

# Sport

Michael Galuschka



**Hirnlose Sonntagsfahrer.** In der letzten Ausgabe konnte Ubi Softs **F1 Racing Championship** die hoch gesteckten Erwartungen nicht erfüllen. Das lag an den unberechenbaren Computerfahrern, die von absichtlichen Kollisionen bis hin zu unnötigen Massencrashes alles drauf hatten, was eine miserable KI ausmacht. Die Hoffnung, dass sie sich in der Verkaufsversion schlauer anstellen, erfüllte sich nicht. Deshalb bleibt es bei den von uns vergebenen 81 Prozent. Ein Patch soll nun Linderung bringen – wir berichten darüber, falls er die PC-Piloten verbessert.

**Im Kreis gedreht.** Wie man eine populäre Rennserie fast optimal umsetzt, zeigt uns diesen Monat mal wieder Papyrus. Deren **Nascar Racing 4** hat zwar auch kleinere Probleme mit der KI, die das Vergnügen jedoch nicht wesentlich trüben. In vielen anderen Punkten, von der Fahrphysik über den Sound bis hin zur Multiplayer-Tauglichkeit, setzt der Titel hingegen Maßstäbe. Leider werden sich die Verkäufe dennoch an einer Hand abzählen lassen. Der hierzulande quasi unbekannte Nascar-Sport mit seinen scheinbar eintönigen Ovalen wird den eigentlich verdienten reißenden Absatz aller Voraussicht nach verhindern.

## Sport-Charts

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

Nascar Racing 4 .....	102
Triple Play 2001 .....	104
F1 World Grand Prix 2000 .....	105



Jetzt geht's rund



# Nascar Racing 4

Auch in ihrer vierten Auflage gehört die typisch amerikanische Kreisfahrerei samt Massenkarambolagen zu den besten Rennspielen überhaupt.

WWW  
www.gamestar.de:  
zusätzliche Bilder  
in Screenshot-Galerie

Unter einem unglücklichen Stern steht die Veröffentlichung von **Nascar Racing 4**: Am 18. Februar 2001 verunglückte Dale Earnhardt, die absolute Ikone dieser Rennserie, beim Daytona 500 tödlich. Wer gerne akkurate Simulationen spielt, sollte sich davon aber nicht die Laune verderben lassen. Die aktuelle Version legt gegenüber dem dritten Teil ordentlich zu und stößt in die absolute Spitzenklasse der Rennspiele vor.

## Tempo und Taktik

Das Grundkonzept des hierzulande nur Eingeweihten und regelmäßigen Eurosport-Guckern bekannten Nascar-Sports ist schnell erklärt. Bis zu 43 rund 850 PS starke Tourenwagen

balgen sich auf Oval-Rennstrecken um Plätze und fürstliche Preisgelder. Die gut fünf Meter langen Schlachtrösser mögen optisch langweilig sein, sorgen aber für ein Höllenspektakel. Der Erfolg von Papyrus' Software-Adaption liegt in der perfekt umgesetzten Charakteristik der Rennen. Packende Windschattenschlachten, heftige Kollisionen und viel Taktik ergeben eine unvergleichliche Mischung.

Für eine möglichst naturgetreue Fahrphysik kommt die weiterentwickelte Engine von **Grand Prix Legends** zum Einsatz. Rennspieler wissen sofort, was das bedeutet: ein hochkomplexes Fahrmodell, das Dutzende selbst kleinster Einflüsse mit berücksichtigt. Damit lassen

sich die tonnenschweren Boliden millimetergenau um die teilweise sehr engen Rundkurse dirigieren. Beziehungswise würden sich dirigieren lassen, denn unser Test ergab, dass die Hardware in Form von Lenkrädern der Software hinterherhinkt. Selbst die besten Modelle von Microsoft, Guillemot und Saitek sind nicht exakt und präzise genug, um die Möglichkeiten der Nascar-Fahrphysik komplett auszuschöpfen.

