextmenü, das Ihnen alles Wissenswerte zum betreffenden Thema knapp und verständlich präsentiert.

Daten mit Charakter

Das Ziel von Projektleiter Stefan Gebenus und seinem Team war, **Anstoss 4** so einsteigerfreundlich zu machen wie möglich, ohne Spieltiefe einzubü-

ßen. Das zeigt sich am eindrucksvollsten beim Aufstellungsbildschirm: Zwei Zahlenwerte charakterisieren die Spieler. Die »effektive Stärke« ist ein guter Index für die allgemeine Form und Verfassung des Kickers am Spieltag. Darin stecken nicht nur die Einzelcharakteristika, sondern auch tagsabhängige Werte wie Form und Motivation. Die »Ausdauer« basiert auf Frische und Kondition. Ihr Zahlenwert zeigt, ab welcher Minute der betreffende Spieler körperlich abbaut. Diese Angaben, sowie die Position des Spielers reichen, um eine schlagkräftige Truppe auf die Beine zu stellen. Erst im späteren Verlauf lohnt sich ein Blick

auf alle 13 Detailwerte, damit Sie gezielt Trainingspläne ausarbeiten können. Sie können Sie diese Aufgabe, wie auch jeden anderen Bereich des Spiels, den CPU-gesteuerten Assistenten getrost überlassen.

3D-System mit Schönheitsfehlern

Nach den Vorbereitungen landen Sie schnell beim ersten Spieltag. Dann müssen Sie entscheiden, ob Sie nur das Ergebnis anzeigen lassen oder über den Textmodus das Spiel verfolgen. Wenn Sie neun Minuten Zeit übrig haben, nehmen Sie auf der Trainerbank Platz und schauen sich die Begegnung in Echtzeit 3D-Grafik an. Anders als beim **Fußball Manager 2003** sind die Berechnungsroutinen in allen Varianten die gleichen. Deshalb wirken sich sämtliche Vorgaben aus. Das klappte anders als beim **Fußball Manager 2003** auch in der 3D-Ansicht recht gut. So berücksichtigen die Spieler brav das von uns verordnete Flügelspiel. Auch die Manndeckung funktioniert tadellos, genauso wie das Passspiel. Praktischerweise informieren einblendbare Balken über die Ausdauer der Kicker. Um Lücken in der Deckung auszumachen, zeigt Ihnen eine schematische Darstellung des Spielfelds, wo sich der Ball am häufigsten befunden hat. Doch

Heiko Klinge



Übergangslösung

Ich habe den Eindruck, dass das neue Entwicklerteam mittendrin vom Schlusspiff erwischt wurde. So bleibt Anstoss 4 nur ein Schritt auf dem Weg zum fünften Teil.

Gäbe es den **Fußball Manager 2003** nicht, würde mir auch dieses immerhin auf hohem Level angesiedelte Zwischenstück trotzdem gefallen. Aber vor allem die Spieldarstellung (egal, in welchem Modus) und die Spielmechanik sprechen deutlich für den Manager von EA Sports.

ein paar Macken hat die Engine schon noch. So grätschten unsere Kicker trotz »Super-Brav-Einstellung dem Gegner schon mal die Beine weg und kassier-



In den Sportzeitschriften findet sich das **Babe des Monats**.

ten prompt eine gelbe Karte. Und viel zu häufig kicken unsere Jungs das Leder unnötig ins Aus. Außerdem pfeift der Schiri gelegentlich ohne Grund drei, vier Freistöße direkt hinterein-

Test mit Hindernissen



Erst in der Nachspielzeit erreichte uns die Verkaufsversion von Anstoss 4. Lesen Sie selbst, wie knapp vor Redaktionsschluss der Test unter Dach und Fach war:

Dienstag, 12.11.: Wir beginnen den Anstoss-Test anhand einer fast fertigen Beta-Version.

Freitag: Die erste Ladung der Verkaufsversion läuft überhaupt nicht; Ascaron produziert neu.

Montag: Die neue Fassung läuft dank Beta-Patch, ist aber voller Fehler und stürzt ständig ab.

Donnerstag: Ascaron stampft die ganze Produktion ein, korrigiert die meisten Bugs, produziert neu.

Sonntagnachmittag: Ascaron erhält neue, verkaufsfertige DVDs direkt aus dem Presswerk.

Sonntagnacht: Zu später Stunde fährt ein Kurier mit zwei Originalen von Gütersloh nach München.

Montag: Ab dem frühen Morgen prüfen wir die Verkaufsversion auf Herz und Nieren.

Technik-Check

Auflösung

Für Anstoss 4 brauchen Sie eine CPU mit mindestens 600 MHz und eine Geforce-Karte. Voodoo-5-Karten unterstützt Ascaron nicht, darauf laufen die 3D-Szenen nur mit extremen Bildfehlern; der 2D-Teil funktioniert.

RAM/Festplatte

Mit Win 98/ME benötigen Sie 128 MByte RAM, für WinXP brauchen Sie das Doppelte. Anstoss 4 belegt auf Ihrer Festplatte rund 880 MByte.

Tuning-Tipps

TIPP 1: DDR-RAM reduziert die Berechnungsdauer der Spielwoche, wie auch die Ladezeiten gegenüber SD-RAM um rund 50 Prozent.

TIPP 2: Die doppelte Menge Arbeitsspeicher bringt ebenfalls einen deutlichen Geschwindigkeitszuwachs von rund 25 Prozent

TIPP 3: Setzen Sie die Detailstufe der Spielszenen auf »Gering«, wenn sie gute 10 Prozent mehr Tempo erhalten möchten. **SG**

Die Performance-Tabelle

CPU mit	TNT 2 (32 MB)	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3	Geforce 4Ti	Radeon 9700
600 MHz								
Spielszenen (1024x768x32)	■	■	■	■	■	■	■	■
Berechnungsdauer (128 MB SD-RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■
Berechnungsdauer (256 MB SD-RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■
1.000 MHz								
Spielszenen (1024x768x32)	■	■	■	■	■	■	■	■
Berechnungsdauer (256 MB SD-RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■
Berechnungsdauer (256 MB DDR-RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■
1.400 MHz								
Spielszenen (1024x768x32)	■	■	■	■	■	■	■	■
Berechnungsdauer (256 MB SD-RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■
Berechnungsdauer (256 MB DDR-RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich



Vor dem Match geben Sie Ihrer Mannschaft eine **letzte Order**, die die generelle Spielausrichtung beeinflusst.

ander. Kleine Probleme gibt's bei der Aufstellung: Immer wieder stellt **Anstoss 4** Spieler (trotz anderer Anweisung) nicht auf Ihre Idealpositionen.

Grafisch spielt **Anstoss 4** in der zweiten Liga. Teilweise wirken die 3D-Szenen sogar häss-

licher als die des Vorgängers. Vor allem die Spielergesichter sehen manchmal aus wie Frankensteins Erben. Auch der Textmodus verliert im direkten Vergleich zum **Fußball Manager 2003**. Zwar werden alle Vorgaben brav umgesetzt, dafür fehlen Zusatzinfos wie Anzeigen zum Ballbesitz und die Möglichkeit, das Geschehen zu beschleunigen. Dadurch kann ein Spiel im Textmodus sogar noch deutlich länger dauern als in der 3D-Darstellung.

