

# Sport

Heiko Klinge



**Faszination Football.** Die Begeisterung des Kollegen Alexander Beck aus der CD-Redaktion für die **Madden**-Serie konnte ich bisher nie so richtig verstehen. Kein Wunder: Während er American Football als ehemaliger Jugend-Nationalspieler kennt, kann ich nur mit der Kreisliga aufwarten – im Tischtennis. Jetzt hat's mich allerdings auch erwischt: Dank des spannenden Trainingslagers von **Madden 2003** kann ich die Faszination dieser Sportart endlich nachvollziehen. Also, liebe **NBA**- und **Fifa**-Programmierer: Bitte nachmachen! Denn wer wie bei **NHL 2003** das Training ersatzlos aus dem Options-Kader streicht, erschwert unnötig den Einstieg ins wundervoll vielseitige Sportspiel-Genre.

**Hosen-Wechsel.** Tusch – wir haben mit **Tony Hawk's Pro Skater 3** einen neuen Sport-Spitzenreiter. Und der Birdman ergatterte seinen Titel im Vorbeirollen. Denn mit einem eher uninspirierten Update überlässt ihm die **NHL**-Reihe quasi kampflos den ersten Platz. Bislang hatten Kollege Stangl und ich noch keine Zeit, uns fürs Bild unten umzuziehen. Und wer weiß: Vielleicht ergattert nächsten Monat mit **Fifa 2003** oder **DTM Race Driver** schon ein neues Sportspiel die Tabellenführung und erspart uns die Schlabberhosen – bitte!

## Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>Tony Hawk's Pro Skater 3</b>	Sportspiel	5/02	90%
2	<b>Colin McRae Rally 2</b>	Rennspiel	1/01	90%
3	<b>NHL 2003</b>	Sportspiel	NEU	89%
4	<b>Fifa Fußball-Weltmeisterschaft 2002</b>	Sportspiel	6/02	89%
5	<b>F1 2002</b>	Rennspiel	7/02	89%
6	<b>Grand Prix 4</b>	Rennspiel	7/02	88%
7	<b>TOCA 2</b>	Rennspiel	5/99	88%
8	<b>Anstoss 3</b>	Manager	4/00	87%
9	<b>Nascar Racing 2002 Season</b>	Rennspiel	4/02	87%
10	<b>Madden 2003</b>	Sportspiel	NEU	87%
11	<b>Fifa 2002</b>	Sportspiel	12/01	86%
12	<b>NBA Live 2001</b>	Sportspiel	4/01	86%
13	<b>Mercedes-Benz Truck Racing</b>	Rennspiel	11/00	86%
14	<b>Links 2001</b>	Sportspiel	1/01	86%
15	<b>Kicker Fussball Manager 2</b>	Manager	12/00	85%
16	<b>Superbike 2001</b>	Rennspiel	12/00	85%
17	<b>Need for Speed 5</b>	Rennspiel	5/00	84%
18	<b>Grand Prix Legends</b>	Rennspiel	11/98	84%
19	<b>Virtua Tennis</b>	Sportspiel	5/02	83%
20	<b>Mat Hoffman's Pro BMX</b>	Sportspiel	12/01	83%
21	<b>Anstoss Action</b>	Sportspiel	8/01	82%
22	<b>Tiger Woods PGA Golf 2002</b>	Sportspiel	5/02	82%
23	<b>Rally Trophy</b>	Rennspiel	12/01	81%
24	<b>F1 Racing Championship</b>	Rennspiel	4/01	81%
25	<b>MotoGP</b>	Rennspiel	8/02	81%

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 2003 .....	112
Madden 2003 .....	115



Tanz auf dünnem Eis

# NHL 2003

Stagnation statt Evolution: An der Grenze zur Perfektion geht dem Vorzeige-Sportspiel ein wenig die Puste aus.



