

Sport

Heiko Klinge



Angesichtssache. Auch wenn es weder die deutsche Nationalmannschaft noch die Spieler von Bayern München glauben mögen – ich bin ganz sicher, dass es einen Fußballgott gibt! Nur so kann ich es mir erklären, dass die ehemals ignoranten Programmierer von EA Sports meinen sehnlichsten PC-Sportler-Wunsch erfüllt haben. Endlich tummeln sich auf dem Fifa-Rasen nicht mehr nur gesichtslose Editor-Fußballer, sondern auch echte Polygon-Ebenbilder meiner Lieblings-Kicker. Dass **Fifa Fußball-Weltmeisterschaft** neben den grafischen auch erfreulich viele spielerische Neuerungen ins Stadion schickt, lesen Sie im ausführlichen Test auf den folgenden Seiten.

Pass nach Köln. Der Fifa-Ball wandert jetzt von Vancouver zum deutschen EA-Sports-Entwicklungsstudio nach Köln. Dort basteln derzeit die Mannen um Leaddesigner Gerald Köhler am **Fußballmanager 2003**. Dabei soll laut Aussage des Anstoss-Vaters die aktuelle Version der Fifa-Engine für die Matchdarstellung zum Einsatz kommen. Uns bleibt zu hoffen, dass sich die Manager-Experten bei der Gestaltung der Spielergesichter mindestens ebensoviel Mühe geben wie ihre kanadischen Kollegen.

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 2002	Sportspiel	11/01	93%
2	Tony Hawk's Pro Skater 3	Sportspiel	5/02	90%
3	Colin McRae Rally 2	Rennspiel	1/01	90%
4	Fifa Fußball-Weltmeisterschaft 2002	Sportspiel	NEU	88%
5	Grand Prix 3	Rennspiel	9/00	88%
6	TOCA 2	Rennspiel	5/99	88%
7	Anstoss 3	Manager	4/00	87%
8	Nascar Racing 2002 Season	Rennspiel	4/02	87%
9	Fifa 2002	Sportspiel	12/01	86%
10	NBA Live 2001	Sportspiel	4/01	86%
11	Mercedes-Benz Truck Racing	Rennspiel	11/00	86%
12	Links 2001	Sportspiel	1/01	86%
13	Kicker Fussball Manager 2	Manager	12/00	85%
14	Superbike 2001	Rennspiel	12/00	85%
15	Sega Rally 2	Rennspiel	11/99	85%
16	Need for Speed 5	Rennspiel	5/00	84%
17	Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	84%
18	Virtua Tennis	Sportspiel	5/02	83%
19	Mat Hoffman's Pro BMX	Sportspiel	12/01	83%
20	Anstoss Action	Sportspiel	8/01	82%
21	Tiger Woods PGA Golf 2002	Sportspiel	5/02	82%
22	Rally Trophy	Rennspiel	12/01	81%
23	F1 Racing Championship	Rennspiel	4/01	81%
24	Virtual Pool 3	Sportspiel	4/01	81%
25	Madden NFL 2002	Sportspiel	10/01	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

Fifa Fußball-Weltmeisterschaft 2002	88
High Heat MLB Baseball 2003	92
Williams F1 Team Racer	92



Turnier der Emotionen

Fifa WM 2002



Spitzenspieler mit Torinstinkt: EA Sports verwandelt trotz einiger Stolperer die Lizenz-Vorlage zielsicher zur bisher schönsten Fußball-Simulation.



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

Deutsche Fußballfans stehen vor einem ernsthaften Problem! Wie soll man die Fußball-Weltmeisterschaft in Japan und Südkorea mit Anstoßzeiten zwischen 8:30 Uhr und 13:30 Uhr stilvoll genießen? Früh aufstehen, Job oder Schule ohne Ärger schwänzen, Chips und Bier zum Frühstück: alles mehr oder weniger große Schwierigkeiten, die es für den traditions-

bewussten Couch-Kicker zu überwinden gilt. Eine mögliche Lösung dieser Probleme liefert EA Sports mit dem offiziellen PC-Spiel zur WM. In **Fifa Fußball-Weltmeisterschaft 2002** bestimmen Sie, wann Sie Ihr Lieblingsteam zum Titel begleiten. Und dank nochmals gesteigerter Grafikpracht sowie einer Extraportion Stadionatmosphäre fällt der Unterschied zum

Fernsehen ohnehin kaum noch auf. Nur etwaiger Bierkonsum dürfte sich deutlich stärker auf das Abschneiden Ihrer Mannschaft auswirken...