Manager kompakt

Außerhalb des Spielfeldes bietet **Anstoss 4** praktisch alles, was man von einem Fußballmanager erwartet: Stadionausbau, Umfeldgestaltung, Werbung, Spielerkauf und Transfer fehlen genauso wenig wie die Rubrik Persönliches. In letzterer dürfen Sie nach Herzenslust das sauer verdiente Kapital in Luxusartikel investieren. Wenn Sie sich dann auch noch einen üppigen Lebensstil gönnen, steigern Sie Ihren Bekanntheitsgrad, was Sie für andere Vereine attraktiver macht. Wer schliesslich jeden Schnickschnack vom Ruderboot bis zur Raumstation gekauft hat, bekommt eine ganz spezielle Überraschung. Nur auf die Freundin samt eigenem Sohn im Jugendkader wie beim le-

gendären Vorgänger müssen Sie in **Anstoss 4** verzichten.

Lebendige Menüs

Als weitere Neuerung integriert **Anstoss 4** die 3D-Grafik in die Menüs: Traineransprachen in der Halbzeitpause, Verhandlungen mit Spielern oder Interviews handelt – Sie sehen alles in 3D. Dabei merken Sie an den Reaktionen des Gegenübers, wie Sie bei Vertragsgesprächen vorgehen sollen. Den Charme der knuffigen Gesichter aus dem Vorgänger erreicht diese Darstellung aber bei weitem nicht. Sprachausgabe fehlt völlig: So müssen Sie auf die herzhaft-markig gebrüllten Traineransprachen genauso verzichten, wie auf die witzigen Kommentare des »Herrn Kaiser«, die allesamt zum typischen **Anstoss**-Charme beigetragen haben. Die Musik dümpelt auf Fahrstuhlniveau, lediglich die Fankulisse an den Spieltagen sorgt für Fußballflair.

Genauso wie der Fußballmanager von EA Sports begnügt sich **Anstoss 4** mit einem Hot-



Kleine Motivationshilfe: Wer alle **Luxusartikel** gekauft hat, darf sich schließlich den eigenen Harem leisten.



Auf der aktuellen **Transferliste** suchen wir uns aus der rumänischen Liga einen neuen jungen Stürmer aus.

seat-Modus für vier Spieler. Die müssen sich einen Rechner teilen. Netzwerk- oder Internet-Tauglichkeit plant man frühestens für **Anstoss 5**. **MIC**

Mick Schnelle



Nur noch Zweiter

Och menno! Jetzt habe ich auf **Anstoss 4** so lange gewartet, und jetzt das. Der vierte Teil hat mit seinen Vorgängern eigentlich nur noch den Namen gemein. Bei den Menüs ist das auch

gut so, denn die gestraffte Bedienung ist fast so perfekt wie im Kicker Manager 2. Doch die Spieltage gefallen mir überhaupt nicht mehr: Kein Kommentar, keine Möglichkeit, die Spieler selber zum Schuss aufzufordern. Und dann noch die unspektakuläre 3D-Grafik mit den hässlichen Gesichtern.

Gut für Einsteiger

Der Managementteil ist immer noch sehr gut, nur bietet er weniger als sein eigener Vorgänger. Wo ist zum Beispiel die spielerisch sehr sinnvolle Eingespieltheit eines Teams? Allerdings sind die zwei Hauptcharakteristika (effektive Stärke und Ausdauer) sehr sinnvoll gewählt und werden Einsteigern den Start erleichtern. Aber als alter Fan der Reihe hatte ich etwas Genreweises erwartet. So ist **Anstoss 4** »nur« ein guter Manager im oberen Mittelfeld, der sicherlich noch eine weitere Version benötigt, bevor er wieder um die Spitze mitkickt. Ich glaube, dieses Jahr werde ich mir den Fußball Manager 2003 schnappen – da ist mehr **Anstoss** drin.

Anstoss 4



Publisher: Ascaron, (05241) 966 90
Sprache: Deutsch
Ausstattung: 1 DVD-Box, 54 S. Handbuch

Fußballmanager

Release (D): 29.11.2002
Preis: ca. 50 Euro
USK-Freigabe: ohne Besch.

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

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 50 Stunden Multiplayer-Spaß: 16 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

- Pro**
- übersichtliche Menüs
 - Umsetzung aller Vorgaben in 3D
 - 3D-Menüs
 - verständliches Charaktersystem

- Kontra**
- hässliche 3D-Grafik
 - lieblosler Textmodus
 - keine spielerischen Neuerungen

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

TNT 2 Woodoo 5 Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3 Geforce 4 Ti Radeon 9700

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz	CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,4 GHz
128 MByte RAM, DVD-Laufwerk	256 MByte RAM, DVD-Laufwerk	512 MByte RAM, DVD-Laufwerk
880 MByte Installationsgröße	880 MByte Installationsgröße	880 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 1/03)
Erheblich schönere 3D-Grafik. Allerdings machen sich alle Vorgaben nur im Textmodus bemerkbar.

Fußballmanager Fun (62%, GS 11/02)
Grafisch schwächer, spielerisch weniger umfangreich. Dafür noch bessere Menüsteuerung.

WERTUNG

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

Durchdacht, aber ohne Neuerungen.



Vom Talent zum Star

Fußball Manager 2003

Überraschungssieg: Trotz kleinerer Spielspaß-Grätschen kickt das deutsche EA-Sports-Team im vierten Versuch die Anstoss-Serie von der Tabellenspitze.



Auf CD/DVD:
Ballphysik-Patch

WWW

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

Facts

- Teams aus 23 Ländern
- 45 Ligen
- 12.000 Zeilen für Textmodus
- 5.200 Fragen umfassendes Fußball-Quiz
- 25.000 Original-Spieler

Live-Fußball kann auch ohne Premiere-Abo fesselnd sein: Jeden Samstagnachmittag kleben Millionen vor den Radios, um bei der Bundesliga-Konferenz mitzufiebern. Mit einem tollen Textmodus erzeugt der **Fußball Manager 2003** eine ähnliche bildlose Dramatik. Das ist auch gut so, denn die bewegten Spielszenen sehen dank **Fifa 2000-Engine** zwar toll aus, bieten aber wie schon beim Vorgänger nur eingeschränkte Handlungsmöglichkeiten. Trotzdem schafft das deutsche EA-Sports-Spiel den Schritt vom Talent zum Starspieler – dank der zahlreichen Verbesserungen gegenüber der Vorsaison.

Managermädchen für alles

Im **Fußball Manager 2003** spielen Sie Ottmar Hitzfeld, Uli Hoeneß und Kalle Rummennigge in Personalunion. Als Trainerfuchs kümmern Sie sich um die Aufstellung, tüfteln an der Taktik fürs nächste Spiel und basteln Trainingspläne. Der kleine Uli in Ihnen plündert den Transfermarkt, schickt Scouts auf Talentsuche und handelt



Torchance für Amoroso: Die **Spielszenen** sehen dank Fifa-2002-Engine klasse aus, setzen jedoch nicht alle Ihre Vorgaben um.