WWW  
www.gamestar.de:  
ätzliche Bilder in  
eenshot-Galerie

**P**ower Play in der Redaktion: Trotz hochsommerlicher Temperaturen schlitterte überraschend wie ein deutscher Olympiasieg die **NHL 2003**-CD

in die GameStar-Halle. Ein paar zünftige Bodychecks später stehen schließlich die Tester fest, welche die neue Version unserer Sportreferenz auf Allstar-Tauglichkeit testen dürfen. Nach einem tage- und nächtelangen Eiszeit-Marathon dann das etwas ernüchternde Resultat: **NHL 2003** liefert zwar nach wie vor Eishockey auf Weltklasse-Niveau – trotzdem reichen die verhaltenen Neuerungen nicht, um die bisher so klar dominierte Führungsposition im Sport-Genre zu verteidigen.

## Dynamisch dribbeln

Auch für ihren mittlerweile zehnten PC-Auftritt haben die NHL-Stars neue Eis-Kunststückchen gelernt. Die so genannte »Dynamic Deke Control« ermöglicht erstmals echtes Stockdribbeln, um Verteidiger gezielt auszutanzen. Das funktioniert automatisch, wobei das Programm auf Knopfdruck zufällig eine von acht Trickvarianten auswählt. Profis dürfen allerdings auch manuell dribbeln, indem sie die entsprechende

Taste mit dem Analog-Stick des Gamepads kombinieren und damit eigene Deke-Kombinationen aufs Eis zaubern. Letztere Variante ist besonders beim Spiel Mann gegen Mann sehr effektiv, erfordert jedoch enorm viel Übung. Unverständlich, wieso EA Sports in **NHL 2003** mal wieder keinerlei Trainingsmöglichkeiten zur Verfügung stellt. Die Spielmodi beschränken sich auf Einzelspiel, Playoffs, internationales Turnier und die zehnjährige Franchisekarriere mit Managerpart.

## Facts

30 NHL-Teams  
5 Solo-Modi  
5 Online-Modi  
Neue Dribbel-Funktion  
Verbesserte KI



Eishockey-Ballett der Spitzenklasse: trotz des Männerpagats ist der ilers-Torhüter bei nserem Vorhand- hlenzer chancen- los (1280x1024).





Licht aus, Spot an: Dank **Gamebreaker** reagiert die Verteidigung nur noch in Zeitlupe.

## Zaubern in Zeitlupe

Traumhaft schöne Dribblings, harte Checks und Siege beim Prügeln entzücken natürlich das Publikum. Den Grad der Begeisterung stellt wie schon in der Vorsaison eine Art »Jubelmeter« dar – dieses Jahr jedoch mit neuen Auswirkungen: Sobald der Balken voll aufgeladen ist, dürfen Sie per Tastendruck einen »Gamebreaker« einsetzen. Die Kamera zoomt dann nah an den Puck führenden Spieler heran, und alles um ihn herum läuft buchstäblich in Zeitlupe ab. Klingt spannend, hat aber aufs Spielgeschehen nur wenig Auswirkungen, da die ungünstig gewählte Perspektive den Geschwindigkeitsvorteil fast aufhebt.

Im Zuge der Neuerungen hat EA Sports etwas Feintuning am Spielgeschehen betrieben: Die Auswirkungen von intelligenter Raumaufteilung, besserer Puckphysik und schlauerer Torhüter werden jedoch nur **NHL**-Experten registrieren.



Das begeisterte Publikum erhebt sich zur **La Ola**.