Gänsehaut-Atmosphäre

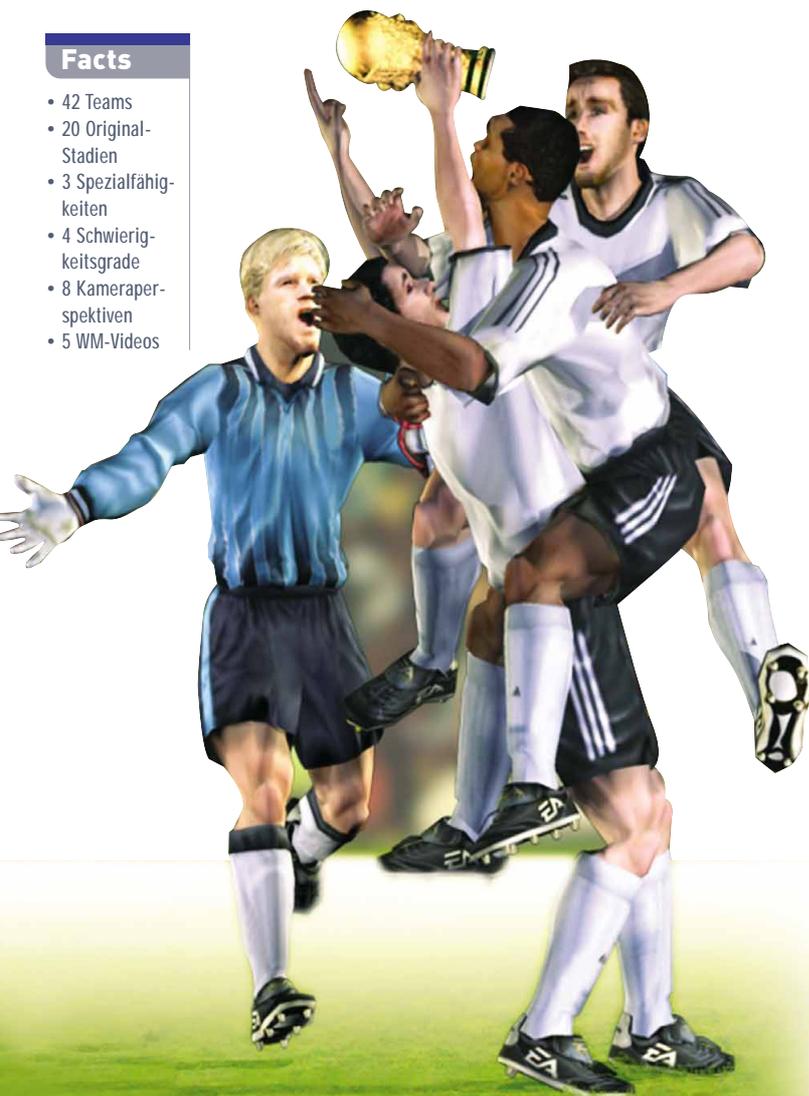
Gerade mal ein halbes Jahr ist seit dem letzten **Fifa** vergangen – das riecht stark nach einem eher uninspirierten WM-Aufguss wie schon beim letzten Lizenz-Kick **Euro 2000** (GameStar-Wertung: 84 %). Doch EA Sports hat sichtlich aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt. Bereits seit über einem Jahr bastelt ein eigenes Entwickler-Team ausschließlich an **Fifa WM 2002**. Und der Aufwand hat sich gelohnt: Neben vielen spielerischen Änderungen ist es den Kanadiern hervorragend gelungen, die Gänsehaut-Atmosphäre des größten Sportspektakels einzufangen.