## Einsteigertauglich

Trotz der kniffligen Steuerung ist das Programm auch für weniger Geübte interessant. Das liegt vor allem an den (bis auf zwei Straßenkurse) simplen Strecken. Doch auch ein Arca-

de-Modus und wirksame Fahrhilfen verschaffen schnelle Erfolgserlebnisse. Schon nach

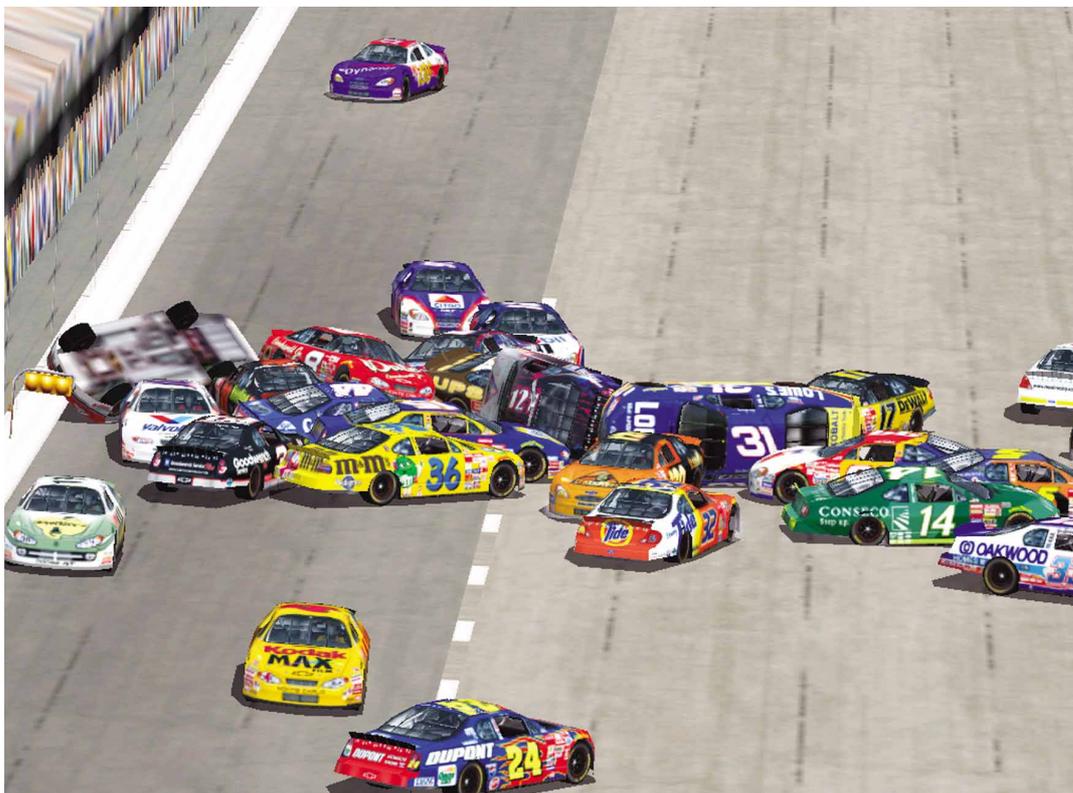


In der klaustrophobischen **Cockpit-Perspektive** haben Sie mit mangelnder Übersicht zu kämpfen.

ein paar Minuten werden Sie Ihren Untersatz zumindest auf der Straße halten können. Auf manchen der rund 20 Pisten ist nach einigen Stunden Übung gar das Ende der Fahrerischen Fahnenstange erreicht. Weitere Zehntelsekunden können Sie dann nur noch durch das umfangreiche Setup bis hin zur variablen Klebeband-Abdeckung der Kühler gutmachen.