Werbeverträge aus. Aufgaben der Vereinsführung wie Stadionausbau oder Börsengang liegen ebenfalls in Ihren Händen.

Der gewaltige Funktionsumfang des **Fußball Manager 2003**

stellt alles bisher Dagewesene meilenweit ins Abseits. Bis zum Träger des Mannschaftskoffers können Sie jedes noch so kleine Detail selbst bestimmen. Manager-Azubis müssen sich also auf

eine lange Einarbeitungszeit einstellen. Dass auch Einsteiger wesentlich leichter ins komplexe Geschäft finden als beim Vorgänger, liegt an den zahlreichen neuen Komfortfunktionen: zu-



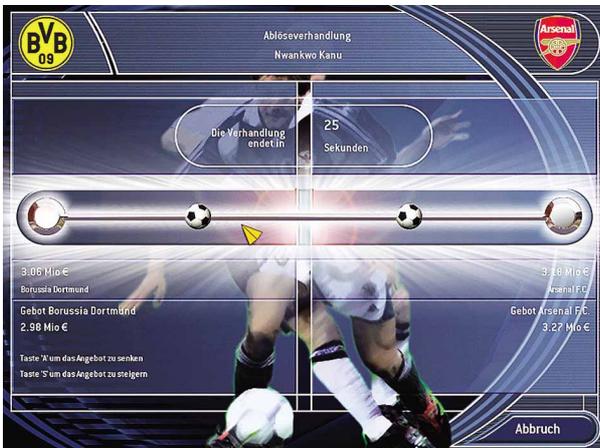
Nur im fantastischen **Textmodus** verfügen Sie über die volle Funktionsgewalt.



Im **Taktik-Menü** stellen wir unsere Kicker optimal auf den Gegner ein.



Das Münchener Olympiastadion zählt zu den 15 originalgetreuen Arenen.



Mit dem simplen, aber spaßigen Verhandlungs-System feilschen Sie um jeden Cent.

verlässige Assistenten übernehmen alle Aufgaben, um die Sie sich nicht selbst kümmern wollen. Hilfstexte zu jedem Menü und situationsabhängige Tipps zur Strategie machen das Studium des (für EA-Sports-Verhältnisse erfreulich umfangreichen) Handbuchs fast überflüssig.

Starke Lizenz

Wie sein Action-Fußball-Kollege *Fifa 2003* profitiert der *Fußball Manager* von mehreren Lizenzen: Mehr als 25.000 Original-Spieler tauchen im Programm auf; für 15 Ligen (darunter 1. und 2. Bundesliga, Premier League sowie Serie A) durfte EA Sports auf Vereinswappen und die korrekten Trikotfarben zurückgreifen. Ausgerechnet die spanische Primera Division fehlt jedoch in dieser Liste.

Im Gegensatz zu den anderen EA-Sports-Teams hat sich die deutsche Abteilung um Anstoss-Vater Gerald Köhler sehr

viel Mühe bei der Recherche gegeben. Nahezu alle Spieler der Bundesliga verfügen über realistische Werte, sogar die Körpergröße stimmt. Wer alternativ aus dem notorischen Chancen-

tod Carsten Jancker einen Knipsen machen will, kann dies mit dem umfangreichen und komfortablen Editor erledigen.

Spannendes Bonussystem

Das ausgefeilte Charaktersystem war schon die große Stärke des Vorgängers. Der *Fußballmanager 2003* setzt noch mal einen drauf: 16 Spielerfähigkeiten von der Technik bis zur Schusskraft geben die Stärken und Schwächen Ihrer Kicker detailliert wieder. Besondere Talent-Kombinationen produzieren zusätzliche Boni, viele davon sind neu. Ein Beispiel: Der schnelle Bayern-Star Zé Roberto hat bekanntermaßen ein gefühvolles Füßchen beim Flanken. Also bekommt er die Bonuseigenschaft »Flankengott« verliehen – allerdings nur, wenn Sie ihn auf der Außenbahn einsetzen. Durch gezieltes Fördern können Sie so neue Talente aus Ihren Kickern kitzeln. Und das lohnt sich gleich doppelt, denn für besondere Trainer-Leistungen (etwa dem Einstudieren einer perfekten Abseitsfalle) erhalten Sie Erfahrungspunkte und verbessern so Ihre Fähigkeiten bei Verhandlungen oder Trainingsgestaltung.

Durch ein neues Transfersystem hat EA Sports das Feilschen um neue Starspieler gehörig aufgewertet. In Form von

Mick Schnelle



Neuer Favorit

Gratulation an die FM 2003-Macher: Die neue Version ist endlich ein vollwertiger Manager! Schade nur, dass nicht alle Vorgaben in der 3D-Engine umgesetzt werden. Außerdem sollten Gerald Köhler und sein Team unbedingt das teilweise arg zusammengeschusterte Menüdesign überarbeiten. Hier hat Anstoss die Nase vorn. Ansonsten gibt's wenig zu meckern: Man merkt dem Spiel deutlich die Liebe zum Detail an. Bis zur nächsten Saison ist dieser Manager meine erste Wahl.

zwei Bällen versuchen sich Käufer und Verkäufer unter Zeitdruck zu einigen. Liest sich abstrakt, spielt sich aber extrem spannend. Denn wenn Sie als Interessent zu forsch rangehen, registriert das der Verhandlungspartner – und wird gegünstlich den Preis erhöhen.



Das Kicker-Magazin liefert neben vielen Informationen auch so manchen Tipp auf ein Transfer-Schnäppchen.

Technik-Check

Auflösung

Für die Spielszenen ist unwichtig, welche 3D-Karte Sie verwenden. Ab einer 350-MHz-CPU samt TNT-2-Karte sprinten die Kicker in der einzigen Auflösung von 800 mal 600 Pixeln flüssig über den Bildschirm.

RAM/Festplatte

Mit Win 98/ME benötigen Sie minimal 128 MByte RAM, für Windows XP sollte es die doppelte Menge sein. Das Spiel profitiert außerdem stark von schnellem DDR-Speicher. Auf Ihrer Festplatte belegt der Fußball Manager 2003 zwischen 330 und 660 MByte.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Gegenüber der gleichen Menge SD-RAM verkürzt DDR-Speicher die Wartezeit während der Spielwochen-Berechnung deutlich: von drei bis vier Minuten auf rund eine Minute.

TIPP 2: Großen Einfluss auf die Dauer der Rechen- und Ladezeiten hat außerdem die Menge des Arbeitsspeichers. 256 statt 128 MByte bringen rund 30 Prozent Geschwindigkeitszuwachs.

