

Es kann nur einen geben

Anstoss 3

Gerade erst vom Genre-Thron gestoßen, werkeln die Anstoss-3-Entwickler an der Revanche: Ultraschicke Polygonkicker mit digitalem Eigenleben sollen den Weg an die Manager-Spitze freischießen.

Gütersloh an einem verregneten Montagmorgen: Exklusiv für GameStar präsentiert Chefentwickler Gerald Köhler die erste lauffähige Version von **Anstoss 3**.

Torschuß-Panik

Die 89. Minute ist gerade angebrochen, und es steht immer noch unentschieden beim prestigeträchtigen Spiel der Ascaron-Allstars gegen die Bayern. Geschmeidig animiert, nimmt der Libero der Gütersloher Gastmannschaft einen Paß an und stürmt in Richtung Tor. In nicht minder schicker Optik greift ein Polygon-Bayer zur Notbremse, doch das kann den Libero nicht stoppen. Zwei weitere



Fouls gehören auch in Anstoss 3 fast schon zum guten Ton.

Angreifer nötigen ihn, einen Paß nach vorn zu schlagen, ein Stürmer nimmt den Ball noch in der Luft an und bolzt ihn mit einem eleganten Fallrückzieher ins Tor.

Geschmeidige Grafik

Angespornt vom Konkurrenten **Bundesliga 2000**, der Fußballmanager-Fans mit hübscher **Fifa 99**-Grafik ver-

wöhnt, will auch Ascaron mit **Anstoss 3** nicht zurückstehen. Genau wie EA Sports setzen die Gütersloher auf Motion-Capturing, um die Bewegungsabläufe der Kicker möglichst realistisch in Szene zu setzen. Und das ist vollaufgelungen: Der oben beschriebene Fallrückzieher sähe in einem echten Match auch nicht viel anders aus. Bislang noch nicht ins Spiel eingebaut, aber bereits in Bewegung im 3D-Editor zu bewundern, waren Beinfeger und spektakulär aussehende Stürze, die so eins zu eins auch im fertigen Spiel auftauchen sollen. Derzeit wird die 3D-Engine DirectX-7-tauglich gemacht, um auch neue Features der



Anstoss-3-Chefentwickler
Gerald Köhler.

Interview mit Chefentwickler Gerald Köhler

GameStar Was ist für dich das wichtigste neue Feature?

Gerald Köhler Die Simulation, die über 100 Spielereigenschaften berücksichtigt. Außerdem werden unsere Spieler jetzt richtig zum Leben erweckt. Sie haben eine Familie, Hobbys und auch Laster. Das macht pro Spieler noch einmal fast 200 Werte aus.

GameStar Wie sieht die Zukunft der Fußball-Manager aus?

Gerald Köhler Der Markt teilt sich stärker als bisher in verschiedene Bereiche. Es wird leicht erlernbare und schnell spielbare Manager mit sehr guter Grafik für Einsteiger geben. Daneben gibt es

die Manager mit vielen Features, die sich nicht nur für Einzelspieler, sondern auch im Netzwerk und vor allem für das Internet eignen. Das Internet wird aber das Solospiel nicht verdrängen.

GameStar Was würdest du gern in Anstoss 3 einbauen, kannst es aber nicht?