## Auf Tuchfühlung

Geht auf der Strecke doch mal was schief – oft reicht schon eine kleine Berührung – kommt es zu einem der berühmt-berichtigten Crashes. Wegen der engen Strecken sind nicht selten 20 Autos darin verwickelt. In **Nascar 4** oft sogar mehr als nötig, denn die im normalen Rennbetrieb ordentliche KI versagt hier völlig. Selbst in weithin sichtbare Wracks rauschen die Computerpiloten mit unverminderter Geschwindigkeit hinein, obwohl ein Ausweichen locker möglich wäre. Dank der robusten Karossen kommt es aber selbst dann nur selten zu Ausfällen – die Boxenmannschaft repariert so gut wie alles. Ihre



Massencrashes sind wegen der unbefriedigenden Gegner-KI keine Seltenheit. Immerhin lösen sich auch die größten Knäuel schnell wieder auf.



In einem Highspeed-Oval mit 42 Konkurrenten um die Plätze zu kämpfen gehört zu den spannendsten Momenten, die ein Rennspiel überhaupt bieten kann.

Crew spielt bei den Nudeltopf-Rennen überhaupt eine große Rolle. So informiert der »Spotter« per Funk über alle möglichen Vorkommnisse sowie die Position sich nähernder und überholender Kontrahenten.

### Realistische Grafik

Getreu dem Anspruch trimmten die Entwickler auch die Grafik auf Realismus. Ein besonderes

Schmankerl ist der wunderschön gezeichnete Himmel; ansonsten wurde zugunsten der Framerate auf optisches Blendwerk weitgehend verzichtet. Halbwegs zahm sind deswegen auch die Hardwareanforderungen. Um 500 MHz samt moderner, am besten T&L-fähiger Grafikkarte sollten es sein. Das Programm unterstützt dabei sowohl Direct 3D als auch Open GL.

Spätestens seit **Grand Prix Legends** ist Papyrus für Motorsport-Freunde die erste Adresse, wenn es um Multiplayer geht. **Nascar 4** setzt die Tradition würdig fort: Bis zu 43 menschliche Mitspieler können an einem Rennen teilnehmen. Das funktioniert sowohl im LAN als auch online absolut problemlos. Der Netzwerkcode ist erstklassig; Synchronisationsprobleme kennt das Programm so gut wie



Im Nascar-eigenen Paint Shop können Sie die Karosse Ihres Vehikels selbst bepinseln.



Sears Point ist einer von nur zwei Straßenkursen im üppigen Rennkalender.

nicht. Da bei rein menschlichen Partien zudem die KI-Probleme nicht zum Tragen kommen, dürfen Sie für Multiplayer-Partien auf die Prozent-Wertung getrost noch ein paar Pünktchen draufschlagen. Zwar sind nur einzelne Läufe möglich, doch finden Sie im Internet genügend professionell organisierte Rennläufe.

### Typisch Papyrus

Dass **Nascar Racing 4** auf demselben Programmgerüst wie **Grand Prix Legends** aufbaut, merkt man sowohl im positiven als auch negativen Sinne. So tönt der Motorensound satt wie eh und je. Die bei anderen Rennspielen üblichen Probleme mit Lenkrädern sind dem Programm ein Fremdwort. Ob nun Force-Feedback oder getrennte Achsen für Gas und Bremse – alles funktioniert problemlos. Papyrus kann außerdem das beste Replay-System im Autozirkus aufweisen, mit dem sich komplette Rennen wiederholen und abspeichern lassen. Leider bestraft Papyrus seit Jahren Piloten, die früh ausscheiden: Rennen lassen sich nicht ohne Neustart abbrechen, und selbst mit Zeitraffer dauert es elendig lange, bis der Sieger endlich feststeht. Außerdem hat sich ein größerer Bug eingeschlichen: Bei gegnerischen Autos setzt teilweise die Kollisionsabfrage aus.

## Michael Galuschka



### Oval-Obsession

Magisch wanderte in den letzten Wochen nach Feierabend regelmäßig Nascar Racing 4 in mein CD-Laufwerk. Das stundenlange Fahren im Oval ist zugege-

benermaßen kaum weniger stressig als ein anstrengender Arbeitstag. Dennoch halte ich das neue Papyrus-Wunderwerk für die derzeit beste Simulation einer realen Rennserie. Die geniale, verdammt anspruchsvolle Fahrphysik ist fast schon zu gut. Selbst mit Top-Lenkrädern kann ich das Auto nicht so genau um die Kurse bugstieren, wie es mit der Engine möglich wäre.