TIPP 3: Wählen Sie die Vollinstallation, und defragmentieren Sie zuvor Ihre Festplatte. Der beschleunigt die Ladevorgänge zusätzlich. **SG**

Die Performance-Tabelle

CPU mit	TNT 2 (32 MB)	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3	Geforce 4 Ti	Radeon 9700
350 MHz								
Spielszenen (800x600x32)	■	■	■	■	■	■	■	■
Berechnungsdauer (128 MB SD-RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■
Berechnungsdauer (256 MB SD-RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■
700 MHz								
Spielszenen (800x600x32)	■	■	■	■	■	■	■	■
Berechnungsdauer (256 MB SD-RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■
Berechnungsdauer (256 MB DDR-RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■
1.000 MHz								
Spielszenen (800x600x32)	■	■	■	■	■	■	■	■
Berechnungsdauer (256 MB SD-RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■
Berechnungsdauer (256 MB DDR-RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich

Heiko Klinge



Ottmar, ich komme!

Bin ich Buchhalter oder Computerspieler? Tabellen- und Textwüsten stellen zunächst ziemlich hohe Hürden beim Probetraining mit

dem Fußball Manager 2003. Ist das dank der zahlreichen Einstiegshilfen erst mal überstanden, sitzt man bombensicher auf dem Trainerstuhl und steht garantiert so schnell nicht mehr auf. Ein weites Aufgabenfeld und die zahllosen liebevollen Details lassen mich den textlastigen Fußball intensiver erleben als so manche Live-Übertragung. Besonders angetan hat es mir das komplexe Stärke-System: Akribisch wie Bayern-Coach Ottmar Hitzfeld tüftel ich an Mannschafts-Aufstellung und Training, um in den Spielern verborgene Talente zu wecken.

Verschenkte Vorlage

Den Sprung in die sportliche Weltspitze verhindern einzig die funktionsbeschränkten Spielszenen. Für mich ist es völlig unverständlich, warum EA Sports die Vorlage der Fifa-Engine erneut ungenutzt lässt. Aber genug gemekert, schließlich ist der VfL Wolfsburg immer noch nicht Meister. Vielleicht wird es Zeit, dass Olli Kahn den Verein wechselt...

Büro-Stilleben

Gerald Köhler und sein Team haben sich bemüht, das sterile Design des Vorgängers etwas zu beleben, allerdings nur mit begrenztem Erfolg. Statt per Klartext-Menü können Sie jetzt auch in einer Art Büro-Stilleben Ihre Entscheidungen treffen – auf Kosten der Übersicht. Die Ergebnisse des umfangreichen Stadionausbaus dürfen Sie inklusive Umgebung in durchschnittlicher 3D-Grafik begutachten. Richtig gut gefallen hat uns die neue Fußball-Zeitung (mit Kicker-Lizenz), die nach jedem Spieltag kompetent



Scouts kosten viel Geld, verschaffen Ihnen aber wertvolle Insider-Informationen über den nächsten Gegner.

und abwechslungsreich Ihre Leistungen kommentiert.

Ansonsten wälzen Sie nach wie vor Berge von Texten und Tabellen. Dass trotzdem echtes Fußballfeeling aufkommt, liegt an den vielen kleinen Details, die einen verblüffend realistischen Trainer-Alltag simulieren. So beschweren sich Mitläufer über das Gehalt des Superstars, oder ein Journalist stellt nach der Pokalpleite die Motivation Ihrer Profis in Frage.

Sinnfreie 3D-Spiele

Für die Spielszenen verwendet der **Fußball Manager 2003** die 3D-Grafik von **Fifa 2002** – allerdings beschränkt auf 800 mal 600 Bildpunkte. Die Engine ist zwar mittlerweile ein Jahr alt, prahlt aber immer noch mit geschmeidigen Animationen, toller Stadionatmosphäre und hochdetaillierten Spielern. Tom Bartels und Florian König liefern dazu ordentliche Kommentare. Dank des kleinen Patches auf unserer CD/DVD lässt sich zudem die bessere Ballphysik von **Fifa 2003** integrieren.

Insgesamt also eine brillante Vorlage für extraspannende Spielszenen, die EA Sports wie schon im Vorgänger leichtfertig vertändelt. Grund: Bei der Echtzeit-Berechnung bleiben viele wichtige Taktiken außen vor. Ob Sie mühevoll Standardsituationen einstudieren, sich aufs Kontern verlegen wollen oder knallharte Manndeckung anordnen: Ihren 3D-Kickern ist das alles schnurzipiegal. Trotz halbwegs realistisch aussehender Spielzüge und Zeitraffer werden ambitionierte Trainer daher in den Textmodus flüchten.

Textlastige Dramatik

Mit Bravour gelingt es dem **Fußball Manager 2003** auch ohne 3D-Szenen, dramatische Matches auf den Monitor zu zaubern. Rund 12.000 Sätze schaffen im Textmodus ein präzises Bild vom aktuellen Rasengeschehen. Die Freude ist einfach riesengroß, wenn die einstudierte Freistoßvariante zum Torerfolg führt. Echtzeitberechnete Spielnoten helfen, den



Zwei unserer Wolfsburger haben es in die Elf des Tages geschafft.

nächsten Kandidaten für eine Auswechslung zu bestimmen. Ob Halbzeitanfragen, Streitereien mit dem Schiri oder Kommandos von der Trainerbank: Im Textmodus veranstaltet EA Sports eine beeindruckende Fußball-Show, die wir uns so allerdings auch für die 3D-Szenen gewünscht hätten.

Manager-Pflege

Multiplayer-Manager müssen sich auch diese Saison vor einen

Rechner quetschen. Einen Netzwerk-Modus wird es frühestens im nächsten Jahr geben. Dafür will die deutsche EA-Sports-Filiale ihren Manager mit regelmäßigen Updates verbessern. Noch im Dezember soll es auf der offiziellen Internetseite (www.gamestar.de Quicklink: [26]) unter anderem einen Text-Modus-Editor, Stadien aus **Fifa 2003**, neue Fragen für das Fußballquiz und Fanbanner zum Download geben. **HK**

Fußball Manager 2003 Fußballmanager

EA Sports Publisher: EA Sports, (0190) 776 633 Release (D): 29.11.2002
 Sprache: Deutsch Preis: ca. 45 Euro
 Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 56 S. Handbuch USK-Freigabe: ohne Beschr.

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Eingewöhnung: 3 Stunden			Solo-Spaß: 50 Stunden				Multiplayer-Spaß: 20 Stunden		

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- enormer Detailreichtum
- Original-Lizenzen
- brillanter Text-Modus
- motivierendes Bonussystem
- schicke Spielszenen-Grafik

Kontra

- 3D-Modus ignoriert
- diverse Traineranweisungen
- biederer Tabellen-Look
- fehlender Netzwerk-Modus

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (4 Spieler)

Vier Spieler pro Original Multiplayer-Modi: wie Einzelspiel (nacheinander)

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 350 MHz	CPU mit 550 MHz	CPU mit 700 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	256 MByte DDR-RAM
330 GByte Installationsgröße	660 MByte Installationsgröße	660 MByte Installationsgröße

ALTERNATIVEN

Anstoss 4 (79%, GS 1/03)
 Der entthronte Manager-Meister bietet zwar bessere Bedienung, unterliegt aber bei der Spieltiefe.