## Eishockey-Zwillinge

Hier ein paar Polygone mehr, da einige neue Animationen – wer **NHL 2003** auf der Eisfläche von seinem ein Jahr älteren Vorgänger unterscheiden will, muss schon ganz genau hinschauen. Die Kufenkünstler sehen zwar immer noch sehr gut aus, drohen jedoch mittlerweile den Anschluss an die hauseigene **Fifa**-Konkurrenz zu verlieren. Größte Änderung gegenüber der Vorsaison: Ihre Spieler bekamen frische Gesichtstexturen verpasst, die eine variabelere Mimik ermöglichen. Die neu gewonnene Freiheit nutzen Eric

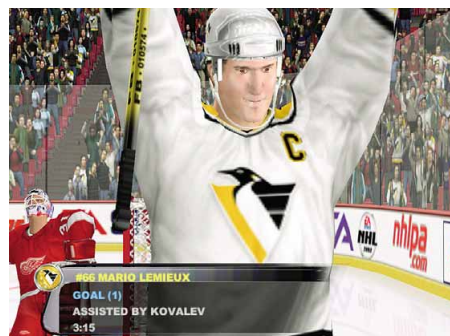


Beim Länderspiel in der **Kölnarena** fällt die verbesserte Raumaufteilung der Mitspieler ins Auge.

Lindros, Steve Yzerman und Kollegen sowohl beim Torjubiläum als auch beim Gang auf die Strafbank reichlich aus. Das kleine Plus an Emotionen hat jedoch einen hohen Preis: Es ist nicht mehr möglich, eigene Porträts in das Spiel einzubinden – die originalgetreuen Munich GameStars müssen also erstmals seit **NHL 99** in der Kabine bleiben. Nach einer Option zum Import selbst erstellter Logos und Trikot-Designs werden Sie ebenfalls vergeblich suchen. Ein echtes Ärgernis für die deutsche Fan-Szene, da das die Nachbildung eigener Ligen wie der DEL erheblich erschwert

## Nähe zu den Spielern

Bei der Gestaltung der Spielpausen hat EA Sports neue Schwerpunkte gesetzt. Ähnelte



Durch die neuen **Gesichtstexturen** sind selbst Superstars wie Mario Lemieux nur noch schwer zu erkennen.

## Technik-Check

### Auflösung

**NHL 2003** stellt an Ihr System trotz der Prachtgrafik keine hohen Ansprüche: Ab einem 600-MHz-Prozessor und einer TNT 2 läuft das Spiel in der übersichtlichen 1024x768er-Auflösung mit allen Details flüssig. Ambitionierten Spielern werden aber die letzten Frames fehlen.

### RAM/Festplatte

Mit Win 98/ME benötigen Sie minimal 128 MByte RAM, für Windows XP dagegen sollten es 256 MByte sein. **NHL** belegt in der Vollinstallation knappe 665 MByte auf Ihrer Festplatte.

### Tuning-Tipps

**TIPP 1:** Auch wenn **NHL** auf den meisten Systemen schon sehr flüssig läuft, bringt eine geringere Auflösung noch ein paar Frames mehr.

**TIPP 2:** Wählen Sie auf jeden Fall die Vollinstallation, dadurch stockt das Spiel nicht, und Sie verkürzen die Ladezeiten erheblich.

**TIPP 3:** Noch mehr Geschwindigkeit erreichen Sie durch ein Verringern der Spieler- und Arena-Details während der Partie.

### 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	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 600 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 800 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 1000 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 1400 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich

## Florian Stangl



### Angesichtssache

Das nervt: Keine eigenen Gesichter mehr, keine selbst gemalten Trikots. Außerdem sehen die neuen Spieler-Konferenzen lange nicht so gut aus wie im Vorgänger. Alte Bugs

feiern zudem Wiederauferstehung: Steht mein Spieler hinter dem gegnerischen Tor, behält auch die verbesserte Goalie-KI den Puck.

Aber genug gemeckert. Durch das Deke-System wird das Spiel komplexer, die Abwehrreihen stehen sicherer, und auch die Stürmer haben endlich die richtigen Taktiken kapiert. Dadurch macht NHL 2003 auch Veteranen wieder Spaß. Allerdings gab es im Vorgänger mehr sinnvolle Verbesserungen als dieses Jahr – 2002 war insgesamt der rundere Jahrgang.