Zu pompösen Klängen des Vancouver Symphonic Orchestra betreten hochdetaillierte Nationalspieler eines der 20 originalgetreu nachgebauten WM-Sta-

dien. Lasershow, Riesenfahrten, Luftschlangen, Fan-Choreographien und die offiziellen Maskottchen lassen selbst die NHL-Tempel wie eine emotionale Tiefkühltruhe erscheinen. Regenspiele fallen bei **Fifa WM 2002** allerdings erstmals ins Wasser. In den asiatischen Fußballaren herrscht entweder Flutlicht oder eitel Sonnenschein. Die Zuschauer bestehen zwar immer noch aus einer grobpixeligen Bitmap-Tapete, tragen jedoch unterteilt in Fanblöcken die Farbe ihrer Nationalmannschaft. Auch stimmlich haben die Fußballverrückten enorm zugelegt: So

Facts

- 42 Teams
- 20 Original-Stadien
- 3 Spezialfähigkeiten
- 4 Schwierigkeitsgrade
- 8 Kameraperspektiven
- 5 WM-Videos



Unser spanischer Stürmer demonstriert beim Torversuch eine vorbildliche **Schusshaltung**.



Das Beherrschen des **Luftraums** ist in **Fifa WM 2002** besonders wichtig. Hier klärt unser Verteidiger vor dem seitfallziehenden Nigerianer.



Freistoß vom brasilianischen Roberto Carlos: Der **Kometenschweif** am Ball zeigt an, dass der Starverteidiger ein Schuss-Spezialist ist. Da hilft auch das Hochspringen der chinesischen Mauer nicht viel.

feiern die Brasilianer ihre Mannschaft mit beschwingtem Samba-Getrommel, während die Deutschen der Gegner-Mannschaft ein aufmunterndes »Ihr könnt nach Hause fahren!« entgegen-schmettern.

Sprinter gegen Eisenfuß

Auch die Spieler haben sich besonders herausgeputzt. Anstatt der Babyöl-glänzenden Editor-Gesichter von *Fifa 2002* bekamen die Stars jeder Mannschaft ein individuell modelliertes Antlitz spendiert – mit tollem Ergebnis (siehe Kasten »Original und Fälschung«). Wenn Oli Kahn in einer der spektakulären Kamerafahrten zu dramati-

schen Orchesterklängen böse aus der Wäsche guckt, befürchtet man fast eine Biss-Attacke.

Doch Rivaldo, Zidane und Kollegen dürfen sich nicht nur optisch, sondern vor allem spielerisch austoben. Ein Stern über dem jeweiligen Superstar zeigt

dessen besonderes Talent an (siehe Kasten »Die Spezialfähigkeiten«). So zieht Sprinter Michael Owen illustriert durch einen »Kondensstreifen« jedem Verteidiger davon, Eisenfuß Roberto Carlos donnert die Bälle »Kometen-gleich« und angeschnibbelt

in Richtung Netz. Die Spezialfähigkeiten bringen deutlich mehr Spieltiefe ins Rasengeschehen. Wer Frankreichs Zidane durch knallharte Manndeckung aus dem Spiel nimmt, muss weniger tödliche Pässe befürchten. Allerdings haben wir im Dauertest die

Technik-Check

Auflösung

Fifa unterstützt Auflösungen von 640 mal 480 bis zu 1600 mal 1200 Pixel. Idealer Kompromiss zwischen Optik und Performance ist die 1024er-Auflösung, bei weniger wirkt das Spiel grobkörnig.

RAM/Festplatte

Mit 64 MByte RAM lässt sich Fifa bereits flüssig spielen, die doppelte Menge verkürzt die Ladezeiten. Je nach installierten Komponenten werden zwischen 7 und 595 MByte auf die Festplatte kopiert.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Für höhere Bildraten schieben Sie unter »Optionen/Einstellungen/Render-Option« den »Detail«-Regler nach links.

TIPP 2: Bei Grafikkarten mit weniger als 32 MByte Videospeicher beschleunigen Sie mit der 800er-Auflösung den Spielablauf.

TIPP 3: Mit der 595 MByte großen Vollinstallation vermeiden Sie lästige Ruckler durch Nachladen.

TIPP 4: Falls Sie in den »3D-Einstellungen« die Option »Dreifacher Puffer« sehen, sollten Sie darauf achten, dass sie aktiviert ist.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 2	TNT	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Kyro 2	Geforce 2	Geforce 3	Radeon 8500
CPU mit 400 MHz	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 500 MHz	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 600 MHz	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 700 MHz	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 800 MHz	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

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



Schwalbe oder brutales Foul? **Gratschen** im eigenen Strafraum sind äußerst risikoreich.