Fußballmanager Fun (62%, GS 11/02)
 Einsteigerfreundliche Manager-Kost, allerdings auf Kosten von Grafik und Spielumfang.

WERTUNG

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

Die neue Referenz der Fußballmanager.

Stilvoll Links überholt

Tiger Woods 2003

Reif für das Clubhaus: Mit toller Präsentation, eingängiger Steuerung und motivierendem Karrieremodus puttet sich Tiger Woods 2003 an die Spitze.

Heinrich Lenhardt



Tigert an die Spitze

Links 2003 mag bei der Ballphysik-Perfektion vielleicht noch um einige Grashalme vorne liegen. Aber in Sachen Grafik, Spielmodi und Fun-Faktor wird der Altmeister von der neuen Tiger-Version vernascht. Bei der klappt die Steuerung locker aus dem Handgelenk, Einsteiger haben schnelle Erfolgserlebnisse. Karrieremodus und lebendige 3D-Spielwelt bringen viel Atmosphäre, lediglich der Sound schwächelt etwas. Tiger Woods 2003 ist das Beste, was PC-Golfern derzeit passieren kann. Nur dass man fürs Online-Spiel nach zwei Monaten eine Gebühr zahlen soll, ist ein schlechter Scherz von Electronic Arts.



Kein Mangel an Action-Blickwinkeln: Sie dürfen die Kamera im Flug über die tollen Kurse stufenlos drehen.



An einem tristen Nebeltag bringt unser stilvoll gekleideter Charakter etwas Farbe auf den grünen Golfplatz.

gut getimeten Mausklicks oder besser mit Direktschwung. Mit letzterer Technik gelingen Annäherungsschläge und präzise Putts relativ leicht. Dynamische Kameras fangen die Ball-Flugbahn mitreißend ein, auch bei der Zielhilfe wird die glänzende 3D-Technik sinnvoll eingesetzt.

Solo für den Tiger

Solo-Spieler werden vielfältig motiviert: Sie können gleich mit einer Promi-Figur im Profi-Betrieb mitmischen, Birdies im

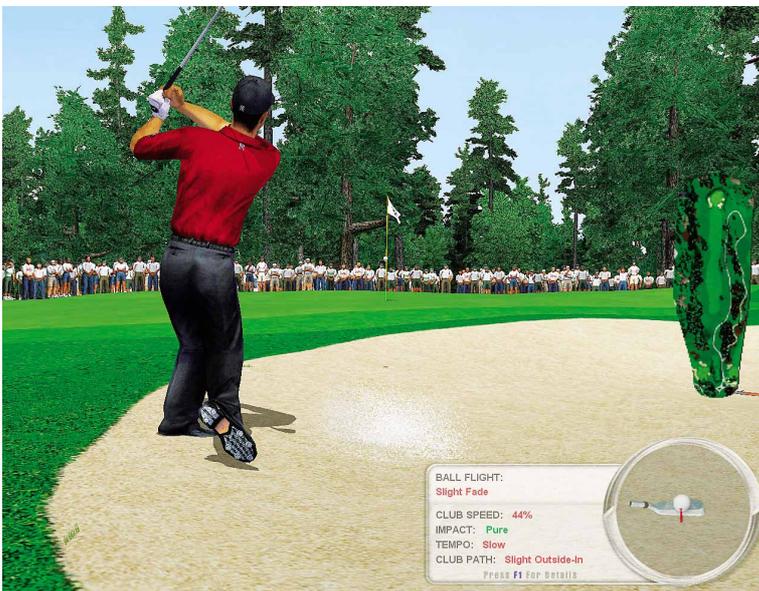
Akkord produzieren und Preisgeld schaufeln. Neu und besonders lange motivierend ist der Karrieremodus, bei dem Sie einen Amateur-Golfer langsam

aufbauen. Preisgelder aus Turnieren und Prüfungen investiert man in bessere Ausrüstung, Schlag-Repertoire oder den Ausbau von Talentwerten. **HL**



Auf DVD: Spielbare Demo

Top-Profi Tiger Woods auf der Schachtel und viel dahinter: Mit zwölf Kursen, 18 Spielmodi, Editor und echter 3D-Grafik sägt die neue EA-Golfsimulation erfolgreich am Thron von **Links 2003**. Ihren Golfer steuern Sie entweder per



PGA-Profis spielen ungerne im Sand – mit diesem Schlag retten wir uns aufs gelobte Grün.

Tiger Woods PGA Tour 2003 Sportspiel

Publisher: EA Sports, (0190) 776 633 Release (D): 22.11.02
 Sprache: Englisch, Deutsch in Vorbereitung Preis: ca. 50 Euro
 Ausstattung: Mini-Box, 3 CDs, 36 S. Handbuch. USK-Freigabe: ohne Beschr.

Einsteiger	Fortgeschrittene				Profis					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Eingewöhnung: 15 Minuten			Solo-Spaß: 40 Stunden				Multiplayer-Spaß: 20 Stunden			

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG	
Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> abwechslungsreiche Spielmodi einsteigerfreundliche Steuerung herausragender Karrieremodus belebte Golfplätze 	<ul style="list-style-type: none"> schwacher Sound leichte Defizite bei Ballphysik kostenpflichtiger Online-Modus

MULTIPLAYER
 Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (8 Spieler)
 Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Wie Einzelspiel

HARDWARE-KONFIGURATION
 TNT 2 Woodoo 5 Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3 Geforce 4 Ti Radeon 9700

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 800 MByte Installationsgröße	CPU mit 800 MHz 128 MByte RAM 1,4 GByte Installationsgröße	CPU mit 1,4 GHz 256 MByte RAM 1,4 GByte Installationsgröße

ALTERNATIVEN
Links 2003 (82%, GS 12/02)
 Perfekte Ballphysik, jedoch in Sachen Präsentation und Spielmodi dem Tiger unterlegen.
PGA Champ. 2001 (79%, GS 3/02)
 Grafisch altbacken, aber inzwischen preiswertere Alternative mit 30 Golfkursen.

WERTUNG

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



Schickes 3D und Spielwitz: neuer Star in der Golfklasse.

Die Rückkehr der Korbjäger

NBA Live 2003

Basketball mit Spaßgarantie: Die neue Freestyle-Steuerung verwandelt Finger-Akrobatik in spektakuläre Dunkings, Steals und Dribblings.

Georg Valtin



I love this game!

Mein Team bekommt den Ball und ich kann mich kaum entscheiden: Dribble ich nun den Gegenspieler schwindlig, demotiviere ich das andere Team mit einem

tödlichen Dreier, oder versenkt mein Center den Ball mit einem krachenden Slam-Dunk? Selbst nach zahlreichen Partien entdecke ich noch neue Spielzüge – so muss es sein!

Bei so viel Spaß stört mich kaum, dass sich Tref-fer-, Dunking- und Blockquoten in unnatürlichen Bereichen bewegen. Realismus gibt es dafür in der Verteidigung: Nur mit einer konzentrierten Defensivleistung gewinne ich in höheren Schwierigkeitsgraden gegen die CPU-Korbjäger.