## Heiko Klinge



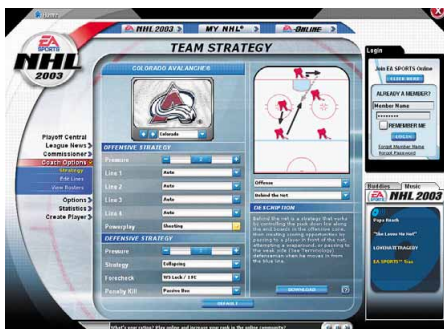
### Auszeit

Keine Frage: NHL 2003 liefert wieder dynamischen Eishockeysport nahe an der Perfektion. Exzellente Präsentation, spannende Spielsituationen im Sekundentakt und

motivierender Franchisemodus fesseln auch diese Saison für Monate an Eis. Nur galt das alles im gleichen Maß schon für den Vorgänger. Und warum EA Sports das spaßige Trading-Card-System aus dem Options-Kader gestrichen hat, will mir einfach nicht in den Kopf.

Grafisch und spielerisch hat sich für mich eindeutig zu wenig getan, um einen Neukauf zu rechtfertigen. NHL-Experten freuen sich freilich über Dynamic Deke und die dezenten KI-Verbesserungen – vor allem die schlauerer Torhüter sind für erfahrene Kufen-Cracks eine neue Herausforderung. Ich hingegen greife allerdings frühestens nächstes Jahr wieder zum Schläger.

NHL 2002 mit Spielzusammenfassungen und Wiederholungen eher einer distanzierten Fernsehübertragung, konzentrieren sich die Zwischense-



as Menüdesign ist genauso wirr wie das der Vorgänger.



Mit einem elegantem Stock-Dribbling tanzt der Vancouver-Stürmer seine Bewacher aus. Diese Aktion können Profis gezielt einsetzen – Voraussetzungen sind ein gutes Gamepad und viel Übung (800x600).

quenzen jetzt mehr auf die Gefühle der Spieler. Beim Hallen-einlauf »träumt« der Torhüter von einem Monster-Save, während Ihr Stürmer im Gedanken bereits sein Tor des Monats erzielt. Diese Traumsequenzen wiederholen sich jedoch schon nach kurzer Zeit und werden deshalb schnell langweilig.

Klappt es im Spiel nicht so, wie Ihre Stars sich das ausgemalt haben, muss der Frust natürlich raus. Selbst wenn in NHL 2003 der Puck mal ruht, wird geschubst und gerangelt, dass sich die Hockey-Schläger biegen. Auch das Publikum geht intensiv mit – von Buh-Rufen bis zur begeisterten Welle.

### Der Fan muss zahlen

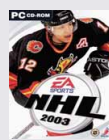
Auf der Suche nach neuen Geldquellen hat EA Sports offensichtlich das Internet für sich entdeckt. Die kostenlose Matchup-Plattform wich für NHL 2003 dem kostenpflichtigen Service EA Sports Online. Nach 60 Probetagen müssen Eishockey-Fans für die Teilnahme an Internet-Ligen und -Turnieren umgerechnet etwa sechs Euro im Monat hinblättern. Um den Fans einen gewissen Anreiz zum Geldausgeben zu schaffen, fehlen die

Star-Sammelkarten aus NHL 2002 dieses Jahr im Solospiel und dürfen nur online gebunkert werden. Über die Qualität der neuen Internet-Plattform

können wir noch keine Aussagen treffen, da diese zum Zeitpunkt nicht verfügbar war. Wir werden das im nächsten GameStar nachholen. **HK**

## NHL 2003

Sportspiel



Publisher: EA Sports, (0190) 776 633 Release (D): 27.9.2002  
Sprache: Englisch, Deutsch in Vorbereitung Preis: 45 Euro  
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 32 S. Handbuch USK-Freigabe: ohne Beschr.

