

Auf Meisterschaftskurs

Anstoss 3

Der Countdown läuft. Bereits in einem Monat soll Anstoss 3 die Fußballmanager-Welt erobern. Wir haben die erste externe Beta probegespielt.

Wer dieses Jahr deutscher Fußballmeister wird, können wir Ihnen beim momentanen Stand der Liga natürlich noch nicht sagen. Aber daß sich beim Kampf um die Genrekronen der Fußballmanager ein packender Zweikampf abzeichnet, steht jetzt schon fest. Ascaron hat uns endlich die erste Beta-Version von **Anstoss 3** geschickt – und die stellt zumindest grafisch den bisherigen Genrekönig **Kicker Fußball Manager** bereits jetzt in den Schatten.

3D-Pflicht

Kaum ein Spielegenre kommt mehr ohne 3D-Grafik aus. Auch vor den Fußballmanagern, lange Zeit die grauen

Mäuse der Branche, hat diese Entwicklung nicht haltgemacht. Electronic Arts machte es in **Bundesliga 2000** mit einer leicht abgespeckten, sehr hübschen **Fifa-Engine** vor. Leider unterließ es das englische Entwicklerteam, den gleichen Aufwand in die Spieltiefe zu investieren, was den EA-Manager ins Wertungsmittelfeld brachte. Ascaron will die Grafik von **Bundesliga 2000** toppen und gleichzeitig die hohe Komplexität des Vorgängers **Anstoss 2** noch übertreffen.

Torjubel und Feuerwerk

Aus rund zehn verschiedenen Perspektiven können Sie

das Spiel Ihres Teams in 3D verfolgen. Dabei sind die Polygon-Kicker bemüht, die Vorgaben, die Sie ihnen vor dem Spiel erteilt haben, einzuhalten. Garant für den Gehorsam sind 100 Parameter, die das Verhalten der Jungs auf dem Platz bestimmen. Egal ob Manndeckung, Pressing oder das Lauern auf die Abseitsfalle, Sie können mit eigenen Augen verfolgen, ob und wie gut Ihre Anweisungen erfüllt werden. Damit richtig Stadionatmosphäre aufkommt, hat das Team um Chefentwickler Gerald Köhler einige Goodies eingebaut. So springt Ihr Trainer-Ego bei Torschüssen begeistert von seiner Bank auf, Fans ent-



Ohne **Training** vergleichen Ihre Kicker.

zünden bengalisches Feuer, und der Stadionsprecher kommentiert Torschüsse.

Liebeskummer lohnt sich nicht

Unsere erste gespielte Saison entwickelte sich zu Anfang recht gut, bis kurz nach der Winterpause die Leistung unserer Gelsenkirchener Knapen immer schlechter wurde. Dabei hatten wir doch extra darauf geachtet, im Training niemanden zu überfordern. Doch vor lauter Team-Optimierung hatten wir das Privatleben der Jungs ignoriert. Dem einen war die Freundin weggelaufen, der andere war just mit jener jungen Dame frisch liiert. Für Knatsch und dadurch schlechte Motivationswerte war gesorgt. Es half nichts, dem schlechteren von beiden mußten wir den Laufpaß geben. So schwer es uns auch fiel, den gerade erst von der Liebsten geschafften Jüngling zu entlassen...

Training mit Plan

Damit die Spieltage möglichst erfolgreich ablaufen,

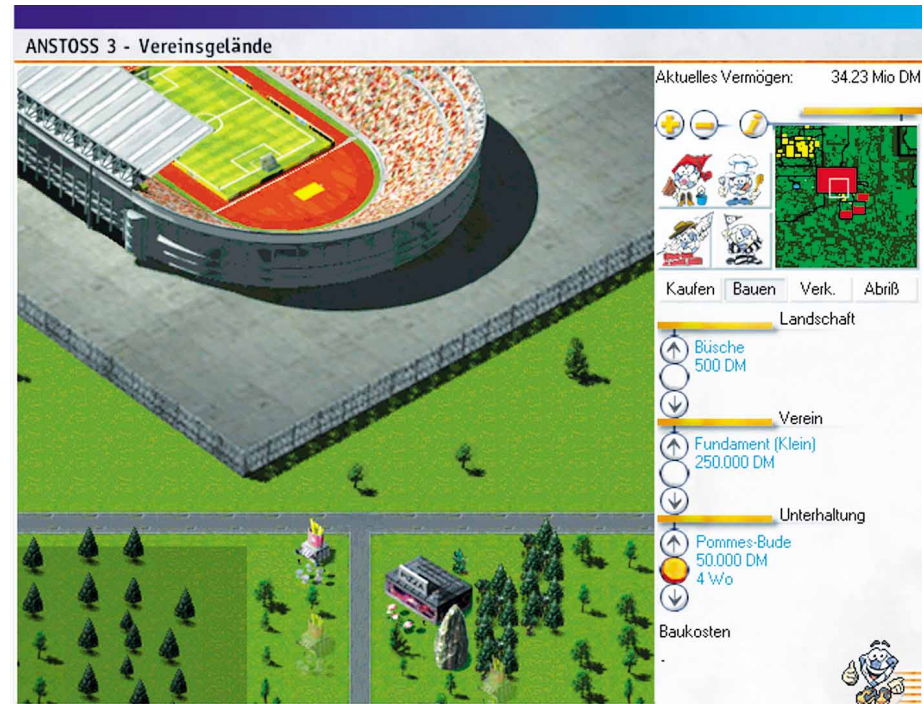


Ganz wie im Training geübt, versuchen unsere Jungs mit **Direkt-schüssen** den Gegner zu knacken.

