

Sport

Heiko Klinge



Sind PC-Sportler dumm? Was ich diesen Monat als PC-Sportler durchstehen musste, lässt jedes Strafraining von Felix Magath wie einen Kindergeburtstag erscheinen. Gleich zweimal habe ich mich gefragt, ob uns der Hersteller für dumm verkaufen will. Sowohl **Winterspiele 2002** von Blackstar als auch **Biathlon 2002** von Infogrames vertrauen auf die Sogwirkung der Olympiade und sind nicht einmal die CD wert, auf die sie gepresst wurden. Während Blackstar nach **Schuh des Manitu** seinen Billigspiel-Ruf bestätigt, hat mich Infogrames (vertreibt auch **Grand Prix 4**) maßlos enttäuscht: Ein so großer Publisher darf bei der Qualitätssicherung seiner Spiele nicht derart schludern.

Eine Chance für Exoten Des Publishers Leid, des Rennfahrers Freud: Weil Vivendi Universal für **Nascar Racing 2002 Season** schlechte Verkaufszahlen befürchtet, veröffentlicht sie die exzellente Rennsimulation hierzulande wie schon den 2001er Vorgänger zum Midprice. Trotz dieser kundenfreundlichen Aktion interessierten sich damals nur wenige deutsche Rennfahrer für die Oval-Rangeleien. Mit stark verbesserter Einsteigerfreundlichkeit hat Papyrus diese Saison alles für ein besseres Abschneiden getan – verdient wäre es.

Sport-Charts

| Platz | Spiel | Genre | Test in | Wertung |
|-------|-----------------------------------|------------|------------|------------|
| 1 | NHL 2002 | Sportspiel | 11/01 | 93% |
| 2 | Colin McRae Rally 2 | Rennspiel | 1/01 | 90% |
| 3 | Grand Prix 3 | Rennspiel | 9/00 | 88% |
| 4 | TOCA 2 | Rennspiel | 5/99 | 88% |
| 5 | Anstoss 3 | Manager | 4/00 | 87% |
| 6 | Tony Hawk's Pro Skater 2 | Sportspiel | 1/01 | 87% |
| 7 | Nascar Racing 2002 Season | Rennspiel | NEU | 87% |
| 8 | Fifa 2001 | Sportspiel | 12/01 | 86% |
| 9 | NBA Live 2001 | Sportspiel | 4/01 | 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 | Mat Hoffman's Pro BMX | Sportspiel | 12/01 | 83% |
| 19 | Anstoss Action | Sportspiel | 8/01 | 82% |
| 20 | Rally Tropy | Rennspiel | 12/01 | 81% |
| 21 | F1 Racing Championship | Rennspiel | 4/01 | 81% |
| 22 | Virtual Pool 3 | Sportspiel | 4/01 | 81% |
| 23 | Madden NFL 2002 | Sportspiel | 10/01 | 80% |
| 24 | Motocross Madness 2 | Rennspiel | 7/00 | 80% |
| 25 | PGA Championship Golf 2000 | Sportspiel | 10/00 | 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

| | |
|---------------------------------|----|
| Nascar Racing 2002 Season | 96 |
| Winterspiele 2002 | 98 |
| Biathlon 2002 | 98 |



Blechlawine im Kreisverkehr



Nascar Racing 2002

Schraubengenauer Realismus trifft auf Einsteigerfreundlichkeit:

Die amerikanischen Simulationsexperten von Papyrus vereinen scheinbare Gegensätze zu einem rundum gelungenen Rennsport-Spektakel.



Faszination des amerikanischen Nascar-Rennsports: Auf engen **Stadionkursen** duellieren Sie sich Stoßstange an Stoßstange und Tür an Tür mit 42 hartnäckigen Konkurrenten.

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

Unter Profi-Rennspielern genießt die **Nascar**-Serie seit ihrem Start 1994 einen hervorragenden Ruf. In den Disziplinen Fahrphysik, Tuning-Möglichkeiten und Detailgrad kratzt die Umsetzung der in den USA sehr erfolgreichen Rennsportserie spätestens seit Teil vier an der Perfektion. Der Haken: Einsteiger guckten bei

den hochrealistischen Stockcar-Duellen bisher in den Auspuff. Mit **Nascar Racing 2002 Season** werden die PS-Monster der Simulations-Fanatiker von Papyrus erstmals zahm. Viele neue sinnvolle Komfortfunktionen vereinfachen endlich auch Rookies den Zugang zu packenden Windschattenschlachten im Asphalt-Oval.

