

# Sport

Heiko Klinge



**Wenn zwei sich streiten.** Freut sich **NHL 2004**. Was haben wir im Vorfeld in der Redaktion diskutiert: Wird **Fifa 2004** oder **Pro Evolution Soccer 3** der neue Spitzensportler? Und dann schlittert (noch dazu verspätet) eine Eishockey-Simulation ins Teststadion und checkt die beiden hochklassigen Fußballspiele knallhart gegen die Bande. Selbst wer bei »Puck« zuerst an die Stubenfliege aus Biene Maja denkt, sollte sich mit **NHL 2004** aufs Glatteis wagen. Mehr Einsteigerfreundlichkeit, Spielwitz und Langzeitmotivation passt in kein Sportspiel.

**Neuer Tabellenführer.** Trotz der Niederlage gegen **NHL 2004** darf sich **Pro Evolution Soccer 3** als neuer Fußball-Meister feiern lassen. **Fifa WM 2002** verliert diesen Titel und muss sich aus unserer Liste verabschieden. Grund: Eineinhalb Jahre nach unserer Finalniederlage gegen Brasilien ist vom WM-Atmosphäre-Bonus der flotten Action-Bolzerei nicht mehr viel übrig. Allerdings verwette ich mein »VfL Wolfsburg«-Trikot, dass EA Sports bereits fleißig für die Rückkehr an die Tabellenspitze trainiert. Schließlich brauchen wir bald ein offizielles, extra-atmosphärisches Spiel zur Europameisterschaft in Portugal!

## Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>NHL 2004</b>	Sportspiel	NEU	92%
2	Tony Hawk's Pro Skater 4	Sportspiel	10/03	90%
3	F1 Challenge 99 - 02	Rennspiel	7/03	89%
4	Nascar Racing 2003 Season	Rennspiel	04/03	89%
5	<b>Pro Evolution Soccer 3</b>	Sportspiel	NEU	88%
6	Tiger Woods PGA Tour 2004	Sportspiel	11/03	88%
7	NBA Live 2003	Sportspiel	01/03	88%
8	Grand Prix 4	Rennspiel	07/02	88%
9	<b>Fifa 2004</b>	Sportspiel	NEU	87%
10	Madden 2004	Sportspiel	11/03	87%
11	Colin McRae Rally 3	Rennspiel	07/03	86%
12	DTM Race Driver	Rennspiel	05/03	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	10/03	82%
21	Links 2003	Sportspiel	12/02	82%
22	Live for Speed	Rennspiel	10/03	81%
23	Fußballmanager Pro	Fußballmanager	10/03	81%
24	Rally Trophy	Rennspiel	12/01	81%
25	<b>Anstoss 4 Edition 03/04</b>	Fußballmanager	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

NHL 2004 .....	132
Pro Evolution Soccer 3 .....	136
Fifa 2004 .....	138
Anstoss 4 Edition 03/04 .....	140



Heiße Überraschung

# NHL 2004



Eishockey für alle: NHL 2004 wartet mit fast perfekter KI und ausgeklügelten Spielzügen auf. Obendrein gibt's eine handfeste Wirtschaftssimulation.



Auf CD/DVD:  
Ditty Importer

WWW

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

**H**arte Bodychecks, bis das Plexiglas der Bande splittert. Schlagschüsse von der blauen Linie, deren Wucht die Goalies fast umwirft. Einhändig erzielte Tore, die physikalische Grenzen zu sprengen scheinen. Die **NHL**-Serie meldet sich nach dem schwachen 2003er-Jahrgang mit voller Wucht zurück: Willkommen beim quasi perfekten Sportspiel!

## Nicht nur für Profis

Sie haben von Eishockey und Sportspielen keine Ahnung?

Macht nichts, denn der neue »Anfänger«-Modus von **NHL 2004** läuft etwas langsamer als normal, und ein Kommentar (»Passen Sie in die Mitte«) hilft, stets das Richtige zu tun. So lernen Sie kinderleicht den Umgang mit Puck und Mitspielern. Ausschaltbare Regeln (Zwei-Linien-Pässe sind erlaubt) helfen zusätzlich. Die anderen drei Schwierigkeitsgrade sind gut abgestuft und lassen sich mit etlichen Optionen wie Check-Härte und Puckkontrolle zusätzlich einjustieren. »Schwer« fordert

selbst NHL-Veteranen, die sich erst mal an die überarbeitete Steuerung gewöhnen müssen.

Zehn Tasten und zwei analoge Sticks sollte Ihr Gamepad besitzen, damit Sie den clever aufspielenden Computergegnern Herr werden. Mit weniger Buttons oder per Tastatur können geübte Spieler zumindest bis »Mittel« mithalten. Vor allem bei den Checks hat sich viel geändert: Per Knopfdruck laden Sie die Härte eines Schlags auf und be-

stimmen dann mit dem rechten Analog-Stick die Richtung. So walzen sich Profis mit dem passenden Spieler (Lindros, Primeau & Co.) fast ungehindert durch die gegnerische Abwehr.

