

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

| | |
|-------------------------|----|
| 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 Stoßstangen-Duelle 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 geschnitzt. 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 einfallslose Standard-Extras aufsammeln 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.

Downtown Run

Action-Rennspiel



Publisher: Ubi Soft, (01805) 554 938
Sprache: Deutsch
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 50 S. Handbuch

Release (D): 3.4.2003
Preis: ca. 30 Euro
USK-Freigabe: ab 6 Jahre

| Einstieger | | | Fortgeschrittene | | | | Profis | | |
|------------|---|---|------------------|---|---|---|--------|---|----|
| 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

Pro
Originalfahrzeuge
einfache Steuerung

Kontra
polygonarme Autos
kein Schadensmodell
gleiche Fahrphysik für alle Autos
dröges Streckendesign

MULTIPLAYER

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

Zwei Spieler pro Original

Multiplayer-Modi: Einzelrennen

HARDWARE-KONFIGURATION

TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3 Geforce 4 Ti Radeon 9700

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

ALTERNATIVEN

Need for Speed 6 (86%, GS 12/02)

Unterhaltsame Spielmodi, schicke Autos und durchdachtes Streckendesign – Fahrspaß pur!

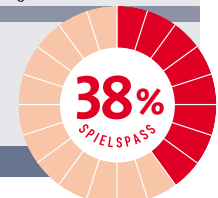
DTM Race Driver (86%, GS 05/03)

Umfangreiches Tourenwagen-Spektakel mit Original-Rennwagen und bekannten Strecken.

WERTUNG

| | |
|--------------|--------------|
| Grafik: | Befriedigend |
| Sound: | Befriedigend |
| Bedienung: | Gut |
| Spieltiefe: | Ausreichend |
| Multiplayer: | Ausreichend |

Überflüssiger Autobahn-Raser-Verschnitt.



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

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

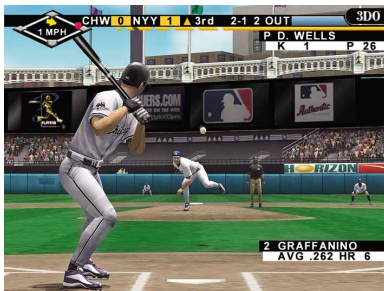
des Batters in neun Felder und markiert farblich die Bereiche, in denen der jeweilige Schlagmann besonders gut oder schlecht trifft. Zudem zeigt ein nützliches Fenster, welche Bases besetzt sind und wo sich die Läufer befinden. Fernsehreife Präsentation, geschmeidige Animationen und der gute Kommentator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



High Heat 2004

Keulenschwingen für Kenner.



Mit einem Curved Ball überlisten wir den Batter.

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-

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 hecht 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 | |