stellt Ihnen **Anstoss 3** ein breitgefächertes Instrumentarium zur Verfügung, um Ihre Athleten optimal aufs Spiel vorzubereiten. Besonders wichtig dabei: der detaillierte Trainingsplan, den Sie wochenweise erstellen. Vom leichten Konditionstraining bis zur Ochsentour im Rasenmatsch dürfen Sie das Team je nach Konditions- und Erschöpfungslage in Form bringen. Wohldosiert sind dazwischen aber immer wieder Regenerationseinheiten fällig, damit die Kicker am nächsten Spieltag nicht vor Müdigkeit zu Statisten im eigenen Spiel degradiert werden. Denn sonst müssen Sie vielleicht zusehen, wie Ihr bester Stürmer schon beim Anstoß den Ball kampfflos an sein fetteres Gegenüber verliert.

Menü nach Wunsch

Über die optimale Menüführung in Managerprogrammen streiten die Fans seit Jahren. Fakt ist: Jeder spielt ein bißchen anders. Einsteiger lieben es, in verspielten Bürobildern auf Menüjagd zu gehen, während Fans des Vorgängers die Iconleiste am unteren Bildschirmrand schätzen. Ganz Hartgesottene verzichten auf jeden grafischen Schnickschnack und begnügen sich mit schmucklosen, dafür aber übersichtlichen



Die Stadionumgebung beglücken wir mit gewinnbringenden Frittenbuden.

Textmenüs. **Anstoss 3** will all diesen Gruppen gerecht werden und läßt Ihnen die freie Wahl, jederzeit zwischen den drei unterschiedlich aufwendig gestalteten Varianten hin- und herzuschalten.

Schmierer-Journalismus

Ein steter Quell der Motivation ist Ihr Präsidiumsvorstand. Diese Herren wollen nämlich Leistung sehen und interessieren sich dabei wenig für die kleinen Sorgen und Wehwehen der Kicker. Ihr Ansehen bei den Bossen können Sie jederzeit abfragen.

Steht der Kurs nicht zum besten, hilft ein befreundeter Journalist weiter. Für ein paar Mark ist der bereit, etwas Negatives über die Vereinsleitung zu schreiben. Doch der Schuß kann, wie im richtigen Leben auch, nach hinten losgehen und Ihre endgültige Entlassung bewirken.

Staatsgeschäfte

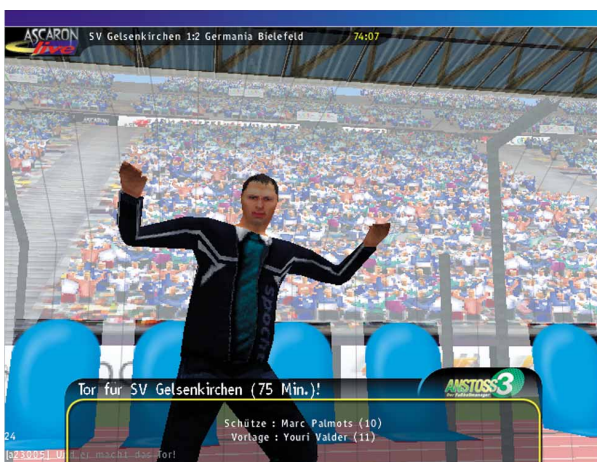
Neben all den Sorgen als Vereinstrainer können Sie sich auf Wunsch auch um die Geschicke der Nationalmannschaft eines Landes Ihrer Wahl kümmern. Dann stehen neben den normalen Wettbewerben auch noch Europa-



Die Halbzeit nutzen Sie zur **Team-Motivation**.

und Weltmeisterschaft, samt Qualifikationen, auf Ihrem Terminkalender. Zudem müssen Sie sich mit der Ausländerbehörde rumärgern, wenn sie die Einbürgerung Ihres hochbezahlten Spitzenstürmers nicht genehmigen will.

Bislang macht die Grafik einen sehr ansprechenden Eindruck, wenngleich sie nicht ganz an die exzellente **Fifa-Engine** heranreicht. **MIC**



Ihr **Polygon-Ego** freut sich über den Treffer des eigenen Teams.

Anstoss 3

Genre: Fußballmanager
Termin: Februar 2000

Hersteller: Ascaron
Ersteindruck: Sehr gut

Mick Schnelle: »Anstoss 3 verbindet Spieltiefe mit schicker Grafik. Leider funktioniert die Spiel-Engine noch nicht 100prozentig. Doch das sollte das erfahrene Ascaron-Team hinkriegen. Dann geht's der Genrerferenz, dem Kicker Fußball Manager, an den Kragen.«