### Treffsichere Gegner

Daraus resultierende Schlenker im Zentimeterbereich offenbaren eine der wenigen größeren Schwächen: Computerpiloten verhalten sich nach Unfällen arg kontaktfreudig und rauschen gerne ungehemmt in havarierte Boliden. Zusammen mit der bekannten Nascar-Problematik – die meisten Europäer finden 500 Runden im Nudeltopf einfach einschläfernd – verhindert das eine absolute Spitzenbewertung. Falls Sie vorwiegend online spielen, braucht Sie das aber wenig zu jucken. Nascar 4 gehört zu den besten Multiplayer-Titeln überhaupt und überspringt in dieser Disziplin locker die 90er-Marke.

Wie bei seinen zahlreichen Vorgängern rechnet Sierra hierzulande mit schwachen Abverkäufen. Das stört die Bilanzen, freut aber den Fan: Um einen Zusatzanreiz zu schaffen, kostet das in der Originalversion belassene Spiel (mit deutschem Handbuch) nur 50 Mark. **MG**

## Nascar Racing 4

Genre: Rennsimulation    Anspruch: Fortgeschrittene, Profis    Sprache: Englisch  
 Entwickler: Papyrus    Publisher: Havas Interact., (06103) 99 40 40    Preis: ca. 50 Mark

**MULTIPLAYER**  
 Internet (43 Spieler)     Netzwerk (43 Spieler)     Modem (2 Spieler)     an 1 PC (0 Spieler)  
 Einer pro Original    Multiplayer-Modi: Einzelrennen

HARDWARE-KONFIGURATION		
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU 266 MHz	CPU 500 MHz	CPU 700 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
90 MByte Installationsgröße	310 MByte Installationsgröße	310 MByte Installationsgröße
3D-Karte (12 MByte)	3D-Karte (32 MByte), Lenkrad	3D-Karte (64 MByte), Lenkrad

**ALTERNATIVEN**  
**Merc. Benz Truck Racing (86%, GS 11/00)** Ähnlich akribische, grafisch exzellente Simulation der exotischen Truck-EM.  
**Nascar 2000 (67%, GS 6/00)** Vergleichsweise actionlastiger Titel aus der EA-Sports-Reihe mit zusätzlichen Fantasiekursen.

WERTUNG	
Grafik:	Gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Sehr gut



Brillante Simulation der aufregenden Nascar-Serie.

# Triple Play Baseball

Homerun für EA Sports.



Auf Demo-CD: spielbare Demo

Für die meisten Europäer ist Baseball ein Buch mit sieben Siegeln. Das will EA Sports ändern und präsentiert mit **Triple Play Baseball** die bisher beste Computer-Umsetzung der amerikanischen Brennball-Variante. Ein wenig auskennen sollten Sie sich schon mit der Materie, da

Ihnen weder die Anleitung noch das Spiel die komplizierten Regeln erklärt. Sobald Sie aber mit dem Unterschied zwischen Strike und Ball vertraut sind, stellen sich dank kinderleichter Bedienung und vieler zuschaltbarer Hilfs-Funktionen die ersten Erfolgs-Erlebnisse ein.

Profis freuen sich über Feinheiten wie Base-Stealing und experimentieren mit den zahlreichen Boni, die es für besonders gelungene Spielzüge gibt. Für den Baseball-Snack zwischen-durch treffen Sie sich mit den Stars der MLB zu Homerun-Duellen in witzigen Schießbuden-Arenen wie Schloss, Wohnzimmer oder Baustelle. Mit der komfortablen Internet-Plattform EA-Matchup finden auch deutsche Fans jederzeit Gleichgesinnte, die sie mit spektakulären Climb-the-wall-catches verblüffen können. **HK**

## Heiko Klinge

### Kleiner Bruder ganz groß

Hallo, liebe NBA- und Fifa-Programmierer von EA Sports! Schaut euch den kleinen Triple-Play-Bruder mal etwas genauer an und ignoriert die laue Spielgrafik. Vom exzellenten Menü-Design, der einfachen Zugänglichkeit und den packenden Live-Kommentaren könnt ihr für eure 2002er-Versionen nämlich einiges lernen. Deutschen Fans der amerikanischen Volkssportart können die EA-Interna aber herzlich egal sein. Sie freuen sich über die spannendsten und dynamischsten Baseball-Matches, in denen sie bisher ihre Schläger schwingen konnten.