Im Schatten der Konkurrenz

In Nascar-Rennen geht es rund. 43 Stockcars mit 750 Pferdestärken unter der Haube balgen sich in Einzelrennen oder der Winston-Cup-Meisterschaft um den Sieg. Als Blechfriedhöfe dienen dabei 21 Ovale und nur zwei Straßenkurse. Die fahrerische Herausforderung liegt also weniger in der Beherrschung der Strecken, sondern vielmehr in knallharten Tür-an-Tür-Duellen. Mit bis zu 350 Stundenkilometern brettern die fünf Meter langen Blechkisten Stoßstange an Stoßstange über Asphalt und Steilkurven.

Absolute Beherrschung des Autos ist deshalb auch in der **Nascar Racing**-Serie der Schlüssel zum Sieg. Jedes noch so kleine Detail wie der Reifendruck wirkt sich sofort spürbar auf das Handling aus. An der ohnehin schon fast perfekten Fahrphysik haben die Entwickler von Papyrus nur minimal geschraubt. Einzige wirklich auffällige Änderung: Der Windschatten wirkt sich noch etwas stärker aus als im Vorgänger.

Stockcar-Fahrschule

Trotz zahlreicher Fahrhilfen wie Traktionskontrolle oder ABS mussten Formel-1-konditionierte Hobby-Piloten bislang viel Training in die Beherrschung



Der Sears-Point-Straßenkurs ist in der **Cockpit-Perspektive** besonders knifflig zu fahren.

der Stockcars investieren. Regelmäßiges Anschauen der sporadischen Eurosport-Übertragungen war zum Verständnis der komplizierten Regeln und Taktiken fast Pflicht. Dank der neuen Fahrschule ist dieses Selbststudium jetzt überflüssig. In zehn Lektionen erfahren wissbegierige Piloten nicht nur alles über Flaggenkunde und Boxenstrategie, sondern bekommen auch hilfreiche Fahrkniffe. Leider bleiben sie dabei in der Rolle des Zuhörers – ein interaktives Training wäre schöner.

Die zwei weiteren neuen Komfortfunktionen werden auch **Nascar**-Veteranen zu schätzen wissen. Der dreifache Champion Darrell Waltrip stellt in Videos alle 23 Strecken en detail vor, inklusive historischer Anekdoten. Außerdem lässt sich jetzt jederzeit eine Ideallinie einblenden, die das Erlernen von Brems- und Beschleunigungspunkten erheblich erleichtert.

Neue Hilfen für Nascar-Einsteiger



Die **Fahrschulvideos** erklären anschaulich die komplizierten Nascar-Regeln.



Dank der zuschaltbaren **Ideallinie** lässt sich der Streckenverlauf schnell erlernen.



Strecken-Touren beliefern Wissbegierige mit umfangreichen Infos zu allen 23 Kursen.



Massenkarambolagen gehören zum Tagesgeschäft und lösen ein allgemeines Überholverbot aus.

WarCraft 3 inside

Hinter dem »2002« im Titel verbirgt sich die offizielle Lizenz an allen Teams und Sponsoren der laufenden Saison. So dürfen Sie sogar mit einem Blizzard-finanzierten Dodge durch die Ovale



Im umfangreichen **Replay-Editor** können Sie Ihre Rennen mit eigenen Texten, Bildern und Sounds veredeln.

heizen, bedruckt mit einem schicken **WarCraft 3**-Schriftzug. Für Rennsportler wohl interessanter ist die detailgetreue Nachbildung des aktuellen Rennkalenders, der zwei neue Kurse enthält. Zu Chicagoland Speedway und Kansas Motor Speedway gesellt sich mit dem Coca Cola Super-speedway zudem ein Fantasie-kurs, in dem sich die Rennspiel-Enthusiasten von Papyrus so richtig austoben konnten. Steilkurven mit einer Neigung von

36 Prozent ermöglichen wahnwitzige Höchstgeschwindigkeiten von über 380 km/h und die spektakulärsten Massencrashes der Rennspielgeschichte.

Nur dezentes Feintuning leisteten sich die Grafiker. Bis auf detailliertere Straßenbeläge und etwas höher aufgelöste Texturen bei den Fahrzeugen hat sich nicht sonderlich viel getan. Die massiven Nascar-Blechklötze zählen mit akkuratem Schadensmodell und schicken Spiegeffekten trotzdem zu den schöneren Vertretern ihrer Zunft.