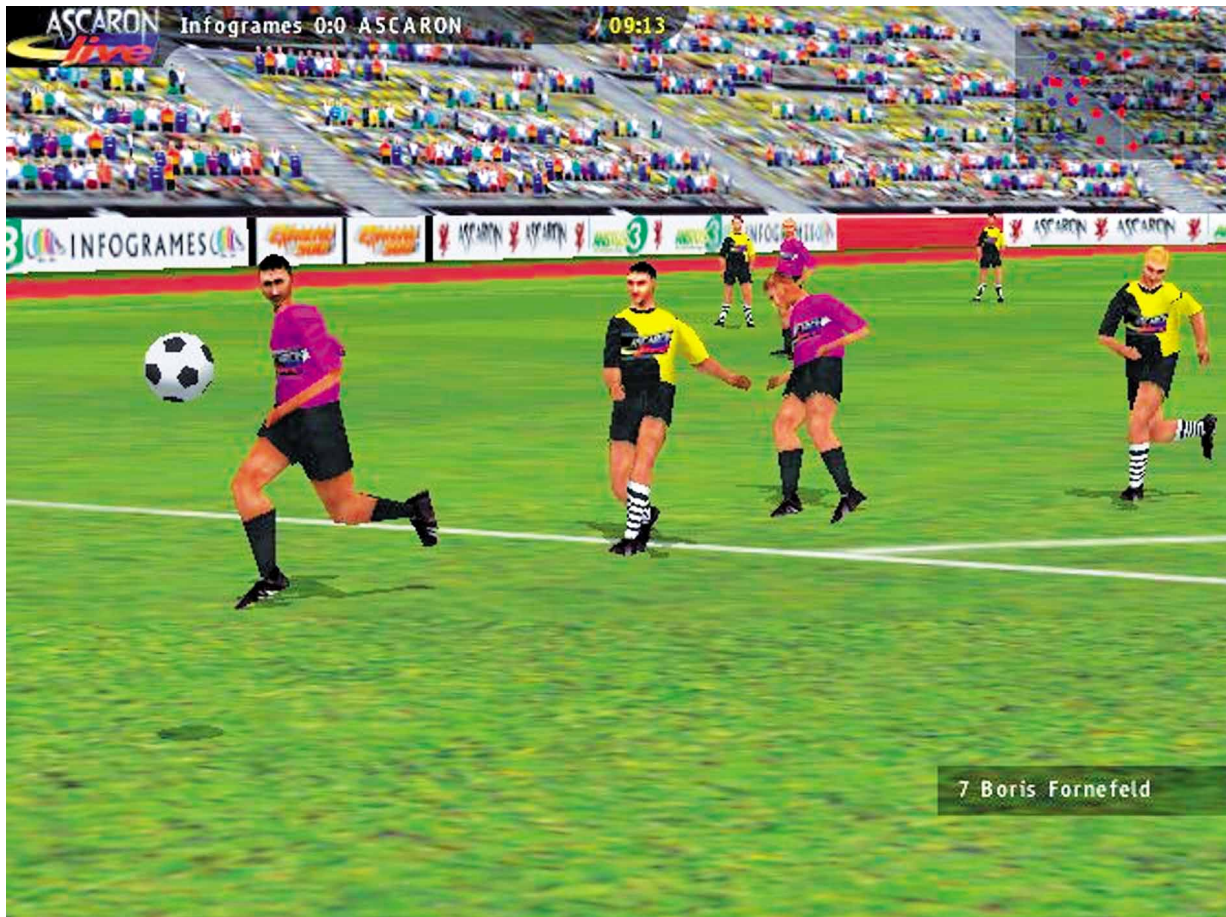
Gerald Köhler Wir würden gerne die Originalnamen verwenden. Es ist schade, daß der Teil unserer Spieler, der kein Internet hat, sich viel Arbeit mit dem Eingeben machen muß. Dafür haben wir auf der anderen Seite auch mehr Freiheiten. Negative Spielereigenschaften wie »Leberwurst« oder »Geldgeier« wären sonst sicher nicht möglich...

GameStar Wer ist für euch der größte Konkurrent im Genre?

Gerald Köhler Wir sehen derzeit »Kicker Fußball Manager« als unseren größten Konkurrenten an. Es ist wichtig und gut für die Spieler, daß es einen Wettbewerb gibt. Die meisten Managerspieler kaufen sowieso mehrere Programme, so daß wir uns nicht weh tun. Electronic Arts wird mit der Bundesliga-Serie in den nächsten Jahren sicherlich auch eine bedeutende Rolle spielen.

GameStar Wo mußt du bei der Entwicklung von Anstoss 3 tricksen?

