

# Sport

Heiko Klinge



**Winterpause.** Das PC-Sportler-Leben kann so grausam sein: Noch im letzten Heft musste ich das Test-Stadion fast wegen Überfüllung schließen, und schon einen Monat später haben sich nahezu alle Sportspiel-Entwickler in die Winterpause verabschiedet. Dass EA Sports seine etablierten Stars gebündelt zu Weihnachten ins Rennen schickt, mag ja noch einleuchten. Warum aber hoffnungsvolle Talente scheinbar krampfhaft die bein-harte Festtags-Konkurrenz suchen, ist mir schleierhaft. Wie gern hätte ich sympathische Außenseiter à la **Total Immersion Racing** und **Skispringen 2003** in diesem Heft auf mehreren Seiten gewürdigt! Stattdessen muss ich mich mit Durchschnittssport langweilen.

**Ich will PC-Pisten!** Die Bundesliga macht Pause, Wintersport erobert die Fernseh-Bildschirme. Besonders faszinierend finde ich dabei den alpinen Ski-Weltcup. Erstaunlich, dass es noch kein vernünftiges Computerspiel zu Abfahrt, Slalom und Super-G gibt. Es wäre doch gnadenlos spannend, die Original-Strecken in Garmisch, Val d'Isère oder Kitzbühel hinabzubrettern, und das ganz ohne Verletzungsgefahr. Also, EA Sports: Besorgt euch doch bitte mal die offizielle FIS-Lizenz, und schickt uns auf die Bretter!

## 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>NBA Live 2003</b>	Sportspiel	01/03	<b>88%</b>
7	<b>Fifa 2003</b>	Sportspiel	12/02	<b>88%</b>
8	<b>Grand Prix 4</b>	Rennspiel	07/02	<b>88%</b>
9	<b>TOCA 2</b>	Rennspiel	05/99	<b>88%</b>
10	<b>Nascar Racing 2002 Season</b>	Rennspiel	04/02	<b>87%</b>
11	<b>Madden 2003</b>	Sportspiel	10/02	<b>87%</b>
12	<b>Tiger Woods PGA Golf 2003</b>	Sportspiel	01/03	<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>Mat Hoffman's Pro BMX</b>	Sportspiel	12/01	<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

Big Scale Racing .....	84
Nascar Thunder 2003 .....	85
Biathlon 2003 .....	85

Ferngesteuerte Flitzer

# Big Scale Racing

Bonsai-Boliden auf der Piste: Kämpfen Sie mit kleinen Autos um den großen Sieg.

## Mick Schnelle



### Kein Adrenalin

Big Scale Racing hat nur einen echten Fehler: Es spiegelt die turbulente Atmosphäre der echten Rennen nur ansatzweise wider. Völlig emotionslos rase ich von Sieg zu Sieg und absolviere eine Meisterschaft nach der anderen. Ab der dritten Liga steigt dann zwar der Schwierigkeitsgrad, die Motivation weiterzuspielen wächst aber nicht mit. Außerdem fehlen mir Möglichkeiten zum Tunen der rasenden Winz-Vehikel.

Gut gefallen hat mir die Fahrer-KI, die sogar mal kleine Karambolagen verursacht. Auch die Steuerung ist ohne Fehl und Tadel. Einzige für Genrefans mit Fernsteuerungs-Faible ist Big Scale Racing eine interessante Alternative.

im Griff. Sämtliche Vehikel sind zunächst eher gemütlich unterwegs und stellen wenig Anforderungen an ihren Steuermann. Das ändert sich, sobald Sie die erste Meisterschaft gewonnen haben. Denn alle weiteren neun Ligen absolvieren Sie nur dann erfolgreich, wenn Sie sich mit der Fahrphysik der unterschiedlich schweren und schnellen Wagen angefreundet haben. Dabei sind die zwei Anzeigen für Geschwindigkeit und Drehzahl hilfreich. Kommen die in den rot markierten Bereich, wird's gefährlich: Ehe Sie sich versehen, landet der kleine Pistenhopper in der Botanik.

### Rennen ohne Flair

Die Grafik der Kurse fällt in die Kategorie »Brav und artig umgesetzt«. Allerdings sehen die mageren sieben Pisten mit Ausnahme des Duration-Rundkurses fast identisch aus, lediglich die Streckenführung variiert. Dadurch kommt spätestens nach der dritten Meisterschaft Langeweile auf. Die Stimmung während der Rennen erinnert an eine Beerdigung: kein Jubel, keine Anfeuerungsrufe.

An der Adrenalinarmut ändern auch die Bonuspunkte wenig: Die liegen stets und ständig

**F**erngesteuerte Spielzeug-Autos sind im wirklichen Leben nur ein karger Ersatz für echte Rennwagen. Auf dem PC ergeht es den Kleinen kaum besser: Trotz realistischer Fahrphysik, guter Fahrer-KI und fordernder Meisterschaften will der Funke bei **Big Scale Racing** nicht so recht überspringen.