Dagegen fallen die originalgetreu, aber recht detailarm nachgebauten Strecken etwas ab. Doch spätestens wenn der erste Motor die überarbeiteten Soundeffekte hinausröhrt, ist die leichte Enttäuschung über die wenigen grafischen Neuerungen verpufft. Satter und realistischer hat auf dem PC noch keine Rennmaschine gedonnert.

Computer-Drängler

Die ordentliche, aber noch lange nicht perfekte Gegner-KI hat

sich nur wenig verbessert. Unfallstellen weichen die Konkurrenten jetzt etwas besser aus. Dafür fahren sie nach wie vor selbst für Nascar-Verhältnisse zu dicht auf. Organisierte Zurückhaltung bei gelber Flagge ist den Computerkollegen ebenfalls noch ein Fremdwort. Immerhin erlaubt ein Papyrus-Rennspiel erstmals, Qualifikation oder Rennen jederzeit ohne Nachladen neu zu starten.

Zur absoluten Höchstform laufen die amerikanischen Stock-

cars im Multiplayer-Modus auf. Auf den prall gefüllten Servern von Sierra finden sich jederzeit Dutzende von menschlichen Konkurrenten, um den Asphalt (Lag- und Absturz-sicher) zum Brennen zu bringen. **Nascar Racing 2002 Season** erscheint hierzulande in der US-Version mit deutschem Handbuch. Zum Verständnis von Fahrschule und Boxenfunk sollten Sie mangels helfender Untertitel über sehr gute Englischkenntnisse verfügen. **HK**

Heiko Klinge



Mein Lieblings-Drehwurm

Für den Nascar-Drehwurm lasse ich jedes Karussell links liegen. Nichts ist adrenalinfördernder, als mit 42 anderen PS-strotzen-

den Vierradmonstern packende Windschattenduelle auszufechten. Ich rechne es Papyrus sehr hoch an, dass sie diese Faszination endlich auch den Formel-1-gewöhnten Rennspielern außerhalb Amerikas zugänglich macht. Fahrschule und Ideallinie führen Einsteiger zielsicher und komfortabel zum ersten Podestplatz.

Veteranen pausieren

Veteranen des letzten Teils können dagegen ruhigen Gewissens eine Saison aussetzen. Grafisch und spielerisch hat sich auf den Asphalt-Ovalen zu wenig getan, um einen Neukauf zu rechtfertigen. Alle anderen Rennspieler sollten spätestens jetzt einsteigen: Fahrphysik, Langzeitmotivation und Multiplayer-Modus zählen zum Besten, was das Genre zu bieten hat.

Nascar Racing 2002 Season

| | | |
|----------------------------|--|---------------------------|
| Genre: Rennspiel | Anspruch: Fortgeschrittene, Profis | Sprache: Englisch |
| Entwickler: Papyrus | Publisher: Vivendi Univ., (06103) 994 040 | Preis: ca. 30 Euro |

| MULTIPLAYER | | | |
|--|--|---|--|
| <input type="checkbox"/> Internet (43 Spieler) | <input type="checkbox"/> Netzwerk (43 Spieler) | <input type="checkbox"/> Modem (43 Spieler) | <input type="checkbox"/> an 1 PC (0 Spieler) |
| Ein Spieler pro Original | | Multiplayer-Modi: Einzelrennen | |

| HARDWARE-KONFIGURATION | | | |
|------------------------------------|------------------------------------|---|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Voodoo 2 | <input type="checkbox"/> TNT | <input type="checkbox"/> Voodoo 3 | <input type="checkbox"/> TNT 2 |
| <input type="checkbox"/> Voodoo 5 | <input type="checkbox"/> Voodoo 5 | <input type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX | <input type="checkbox"/> Kyro 2 |
| <input type="checkbox"/> Geforce 2 | <input type="checkbox"/> Geforce 2 | <input type="checkbox"/> Geforce 3 | <input type="checkbox"/> Geforce 3 |

| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM |
|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| CPU mit 500 MHz | CPU mit 800 MHz | CPU mit 1,0 GHz |
| 64 MByte RAM | 128 MByte RAM | 256 MByte RAM |
| 500 MByte Installationsgröße | 500 MByte Installationsgröße | 500 MByte Installationsgröße |
| 3D-Karte (16 MByte) | 3D-Karte (64 MByte), Lenkrad | 3D-Karte (64 MByte), Lenkrad |

| ALTERNATIVEN | |
|--|--|
| Nascar Racing 4 (87%, GS 5/01) Für Rennspiel-Experten gleichwertiger Vorgänger, der Einsteiger jedoch mit Komplexität erschlägt. | MB Truck Racing (86%, GS 11/00) Ähnlich realistische und wunderschöne Simulation der exotischen Truck-Europameisterschaft. |

