

# Sport

Heiko Klinge



**Baseball brutal.** Bälle mit dem Schläger malträtieren, Grashalme gnadenlos umknicken; notfalls auch mal den Gegner anstupsen: Baseball ist sinnlos brutal und gehört nicht in Kinderhände. Kein Scherz, sondern bizarre Auswirkung des neuen Jugendschutzgesetzes. Da sowohl **High Heat 2004** als auch **MVP Baseball 2003** hierzulande ausschließlich als Import erscheinen und damit keine USK-Freigabe besitzen, dürfen nur Erwachsene die Sportsimulationen kaufen. Ein schlechter Witz, über den minderjährige Baseballfans wohl kaum lachen können.

**Sommer-Erwachen.** Die diesen Monat nur spärlich gefüllte Test-Arena ärgert mich zwar ein wenig, weckt aber umso mehr die Vorfreude auf das große Sommer-Erwachen der Sportspiele im nächsten GameStar. Wenn alles glatt geht, rollen dann nämlich gleich drei Anwarter auf die Genrespitze in Richtung GameStar-Redaktion. Florian Stangl und Georg Valtin trainieren jedenfalls schon fleißig den Bürosprint, um vor mir die Testmuster zu **F1 Challenge 99-02**, **Colin McRae Rally 3** und **Tony Hawk's Pro Skater 4** zu ergattern. Ob die Kollegen das tatsächlich schaffen, lesen Sie im prall gefüllten Sportteil der kommenden Ausgabe!

## Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>Tony Hawk's Pro Skater 3</b>	Sportspiel	05/02	<b>90%</b>
2	<b>Colin McRae Rally 2</b>	Rennspiel	01/01	<b>90%</b>
3	<b>NHL 2003</b>	Sportspiel	10/02	<b>89%</b>
4	<b>Fifa Fußball-Weltmeisterschaft 2002</b>	Sportspiel	06/02	<b>89%</b>
5	<b>F1 2002</b>	Rennspiel	07/02	<b>89%</b>
6	<b>Nascar Racing 2003 Season</b>	Rennspiel	04/03	<b>89%</b>
7	<b>NBA Live 2003</b>	Sportspiel	01/03	<b>88%</b>
8	<b>Fifa 2003</b>	Sportspiel	12/02	<b>88 %</b>
9	<b>Grand Prix 4</b>	Rennspiel	07/02	<b>88%</b>
10	<b>Madden 2003</b>	Sportspiel	10/02	<b>87%</b>
11	<b>DTM Race Driver</b>	Rennspiel	05/03	<b>86%</b>
12	<b>Tiger Woods PGA Golf 2003</b>	Sportspiel	10/03	<b>86%</b>
13	<b>Need for Speed 6</b>	Rennspiel	12/02	<b>86%</b>
14	<b>Mercedes-Benz Truck Racing</b>	Rennspiel	11/00	<b>86%</b>
15	<b>Superbike 2001</b>	Rennspiel	12/00	<b>85%</b>
16	<b>Fußball Manager 2003</b>	Fußballmanager	01/03	<b>84%</b>
17	<b>Rallisport Challenge</b>	Rennspiel	12/02	<b>84%</b>
18	<b>Virtua Tennis</b>	Sportspiel	05/02	<b>83%</b>
19	<b>MVP Baseball 2003</b>	Sportspiel	<b>NEU</b>	<b>83%</b>
20	<b>Links 2003</b>	Sportspiel	12/02	<b>82%</b>
21	<b>Anstoss Action</b>	Sportspiel	08/01	<b>82%</b>
22	<b>Rally Trophy</b>	Rennspiel	12/01	<b>81%</b>
23	<b>F1 Racing Championship</b>	Rennspiel	04/01	<b>81%</b>
24	<b>MotoGP</b>	Rennspiel	08/02	<b>81%</b>
25	<b>Skispringen 2003</b>	Sportspiel	01/03	<b>80%</b>

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

Downtown Run .....	98
High Heat 2004 .....	99
MVP Baseball 2003 .....	99

Schlecht geklonter Autobahn-Raser

# Downtown Run

Ödes Streckendesign und biedere Power-ups: Ein Arcade-Racer zum Einschlafen.



