



WWW

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

Haben Sie sich auch schon gefragt, warum EA Sports in *Fifa 2002* die Weltmeisterschaft aus dem Spielmodi-Kader gestrichen hatte? Des Rätsels Lösung: Zum Release der aktuellen Fußball-Referenz befand sich das offizielle Spiel zum Worldcup in Südkorea und Japan schon längst in der Entwicklung. In *Fifa WM 2002* dürfen Sie ab Ende April endlich Ihr Lieblings-Nationalteam zum wichtigsten Fußballtitel

Auf dem Weg zum Titel

Fifa WM 2002

Virtueller Anschauungsunterricht: Bereits vor Beginn der Fußball-WM demonstrieren Sie unseren National-Kickern, wie man den Cup gewinnt.

scheuchen. Producer Nick Wlodzka reiste eigens aus dem schönen Vancouver an, um uns die toll eingefangene WM-Atmosphäre und überraschend viele Neuerungen vorzuführen.

Pass mit Köpfchen

Den mit *Fifa 2002* eingegrätschten Weg in Richtung Simulation verfolgt auch der WM-Ableger. So bekommen die Polygon-Kicker ein neues Kopfball- und Volleyschuss-System spendiert. Wie bei den Bodenpässen müssen Sie nun auch zwei Meter über der Grasnarbe Stärke und Richtung von Torversuch oder Pass festlegen, damit das Leder an seinen Bestimmungsort gelangt. Zahlreiche neue Animationen illustrieren das Gerangel um die Lufthoheit. Auch das Bewegungsrepertoire wurde erweitert: Mit der Jongliertaste legen sich Ballvirtuosen künftig selbst das Leder zum Volley-Hammer vor.

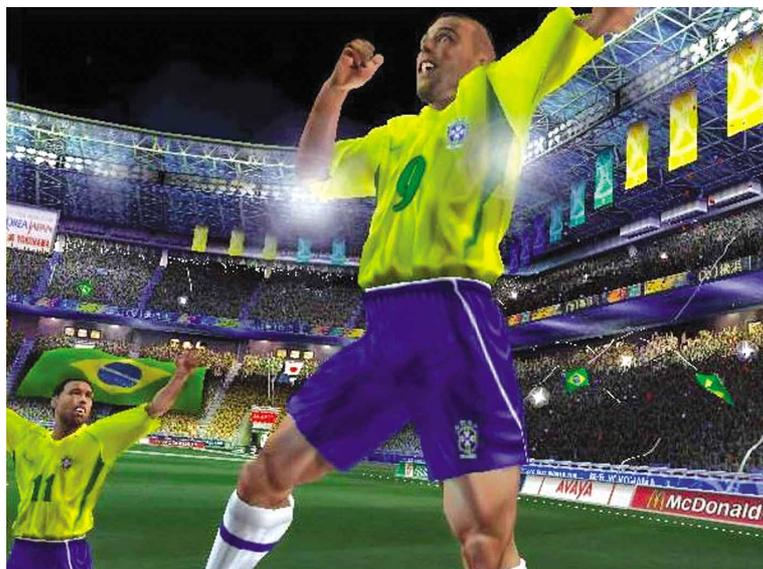


Mit der neuen **Jonglier-Taste** legen Sie sich den Ball zum Volley-Schuss vor.

Zweite wichtige spielerische Neuerung ist das erstmalige Auflaufen von Star-Fußballern. Wie in der *NHL*-Serie soll jedes Team einen oder mehrere Schlüsselspieler mit besonderen Fähigkeiten haben. Sebastian Deisler verteilt zentimetergenau seine Pässe, während Michael Owen auf den ersten Metern jedem Verteidiger davonsprintet. Diese Stars sorgen nicht nur für spielerische, sondern auch optische Glanzlichter. Denn nur bei ihnen ersetzt EA Sports mit individuell gestalteten Texturen die Editor-Gesichter, wodurch die Elite-Kicker ihren realen Vorbildern zum Verwechseln ähnlich sehen sollen.

Fußball-Symphonie

Was *Fifa 2002* ein wenig fehlte, will die WM-Edition in riesigen Portionen liefern: brodelnde Stadionatmosphäre. Zu den pompösen Klängen des Vancouver Symphonic Orchestra betreten fantastisch animierte Ball-Gladiatoren die originalgetreu nachgebauten Hexenkessel in Japan und Südkorea. Während der Partien sollen sich die Spieler sogar in der jeweiligen Landessprache anbrüllen. Auch das Kommentatoren-Duo Wolf Dieter Poschmann und Jörg Dahlmann hat dazugelernt und protzt mit detailliertem Insiderwissen zu jedem einzelnen Star. **HK**



Jubelnde Brasilianer im **Hexenkessel von Tokio**: Die Stadien sehen mit Riesenfahnen, Luftschlangen, neuen Zuschauer-Animationen und Blitzlichtgewitter viel detaillierter aus als in *Fifa 2002*.

Fifa WM 2002

Genre: Sportspiel
Termin: 26. April 2002

Entwickler: EA Sports
Ersteindruck: Sehr gut

Heiko Klinge: »Jawoll, endlich schließt die *Fifa*-Serie in Sachen Atmosphäre und Komplexität zum *NHL*-Kollegen auf. Sollte die Computer-KI dieses Mal mit den sinnvollen spielerischen Neuerungen mithalten, erwartet uns ein weltmeisterlicher Fußball-Zauber.«