Pass-Spezialist Sebastian Deisler kurz vor dem tödlichen Zuspiel in den freien Raum. Die weißen Flecken auf dem Rasen zeigen den Laufweg des Stürmerkollegen an.



Schuss-Spezialisten als etwas zu stark empfunden. Wer möchte, kann die Spezialfähigkeiten allerdings auch deaktivieren.

Kampf um die Lufthoheit

Zweite wichtige spielerische Neuerung ist das knackfrische Luftkampf-System. Wie schon beim Passen in *Fifa 2002* müssen Sie jetzt auch bei Volleys oder Kopfbällen Stärke und Richtung von Zuspiel oder Torversuch festlegen. Zahlreiche neue Animationen veranschaulichen das Gerangel um die Lufthoheit. Das System funktioniert sehr gut und macht das Spiel noch eine Spur realistischer. Da jedoch der Verteidiger bei diesen Duellen große Vorteile genießt und präzise Flanken sehr viel Übung erfordern, gelingen Kopfbaltore vor allem *Fifa*-Einsteigern nur sehr selten.

Ein Fall für Fußball-Ästheten ist die ebenfalls neue Jonglierfunktion. Per Tastendruck bestimmen Sie, mit welchem Körperteil Sie den Ball in der Luft halten. Was nach einem netten, aber nutzlosen Gag klingt, lässt sich mit einigem Trainingsaufwand tatsächlich sinnvoll einsetzen. So nehmen Sie hohe Anspiele direkt per Oberschenkel mit, lupfen den Ball über den verdutzten Verteidiger oder geben Ihrem Volley-Schuss zusätzlich Wumms. Auch in die Freistoß-Mauern kam Bewegung: Abwehrstrategen dürfen ihr Bollwerk jetzt umpositionieren und

ihre Jungs zur Schussblockade hochspringen lassen. Angesichts dieser vielen spielerischen Veränderungen ist es absolut verständlich, warum EA Sports den Trainingsmodus erneut auf die Tribüne verbannt hat.

Fußballer auf der Schulbank

Was nützen die tollsten fußballerischen Feinheiten, wenn die KI wie in *Fifa 2002* bevorzugt Bälle aus 40 Metern in Richtung Tor drischt? Für *Fifa Fußball-Weltmeisterschaft 2002* haben die Computer-Kicker fleißig die Schulbank gedrückt. Intelligentes Kurzpass-Spiel dominiert jetzt vor ideenlosem »Kick and Rush«, Kullertore passieren nur

Original und Fälschung

Erstmals sehen zumindest die Stars dank individuell modellierter Gesichter ihren realen Vorbildern zum Verwechseln ähnlich. Urteilen Sie selbst!



Oliver Kahn (Deutschland)



Alessandro del Piero (Italien)



David Beckham (England)



Zinedine Zidane (Frankreich)

Gunnar Lott



Fußballgott

Hossa! Nur wenige Monate nach *Fifa 2002* und doch ein großer Sprung in Sachen Spielbarkeit. Auch wenn ich die Idee mit den Starspieler ein bisschen albern finde, funktioniert sie doch sehr gut – wie eigentlich alles an diesem Spiel. Da mögen die Kollegen ruhig an Details wie den Spieler-Daten oder der fehlenden Neu-Auslosung herunkritikeln: Für mich ist *Fifa WM 2002* ganz klar das bislang beste Fußballspiel am PC.

Florian Stangl



Schicker Kick

Es kommt selten vor, dass mich ein Sportspiel von NHL 2002 ablenkt. *Fifa WM 2002* hat es geschafft: Grafik und Spielbarkeit sind brillant, der Schwierigkeitsgrad besser ausbalanciert als bei den Vorgängern. Endlich wird auch die richtige Aufstellung wichtig, da die Starspieler den Spielverlauf entscheidend beeinflussen können. Natürlich nervt es, dass ich kein eigenes Turnier zusammenstellen darf. Darüber sehe ich gnädig hinweg, weil es einfach verflixt viel Spaß macht, mit Gurken wie Japan das WM-Finale zu erreichen.