Schwindelig gespielt

Mit der brandneuen Freestyle-Steuerung erweitern die Entwickler die Palette der Aktionen deutlich: Drehungen, Körpertäuschungen, Verzögerungsschritte und ähnliche Bewegungen kombinieren die Korbjäger zu eleganten Dribblings. Nach einiger Eingewöhnungszeit gelangen Kabinettstückchen, die selbst Michael Jordan ein zustimmendes Nicken entlocken würden. Aber Achtung: Um die Spezialmanöver voll zu nutzen, benötigen Sie ein gut ausgestattetes Gamepad mit zehn Knöpfen und zwei Analog-Sticks!

Deutlich schwieriger als das Angriffsspiel läuft die Defensivarbeit. Selbst NBA-Veteranen schaffen es kaum, Gegenspielern durch aggressives Abschirmen einen schlechten Wurf aufzuzwingen oder die orange Murmel abzunehmen. Außerdem fliegt der Ball viel zu oft durch die Reuse, sodass utopische Trefferquoten von 80 Pro-

zent zustande kommen. Insgesamt agieren die computerge- steuerten Teams deutlich cleve- rer als in den Vorgängern.

Wie live im TV

Traditionell zeigt EA Sports sein Basketball-Spektakel in fern- sehfreier Qualität. In den Pausen diskutieren Spieler und Schieds- richter. Trainer geben ihren Stars letzte Anweisungen vor der Einwechslung oder besprechen in der Auszeit die Taktik. Dass die Akteure ohne Original-Ge- sichter über das Parkett sprinten, stört die tolle Atmosphäre kaum. Anders sieht es bei den Anima- tionen aus: Die einzelnen Be-



Michael Finley versenkt den Ball **spektakulär**.

wegungsabläufe sind zwar but- terweich, die Übergänge dazwi- schen wirken aber mitunter un- natürlich und hölzern. Lobens- wert: Im Karriere-Modus dürfen Sie einen Basketballer erschaf- fen und zum Star machen. **GV**



- Auf CD/DVD:
- Multiplayer-Duell
- Auf DVD:
- Spielbare Demo

Nach zweijähriger Arbeit versorgt **NBA Live 2003** erneut die PC-Korbjäger mit hochklassigem Basketball. Und das Warten hat sich gelohnt: Technisch aufpoliert, spiele- risch verbessert und mit einer durchdachten Steuerung verse- hen, bietet Electronic Arts US- Sport der Extraklasse.



Trotz **Doppeldeckung** behauptet Lakers-Star Shaquille O'Neal den Ball unter dem Korb.

NBA Live 2003

Sportspiel



Publisher: Electronic Arts, (0190) 754 464
 Sprache: Deutsch
 Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 36 S. Handbuch
 Release (D): 29.11.2002
 Preis: ca. 50 Euro
 USK-Freigabe: ohne Beschr.

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

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 50 Stunden Multiplayer-Spaß: 30 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

- | | |
|--|---|
| Pro | Kontra |
| <ul style="list-style-type: none"> fernsehreife Präsentation motivierender Karrieremodus präzise Steuerung realistische Animationen zahlreiche Taktiken möglich | <ul style="list-style-type: none"> Defensivspiel sehr schwierig zu hohe Trefferquote keine originalen Gesichter Online-Service nach Probezeit kostenpflichtig |

MULTIPLAYER

- Internet (4 Spieler)
 - Netzwerk (0 Spieler)
 - Modem (0 Spieler)
 - an 1 PC (4 Spieler)
- Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Freundschaftsspiel

HARDWARE-KONFIGURATION

TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3 Geforce 4 Ti Radeon 9700

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz	CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,4 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
300 MByte Installationsgröße	700 MByte Installationsgröße	700 MByte Installationsgröße
3D-Karte	Geforce-2-Karte, Gamepad	Geforce-3-Karte, Gamepad

ALTERNATIVEN

Madden 2003 (87%, GS 10/02)
 Das intensive Ringen um das Leder-Ei ist in Sachen Spieltiefe und Präsentation ebenbürtig.

NBA Live 2001 (86%, GS 4/01)
 Weniger simulationstauglich und technisch schwächer. Inzwischen als Budgetversion erhältlich.

WERTUNG

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



Spielerischer Volltreffer mit sinnvollen Neuerungen.

Rivalen der Rennbahn

Total Immersion Racing

Hier tragen Sie Ihre ganz persönliche Fehde aus: Computergegner mit Gedächtnis und Persönlichkeit ringen mit Ihnen um WM-Punkte – arg lieblos präsentiert.

Florian Stangl



Tolle Idee, aber lieblos umgesetzt

Das auf menschlich getrimmte Fahrverhalten der CPU-Gegner wirkt tatsächlich echter als in anderen Rennspielen. Doch nur im

mittleren Schwierigkeitsgrad wirkt sich das spürbar auf den Verlauf eines Rennens aus.

Abgesehen vom herausfordernden Karrieremodus ist Total Immersion Racing gut – mehr nicht. Schöne Strecken, schicke Autos und solide Fahrphysik locken mich immer mal wieder auf die Piste. Doch echte Emotionen entstehen bei mir ab dem zweiten Karrierejahr nicht mehr: Es gibt keine Porträts der Gegner, keine Story, keinen Spannungsbogen.

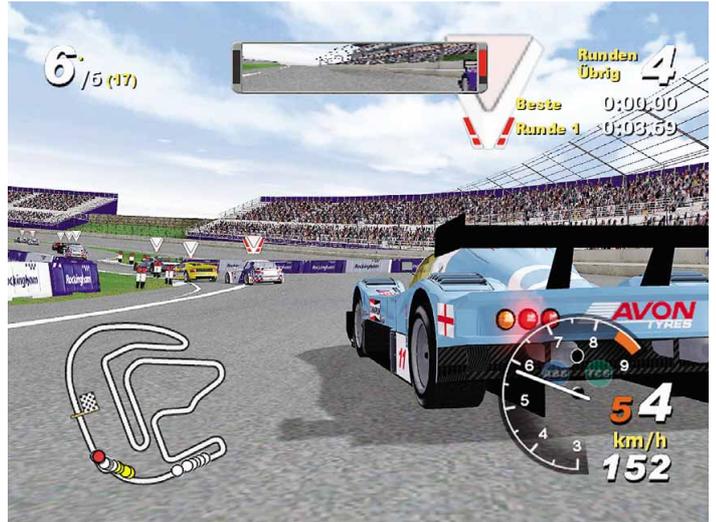
Und jetzt mit Gefühl

In Rennspielen verhalten sich die Computergegner meist gleich: Brav auf der Ideallinie fahrend, sind sie leicht zu berechnen, bieten keine Überraschungen. Anders in **Total Immersion Racing**: Da drängeln alle Fahrer fröhlich, bremsen nervös zu früh oder rasten völlig aus. Als wir im Test drei Rennen nacheinander denselben Gegner immer wieder ins Gras schieben, rächt der sich plötzlich: Bei Tempo 300 in Monza reißt er kurz vor der »Prima Variante« das Steuer herum und rammt uns fast von der Strecke.

