

Sport

Michael Galuschka



Macht Sport einsam? Während der Sportteil diesmal einer plötzlichen Frühjahrsmüdigkeit anheim gefallen ist, grübele ich schon seit längerem über ein anderes Thema nach. Ist Ihnen schon einmal aufgefallen, dass sich kaum ein anderes Genre dermaßen wenig um Begriffe wie Online-Modi, Internet-Tauglichkeit oder Massively Multiplayer dreht wie das des Sports? Dabei wäre es eigentlich dafür prädestiniert: Der Kampf Mann gegen Mann (oder auch Team gegen Team) ließe sich nirgendwo dermaßen direkt umsetzen.

Schattendasein. Es gibt zwar professionelle Fifa-Spieler, unzählige NHL-Ligen und Nascar-Verrückte, die im echten Straßenverkehr keine Rechtskurve mehr zustande bekommen. Dennoch führt das Online-Spielen im Sport-Genre ein Schattendasein. So war den Machern von **F1 Racing Championship** eine Lizenz wichtiger als der (dadurch nicht erlaubte) Online-Modus – wirtschaftlich sicher verständlich, aus Fan-Sicht aber ein echter Todesstoß. Ich will das Medium Internet nicht überbewerten – aber gerade bei Rennspielen ist ein gelungener Online-Modus ein Weg, einen Titel unabhängig von Verkaufserfolgen längerfristig am Leben zu erhalten.

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 2001	Sportspiel	12/00	93%
2	Colin McRae Rally 2	Rennspiel	1/01	90%
3	Fifa 2001	Sportspiel	12/00	88%
4	Grand Prix 3	Rennspiel	9/00	88%
5	TOCA 2	Rennspiel	5/99	88%
6	Anstoss 3	Manager	4/00	87%
7	Tony Hawk's Pro Skater 2	Sportspiel	1/01	87%
8	Nascar Racing 4	Rennspiel	5/01	87%
9	NBA Live 2001	Sportspiel	5/01	86%
10	Mercedes-Benz Truck Racing	Rennspiel	11/00	86%
11	Links 2001	Sportspiel	1/01	86%
12	Kicker Fussball Manager 2	Manager	12/00	85%
13	Superbike 2001	Rennspiel	12/00	85%
14	Sega Rally 2	Rennspiel	11/99	85%
15	Euro 2000	Sportspiel	7/00	84%
16	Need for Speed 5	Rennspiel	5/00	84%
17	Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	84%
18	Rally Masters	Rennspiel	6/00	83%
19	F1 Racing Championship	Rennspiel	04/01	83%
20	Virtual Pool 3	Sportspiel	5/01	81%
21	Motocross Madness 2	Rennspiel	7/00	80%
22	PGA Championship Golf 2000	Sportspiel	10/00	80%
23	Midtown Madness 2	Rennspiel	12/00	79%
24	Insane	Rennspiel	1/01	79%
25	Rally Championship 2000	Rennspiel	2/00	79%

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

STCC 2	88
K.O. Boxing	89
Eracer	90
Adventure Pinball	91



Alter Schwede!

STCC 2

Der Tourenwagensport gehört zu den nur selten auf PCs umgesetzten Rennserien. Ein skandinavischer TOCA-2-Konkurrent bereichert diese Sparte mit einem teilweise ungewöhnlichen Programm.



Knutstorp gehört zu den fahrerisch anspruchsvollsten und grafisch aufwändigsten Strecken im Rennkalender.

Tauf frisch ist **STCC 2** (kurz für »Swedish Touring Car Championship 2«) nicht gerade. Im heimischen Skandinavien bereits seit Ende vergangenen Jahres auf dem Markt, fand das Programm von Digital Illusions (**Rally Masters**) nun mit Electronic Arts einen europaweiten Partner. Dass die Publisher so lange zögerten, mag hauptsächlich an der simulierten Rennserie liegen. Die schwedische Tourenwagen-Meisterschaft ist keine Veranstaltung von Weltformat, auch wenn der dem Monitor entsteigende leichte Provinzmief einige Vorteile hat.

Unbekannte Strecken

Sie treten auf acht Pisten an, von denen bestenfalls Anderstorp überregional bekannt ist. Die restlichen mit so klangvollen Namen wie Gellerasen oder Kinnekulle fallen ebenso abwechslungsreich wie anspruchsvoll aus. Von verwinkelten Passagen bis hin zu Highspeed-Abschnitten bieten sie alles, was das Pilotenherz begehrt. Ansonsten ähnelt **STCC 2** sehr stark dem grandiosen **TOCA 2**. Sie fahren mit denselben, rund 300 PS starken Tourenwagen. Der bekannte Wagenpark umfasst zusätzlich den Alfa 156 und Chrysler Stratus. Als »Bonus« enthält das Programm einen Chevrolet-Camaro-Markenpokal, der mit seinen schwerfälligen US-Flitzern aber nur gebremsten Fahrspaß bietet.