Beim Speed-Power-up brennen die Reifen.



Wir passieren die flache Textur der Basilius-Kathedrale.

Mit New Beetle, Audi TT und Ford Thunderbird durch Rom, London und Moskau heizen! Das Konzept von **Downtown Run** klingt nach dem Stoff, aus dem die Renn-

spiel-Träume gemacht sind. Doch Pustekuchen: Statt Adrenalin fördernder Stoßstangenduelle warten auf Sie nur öde Rundenfahrten in altbackener Grafik. Klotzige Fahrzeuge und leblose, uninspirierte Strecken bremsen den Spielspaß schon in den ersten Kurven.

### Akute Polygonknappheit

In **Downtown Run** klemmen Sie sich zwar hinter die Lenkräder von Original-Autos, doch erkennt man Renault Clio, Saab 9.3 Cabrio, Mitsubishi Lancer und Co. erst auf den zweiten Blick: Die Modelle sehen nämlich eher so aus, als hätte man sie grob aus einem Holzblock geschmitten. Der Polygonvorrat der Grafiker reichte noch nicht einmal, um den Wagen halbwegs runde Reifen zu spendieren. Bei den Fahrten durch die von Bitmap-Tapeten dominierten, tristen Städte entsteht obendrein ein falsches Geschwindigkeitsgefühl: Selbst bei 200 Sachen wirkt das Renngeschehen in **Downtown Run** eher wie eine Spazierfahrt. Besonders ärger-

lich: Die Entwickler verpassten allen Autos das gleiche Fahrverhalten. Vergeblich suchen Sie auch ein optisches oder gar physikalisches Schadensmodell. Lediglich eine abstrakte Farbanzeige verrät den Zustand des Autos. Rutscht dieser Indikator in den tiefroten Bereich, macht Ihr Bolide bald darauf schlapp.

### Power-downs

Arcade-typisch sollen diverse Power-ups beim Renn-Ergebnis das Zünglein an der Stoßstange sein. In **Downtown Run** dürfen Sie aber lediglich zwölf einfallsslose Standard-Extras auf sammeln und einsetzen, die entweder das eigene Auto verbessern oder die Gegner behindern. **GV**

## Georg Valtin



### Langeweile im Turboloch

Ganz schön dreist, was uns Ubi Soft da unterjubeln will: Veraltete Technik, langweilige Strecken

und dazu Vehikel mit akuter Polygonknappheit. Dabei wäre **Downtown Run** dank einfacher Steuerung und gutmütigem Fahrverhalten ein idealer Titel für Gelegenheits-Raser. So aber sucht man den Spielspaß vergeblich – egal ob in Meisterschaft oder Einzelrennen. Und dass sich der in zähen Stunden mühsam freigefahrene Ford Mustang auch noch genauso anfühlt wie ein Peugeot 206, nervt gewaltig. Da waren sogar einige Autobahn-Raser-Teile besser.



Bei dem Crash unseres grobklotzigen Audi S3 gibt's keine Beulen – ein optisches Schadensmodell fehlt.

## Downtown Run Action-Rennspiel

	Publisher: Ubi Soft, (01805) 554 938	Release (D): 3.4.2003	
	Sprache: Deutsch	Preis: ca. 30 Euro	
	Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 50 S. Handbuch	USK-Freigabe: ab 6 Jahre	
	<b>Einsteiger</b>	<b>Fortgeschrittene</b>	<b>Profis</b>
	1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
Eingewöhnung: 15 Minuten	Solo-Spaß: 5 Stunden		Multiplayer-Spaß: 5 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG	
<b>Pro</b>	<b>Kontra</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Originalfahrzeuge</li> <li>einfache Steuerung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>polygonarme Autos</li> <li>kein Schadensmodell</li> <li>gleiche Fahrphysik für alle Autos</li> <li>dröges Streckendesign</li> </ul>

<b>MULTIPLAYER</b>			
<input type="checkbox"/> Internet (0 Spieler)	<input type="checkbox"/> Netzwerk (0 Spieler)	<input type="checkbox"/> Modem (0 Spieler)	<input checked="" type="checkbox"/> an 1 PC (2 Spieler)
Zwei Spieler pro Original		Multiplayer-Modi: Einzelrennen	