Spektakuläre Kamerafahrten, untermalt mit Musik des Vancouver Symphonic Orchestra, inszenieren in der Wiederholung die spielentscheidenden Szenen.

Die Spezialfähigkeiten



Pass-Spezialist: Diese Star-Spieler wie Sebastian Deisler oder David Beckham platzieren Pässe präzise auf den Schläppan ihres Kicker-Kollegen.



Sprint-Spezialist: Spieler mit dieser Fähigkeit wie Ronaldo oder Michael Owen sprinten auf den ersten Metern jedem Verteidiger gnadenlos davon.



Schuss-Spezialist: Solche Ballkünstler wie Zidane oder Rivaldo schneiden Schüsse aufs Tor automatisch an, die dadurch kaum zu halten sind.

noch äußerst selten. Wenn Sie an der Auslinie grätschen, versucht Ihr Spieler, das Leder zurück ins Feld zu bugsieren. Selbst der Schiedsrichter spielt mal unfreiwillig mit und blockt einen tödlichen Pass ab – ärgerlich, aber realistisch. Größter KI-

abrufen, um gegen China ein Unentschieden zu erkämpfen.

Holländischer Alptraum

Neben viel Flucht findet sich in den WM-Stadien auch ein wenig Schatten. So ist EA Sports' Recherche bei Spielern und Mannschaftsaufstellung mal wieder mehr als schlampig. Warum Vollblutstürmer Ronaldo standardmäßig im Mittelfeld spielt und unser ruppiger Nationalverteidiger Thomas Linke ein Pass-Spezialist ist, wissen wohl nur die Programmierer. Immerhin dürfen Sie die fehlerhaften Aufstellungen per Editor korrigieren. In den Spielplan lässt Sie EA Sports dagegen nicht eingreifen. Nur Freundschaftsspiele und Weltmeisterschaft stehen auf dem Programm. Weder Qualifikation noch eine andere Gruppenauslosung sind möglich. Und so wird der WM-Titel für Holland auch im PC-Spiel ein Traum bleiben. Da Sie jedoch mit anderen Teams insgesamt fünf Allstar-Mannschaften freischalten kön-

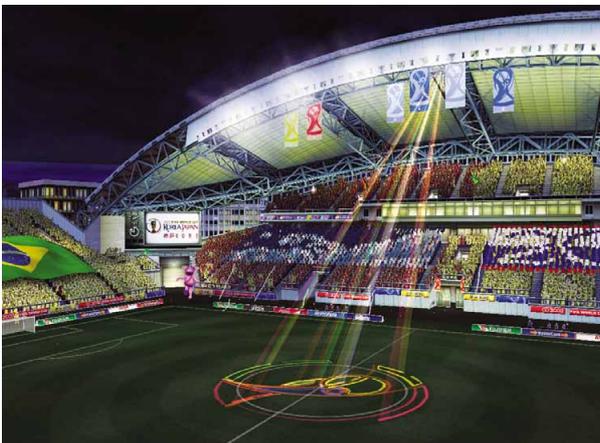
nen, bleibt die Gier nach Titeln trotzdem lange erhalten.

Das Kommentatoren-Duo aus Jörg Dahlmann und Wolf-Dieter Poschmann interpretiert gewohnt souverän die Rasenschlachten. Erstmals protzen die Sportreporter sogar mit Informationen zu Spielern und Spielstätten. Eher gut gemeint als gut gemacht sind die vier WM-Dokumentationen: Wegen des viel zu kleinen Fensters und unlesbaren Untertiteln kommt beim Betrachten der Videos wenig Fußball-Freude auf. **HK**



Die vier mitgelieferten Fußball-Dokumentationen laufen im fitzeligen Mini-Fenster ab.

Gewinn sind allerdings die vier gut aufeinander abgestimmten Schwierigkeitsgrade. Während auf der einfachsten Stufe Pass- und Schussknopf locker zum WM-Sieg ausreichen, müssen »Weltklasse«-Kicker schon das gesamte Bewegungsrepertoire



Nie gab es schönere Fußballstadien: Luftschlangen, Riesenfahnen, Lasershow und Fanmosaik erzeugen echte Gänsehaut-Atmosphäre.