Der Versuch, den Computergegnern so etwas wie Emotionen und menschliches Verhalten einzuflößen, ist den Entwicklern gelungen. Allerdings fällt das nur im Karrieremodus mit dem mittlereren der drei Schwierigkeitsgrade wirklich auf. Im leichten sind die Gegner viel zu langsam, auf »Legende« dagegen zu schnell. In den Modi Einzelrennen und Zeitfahren bauen die Gegner erst gar keine Aggressionen auf, da die Fahrten zu schnell enden.

Gute Steuerung

Ein hochwertiges Force-Feedback-Lenkrad meldet Unebenheiten, durchdrehende Räder und das ausbrechende Heck realitätsnah. Dank der soliden Fahrphysik beherrschen Sie mit etwas Übung die Flitzer problemlos. Heck- und Allradantrieb wirken sich vor allem bei Regen unterschiedlich aus; Wetterwechsel finden aber nur zwischen den Fahrten statt. Neben der spannenden Karriere erwarten Sie belanglose Einzel- und Zeitrennen auf freizuschaltenden Kursen sowie Splitscreen-Duelle. **FS**



Gegner mit zwei roten Ausrufezeichen sind sauer auf uns und daher unberechenbar.

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

Manchmal ist es nur eine Frage von Zentimetern: Ein Stückchen rechts von unserem BMW M3 GTR saust das rutschige Gras vorbei. Ganz dicht an unserer linken Seite rast Konkurrent Cheung auf die Haarnadelkurve zu. Bremsen? Niemals! Als echter Rennfahrer steigen wir eine Zehntelsekunde später als der Rivale in die Eisen, setzen uns vor seine Nase – und streifen ihn, sodass er ins Schlingern gerät. Jetzt wird er richtig wütend auf uns sein! Und wir freuen uns schon auf das nächste Rennen mit **Total Immersion Racing** von Empire.



Die Rennstrecke von Monza ist detailliert nachgebaut.

Total Immersion Racing Rennspiel

Publisher: Empire, (0711) 620 312 13 Release (D): 14.11.2002
Sprache: Deutsch Preis: ca. 40 Euro
Ausstattung: DVD-Box, 1 CDs, 32 S. Handbuch USK-Freigabe: ohne Beschr.

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

Eingewöhnung: 15 Minuten Solo-Spaß: 15 Stunden Multiplayer-Spaß: 2 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
• menschlich wirkende Computergegner	• lieblose Präsentation
• gutes Fahrgefühl	• zu wenig Strecken
• wohlklingender Motorensound	• mäßige Langzeitmotivation
• anspruchsvolle Strecken	

MULTIPLAYER

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

Zwei Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Einzelrennen

HARDWARE-KONFIGURATION

TNT 2 Woodoo 5 Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3 Geforce 4 Ti Radeon 9700

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz	CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,8 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	256 MByte RAM
450 MByte Installationsgröße	450 MByte Installationsgröße	450 MByte Installationsgröße
3D-Karte	Geforce-3-Karte	Geforce-4-Karte

ALTERNATIVEN

Colin McRae Rally 2.0 (90%, GS 1/01) **TOCA 2** (88%, GS 5/99)
Erstklassige Rallye-Simulation mit guter Grafik, exakter Steuerung und fantastischem Fahrgefühl. Ähnliche Fahrphysik, aber inzwischen veraltete Grafik. Auch hier wird kräftig gerempelt.

WERTUNG

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

Nette Raserei mit sehr guten Computergegnern.



Skispringen 2003

Spielerische Luftsprünge.



Die Korrektur unserer Flug-Schieflage kostet wertvolle Meter.

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

Wer trotz der angeschlagenen Skiadler Schmitt und Hannawald deutsche Siege erleben will, sollte mit **Skispringen 2003** aufs Podium hüpfen. Denn gegenüber der Vorsaison

zeigen sich die Polygon-Flieger deutlich verbessert. Eine überarbeitete Steuerung gestaltet die Weitenjagd noch mal eine ganze Ecke vielschichtiger: Per Maus halten Sie Ihren Athleten in der Schanzenspur, holen Schwung für den Absprung, korrigieren die Flugposition und versuchen, den richtigen Landezeitpunkt zu finden.

Der Karrieremodus sorgt für überraschend viel Langzeitmotivation. Training und Erfahrungspunkte verbessern wie in einem Rollenspiel Ihre Fähigkeiten. Preisgeld investieren Sie in Ausrüstung, das Wachs-Tuning Ihrer Skier oder den Betreuerstab. Quizshows im Stil von **Wer wird Millionär?** spülen zusätzliche Kohle in die Kasse. **HK**

Heiko Klinge

Das coolste Sportspiel

Da brat mir doch einer 'nen Skiadler: Der ursprünglich so simple Pausen-Spaß hat sich in der 2003er-Version tatsächlich zu einer ernsthaften Wintersport-Simulation gemausert! Bis zum ersten Sprung aufs Stockerl habe ich so manches Mal den Schnee geküsst. Doch mit jeder Bruchlandung wächst das Gefühl für die erstaunlich komplexe Steuerung. Und der Karrieremodus belohnt mich für jeden noch so kleinen Fortschritt.

Skispringen 2003

Sportspiel



Publisher: RTL Playtainment, (01805) 605 511 Release (D): 22.11.2002
Sprache: Deutsch Preis: ca. 30 Euro
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 25 S. Handbuch USK-Freigabe: ohne Beschr.

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

Eingewöhnung: 30 Minuten Solo-Spaß: 20 Stunden Multiplayer-Spaß: 20 Stunden

HARDWARE-KONFIGURATION

TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3 Geforce 4 Ti Radeon 9700

MINIMUM

CPU mit 400 MHz
64 MByte RAM
550 MByte Installationsgröße

STANDARD

CPU mit 600 MHz
128 MByte RAM
550 MByte Installationsgröße

OPTIMUM

CPU mit 1,0 GHz
128 MByte RAM
550 GByte Installationsgröße

WERTUNG

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

Höchst unterhaltsamer PC-Wintersport.



WM der Namenlosen

Racing Simulation 3

Mit leistungsstarker KI und realistischer Fahrphysik buhlt Ubi Soft um die Gunst der Formel-1-Fans, die auf Schumi und Silberpfeile verzichten können.

Ganz schön mutig: Ohne attraktive FIA-Lizenz wagt sich Ubi Soft erneut an eine Formel-1-Simulation. Und das, obwohl die Franzosen mit ih-



Die bunt texturierten **Boliden** fahren sich allesamt gleich.

rem letzten Rennspiel heftig ins Schleudern gerieten: **F1 Racing Championship** setzte schon an zum Endspurt in Richtung Genrethron, doch die miserable KI bremste die GameStar-Wertung auf 81 %. Im inoffiziellen Nachfolger **Racing Simulation 3** zeigen sich die computergesteuerten Piloten als faire Gegner, die mit fehlerfreier Fahr-

weise selbst routinierte Piloten ernsthaft herausfordern.