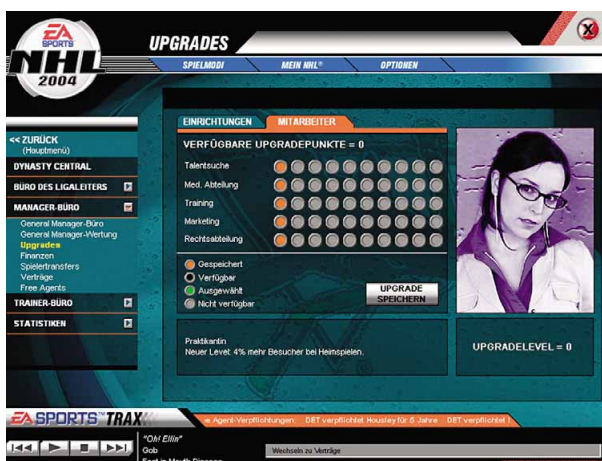
## Stochern und Haken

**NHL 2004** spielt sich noch mehr als alle seine Vorgänger wie richtiges Eishockey. Selbst Stock-Artisten fällt es anfangs schwer, Tore zu schießen. Das liegt vor allem an der viel schlauerer KI der Abwehrspieler. Die

Voll auf den Mann: Mit der neuen Steuerung bestimmen Sie präzise die Richtung eines Checks. (1600x1200)







Im **Dynasty-Modus** kümmern Sie sich um Finanzen, Training und fähige Assistenten.

stellen Laufwege zu, stoppen hohe Schlenzer mit der Hand, halten, haken und stochern nach Leibeskräften. Harte Checks donnern einen Spieler (je nach seinen Werten) nicht mehr gleich aufs Eis, sondern bringen ihn nur ins Stolpern – der Puck ist trotzdem weg, weil ein zweiter Verteidiger blitzschnell die Scheibe stibitzt. Besonders schön: Haut ein KI-Kufenflitzer die Scheibe in Ihr Drittel, rücken die Stürmer sofort nach – endlich kann man sich so Luft für einen Reihenwechsel ver-

schaffen. Die Torhüter spielen aktiver mit, die verbesserte Kollisionsabfrage ermöglicht realistische Stochertore.

Ihre Kameraden sind cleverer geworden und agieren gleichzeitig lebens echter. Wenn Sie von Ihrer roten Linie auf den Linksaußen passen, wird der in den meisten Fällen weder ins Abseits laufen noch plötzlich vor dem gegnerischen Drittel stoppen. Stattdessen dreht er vor der Blauen ab und kreist, um auf Ihr Zuspiel zu warten. Ist der Pass schlecht getimt, geht er ins



Ihre **Mitspieler** laufen zielstrebig in ihre Positionen und checken den Weg frei.

Leere. Dadurch müssen Sie die Strategie Ihres Teams unbedingt an Ihre Spielweise anpassen; das geht jetzt übrigens für jede Reihe individuell. Sogar die Stärken einzelner Spieler wirken sich nun deutlich auf die Spielweise der Reihen aus.

### NHL und DEL

Die Länge einer Saison (82 Spiele) dürfen Sie ebenso kürzen wie die Dauer eines Drittels (5 bis 20 Minuten). Um die Spannung zu erhöhen, läuft die letzte Minute einer Partie im-

mer in Echtzeit ab, auch wenn sonst die Zeit (bei verkürzten Dritteln) schneller verrinnt. Neben der NHL dürfen Sie mit den Original-Teams der DEL, der schwedischen Eliteserie und der finnischen »SM-Liiga« antreten, außerdem mit 20 Olympia-Mannschaften. Damit deckt **NHL 2004** alle wichtigen Eishockey-Schauplätze ab. Darüber hinaus ist die Spielweise der Teams an die größeren europäischen Stadien angepasst.

Eigene Mannschaften dürfen Sie ebenso zusammenstellen



Glanzparade von Olaf Kölzig. KI und Bewegungen der Torhüter wurden kräftig aufpoliert.

## Heiko Klinge



### Alles in einem

Ganz ehrlich: Ich hätte nicht gedacht, dass Electronic Arts wie aus dem Nichts alles richtig macht, was ich die letzten Jahre vermisst habe! NHL 2004 bietet alles,

von dramatischen Spielen gegen die deutlich erstarkte KI über das raffinierte Management hin zu guten Menüs und einer super Steuerung.

Der Soundtrack ist schön rockig, eigene Songs darf ich per Ditty Importer auch einbauen. Eigentlich habe ich außer dem Online-Prozedere nichts zu bemängeln. Da frage ich mich, was EA Sports nächstes Jahr noch besser machen will.



Der Kreis zeigt an, wie stark der nächste Check aufgeladen ist.

## Florian Stangl



### Spitzen-Sport

NHL 2003 habe ich nach einer Woche liegen lassen, alle Vorgänger dagegen jeweils ein Jahr lang geockt. Daher kann ich guten Gewissens sagen:

NHL 2004 ist das beste NHL aller Zeiten! Und das derzeit beste Sportspiel. EA liefert einfach alles, was das Herz begehrt: Top-Tutorial, 1a-Grafik, US-Sprachausgabe, DEL-Lizenz, geniale KI, Spitzen-Steuerung und Langzeitmotivation über viele Monate. Am wichtigsten ist mir, dass sich NHL 2004 wie echtes Eishockey anfühlt – die todsicheren Pässe von früher sind passé, die Steuerung ermöglicht viel realistischere Manöver. Darauf habe ich lange gewartet.