Auf Schlingerkurs

Auch fahrphysikalisch und steuerungstechnisch lehnte sich Digital Illusions stark an das Codemasters-Vorbild an. Die Boliden verhalten sich recht bockig und stark untersteuernd, um dann mit plötzlichem Wechsel auf Übersteuern gewaltige Drifts zu provozieren. Mangels ABS sollte der Bremsvorgang bereits vor der Kurve abgeschlossen sein, da es sonst einfach nur geradeaus geht. Selbst bei nur leichter Verzögerung ist das Einlenken in

Kurven so gut wie unmöglich. Drifts haben außerdem auf die Geschwindigkeit die gleiche Wirkung wie eine Vollbremsung. Das alles führt zu einer seltsamen Fahrweise: Wer bremst, verliert, und nur mit ständigem Halbgas und einer extrem sauberen Linie kommen Sie auf anständige Zeiten. Hilfreich ist dabei das sehr umfangreiche Setup, womit sie lange an der perfekten Abstimmung tüfteln können. Die stur ihre Linie fahrenden Gegner hindern Sie nicht weiter am zügigen Vorwärtkommen. Packende Zweikämpfe und damit echte Rennatmosphäre wie

bei **TOCA 2** kommen nur begrenzt auf. Am besten weichen Sie deshalb auf den Multiplayer-Modus aus, der zu den besseren im Genre gehört. **MG**



Der Audi macht ein zerknittertes Gesicht: Das Schadensmodell ist sehr gut umgesetzt.

Michael Galuschka



Gute zweite Wahl

STCC 2 geht mit einem schweren Handicap an den Start. Nur die chinesischen Meisterschaften im Rikscharückwärtseinparken dürfen Rennspieler noch weniger interessieren als diese schwedische Motorsportserie. Doch der Exoten-Touch hat auch sein Gutes: Ich muss mich nicht zum 67. Mal über den Hockenheimring quälen. Stattdessen erwarten mich unverbrauchte Kurse, die mir fahrerisch einiges abverlangen. Der Rest erinnert stark an Codemasters' **TOCA 2**. Bei Grafik, Multiplayer und Setup hat der Schwedenrenner die Nase vorn, zieht aber insgesamt den Kürzeren. Das liegt an Steuerung, Fahrgefühl und Gegnerverhalten. In diesen drei wichtigen Kriterien reicht es nur zu gehobenem Durchschnitt.

STCC 2

Genre: Rennspiel Anspruch: Fortgeschrittene, Profis Sprache: Deutsch
 Entwickler: Digital Illusions Publisher: Electronic Arts, (02131) 96 5111 Preis: ca. 80 Mark

MULTIPLAYER
 Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
 Einer pro Original Multiplayer-Modi: Einzelrennen, Meisterschaft

HARDWARE-KONFIGURATION		
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 500 MHz	CPU mit 750 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	192 MByte RAM
430 MByte Installationsgröße	430 MByte Installationsgröße	430 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte, Lenkrad

ALTERNATIVEN
TOCA 2 (88 %, GS 5/99) **Nascar 4** (87 %, GS 5/01)
 Sehr ähnliche Simulation der britischen TW-Meisterschaft. Optisch schlechter, spielerisch besser. Eigenwilliges, aber hochklassiges Ovalfahren mit US-Tourenwagen. Extrem simulationstastig.

WERTUNG

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

Gelungenes TW-Rennspiel zwischen Action und Simulation.



K.O. Boxing

Zwei Fäuste auf dem Weg zur Spitze.

Der Boxsport verkommt mittlerweile immer mehr zum Späßevent. Stefan Raab holte sich gegen Fliegengewicht-Weltmeisterin Regina Halmich

eine blutige Nase. Noch skurrilere Sparringspartner finden Sie in **K.O. Boxing**. Denn alle Polygonfighter, die um die Weltmeisterschaft kämpfen, sind Comicfiguren. Über die Tastatur dreschen Sie mit Hoch- und Tiefschlägen auf den Konkurrenten ein oder wehren drohende Treffer ab. Zwei Balken am oberen Bildschirmrand zeigen Ihnen Ausdauer und Schlagkraft der beiden Gegner an. Schnelle Kombinationen aus Hoch- und Tiefattacken eignen sich am besten, um auch kräftigere Boxer auf die Matte zu schicken. Zwischen den Kämpfen investieren Sie gewonnene Preisgelder in Trainingseinheiten. Nach sechs Kategorien eingeteilt, üben Sie Gewichtheben, Laufen oder Schattenboxen. Dabei müssen Sie besonders rhythmisch oder schnell je zwei Tasten drücken. **MTC**

Mick Schnelle

Flottes Pausen-Boxen

Eins muss man den Entwicklern von K.O. Boxing lassen: Die Kämpfe sind nicht leicht zu gewinnen. Mit ein wenig Übung werden Sie aber tatsächlich immer besser. Und die Trainingseinheiten haben mir einigen Schweiß beim Trommeln auf der Tastatur abgefordert.