Heiko Klinge



Weltmeisterschaft für Genießer

WM-Übertragung um halb neun morgens? Ich bleibe im Bett! Deutschland verliert 0:3 gegen Irland? Juckt mich kein bisschen! Ich ste-

he um elf auf und schiebe Fifa Fußball-Weltmeisterschaft 2002 ins Laufwerk. Denn schöner und atmosphärischer lässt sich die WM kaum genießen – auch nicht im Fernsehen. EA Sports entzündet auf dem grünen Rasen ein technisches Feuerwerk, dass selbst die NHL-Serie verblassen lässt. Spielerisch haben die Elite-Kicker aus Kanada ebenfalls kräftig zugelegt. Dank des neuen Kopfball-Systems und vor allem der gesteigerten Computer-Intelligenz spielt sich die Fußballreferenz realistischer als je zuvor.

Schlampiges Genie

Leider erlaubt sich Fifa WM wie die meisten Fußball-Genies auch einige Leichtsinnsfehler. Schlampige Recherche und die Spielmodi-Armut wären leicht vermeidbar gewesen und kosten die 90er-Wertung. Das sind jedoch nur Schönheitsfehler auf dem Weg zur souveränen Titelverteidigung. Ich spiele jedenfalls so lange weiter, bis Deutschland dank der grandiosen Jonglier-Funktion auch technisch brilliert. Und das ist wohl nur am PC möglich.

Fifa Fußball-WM 2002

Sportspiel



Publisher: EA Sports, (0190) 776 633
Sprache: Deutsch
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 32 S. Handbuch

Release (D): 26.4.2002
Preis: ca. 45 Euro
USK-Freigabe: keine Beschr.

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

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 40 bis 50 Stunden Multiplayer-Spaß: 50 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

- | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pro
+ fantastische WM-Atmosphäre
+ realistischer Spielablauf
+ einfach zu lernen, schwierig zu meistern
+ tolles Starspieler-System
+ gut ausbalancierte Schwierigkeitsgrade | Kontra
- WM-Gruppen sind fest vorgegeben
- schlampige Team- und Spieler-Recherche
- fummeliges Flankensystem
- kein Trainings-Modus |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (20 Spieler) Modem (8 Spieler) an 1 PC (4 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Einzelspiel

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Kyro 2 Geforce 2 Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz	CPU mit 600 MHz	CPU mit 800 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
7 MByte Installationsgröße	595 MByte Installationsgröße	595 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte, Gamepad	3D-Karte, Analog-Gamepad

ALTERNATIVEN

Fifa 2002 (86%, GS 12/01)

Der Serienvater ist spielerisch und grafisch schwächer, bietet aber deutlich mehr Fußball-Varianten fürs Geld.

Anstoss Action (82%, GS 7/01)

Die beste Alternative zur Fifa-Serie mit tollem Kompromiss zwischen Realismus und Spielbarkeit.

WERTUNG

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

Die bisher beste Umsetzung der Fußball-WM.



High Heat 2003

Der Profi unter den Keulenschwingern.



In der Wiederholung bewundern wir den Strikeout.

Bälle-Kloppen statt Monster-Prügel: Zwischen den Ausflügen in die **Might & Magic**-Fantasyreiche tummeln sich die Programmierer von 3DO in den Baseballparks der Major League. **High Heat 2003** besticht durch seine akribische Umsetzung des US-Nationalsports. Die Auswahl an Pitch-Varianten, Spielzügen und Management-Optionen erschlägt selbst Baseball-Kenner. Ein Menüdesign, das jeder Tabellenkalkula-

tion Konkurrenz macht, erschwert zusätzlich den Einstieg. In den originalen Stadien gehen dagegen dank der gelungenen Steuerung selbst komplizierte Curve-Balls leicht von der Hand. Durch wechselnde Wind- und Wetterbedingungen spielt sich jede Partie anders. Wem eine Baseball-Simulation nicht realistisch genug sein kann, sollte bei 3DO den Schläger schwingen. Allen anderen Fans der Brennball-Variante empfehlen wir das zugänglichere **Triple Play Baseball** von EA Sports. **FIX**

Genre:	Sportspiel
Publisher:	3DO, www.3do.com
Preis:	ca. 50 Euro
Anspruch:	Profis
Spieler:	Einer bis zwei
Sprache:	Englisch
Minimum:	
	CPU mit 500 MHz
	64 MByte RAM

76% SPIELSPASS

Williams F1 Team Racer

Grusel-Grafik und billige Boliden.