### Fast perfekt

Schade finde ich, dass das Basteln eigener Spieler eingeschränkt ist. Das hat bei NHL 2002 schließlich auch bestens funktioniert. Der zusammengestrichene Mehrspieler-Modus (nur über die EA-Sports-Website) ist ein unnötiger Nachteil für die Ligen, die engagierte Fans in den vergangenen Jahren aufgebaut haben. Das ändert aber nichts daran, dass NHL 2004 mit dieser fast perfekten Kombination aus rasanter Sport-Simulation und gelungenem Manager-Modus neue Maßstäbe setzt.



Das Gehalt eines Spielers steigt mit seinen Fähigkeiten.



Die Raufereien hat EA Sports mit neuen Schlägen aufgewertet.

wie neue Spieler basteln. Allerdings fehlt das spaßige Importieren von Fotos für die Gesichter (wie noch in NHL 2002) erneut. Als Ausgleich liefert NHL 2004 über 30 Gesichter mit, aus denen Sie wählen dürfen. Je mehr Talent Sie dem neuen Hockey-Crack bei der Erstellung gönnen, desto teurer wird er für seinen künftigen Verein. Anders als früher ist Ihr Alter Ego nicht von Beginn an ein Superstar, sondern lediglich obere Mittelklasse. Erst durch Training und Spielpraxis steigen die Werte.

### Manager-Modus inklusive

Seit dem Eishockey-Manager von Software 2000 aus dem Jahr 1993 gab es kein Spiel, bei dem Sie als Chef eines Clubs dessen Geschicke leiten konnten. In NHL 2004 sind Sie im Dynasty-Mode Geschäftsführer eines beliebigen Teams, das Sie 20 Jahre lang zum Erfolg führen sollen. Sie bestimmen Eintrittspreise, verhandeln Verträge mit Spielern, kaufen Top-Scorer ein, kümmern sich um den Nachwuchs und das Training Ihrer ersten Mannschaft. Das hat tatsächlich Auswirkungen auf den Spielverlauf; nur ein fittes und motiviertes Team spielt optimal. Für Siege kassieren Sie neben Geld, aber vor allem Erfahrungspunkte. Die investieren Sie in den Stadionausbau, neue Kräfte oder bessere Mitarbeiter (Talentsuche, Marketing).

Cleveres Management stärkt Ihr Team, doch auch schwache Mannschaften kann ein geübter Spieler per Gamepad zum Sieg führen. Freunde von Wirtschaftssimulationen, die der Action auf dem Eis weniger abgewinnen können, simulieren die

Spiele. Dabei werden alle Vorgaben des Managers berechnet und umgesetzt, das Ergebnis mit kurzem Spielbericht sehen Sie im Statistik-Menü. Oder Sie lassen Ihr Team vom Computer steuern und fiebern live mit. Als Dreingabe zu einem Sportspiel ist der Dynasty-Mode klasse, als eigenständige Wirtschaftssimulation dagegen zu eingeschränkt.

### Englische Sprachausgabe

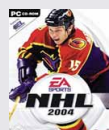
Bis zu sechs Spieler kloppen sich an einem PC um die Hartgummischeibe, online dürfen zwölf Cracks mitmachen. Allerdings müssen Sie dazu den Online-

Service von EA Sports nutzen, der (nach 14 Tagen Wartezeit für die Anmeldung) sechs Monate lang kostenlos nutzbar ist. Wie hoch die Gebühren danach sind, hat EA laut PR-Manager Udo Le-walter noch nicht entschieden.

NHL 2004 unterstützt keinen Surround-Sound, liefert aber die hervorragende Sprachausgabe der US-Version; Handbuch und Texte sind dagegen in Deutsch. Der Soundtrack (mit Bands wie Less than Jake oder Alien Ant Farm) rockt die Halle und darf mit dem Ditty Importer (auf unserer CD/DVD) um eigene Songs erweitert werden. FS

## NHL 2004

### Sportspiel



Publisher: Electronic Arts, (0190) 776 633 Release (D): 2.10.2003  
Sprache: Deutsch, englische Sprachausgabe Preis: ca. 45 Euro  
Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 24 S. Handbuch USK-Freigabe: ohne Beschr.

Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
Eingewöhnung: 30 Minuten Solo-Spaß: 100 Stunden Multiplayer-Spaß: über 100 Stunden		

#### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> <li>detaillierte Grafik</li> <li>fantastische KI</li> <li>exzellente Steuerung</li> <li>inklusive DEL-Lizenz</li> <li>motivierender Dynasty-Modus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Basteln eigener Spieler eingeschränkt</li> <li>Online-Spiel nur über EA Sports möglich</li> </ul>

#### MULTIPLAYER

Internet (12 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (12 Spieler) an 1 PC (6 Spieler)  
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Einzelspiel, Karriere, Turnier

#### 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 700 MHz 128 MByte RAM (256 MB für XP) 800 MByte Installationsgröße 3D-Karte, 56k-Modem	CPU mit 1,2 GHz 256 MByte RAM 1,0 GByte Installationsgröße 3D-Karte, ISDN	CPU mit 1,8 GHz 512 MByte RAM 1,0 GByte Installationsgröße 3D-Karte, Gamepad, DSL

#### ALTERNATIVEN

Pro Evolution Soccer 3 (88%, GS 12/03) Tony Hawk's 4 (90%, GS 10/03)  
Das Fußball-Pendant, genauso realistisch. Grafisch schwach, teils diese Konsolenumsetzung. Klasse Steuerung und intelligent designte Levels für lernwillige Skateboard-Freunde.

#### WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieldiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Sehr gut

Perfekte Eishockey-Simulation mit Manager-Modus.





Fußball für Genießer

# Pro Evolution Soccer 3

Die Fifa-Serie zittert: Mit Konamis Kicker-Konvertierung von der Playstation 2 erleben Sie die realistischsten und spaßigsten Fußballspiele der PC-Geschichte.



Auf CD/DVD:  
Vergleichs-Video  
Auf DVD:  
spielbare Demo



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

**S**chottland gegen Irland, letzte Minute der Nachspielzeit. Ecke für Irland, der Ball segelt durch die Luft. Doch was ist das? Der irische Torwart ist mit in den Strafraum der Highlander gelaufen, setzt sich gegen zwei Abwehrspieler durch und köpft die Kugel Richtung Tor! Dort steht ein Mitspieler – der hämmert das Leder unhaltbar ins Netz. Schlusspfiff, 1:0 für Irland. Die Iren liegen sich in den Armen, das Publikum jöhlt. So schön kann Fußball sein!

## 90 Minuten Spannung

Dramatische Szenen wie diese erleben Sie in **Pro Evolution Soccer 3** am laufenden Band. Denn Ihre KI-Kicker denken

mit, erlaufen schlecht gespielte Pässe und holen in brenzlichen Situationen notfalls selbständig Rivalen von den Beinen. Und auch die Gegner-Intelligenz ist nicht von schlechten Eltern: Schnelle Konter der CPU-Teams gegen Ende einer Partie machen Ihnen schon ab dem dritten der fünf Schwierigkeitsgrade das Kicker-Dasein schwer. Im Mittelfeld verderben zudem die Kontrahenten durch konsequente Manndeckung allzu munteres Kurzpass-Spiel. Die Gegner grätschen das Leder lieber ins Seiten-Aus, als es einem Ihrer Spieler zu überlassen. Der Spieß lässt sich umdrehen: In der Verteidigung zerstören Sie das Spiel des An-

greifers, indem Sie seine Pässe über den Spielfeldrand lenken. Denn ein gegnerischer Einwurf bringt Ihren Jungs wichtige Zeit zur Neuordnung.

Auch die individuellen Stärken der Spieler kommen zum Tragen. Während Matches zwischen Brasilien und England dank technisch starker Akteure wie dem schnellen Ronaldo zu reinen Fußball-Festen geraten, zeigen Auseinandersetzungen zwischen schwachen Kontrahenten (Saudi-Arabien, Marokko) hartes, unattraktives Bolzen.

## Aus dem Lehrbuch

Die Schiedsrichter gehen besonders gründlich an die Arbeit. Denn die schlauen Herren in

Schwarz bemerken nicht nur Handspiel und passive Abseits-Stellungen, sondern nutzen bei Fouls sogar die Vorteil-Regelung – da wird **Fifa 2004** vor Neid blass! Und bei Grätschen von hinten in die Beine zücken die Wächter oft unerbittlich den roten Karton, erkennen aber Schwalben oder wenn ein Spieler nur stolpert.

Es gilt die alte Fußball-Weisheit »Das Runde muss ins Eckige«. Hindernis: die Ballphysik. Legt sich Ihr Stürmer das Leder zu weit vor, hechtet flugs ein Abwehr-Recke herbei und haut die Kugel weg. Torschüsse führen stellenweise zu fantastischen Szenen: So prallt der Ball etwa vom Innenpfosten ab, fliegt gegen das Schienbein des Torhüters und kullert von dort ganz gemächlich ins Tor. Falls kein aufmerksamer KI-Verteidiger den Schuss im letzten Moment von der Linie kratzt.

Wer selbst mit Brasilien von der Schweiz zweistellig abgezogen wird, kann im Trainingsmodus Doppelpässe und Dribblings üben. Oder verbessert seine Schussgenauigkeit bei Standards durch fröhliches Zielscheiben-Schießen.

## Ich will Namen

**Pro Evolution Soccer 3** verfügt nicht über die volle Fifa-Lizenz. So tragen zwar fast alle Spieler der 56 enthaltenen Nationalmannschaften ihren richtigen Namen – doch ausgerechnet die deutschen Ballkünstler wurden umbenannt und verfremdet. Gleiches gilt für die 65 Vereinsmannschaften: Statt Werder Bremen spielt etwa »Weser«, Manchester United wird zu »Trad Bricks«. Ein Atmosphäre-Manko, das auch durch



Bayerns Roy Makaay heißt im Spiel zwar »Mahaali«, setzt sich aber trotzdem gegen die Dortmunder Verteidiger durch.





Freistöße scheitern häufig an kopfballstarken Verteidigern. Daher haben wir die Standards vorher im Training geübt.



Spieler-Werte wirken sich aus: Wenn der wieselflinke **Ronaldinho** antritt, können die Chinesen nur ungläubig zuschauen.

den fernsehreifen Stadioneinlauf der Spieler vor Matchbeginn nicht aufgehoben wird. Per umständlichem Editor lassen sich zumindest die Originalnamen eingeben.



Bei Fouls verziehen die Spieler das Gesicht.

Immerhin können Sie die Teams in einer beliebigen Liga (16 Teilnehmer) oder einem Pokal-Turnier (bis zu 32 Mannschaften) gegeneinander antreten lassen. Vereine klicken zudem in einer von vier Ligen. Starten Sie eine neue Saison, muss Ihre Truppe zunächst aus einer Unter-Liga in die Oberklasse aufsteigen.