HARDWARE-KONFIGURATION		
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz	CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,0 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	256 MByte RAM
650 MByte Installationsgröße	650 MByte Installationsgröße	650 MByte Installationsgröße
3D-Karte	Geforce-2-Karte	Geforce-3-Karte

<b>ALTERNATIVEN</b>	
<b>Need for Speed 6</b> (86%, GS 12/02) Unterhaltsame Spielmodi, schicke Autos und durchdachtes Streckendesign – Fahrspaß pur!	<b>DTM Race Driver</b> (86%, GS 05/03) Umfangreiches Tourenwagen-Spektakel mit Original-Rennwagen und bekannten Strecken.

WERTUNG	
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Ausreichend
Multiplayer:	Ausreichend

Überflüssiger Autobahn-Raser-Verschnitt.



# MVP Baseball 2003

Simulation mit Super-Steuerung.



Mit dem Zielraster (Mitte) platzieren Sie die Pitches.

Nach den eher durchschnittlichen Titeln der Triple-Play-Serie wagt Electronic Arts einen Neuanfang in Sachen Baseball: MVP Baseball 2003 macht einen Riesenschritt vom anspruchslosen Arcade-Sport hin zur Simulation. Das zeigt sich besonders bei der Steuerung: Ähnlich wie bei PC-Golfspielen bestimmen Sie mit einem Schwungmeter Stärke und Genauigkeit der Pitches. Ein Raster unterteilt die Trefferzone

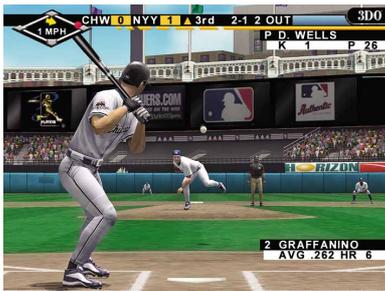
des Batters in neun Felder und markiert farblich die Bereiche, in denen der jeweilige Schlagmann besonders gut oder schlecht trifft. Zudem zeigt ein nützliches Fenster, welche Bases besetzt sind und wo sich die Läufer befinden. Fernsehreife Präsentation, geschmeidige Animationen und der gute Kommentator verdienen ein Sonderlob. Neben den zeitintensiven Franchise- und Saisonmodi dürfen Sie auch in zwanglosen Freundschaftsspielen mit Original-Teams gegen Computer oder einen Kumpel antreten. **GV**

Genre:	Sport
Publisher:	Electronic Arts, (0190) 787 906
Preis:	ca. 50 Euro
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis
Spieler:	1 bis 2
Sprache:	Englisch
Minimum:	
CPU mit 700 MHz	
256 MB, 3D-Karte	

83% SPIELESPASS

# High Heat 2004

Keulenschwingen für Kenner.



Mit einem Curved Ball überlisten wir den Batter.

gues verwaltet. Steuerungstechnisch bleibt alles beim Alten: Pitching und Batting steuern sich präzise, allein die Feldverteidigung geriet etwas ungenau.

Grafik und Sound hat 3DO nur dezent überarbeitet – beides hechelt der EA-Konkurrenz ziemlich hinterher. Außerdem gestaltet das gnadenlos überfrachtete Menüsystem den Weg in den Ballpark zum Hindernislauf. Fans der Vorgänger werden auch die 2004er-Saison mögen, alle anderen Keulenschwinger spielen lieber MVP Baseball 2003 von EA Sports. **HK**

Genre:	Sport
Publisher:	3DO, www.3do.com
Preis:	ca. 50 Euro
Anspruch:	Profis
Spieler:	1 bis 2
Sprache:	Englisch
Minimum:	
CPU mit 600 MHz	
64 MB RAM, 3D-Karte	

70% SPIELESPASS

WWW Komplexer Sport statt komplexer Strategie: Nach Heroes 4 tummeln sich die Entwickler von 3DO wieder in den Stadien der Major League Baseball. High Heat 2004 verwöhnt Fans der amerikanischen Baseball-Variante mit der vollen Simulationspackung: Bei satten 27 Pitch-Varianten behalten nur Baseball-Experten den Durchblick. Die freuen sich außerdem über einen neuen Franchise-Modus, der sogar die Minor Lea-