Per Energieleiste bestimmen wir die **Wurf-Stärke** des Pitchers.

## Triple Play Baseball

Genre: Sportspiel    Anspruch: Fortgeschrittene, Profis    Sprache: Englisch  
 Entwickler: EA Sports    Publisher: EA Sports, (01905) 723 33    Preis: ca. 90 Mark

### MULTIPLAYER

Internet (2 Spieler)     Netzwerk (2 Spieler)     Modem (2 Spieler)     an 1 PC (2 Spieler)  
 Ein Spieler pro Original    Multiplayer-Modi: Einzelspiel, Homerun-Duell

### HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 450 MHz	CPU mit 600 MHz
32 MByte RAM	64 MByte RAM	64 MByte RAM
35 MByte Installationsgröße	550 MByte Installationsgröße	550 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

### WERTUNG

Grafik:	<input type="checkbox"/>	Befriedigend
Sound:	<input type="checkbox"/>	Sehr gut
Bedienung:	<input type="checkbox"/>	Sehr gut
Spieltiefe:	<input type="checkbox"/>	Gut
Multiplayer:	<input type="checkbox"/>	Gut

Die Referenz der Baseball-Simulationen.



# F1 World GP 2000

Rückstand erfolgreich gehalten.

Die bisherigen drei Renn-Simulationen von Eidos waren ähnlich erfolgreich wie Arrows und Minardi im Formel-1-Zirkus – nämlich gar nicht. Daher zog man anscheinend die Handbremse und verpflichtete für **F1 World Grand Prix 2000**

mit Eutechnyx einen neuen Entwickler. Zwei grundverschiedene Spielmodi sollen jetzt gleichermaßen Einsteiger und Profis ans PC-Lenkrad locken. Im Arcade-Modus hangeln Sie sich von Checkpoint zu Checkpoint, an denen Sie jeweils eine vorgegebene Mindestposition erreichen müssen. Regeln und realistisches Fahrverhalten spielen keinerlei Rolle, sodass Sie Schikanen einfach über Schotter und Gras abkürzen.

Bevor der angehende Pilot auch nur ein einziges Rennen im Simulations-Modus bestreiten darf, muss er fünf extrem nervige Fahrprüfungen überstehen. Erstmals in einer Formel-1-Simulation erhalten Sie für Platzierungen in Qualifying und Rennen Preisgelder, die Sie in Upgrades für Team und Wagen investieren. **HK**

## Heiko Klinge

### Neues Team, alte Platzierung

Neue Besen kehren nicht immer gut. Gegner-KI und Fahrgefühl (im Simulations-Modus) fahren gegenüber dem Vorgänger zwar einen Vorsprung heraus. Mit mieser Grafik und Patzern im Spieldesign (Fahrprüfungen) verlieren sie ihn aber wieder. Auch nette Ideen wie das Upgrade-System können die Platzierung nicht entscheidend verbessern. Und so bleibt es trotz neuen Teams beim gleichen Zieleinlauf: Grand Prix 3 und F1 Racing Championship hängen den Eidos-Konkurrenten gnadenlos ab.



Selbst Zweikämpfe mit Mika Hakkinen können nicht von der schlechten Grafik ablenken.

## F1 World Grand Prix 2000

Genre: Rennspiel    Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene    Sprache: Deutsch  
 Entwickler: Eutechnyx    Publisher: Eidos, (0190) 51 00 51    Preis: ca. 90 Mark

### MULTIPLAYER

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

### 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
375 MByte Installationsgröße	375 MByte Installationsgröße	375 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte, Lenkrad

### WERTUNG

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

Überflüssige Formel 1-Simulation.