Gerald Köhler Im Gegensatz zu »Kicker« werden bei uns nicht alle Spiele auf die gleiche Art und Weise berechnet. Entscheidend ist jedoch, daß das Spiel ständig im Gleichgewicht bleibt und vor allen Dingen Spaß macht.



Die Spielszenen wirken durch motion-gecap-turte Bewegungsabläufe der Akteure sehr lebensecht.

brandaktuellen Beschleuniger nutzen zu können.

Mitten im Leben

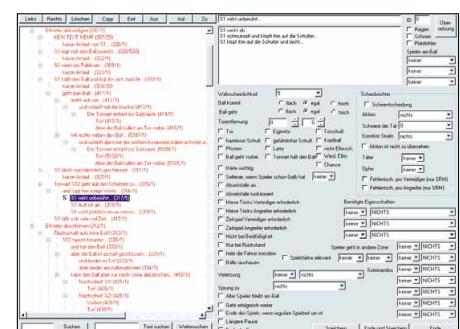
Neben opulenter Grafik legen die **Anstoss**-Entwickler viel Wert darauf, daß die Spieler nicht simple Zahlengebilde sind. Deshalb werden zahlreiche Ereignisse im Hintergrund verwaltet, die Einfluß auf das digitale Leben Ihrer Schützlinge haben. So können Frau oder Freundin schwanger werden, Jungstars sehen sich von Presse und Teenie-Groupies belagert. An-

leihen aus dem echten Fußballer-Leben fehlen natürlich auch nicht. Ihre Jungs werden immer wieder mal versuchen, über die Stränge zu schlagen und sich bis in den frühen Morgen in Diskos rumtreiben. Die Ereignisse beeinflussen die Spielerwerte, vor allem Kondition und Motivation. Die Teamkollegen pflegen nun auch Freundschaften untereinander – oder können sich nicht ausstehen. Das ist besonders wichtig bei der Belegung der 2-Bett-Zimmer im Trainingslager.

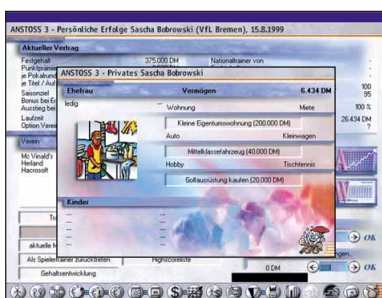
nach bewährter Methode. Zu diesem Schritt hat sich das Entwicklerteam aus Performance-Gründen entschlossen. Das Verhalten jedes Spielers wird in der 3D-Darstellung über rund 100 Werte gesteuert. Alle parallel ablaufenden Spiele nach der gleichen Methode zu berechnen, hätte, laut Gerald Köhler, auch aktuelle Highend-PCs ins Schwitzen gebracht.

Abgesehen von der erwähnten DirectX-7-Optimierung ist das Programm derzeit praktisch fertiggestellt. Jetzt steht ein externer Betatest mit aus-

gewählten **Anstoss**-Spielern auf dem Programm. Verläuft der Probelauf wie erhofft, sollte **Anstoss 3** spätestens im Februar 2000 in den Händlerregalen auftauchen. **MIC**



Im Text-Editor werden rund 7.000 Szenen erstellt.



Privatleben wird großgeschrieben.

Performance-Probleme

Wie bei den Konkurrenzspielen auch, werden bei **Anstoss 3** die Begegnungen in Echtzeit simuliert. Das gilt allerdings nur für die Matches Ihres eigenen Teams. Die Paarungen aller anderen Mannschaften berechnet das Programm

Anstoss 3

Genre: Fußballmanager
Termin: Februar 2000

Hersteller: Ascaroon
Ersteindruck: Sehr gut

Mick Schnelle: »Die Anstoss-3-Engine kann jeweils nur ein Spiel in Echtzeit berechnen, das sieht dafür aber klasse aus. Ich freue mich jetzt schon auf spannende Matches, in denen ich mich auf der heimischen Couch, ähm, Trainerbank so richtig schön aufregen darf.«