Die Italiener stehen dicht. Doch wir behalten per **Spielfeld-Radar** (unten) die Übersicht.

## Drück mich

Die gelungene Kicker-Steuerung von **Pro Evolution Soccer 3** funktioniert erst mit einem Zehn-Tasten-Gamepad richtig gut. Denn nur damit sind taktische Befehle möglich; gerade Konter oder Flanken-Angriffe führen schnell zu Großchancen. Per zweitem Analog-Stick gelingen mit etwas Übung Kunststückchen wie schnelle Drehungen. Die Knöpfe lassen sich frei belegen, die Konfiguration ist jedoch extrem umständlich: In einem Menü müssen Sie die Belegung des PS2-Gamepads auswendig lernen, um in einem anderen die Knöpfe Ihres Eingabegerätes denen der Konsole zuzuordnen. Da hat Konami bei der Umsetzung mächtig geschlampt.

## Mittendrin, statt dabei

Die Grafik von **Pro Evolution Soccer 3** macht auf den ersten Blick nicht sonderlich viel her:

Etwas steife Animationen und die groben Stadion-Texturen sind unzeitgemäß. Doch während der packenden Matches stört das kaum, die Spielzüge wirken flüssig und vor allem realistischer als in allen anderen aktuellen Fußballspielen.

Surround-Sound fehlt, dennoch klingen Jubelgesänge der Zuschauer und Beifallsbekundungen angenehm echt. Sogar die Fangesänge ändern sich je nach den spielenden Teams. Für passende Kommentare sorgen die Premiere-Urgesteine Wolf-Christoph Fuß und Hansi

## Michael Graf



### Fußball-Fest

Pro Evolution Soccer ist kein PC-Spiel, sondern richtiger, echter Fußball! Nur wird mein Hemd nicht schmutzig und ich kann vom gemütlichen Sessel aus bolzen.

Wenn ich mich gegen die clevere KI durchsetze und das Leder im Netz zappelt, reiße ich die Arme hoch und juble, denn den Treffer habe ich mir hart erarbeitet – und dadurch, wie im wahren Kicker-Leben, wirklich verdient.

Trotzdem gibt's für Pro Evo keine 90er-Wertung. Denn bei Menüführung und Steuerungs-Konfiguration fehlt eine Menge Komfort. Zudem leidet die Langzeit-Motivation unter den fehlenden Online-/Netzwerk-Modi. Aber sei's drum: Ein besseres Fußballspiel hat es auf dem PC trotz aller Mängel nie gegeben. Und wenn Konami beim Nachfolger alle Kritikpunkte überarbeitet, klappt's auch mit dem absoluten Spielspaß-Himmel. Ich prophezeie jedenfalls, dass Ballphysik und Spieler-KI noch auf Monate hinaus Maßstäbe setzen werden.

Küpper. **Pro Evolution Soccer 3** erlaubt Multiplayer-Kämpfe nur für bis zu acht Spieler an einem PC. Netzwerk- oder Internet-Modi fehlen komplett. **GR**

## Pro Evolution Soccer 3

Sportspiel



Publisher: Konami, (0190) 824 694  
Release (D): 14.11.2003  
Sprache: Deutsch  
Preis: ca. 35 Euro  
Ausstattung: DVD-Box, 1 DVD, 52 S. Handbuch  
USK-Freigabe: ohne Beschr.

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

Eingewöhnung: 30 Minuten  
Solo-Spaß: 20 Stunden  
Multiplayer-Spaß: 40 Stunden

### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

#### Pro

- exzellente Ballphysik
- sehr gute KI-Mitspieler
- realistischer Spielablauf (wechseln Fußball)
- Spieltiefe durch taktische Manöver
- Kicker mit individuellen Stärken

#### Kontra

- kein Online-/Netzwerk-Modus
- fehlende Originalnamen kosten Atmosphäre
- steife Animationen
- miese Menüführung

### MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (8 Spieler)  
Acht Spieler pro Original  
Multiplayer-Modi: Freundschaftsspiel, Liga, Turnier

### 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 128 MByte RAM 630 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,2 GHz 128 MByte RAM 630 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,6 GHz 256 MByte RAM 2,8 GByte Installationsgröße 3D-Karte, 10-Tasten-Pad

### ALTERNATIVEN

NHL 2004 (91%, GS 12/03)

Das momentan beste PC-Sportspiel: Karrieremodus, schlaue Gegner und Top-Bedienung.

Fifa 2004 (87%, GS 12/03)

Fußball-Konkurrenz mit besserer Grafik, aber weniger realistischem Spielablauf.

### WERTUNG

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

Fußball-Referenz mit dem realistischsten Spielablauf.





Fußsport für Fingerkünstler

# Fifa 2004

Electronic Arts' neue Fußballsimulation verlangt flinke Hände: Mit der neuen »Off the Ball«-Steuerung kontrollieren Sie erstmals zwei Spieler gleichzeitig.

Dank Originallizenz trifft Stürmerstar Roy Makaay ordnungsgemäß im Trikot von Bayern München ins Tor, während Herthas Kiraly und Van Burik nur zuschauen.



spiel die Teilnahme am Europacup an, während Zweitliga-Neuling FC Erzgebirge Aue um den Klassenerhalt kämpft. Pro Woche hat jedes Team eine bestimmte Anzahl von Übungspunkten. Diese investieren Sie in individuelle Trainingseinheiten, die dann Zweikampfstärke, Schnelligkeit, Schussgenauigkeit oder andere Disziplinen dauerhaft verbessern.