Einsteiger	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1									

Eingewöhnung: 30 Minuten Solo-Spaß: 50 Stunden Multiplayer-Spaß: 10 Stunden

### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> <li>unübertroffene Teamsport-Dynamik</li> <li>sinnvolles und spaßiges Dribbel-System</li> <li>verbesserte Torhüter-KI</li> <li>nach wie vor exzellente Grafik</li> <li>erstklassiger Rock-Soundtrack</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>kaum Neuerungen</li> <li>Präsentation stagniert</li> <li>keine Foto- und Logo-Importe</li> <li>Trading-Cards nur noch online</li> </ul>

### MULTIPLAYER

Internet (12 Spieler) Netzwerk (12 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (6 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Einzelspiel, Playoff, Turnier, Franchise

### HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 GeForce 1/2 MX Kyro2 GeForce2 GeForce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz 64 MByte RAM 225 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 700 MHz 128 MByte RAM 380 MByte Installationsgröße 3D-Karte, Gamepad	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 665 MByte Installationsgröße 3D-Karte, Analog-Gamepad

### ALTERNATIVEN

NHL 2002 (93%, GS 11/01)

Grafisch und spielerisch ebenbürtiger Vorgänger mit Foto-Import und Trading Cards.

Madden 2003 (87%, GS 10/02)

Derzeit beste und grafisch beeindruckende Alternative für NHL-müde Sport-Experten.

### WERTUNG

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

Routinierter Spitzensport mit wenig neuen Ideen.





# Madden 2003

Umwerfender Sport.



Unsere Offense-Line räumt den Weg frei für einen Laufspiel-Touchdown.

**S**hotgun-Formation, Quarterback-Sack und Interception: American Football ist für viele fußballverwöhnte deutsche PC-Sportler ein Buch mit sieben Siegeln. **Madden 2003** könnte

das ändern. Ein ausgeklügeltes Trainingscamp ermöglicht erstmals auch Regelunkundigen den Aufstieg zum Allstar. Freundschaftsspiel oder 30-jährige Karriere, aktuelles NFL-Europe-Team oder den Superbowl-Champion von 1967 – Football-Fans bekommen jeden Wunsch erfüllt. Auf dem Spielfeld gab es seit **Madden 2002** ohnehin nur wenig zu verbessern. Immerhin dürfen Offense-Spieler auf dem Weg in die Endzone einige neue Bewegungen einsetzen. Grafisch lassen die Football-Profis mächtig die Muskeln spielen: Realistische Animationen, hochdetaillierte Spieler und spektakuläre Animationen lassen einen an eine Fernsehübertragung denken. **HK**

## Heiko Klinge

### Touchdown statt Tor

Football-Fans lassen für die Madden-Serie seit Jahren selbst Fifa in der Kabine – endlich können auch Fußballverrückte wie ich das nachvollziehen. Die genialen Trainingscamps vermitteln mit viel Spaß die unzähligen Geheimnisse des amerikanischen Volkssports.

Mittlerweile bin ich auf einen 60-Yard-Touchdown-Pass genauso stolz wie auf einen gelungenen Fallrückzieher. Sportspiel-Experten müssen zugreifen.

## Madden 2003

Sportspiel



Publisher: EA Sports, (06103) 994 040  
 Sprache: Englisch, Deutsche Anleitung  
 Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 72 S. Handbuch  
 Release (D): 27.09.2002  
 Preis: 45 Euro  
 USK-Freigabe: ohne Beschr.

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

Eingewöhnung: 2 Stunden Solo-Spaß: 100 Stunden Multiplayer-Spaß: 100 Stunden

### HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT2 Voodoo 5 GeForce 1/2 MX Kyro 2 GeForce 2 GeForce 3

### MINIMUM

CPU mit 500 MHz  
 64 MByte RAM  
 75 MByte Installationsgröße  
 3D-Karte

### STANDARD

CPU mit 800 MHz  
 128 MByte RAM  
 295 MByte Installationsgröße  
 3D-Karte

### OPTIMUM

CPU mit 1,2 GHz  
 256 MByte RAM  
 645 MByte Installationsgröße  
 3D-Karte

### WERTUNG

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

Nahezu perfekte American-Football-Simulation.