Spätestens nach zehn gewonnenen Kämpfen wird es aber langweilig, weil dann keine echte Herausforderung mehr auf Sie lauert. Außerdem finde ich es extrem ärgerlich, dass bei einem Vollpreisspiel das Handbuch nur in digitaler Form beiliegt. Für eine Klopperei zwischendurch sind die Comic-Kämpfe mangels echter Alternativen aber allemal gut.



Die Balken am oberen Bildschirmrand zeigen Fitness und Schlagkraft an.

K.O. Boxing

Genre: Sportspiel Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene Sprache: Deutsch
Entwickler: Dinamic Sports Publisher: Dinamic, (040) 89 70 34 44 Preis: ca. 70 Mark

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (2 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Wie Solospiel

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT G400 Voodoo 3 TNT 2 Geforce Voodoo 5 Radeon Geforce 2

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 200 MHz 16 MByte RAM 140 MByte Installationsgröße	CPU mit 300 MHz 32 MByte RAM 140 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 400 MHz 64 MByte RAM 140 MByte Installationsgröße 3D-Karte, Gamepad

WERTUNG

Grafik:	<input type="checkbox"/>	Befriedigend
Sound:	<input type="checkbox"/>	Mangelhaft
Bedienung:	<input type="checkbox"/>	Befriedigend
Spieltiefe:	<input type="checkbox"/>	Ausreichend
Multiplayer:	<input type="checkbox"/>	Befriedigend

Kurzzeitig motivierendes Cartoon-Boxspiel.



Eracer

Rendezvous mit der Leitplanke.

Mit ungewöhnlichen Strecken und adrenalinfördernden Tür-an-Tür-Duellen appelliert Rage an die niederen Instinkte der deutschen Autobahn-Raser. Im Rennspiel **Eracer** heizen sie rücksichtslos durch Einkaufszentren oder über Flugzeugträger und befördern stören-

de Konkurrenten resolut in die Leitplanken. Im Einzelrennen oder Meisterschafts-Modus widmen Sie sich nicht nur den cleveren Computergegnern. Auch die verwinkelten Kurse erfordern mit fiesen Haarnadelkurven und überraschenden Wechseln des Straßenbelags Ihre volle Konzentration. Grafisch sind wir von Rage deutlich Besseres gewohnt: Gemessen an der spannenden Thematik wirkt der Großteil der Strecken schlichtweg öde. Die starke Nebelbildung sieht nicht nur hässlich aus, sondern stört sogar massiv durch eine viel zu geringe Sichtweite. Auf den Rage-Servern können Sie online nach menschlichen Gegnern suchen, die Sie nur im Einzelrennen herausfordern dürfen. Eine Internet-Meisterschaft oder motivierende Ranglisten haben die Entwickler hingegen unverständlichlicherweise nicht eingebaut. **HK**

Heiko Klinge

Rabiat wie Rubens

Der kleine Rubens Barrichello in mir freut sich: So kontrolliert wie in Eracer durfte ich schon lange nicht mehr die Kontrahenten von der Piste schubsen. Dumm nur, dass auch die Konkurrenz mindestens dreimal so aggressiv fährt wie der brasilianische Formel-1-Rowdy. Absolute Rennspielprofi werden an den beinharten Computergegnern und verzwickten Strecken dennoch ihre Freude haben. Hat man nämlich das komplexe Fahrmodell durchschaut, macht das gefühlvolle Driften durchaus Laune. Ihr Lenkrad sollte allerdings stabil genug für Frust-Attacken sein.



Den Gegner befördern wir gleich mit einem Schubser in Richtung Düsenjet.

Eracer

Genre: Rennspiel Anspruch: Profis Sprache: Deutsch
 Entwickler: Rage Publisher: Koch Media, (0180) 55 85 795 Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
 Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Einzelrennen

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT G400 Voodoo 3 TNT 2 Geforce Voodoo 5 Radeon Geforce 2

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz	CPU mit 600 MHz	CPU mit 800 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
385 MByte Installationsgröße	385 MByte Installationsgröße	385 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte, Gamepad	3D-Karte, Lenkrad

WERTUNG

Grafik:	<input type="checkbox"/>	Befriedigend
Sound:	<input type="checkbox"/>	Ausreichend
Bedienung:	<input type="checkbox"/>	Befriedigend
Spieltiefe:	<input type="checkbox"/>	Befriedigend
Multiplayer:	<input type="checkbox"/>	Befriedigend

Beinhartes Arcade-Rennen für frustresistente Fahrer.