Je stärker die Akteure, desto mehr Punkte kostet eine Lehrstunde. Entsprechend wägen Sie ab, ob lieber ein Star oder doch mehrere Durchschnittsspieler zum Training antanzen. Da auch Managerqualitäten gefragt sind, müssen Sie im Januar und Juli jeder Saison den Transfermarkt beobachten. Je nach Bedarf und Geldbeutel ergänzen Sie Ihr Team mit Top-Spielern, verkaufen Luschen oder verpflichten Schnäppchen.



Auf CD/DVD:  
• Vergleichs-Video  
• spielbare Demo

WWW

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

Die Welt des Fußballs ist immer wieder für Überraschungen gut, sei es nun Rudi Völlers Wutausbruch, der WM-Titel unserer Mädels oder Stuttgarts Sieg gegen Manchester United. Und: Die **Fifa**-Serie bekommt dieses Jahr mit dem spielerisch famosen **Pro Evolution Soccer 3** erstmals ernsthafte Konkurrenz auf dem PC. Doch die kanadischen Entwickler lassen sich davon nicht aus der Ruhe bringen und verfolgen mit **Fifa 2004** weiterhin konsequent und erfolgreich den Weg vom einstigen Arcade-Kick zur ernsthaften Fußball-Simulation.

**Karriere machen**  
Im neuen Karrieremodus betreuen Sie bis zu fünf Jahre lang das Team Ihrer Wahl aus einer der 23 lizenzierten Ligen. Je nach Mannschaft ändern sich die zu erreichenden Ziele: Bayern München strebt zum Bei-

## Karriere machen

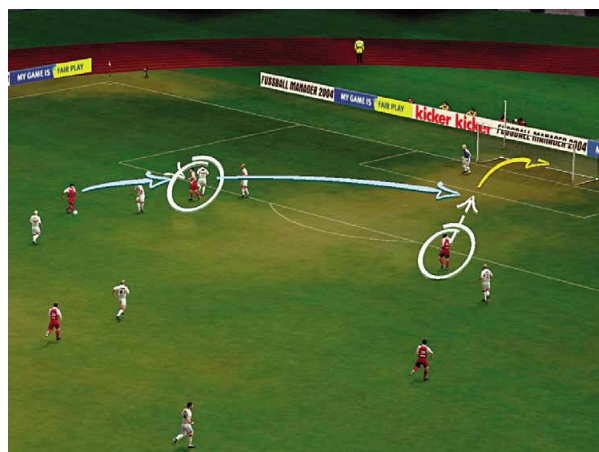
spiel die Teilnahme am Europacup an, während Zweitliga-Neuling FC Erzgebirge Aue um den Klassenerhalt kämpft. Pro Woche hat jedes Team eine bestimmte Anzahl von Übungspunkten. Diese investieren Sie in individuelle Trainingseinheiten, die dann Zweikampfstärke, Schnelligkeit, Schussgenauigkeit oder andere Disziplinen dauerhaft verbessern.

## Guter Steuerberater

Wer sich ohne Zehn-Tasten-Gamepad inklusive zwei Analogsticks auf den Rasen traut, verpasst mit der so genannten »Off the Ball«-Kontrolle die wichtigste Neuerung. Dahinter verbirgt



Bei den hübsch animierten **Zweikämpfen** geht es hart zur Sache.



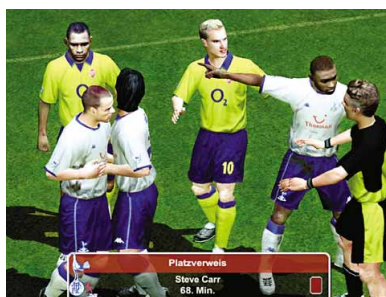
Gelungene Kombinationen adelt das Programm mit einer **Analyse** des Spielzugs.



Die neue »Off the Ball«-Steuerung ermöglicht die Kontrolle zweier Spieler gleichzeitig. Sogar, wenn sich wie hier der mit »1« markierte Akteur links außerhalb des Sichtfeldes befindet.

sich die Möglichkeit, neben dem ballführenden Spieler gleichzeitig einen weiteren Polygon-sportler zu steuern – dafür brauchen Sie zwei Sticks. Dieses System ist zunächst kompliziert: Die Koordination zweier Kicker, die meist in andere Richtungen laufen, erfordert viel Übung. Der Lernaufwand lohnt sich, denn dank dieser ausgefeilten Kontrollmöglichkeit lassen sich herrliche Kombinationen, Zuspiele in freie Räume und Doppelpässe realisieren – und zwar ohne von der Mitspieler-KI abhängig zu sein.

Gerade auf den zwei höchsten der vier Schwierigkeitsgrade geht ohne »Off the Ball« ab der Strafraumgrenze nichts mehr, da die aufmerksamen Verteidiger den Sechzehner zu einer Festung machen. Die neue Steuerung dient also nicht nur dazu, direkte Chancen zu erarbeiten. Vielmehr ziehen Stürmer oft Bewacher auf sich, um Räume oder die Schussbahn für Mitspieler zu öffnen.



Rote Karten verursachen fernsehreife Diskussionen.