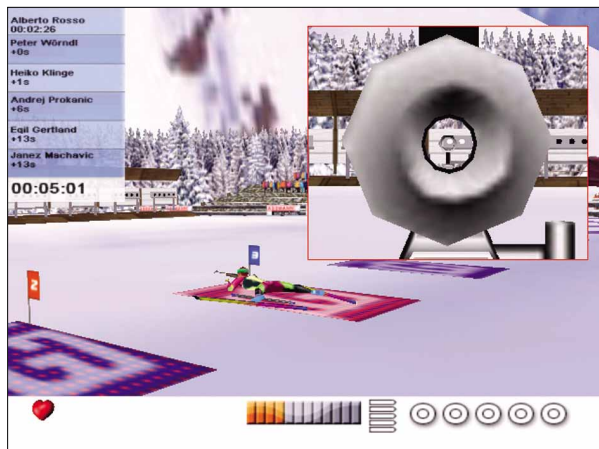
| WERTUNG | |
|--------------|----------|
| Grafik: | Gut |
| Sound: | Sehr gut |
| Bedienung: | Sehr gut |
| Spieltiefe: | Sehr gut |
| Multiplayer: | Sehr gut |

Hochrealistische Rennsport-Offenbarung.



Biathlon 2002

3D-Shooter auf Skiern.



Eine schwammige Tastatursteuerung erschwert am Schießstand das Zielen.

Seit den Joystick-Vernichtern aus C64-Tagen ist eine Umsetzung von Ausdauersportarten sehr gewagt. Gamesgang stellt sich der Herausforderung und schickt zur Winterolympiade **Biathlon 2002** in die Testlo-

pe. Die Disziplinen Sprint und Verfolgung klingen zumindest nach einem rasanten Spielablauf. Was dann Ihr Skijäger auf den vier grob nachgeschusterten Strecken von Antholz bis Oberhof durchstehen muss, entlockt jedoch selbst Biathlonfans nur ein herzhaftes Gähnen. Im Schnitt fünf Minuten stupides Tastendrücken sind zu überstehen, bis Sie am Schießstand mittels schwammiger Steuerung ein zittriges Fadenkreuz Richtung Scheibe zwingen. Grausame 3D-Grafik und eine wirre Kameraführung komplettieren die Wintersport-Katastrophe. Unsere Wertung bezieht sich auf die gepatchte Version, die **Biathlon 2002** durch Pause- und Speicherfunktion zumindest spielbar macht. **HK**

Heiko Klinge

Nur auf Rezept

Biathlon 2002 sollten Händler nur noch auf Rezept verkaufen – als Schlafmittel. Fünf Minuten rhythmisches Tastendrücken, fünfmal schießen, fünf Minuten Tasten drücken, fünfmal schießen ... und selig einschummern. Wer sich allerdings von einem Computerspiel spannende Unterhaltung und schöne Grafik erhofft, hat für diese hässliche Software-Kuriosität nur ein mitleidiges Kopfschütteln übrig. Auch für überzeugte Olympioniken gilt: Finger weg!

Biathlon 2002

| | | |
|---|--|-----------------------------|
| Genre: Sportspiel | Anspruch: Einsteiger | Sprache: Deutsch |
| Entwickler: Gamesgang | Publisher: Infogrames, (0190) 771 882 | Preis: ca. 25 Euro |
| MULTIPLAYER | | |
| <input type="checkbox"/> Internet (0 Spieler) <input type="checkbox"/> Netzwerk (0 Spieler) <input type="checkbox"/> Modem (0 Spieler) <input type="checkbox"/> an 1 PC (0 Spieler) | | |
| 1 Spieler pro Original Multiplayer-Modi: nicht vorhanden | | |
| HARDWARE-KONFIGURATION | | |
| Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT 2 Voodoo 5 GeForce 1/2 MX Kyro 2 GeForce 2 GeForce 3 | | |
| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM |
| CPU mit 500 MHz | CPU mit 600 MHz | CPU mit 700 MHz |
| 64 MByte RAM | 128 MByte RAM | 128 MByte RAM |
| 30 MByte Installationsgröße | 30 MByte Installationsgröße | 30 MByte Installationsgröße |
| 3D-Karte | 3D-Karte | 3D-Karte |
| WERTUNG | | |
| Grafik: | Mangelhaft | |
| Sound: | Mangelhaft | |
| Bedienung: | Ausreichend | |
| Spieltiefe: | Mangelhaft | |
| Multiplayer: | Nicht vorhanden | |

