

Mit Spielkomfort an die Liga-Spitze?

Fußball Int. 2000

Microsoft will das Unmögliche schaffen und EA Sports den Rang ablaufen. Einfache Bedienung und Edel-Look sollen Fifa ins Abseits befördern.



Auf Bonus-CD:
Video-Special

Es gibt einige Bereiche im Spielebusiness, in denen Microsoft bereits sehr erfolgreich ist. Man denke nur an **Age of Empires** oder den legendären **Flight Simulator**. Doch bei Sportspielen herrscht bereits ein anderer Platzhirsch: Electronic Arts dominiert mit den diversen EA-Sports-Reihen in fast allen Bereichen. Nur beim Golf hat Microsoft durch den **Links-LS**-Einkauf schon ein Bein in der Tür. Mit **Fußball International 2000** wollen Bill Gates' Mannen nun den Genrekönig **Fifa** vom Thron stoßen.

Grafik à la Fifa

Der Weg in die Herzen hiesiger Fußballfreunde führt

über eine erstklassige Grafik. **Fifa** hat da Standards gesetzt, denen sich Microsofts Kandidat stellen muß – und kann. Rund 200 Bewegungen haben die Spieler in **Fußball International 2000** drauf. Insgesamt 9.000 Frames sorgen dafür, daß die Animationen lebensecht wirken. Wenn beide Teams auf den Platz kommen, begrüßen Sie sich per Handschlag, Tor-schützen führen Freudentänze auf. Dazu erzeugen Fangejohle und Beifallsstürme eine atmosphärische Stadionkulisse. Das alles in einer schicken 3D-Engine, die auch Wettereffekte wie Regenschauer und Schnee gekonnt in Szene setzt.



Die deutschen Fußballer **schuhplattlern**, wenn sie ein Tor schießen.

Microsoft in Rage

Den Versuch, an die Fußballspitze zu kommen, hat Microsoft Ende 1996 bereits schon einmal gestartet. Doch

Microsoft Fußball blieben höhere Weihen verwehrt. Für den neuen Anlauf wurde das fußballerfahrene englische Software-Haus Rage als Entwickler verpflichtet. Deren mäßige **Striker**-Reihe beglückte bis vor vier Jahren so ziemlich jedes elektronische Spielemedium.

Online-Lifting

Für den Weg nach oben setzt Microsoft nicht nur auf eine ansprechende Präsentation. **Fußball International** will auch mit Optionen nicht hinter der Konkurrenz zurückstehen. So erwarten Sie diverse Pokal- und Ligamodi, in denen Sie mit einem von 74 Teams antreten dürfen. Im sogenannten Territorialmodus müssen Sie sich gar von Australien über Afrika und Europa vorarbeiten, bis Sie schließlich gegen die überragenden südamerikanischen Mannschaften antreten dür-



Atmosphäre pur:
Das Stadion ist bis unter den Rand gefüllt, die Menge tobt.

fen. Da sowohl Fifa- als auch Bundesliga-Lizenz bei Electronic Arts liegen, müssen Ihre Kicker mit Phantasienamen auskommen. Das gleiche gilt für die Stadien. Über den mitgelieferten Editor können Sie zumindest Namen, Köpfe und Trikotfarben der Spieler editieren. Per Internet sollen Sie mit Hilfe eines Editors auf der Microsoft-Homepage online an den Gesichtstexturen feilen können.

Simpel mit Finesse

Neben der Grafik ist bei einem Sportspiel die Steuerung von größter Bedeutung. **Fifa** setzte auch hierbei Maßstäbe, vor allem was die Komplexität angeht. Microsoft will den eingeschworenen **Fifa**-Fan wie auch den Neuling gleichermaßen zufriedenstellen. Dem Experten soll eine finessenreiche Steuerung die volle Kontrolle über seine Schützlinge ermöglichen. Vom genau platzierten Torschuß bis zum exakt getimten Paß soll laut Entwicklerwillen jeder Kick präzise ausführbar sein. Dem Einsteiger will die »One-Touch«-Steuerung allen Anfang erleichtern. Insgesamt brauchen Sie nur zwei verschiedene Knöpfe für Pässe und Torschüsse, um Ihre ersten Matches absolvieren zu können. Durch



Selbst das fiese Grätschen-Foul des Österreichers kann der deutschen Mannschaft den Sieg nicht mehr streitig machen.



Stärke und Richtung von Einwüfen und Eckbällen legen Sie über die eingblendeten Flugbahnen fest.

die Dauer des Knopfdrucks und die Joystick-Richtung variieren Sie die Schußstärke und verleihen dem Ball Effet. Sollten Sie dann immer noch null zu zehn gegen die Dominikanische Republik verlieren, können Sie auf Sonderfunktionen zurückgreifen. Die Magnet-Funktion läßt beispielsweise die Ballabgabe zum Kinderspiel werden: Egal wohin Sie das Leder auch spielen, stets wird es von einem Kicker Ihres Teams professionell angenommen. Kommt einer Ihrer Jungs dann in optimale Schußposition, vollführt er auf Knopf-

druck effektvolle Fallrückzieher oder elegante Kopfbälle.

Spielstärke nach Maß

Fußball International 2000 enthält zwei unabhängig voneinander einstellbare Handicap-Einstellungen. Die eine regelt das Tempo, mit dem die Spieler um den Ball kämpfen. Die andere bestimmt in fünf Stufen, wie stark das Pressing des gegnerischen Teams ist. Auf der niedrigsten Stufe lassen Ihnen die Gegner Raum zum Experimentieren, während bei hoher Aktivität jeder Meter Rasen erkämpft werden will.

Natürlich liefert auch Microsofts Fußballspiel Statistiken zu jeder Spiel- und Lebenslage. Dazu gehören die fünf »Charakterwerte«

der Spieler. Geschwindigkeit, Tacklingstärke, Paßgenauigkeit, Schußkraft und Präzision klassifizieren die Spielstärke jedes Kickers. Während diese Zahlen immer konstant bleiben, erhöht sich die Mattigkeit im Laufe eines Matches in Abhängigkeit vom Einsatz. Wird der Wert zu hoch, erhöht sich auch das Verletzungsrisiko. **MIC**



Statistiken zum Spiel können Sie jederzeit abrufen.

Fußball International 2000

Genre: Sportspiel Hersteller: Microsoft
Termin: September '99 Ersteindruck: Gut

Mick Schnelle: »Optisch kann es Fußball International 2000 zumindest mit Fifa '99 aufnehmen. Auch die KI macht einen guten Eindruck, vor allem die Torwarte reagieren sehr fix. Allerdings klappt die Abseitsregelung noch nicht. Ob die One-Touch-Steuerung wirklich so gut wird, bleibt abzuwarten. Knackpunkt dürfte die Lizenz sein. Mir fehlen vor allem die Vereinsmannschaften.«