### Drei Ecken = ein Elfer

Bei Ecken und indirekten Freistößen dürfen Sie in **Fifa 2004** neuerdings aus vorgefertigten Varianten (darunter Abspiele, den langen oder kurzen Pfosten, Direktabnahme) wählen. Sobald der Spieler zum Ball läuft, steuern Sie den gewünschten Pass-empfänger. Mit dem richtigen Timing erzielen Sie gerade bei Eckstößen Kopfball- und Volley-Tore. Auch direkte Freistöße landen mit etwas Geschick (und von guten Schützen wie Beckham oder Scholl ausgeführt) fast schon zu oft im Kasten.

Die Ballphysik ist ähnlich realistisch wie im Vorgänger. Das Leder klebt kaum noch am Fuß der Kicker, prallt korrekt an Torwarthand oder Spielerknie ab und fliegt ballistisch akkurat durch die Luft. Obwohl das Geschehen auf dem Rasen dadurch meist glaubwürdig rüberkommt, wirken die Kombinationen der Computergegner bisweilen, als würden die Szenen in den Tiefen des Programmcodes berechnet und nicht aus der Situation heraus entstehen; als plane das Programm im Hintergrund, welche Pässe ankommen und welche Schüsse das Tor treffen.

Dem können Sie entgegenwirken, in dem Sie einfach gegen einen menschlichen Konkurrenten am gleichen PC antreten. Gegen entfernte Spielpartner können Sie nur noch über

Electronic Arts' Online-Portal antreten. Dieser Service ist für die ersten sechs Monate nach dem Kauf gratis, danach plant die EA eine monatliche Gebühr in noch unbekannter Höhe.

### Stadion-Atmosphäre pur

Präsentation und Atmosphäre gehören traditionell zu den Stärken der **Fifa**-Serie. Diesmal ersetzen Original-Fangesänge die eher gleichförmige Geräuschkulisse der Vorgänger. Bei gelben Karten gestikulieren Spieler wild vor dem Schiedsrichter, der unbeeindruckt den Karton aus der Brusttasche zieht und dem kopfschüttelndem Übeltäter den Verwarnungs-Winker vor die Nase hält. Treffer werden aus zahlreichen Kameraperspektiven wiederholt. Bei besonders schönen Kombinationen verdeutlichen Pfeile den Weg des Balls ins Netz. Insgesamt verdient sich **Fifa 2004** das Prädikat »fernsehreif« mehr denn je.

In der deutschen Version kommentieren wie im Vorgänger die RTL-Sportexperten Tom

## Georg Valtin



### Lohnende Fingerakrobatik

Bei meinen ersten Versuchen mit der Off-the-Ball-Steuerung dachte ich nur: »Die spinnen, die Kanadier!« Inzwischen möchte ich die

famose Fingerakrobatik nicht mehr missen. Fantastische Spielzüge ohne KI-Hilfe auf den Rasen zu zaubern, macht einfach viel mehr Spaß als in den Vorgängern. Der Karrieremodus ist für mich eine nette Dreingabe, mehr nicht. Denn ob ich ein Spiel gewinne oder verliere, hängt nun mal nicht von meinem Trainingsplan ab, sondern nur von meinem Geschick am Gamepad.

Zwar hat **Fifa 2004** spielerisch im Vergleich zum Vorgänger keine Riesensprünge hingelegt, aber konsequent kleine Schwächen wie das unterrepräsentierte Kopfballspiel ausgemerzt. Die verbliebenen Makel, etwa dass Passempfänger immer noch stehen bleiben statt dem Ball entgegen zu gehen, sollten die Entwickler bei **Fifa 2005** endgültig aus dem Programm bannen.

Bartels und Florian König das Geschehen. Zum Test lag uns nur die englische Sprachversion vor, die bereits einen sehr guten Eindruck hinterließ. **GV**

## Fifa 2004

### Sportspiel

Publisher:	Electronic Arts, (0190) 776 633	Release (D):	7.11.2003
Sprache:	Deutsch	Preis:	ca. 45 Euro
Ausstattung:	DVD-Box, 2 CDs, 32 S. Handbuch	USK-Freigabe:	ohne Beschr.

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 60 Stunden Multiplayer-Spaß: 30 Stunden

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

**DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG**

<b>Pro</b>	<b>Kontra</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>realistische Ballphysik</li> <li>authentische Atmosphäre</li> <li>Original-Lizenzen</li> <li>famose »Off the Ball«-Steuerung</li> <li>Analyse-Funktion</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>teils generisch wirkende Spielzüge</li> <li>zu viele Freistoß-Tore</li> <li>umständliche Menüführung</li> <li>Online-Spiele nur über EA-Portal</li> </ul>

**MULTIPLAYER**

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

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Freundschaftsspiel, Turnier

**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 1,4 GHz

128 MB RAM 256 MB RAM 512 MB RAM

880 MByte Installationsgröße 880 MByte Installationsgröße 880 MByte Installationsgröße

Geforce-Karte, Gamepad Geforce-2-Karte, Gamepad GF-3-Karte, Analog-Gamepad

**ALTERNATIVEN**

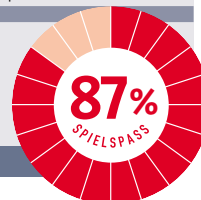
**NHL 2004** (92%, GS 12/03) **Pro Evo. Soccer 3** (88%, GS 12/03)

Momentan bestes Sportspiel für PC: realistische KI, eingängige Steuerung und Karrieremodus. Spielt sich mehr wie echter Fußball, nur bei Präsentation, Mehrspieler und Grafik schwächer.