BMW gegen BMW: Andere Teams gibt es nicht.

Grottiger als in diesem verunglückten Rennspiel geht es kaum mehr: Gleich vier Rennklassen nerven den Spieler mit mieser Fahrphysik und bescheidener Optik. Mit den noch halbwegs spaßigen Karts beginnt Ihre Karriere, dann folgt der Aufstieg in die Formel 1600. Weiter geht es mit der Rennklasse 3, bevor Sie irgendwann in einem Williams-Flitzer der Formel 1 sitzen. Ist Ihnen die Karriere zu mühselig, wählen Sie einfach die entsprechende Gruppe für ein Einzelrennen an. Die mittelmäßig umgesetzten Strecken ähneln originalen Kursen wie dem Nürburgring oder Spa-Francorchamps. Das Fahrverhalten der Wagen wirkt außer bei den Karts übel: Die schwammige Umsetzung geht weder als Actionrennspiel noch als Simulation durch. Am besten gefällt der beigelegte

F1-Spielzeugflitzer aus der Hot-Wheels-Serie von Mattel. Den gibt's aber ohne das miese Spiel preiswerter. **FS**

Genre:	Rennspiel
Publisher:	THQ, (0190) 505 511
Preis:	ca. 25 Euro
Anspruch:	Einsteiger
Spieler:	Einer
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
	CPU mit 233 MHz,
	64 MByte RAM

31% SPIELSPASS

GameStar sucht Hardware-Redakteur/Trainee CD/DVD-Trainee

Ihr Profil: Hardware-Redakteur/Trainee

Sie kennen die neueste Hardware und wissen, wie sie funktioniert. Ihr ausgeprägtes technisches Verständnis können Sie leicht verständlich und gut strukturiert zu Papier bringen. Über Trends bei Grafikkarten, Mainboards und Prozessoren sind Sie immer etwas früher informiert als andere. LAN-Parties interessieren Sie in erster Linie wegen ihres technischen Aufwands, die dort gespielten 3D-Titel wissen Sie als Benchmark zu schätzen. Wenn Sie jetzt noch teamorientiert, stressresistent und zuverlässig sind, sowie über Abitur oder eine abgeschlossene Ausbildung verfügen, sind Sie unser/e Mann/Frau.

Ihr Profil: CD/DVD-Trainee

Computerspiele sind Ihre Leidenschaft. »Bots«, »Iso-Perspektive« und »Capture-the-Flag« sind keine Fremdwörter für Sie. Als begeisterter Spieler kennen Sie die neuesten Titel von Action bis Sport und haben auch schon mal eine Mod installiert. In Ihrer Freizeit stöbern Sie gerne auf Fansites und spüren aktuelle Patches auf. Kenntnisse im CD-Mastering sind wünschenswert, aber nicht Voraussetzung, ebenso Erfahrung mit Photoshop oder Paintshop. Die Ausbildung als Trainee dauert ein Jahr. Wenn Sie fließend Englisch sprechen und über Abitur oder eine abgeschlossene Ausbildung verfügen, könnten Sie schon bald unsere CD/DVD-Abteilung verstärken.

Unser Profil

IDG – auf allen Kontinenten zu Hause. Mit einem Jahresumsatz von über 2,5 Milliarden Dollar und mehr als 290 Publikationen sowie 240 Websites in 80 Ländern sind wir der größte Computer-Fachverlag der Welt; über 90 Millionen Menschen lesen Monat für Monat unsere Medien.

Überzeugen Sie uns mit Ihren aussagekräftigen Bewerbungsunterlagen (inklusive Foto) sowie Angaben zu Ihren Gehaltsvorstellungen, die Sie bitte an uns senden:

IDG Entertainment Verlag GmbH, Sandra Busch, Personalreferentin, Brabanter Straße 4, 80805 München
Telefon 089/360 86-482, sbusch@idgcom.de

Zu den deutschen Tochtergesellschaften der IDG Communications Verlag AG gehören:
IDG Entertainment Verlag GmbH • IDG Magazine Verlag GmbH • Computerwoche Verlag GmbH • IDG Interactive GmbH