### Erfolg ohne Mühe

Einstieg leicht gemacht: Die ersten paar Rennen mit den wieselflinken Plastik-Boliden haben Sie ohne Training schnell



Per **SplitScreen** können zwei Spieler an einem PC gegeneinander antreten.

an den selben Stellen und bringen nur im Falle eines Sieges ein paar Extrazähler ein. Wer nicht gern allein vorm Rechner

sitzt, darf gegen einen menschlichen Kontrahenten via SplitScreen antreten. Acht Spieler treten via Netzwerk an. **MIC**



Auf CD/DVD:  
Spielbare Demo



Drehzahl und Geschwindigkeit sollten immer im **grünen Bereich** (unten links) bleiben, damit der Wagen nicht aus der Bahn fliegt.

## Big Scale Racing

Rennspiel

Publisher: Ascarn, (05241) 966 90  
 Sprache: Deutsch  
 Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 16 S. Handbuch

Release (D): 15.1.2003  
 Preis: ca. 25 Euro  
 USK-Freigabe: ohne Beschr.

Einstieger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Eingewöhnung: 10 Minuten			Solo-Spaß: 10 Stunden				Multiplayer-Spaß: 10 Stunden		

### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

**Pro**

- gute Steuerung
- unterschiedliche Fahrmodelle
- gute KI

**Kontra**

- nur sieben Strecken
- Rennen unspektakulär
- staubtrockene Rennatmosphäre

### MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler)    Netzwerk (8 Spieler)    Modem (2 Spieler)    an 1 PC (2 Spieler)

Zwei Spieler pro Original    Multiplayer-Modi: wie Solospiel

### HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 233 MHz	CPU mit 500 MHz	CPU mit 700 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
630 MByte Installationsgröße	630 MByte Installationsgröße	630 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte mit 32 MB RAM	3D-Karte mit 32 MB RAM

### ALTERNATIVEN

**Need for Speed 6** (86%, GS 12/02)  
 Bildschöne Pistenflitzer mit schicken Hochgeschwindigkeitsflitzern der Traumklasse.

**Drome Racers** (77%, GS 02/03)  
 Witzige und unkomplizierte Rennen mit äußerst flotten Boliden aus der Lego-Liga.

### WERTUNG

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

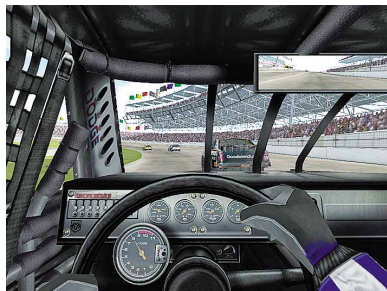
Kurzweilige Rasereien, arg spröde präsentiert.

**68%**  
SPIELSPASS



# Nascar Thunder 2003

Anspruchsvolle Rundenrennen.



Auf der **Innenspur** überholen wir unseren Gegner.

**H**inter dem Lenkrad eines amerikanischen Stockcars treten Sie in **Nascar Thunder 2003** kräftig aufs Gaspedal. Ihr Ziel: Der Gewinn des Winston-Cups, in dessen Verlauf Sie auf zwei Dutzend Original-Strecken gegen 42 computergesteuerte Piloten um den Sieg rasen. Die Boliden steuern sich dank vorgefertigter Setups gutmütig. Nascar-Neulinge werden dennoch wenig Freude an der Simulation haben: Zum einen landen Sie selbst bei

kleinen Fehlern direkt am Ende des Feldes. Zum anderen fehlt die Möglichkeit, eine Ideallinie mit Brems- und Beschleunigungspunkten einzublenden. In puncto Technik hinterlässt **Nascar Thunder 2003** einen durchwachsenen Eindruck: Exakt modellierten Wagen stehen durchschnittlich gestaltete Strecken gegenüber, die Motorensounds klingen etwas zu kraftlos. Insgesamt ist der direkte Konkurrent **Nascar Racing 2002** von Vivendi Universal mindestens eine Klasse besser und mit 30 Euro deutlich günstiger. **GV**

Genre:	Rennspiel
Publisher:	Electronic Arts, (0190) 754 464
Preis:	ca. 60 Euro
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis
Spieler:	1 bis 16
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
CPU mit 500 MHz	
128 MB RAM	



# Biathlon 2003

Leiden in der weißen Hölle.



Schönes Wetter, **grottenhässliche Grafik**.

**V**orsicht, Falle! Wer bei einer 2003 im Sportspiel-Namen automatisch an hochklassige EA-Sports-Programme denkt, landet bei **Biathlon 2003** ganz böse im Schnee! Auf zehn grob nachgeschusterten Strecken des Biathlon-Weltcups quälen Sie sich unter sporadischem Maus- und Tastatureinsatz mit minutenlangen Langlauf-Einlagen zum Schießstand. Dort lenken Sie ein zitteriges Fadenkreuz in Richtung Scheibe – auch nicht gerade ner-

venzerfetzend. Zwischen den Rennen verteilen Sie Punkte auf Charakterwerte wie Herzfrequenz oder Coolness. Peinliche Grafik und Ohren beleidigendes Techno-Gewummer komplettieren die Wintersport-Katastrophe. Der Packungstext verspricht eine »intuitive Steuerung, die Fingerspitzengefühl, aber auch Mut und Disziplin erfordert«. Genau: Man braucht schon eine gehörige Portion Mut, um dieses Machwerk zu spielen – und noch viel mehr Disziplin, um es länger als fünf Minuten auszuhalten! **HK**

Genre:	Sportspiel
Publisher:	Infogrames, (0190) 771 882
Preis:	ca. 30 Euro
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
CPU mit 800 MHz	
128 MB RAM	