**WERTUNG**

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

Realistische Fußballsimulation mit Edel-Grafik.





Erneuerter Altmeister

# Anstoss 4 Edition 03/04

Nach nur einer Saison präsentiert die einst beste Fußballmanager-Serie einen Nachfolger. Der besinnt sich auf alte Stärken und besitzt neue Schwächen.



Auf CD/DVD:  
spielbare Demo



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

Ascarons **Anstoss 4** sorgte im letzten Weihnachtsge- schäft für Manager-Unmut. Denn den Kickern fehlte der le- gendäre Humor der Vorgänger, Programmfehler beförderten den Spielspaß stellenweise ins Aus. Die **Edition 03/04** will es nun besser machen – mit eini- gen gelungenen Änderungen.

## Mach' mir keine Szene

Die 3D-Spielszenen gerieten bereits bei **Anstoss 4** zum häss- lichen Entlein. Daran ändert auch die **Edition 03/04** nichts; die groben Texturen und mies- en Animationen der Bolzbu-

ben quälen das Auge. Zudem dürfen Sie lediglich einige wich- tige Szenen (Torchancen, Eck- bälle) in 3D-Darstellung be- trachten. Die vorgefertigten Se- quenzen wiederholen sich nach einer Weile und werden schnell langweilig. Außerdem fehlen nun die wichtigen Ausdauer- Balken, die in **Anstoss 4** Aus- wechslungen zum richtigen Zeitpunkt erleichterten.

Der gelungene Text-Modus schildert im Stil einer Radiore- portage die Matches. Die Spiel- züge halten sich dabei weitge- hend an Ihre Taktik-Vorgaben. Und bieten sogar Zusatz-Infos – etwa zu Ballbesitz oder indivi- duellen Noten Ihrer Kicker. Di- rekte Eingriffe wie die Auffor- derung zum Torschuss sind nicht möglich. Apropos Vorga- ben: Passende, witzige Sprach- schnipsel im Ruhrpott-Slang untermalen Ansprachen sowie Spielerkritik Ihres Trainers und sorgen für Atmosphäre. Zudem setzen Ihre Kicker Befehle wie »Gegner kommen lassen« im Spiel tatsächlich um.

## Zahlenspiele

Neu in der **Edition 03/04** sind ei- nige finanzielle Aufgaben. Ne- ben den Budgets für Spielerge- hälter dürfen Sie auch den Bör- sengang Ihres Vereins organisie- ren. Wer sich gut mit dem Vor- stand stellt, kann gar einen Sta- dion-Neubau beantragen oder den Namen der Sportarena an ei- nen Sponsor verhöckern. Reiche Meistertrainer leisten sich sogar einen eigenen Club und steigen selbst zum Präsidenten auf. Wie in **Anstoss 4** sind die schönen Menüs aufgeräumt und über- sichtlich, was Nachwuchs-Mana- gern den Einstieg in das komple- xe Spiel erleichtert.

GR



Die 3D-Szenen sind hässlich und lassen keine Rückschlüsse auf das Match zu.



Im **Budget-Menü** planen wir den Börsengang.

## Michael Graf



### Wieder besser

Die hässlichen 3D-Schnipsel schalte ich zwar schnell ab, doch der informative Text-Modus hält mich bei der Stange. Erst nach langer Zeit stören mich die sich wieder- holenden Formulierungen. Außerdem würde ich gerne direkt in die Matches eingreifen, um die Kicker zum Abschluss zu zwingen.

Die neuen Manager-Aufgaben sind spaßig, besonders gerne kaufe ich mir einen eigenen Verein und schikaniere dessen Trainer. Die ex- zellente Bedienung sorgt dafür, dass ich bei den vielen Funktionen nie die Übersicht verlie- re. Hier liegt Anstoss klar vor der Konkurrenz.

## Anstoss 4 Edition 03/04

Fußballmanager



Publisher: Ascaron, (05241) 966 90  
Sprache: Deutsch  
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 72 S. Handbuch

Release (D): 17.10.2003  
Preis: ca. 40 Euro  
USK-Freigabe: ohne Beschr.

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

### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> <li>⊕ Spieler setzen Vorgaben um</li> <li>⊕ aufgeräumte, hübsche Menüs</li> <li>⊕ übersichtliche Spielerwerte</li> <li>⊕ spannender Text-Modus</li> <li>⊕ humorvolle Atmosphäre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⊖ hässliche, triste 3D-Szenen</li> <li>⊖ keine Original-Lizenzen</li> <li>⊖ kein Eingreifen in Matches</li> <li>⊖ fehlender Netzwerk-Modus</li> </ul>

### MULTIPLAYER

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

### 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 128 MByte RAM 690 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 690 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,4 GHz 256 MByte RAM 690 MByte Installationsgröße 3D-Karte

### ALTERNATIVEN

**Fußball Manager 2003** (84%, GS 01/03)  
Ein exzellenter Text-Modus und Original-Lizenzen krönen den Manager-König. Schöne 3D-Grafik.

**Fußball Manager Pro** (81%, GS 10/03)  
Solider Manager mit den packendsten 3D-Par- tien des Genres und kurzweiligen Mini-Spielen.

### WERTUNG

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

Komplexer Manager mit gutem Text-Modus.