Umgängliche PS-Monster

Egal, ob schnelles Rennen, Zeitfahren oder komplette Weltmeisterschaft: **Racing Simulation 3** bietet alle gängigen Spielmodi. Eine Besonderheit sind die Szenarios, in denen Sie Aufgaben wie »Verteidige den sechsten Platz über vier Runden!« erfüllen müssen. Die Autos unterscheiden sich nur äußerlich durch kunterbunte Texturen, verfügen aber über das gleiche Fahrmodell. Bis auf das sehr schnell ausbrechende Heck steuern sich die Flitzer angenehm gutmütig und überraschen lediglich im Grenzbereich mit plötzlichen Reaktionen.

Falls es mit dem ordentlichen Standard-Setup nur für mittelprächtige Ergebnisse reicht, helfen bei der Abstimmung umfangreiche Telemetriedaten sowie die Ratschläge Ihres Ingenieurs: Vom Anstellwinkel der Spoiler bis zur Getriebeübersetzung dürfen Sie sämtliche Parameter physikalisch korrekt an die Strecken anpassen.

Low-Tech-Pisten

Technisch basiert **Racing Simulation 3** auf dem fast zwei Jahre alten **F1 Racing Championship** und hinterlässt einen entsprechend angestaubten Eindruck. Verwachsene Texturen und detailarme Strecken fallen selbst durch das ölverschmierteste Visier negativ auf. Immerhin: Das Geschwindigkeitsgefühl wirkt aus den drei Cockpit-Perspektiven sehr realistisch. Die Rennkurse entsprechen übrigens den realen Grand-Prix-Vorbildern, tragen aus Lizenzgründen aber Fantasienamen. **GV**



Bei dieser gefährlichen Kurve helfen **Ideallinie** und **Bremsassistent** enorm.

Georg Valtin



Ich will Schumi!

Da warten Fans monatelang auf einen KI-Patch für **F1 Racing Championship**, und stattdessen programmiert Ubi Soft ein Formel-1-Spiel ohne FIA-Lizenz. Das grundsätzliche **Racing Simulation 3** gefällt mir in Sachen Fahrphysik zwar fast so gut wie **F1 2002**. Doch meine Motivation, mit Nobodys um die Pole Position beim »Großen Preis von Mexiko« zu kämpfen, hält sich in Grenzen. Der Editor ermöglicht zwar das Umbenennen von Fahrern und Teams, ja sogar das Austauschen der Fahrzeug-Texturen. Warum aber dieser Aufwand, wenn ich für den gleichen Preis zwischen zwei besseren Spielen auswählen darf?

Racing Simulation 3 Rennspiel

Publisher: Ubi Soft, (01805) 554 938 Release (D): 5.12.2002
 Sprache: Deutsch Preis: ca. 35 Euro
 Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 30 S. Handbuch USK-Freigabe: ohne Beschr.

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

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG	
Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> gutes Geschwindigkeitsgefühl umfangreiche Setup-Möglichkeiten (umbenannte) Originalstrecken zahlreiche Spielmodi inklusive Szenarien 	<ul style="list-style-type: none"> keine Lizenz Fahrphysik für alle Wagen gleich nur ein Fahrzeugmodell angestaubte Grafik

MULTIPLAYER
 Internet (0 Spieler) Netzwerk (22 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (2 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Einzelrennen, Grand Prix

HARDWARE-KONFIGURATION
 TNT 2 Woodoo 5 Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3 Geforce 4 Ti Radeon 9700

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz	CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,4 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	256 MByte RAM
100 MByte Installationsgröße	400 MByte Installationsgröße	400 MByte Installationsgröße
3D-Karte	Geforce-2-Karte, Lenkrad	Geforce-3-Karte, Lenkrad

ALTERNATIVEN
F1 2002 (89%, GS 7/02)
 Insgesamt beste Formel-1-Simulation mit exzellenter Fahrphysik und erstklassiger KI.
Grand Prix 4 (88%, GS 7/02)
 Rundum empfehlenswerter Rennspaß, auch wenn F1 2002 viele Details besser macht.

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

Grundsolides Rennspiel ohne herausragende Features.



Tennis Masters 2003

Weißer Sport zum Schwarzärgern.



Elegant: Der eingesprungene Becker-Hecht.

Es ist zum Verzweifeln: Da nagelt man seinen Gegner mit präzisen Schlägen an die Grundlinie, spielt den perfekten Vorbereitungsball für den Netzangriff – und dann hüpfert der Volley grundlos ins Netz. **Tennis Masters Series 2003** stürzt Spieler in ein Wechselbad der Gefühle. Dem Frust über unrealistische Aktionen des Computergegners und nervige Fehler folgt die Freude über einen perfekten Aufschlag oder genauen

Stoppball. Sie brauchen also gute Nerven, um sich auf neun Original-Turnieren für die inoffizielle Weltmeisterschaft in Shanghai zu qualifizieren. Für Siege erhält Ihr Profi Punkte, die Sie in Fähigkeiten wie Vorhand, Volley und Schnelligkeit investieren. Da **Microbots** keine Namensrechte der ATP-Profis besitzt, kämpfen nur Fantasiesportler um den Titel. Grundlinien- und Serve-and-Volley-Spezialisten agieren recht vorhersehbar, Allround-Talente schöpfen dagegen das Gesamtrepertoire des Weißen Sports aus. **GV**

Genre:	Tennis-Simulation
Publisher:	Vivendi Universal, (06103) 994 040
Preis:	ca. 45 Euro
Anspruch:	Fortgeschrittene
Spieler:	1 bis 4
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
CPU mit 800 MHz	
128 MB RAM	

71%
SPIELSPASS

Autobahn Raser 4

Grauenhafte Rennspiel-Grütze.



Der Münchner Marienplatz à la Autobahn Raser.

Der vierte **Autobahn Raser** führt Sie nach Berlin, München und Hamburg. Wer geduldig ist, quält sich bis zu den Bonus-Kursen Paris, London und Las Vegas. Mit flotten Flitzern heizen Sie durch angeblich detailgetreu nachgebildete Innenstädte. Doch schon die Grafik schreckt ab: Grobschlächtige Polygon-Gebäude bilden menschenleere Städte; einzig klobiger Gegenverkehr und ein paar Grünflächen sorgen für etwas

Abwechslung. Die Autos sind hässlich, detailarm und steuern sich hakelig über ihre Mittelachse – völliger Blödsinn. Noch dazu ruckelt die Grafik auf der höchsten Detailstufe selbst auf 2,0-GHz-Rechnern erbärmlich. Generell ist das Geschwindigkeitsgefühl so niedrig, dass man sich in eine Tempo-30-Zone strafversetzt fühlt. Das alles wäre zu verschmerzen, könnte **Autobahn Raser 4** mehr bieten als triste Gegner, unfähige Polizisten und lustlos platzierte Sprungschancen. Ab in die Schrottpresse! **FS**

Genre:	Rennspiel
Publisher:	Koch Media, (01805) 656 008
Preis:	ca. 20 Euro
Anspruch:	Einsteiger
Spieler:	1 bis 2
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
CPU mit 500 MHz	
128 MB RAM	

24%
SPIELSPASS