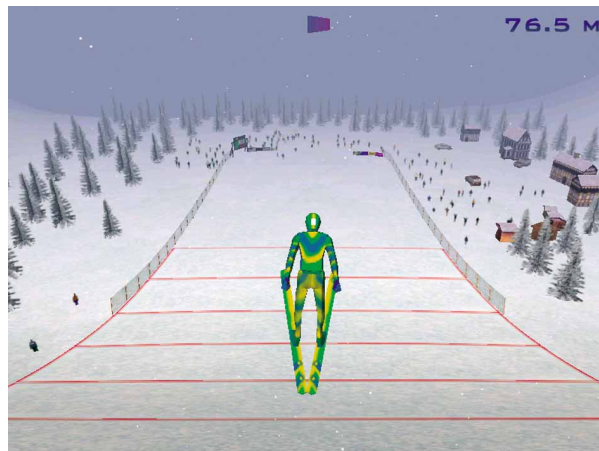
Einschlafende Software-Kuriosität.

23%

SPIELSPASS

Winterspiele 2002

Olympischer Wettkampf.



Beim Anblick der Skisprunganzüge würde Willy Bogner in Ohnmacht fallen.

Wer an den Olympischen Spielen teilnehmen will, muss seine Leistungsfähigkeit unter Beweis stellen. **Winterspiele 2002**, Blackstars lizenzloser Beitrag zum sportlichen Großereignis, musste offensichtlich keine Qualitätsprüfung bestehen. Peinlich animierte Polygon-Hampelmänner quälen sich in vier Disziplinen auf Medaillenränge. In Abfahrt und Super G halten Sie Ihren Sportler per Cursortasten in der Spur und fragen sich, seit wann Skifahrer während der Fahrt neuen Schwung holen müssen. Dass Snowboarder im Slalom allein unterwegs sind, ist TV-Olympioniken ebenfalls neu. Auch die völlig verkorkste Umsetzung des Skispringens lässt einen zweifeln, ob die Programmierer

jedem Hannawald und Kollegen in Aktion gesehen haben. Eine 3D-Engine auf Shareware-Niveau versucht mit starker Nebelbildung erfolglos, den Blick auf das grafische und spielerische Elend zu verhindern. **HK**

Heiko Klinge

Prima Dopingtest

Als Dopingtest für Olympia wäre Winterspiele 2002 ideal: Wer diese Plage für die Sinne länger als 15 Minuten aushält, muss zwangsläufig unter Drogen stehen. Für das, was Blackstar hier grafisch und spielerisch abliefern würde sich mancher Hobby-Programmierer schämen. Wer also nicht gerade nach Anabolika fahndet, sondern nach ernst gemeintem PC-Wintersport, sollte mit Eidos' Salt Lake 2002 auf Medaillenjagd gehen.

Winterspiele 2002

| | | |
|--|---|------------------------------|
| Genre: Sportspiel | Anspruch: Einsteiger | Sprache: Deutsch |
| Entwickler: Casual Games | Publisher: Blackstar, (0190) 888 025 | Preis: ca. 30 Euro |
| MULTIPLAYER | | |
| <input type="checkbox"/> Internet (0 Spieler) <input type="checkbox"/> Netzwerk (0 Spieler) <input type="checkbox"/> Modem (0 Spieler) <input type="checkbox"/> an 1 PC (10 Spieler) | | |
| Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Disziplin, Wettkampf | | |
| HARDWARE-KONFIGURATION | | |
| Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT 2 Voodoo 5 GeForce 1/2 MX Kyro 2 GeForce 2 GeForce 3 | | |
| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM |
| CPU mit 500 MHz | CPU mit 600 MHz | CPU mit 700 MHz |
| 64 MByte RAM | 128 MByte RAM | 128 MByte RAM |
| 185 MByte Installationsgröße | 185 MByte Installationsgröße | 185 MByte Installationsgröße |
| 3D-Karte | 3D-Karte | 3D-Karte |
| WERTUNG | | |
| Grafik: | Mangelhaft | |
| Sound: | Mangelhaft | |
| Bedienung: | Ausreichend | |
| Spieltiefe: | Mangelhaft | |
| Multiplayer: | Ausreichend | |

Peinlicher Olympia-Trittbrettfahrer auf Shareware-Niveau.

18%

SPIELSPASS