

# 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     | <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     | Nascar Racing 4            | Rennspiel  | 5/01    | <b>87%</b> |
| 9     | NBA Live 2001              | Sportspiel | 5/01    | <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  | 04/01   | <b>83%</b> |
| 20    | Virtual Pool 3             | Sportspiel | 5/01    | <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    | Midtown Madness 2          | Rennspiel  | 12/00   | <b>79%</b> |
| 24    | Insane                     | Rennspiel  | 1/01    | <b>79%</b> |
| 25    | Rally Championship 2000    | Rennspiel  | 2/00    | <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

|                         |    |
|-------------------------|----|
| 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.

**T**aufrisch 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 europa-weiten 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 Rikscharückwärtseinsparken dürften 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 51 11    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<br>64 MByte RAM<br>430 MByte Installationsgröße<br>3D-Karte | CPU mit 500 MHz<br>128 MByte RAM<br>430 MByte Installationsgröße<br>3D-Karte | CPU mit 750 MHz<br>192 MByte RAM<br>430 MByte Installationsgröße<br>3D-Karte, Lenkrad |

### ALTERNATIVEN

**TOCA 2** (88 %, GS 5/99)    **Nascar 4** (87 %, GS 5/01)  
Sehr ähnliche Simulation der britischen TW-Meisterschaft. Optisch schlichter, 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



Die Balken am oberen Bildschirmrand zeigen Fitness und Schlagkraft an.

## 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 Kloppelei zwischendurch sind die Comic-Kämpfe mangels echter Alternativen aber allemal gut.

## K.O. Boxing

Genre: Sportspiel    Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene    Sprache: Deutsch  
Entwickler: Dynamic Sports    Publisher: Dynamic, (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<br>16 MByte RAM<br>140 MByte Installationsgröße | CPU mit 300 MHz<br>32 MByte RAM<br>140 MByte Installationsgröße<br>3D-Karte | CPU mit 400 MHz<br>64 MByte RAM<br>140 MByte Installationsgröße<br>3D-Karte, Gamepad |

### WERTUNG

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

Kurzzeitig motivierendes Cartoon-Boxspiel.



# Eracer

## Rendezvous mit der Leitplanke.

**M**it 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 beinhaltenen 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

| MINIMUM   | STANDARD  | OPTIMUM   |
|---|---|---|
| Voodoo 2    TNT    G400   | Voodoo 3    TNT 2    Geforce  | Voodoo 5    Radeon    Geforce 2   |
| CPU mit 400 MHz<br>64 MByte RAM<br>385 MByte Installationsgröße<br>3D-Karte | CPU mit 600 MHz<br>128 MByte RAM<br>385 MByte Installationsgröße<br>3D-Karte, Gamepad | CPU mit 800 MHz<br>128 MByte RAM<br>385 MByte Installationsgröße<br>3D-Karte, Lenkrad |

#### WERTUNG

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

Beinhartes Arcade-Rennen für frustresistente Fahrer.



# Adventure Pinball

Flipper-Begegnungen der dritten Art.

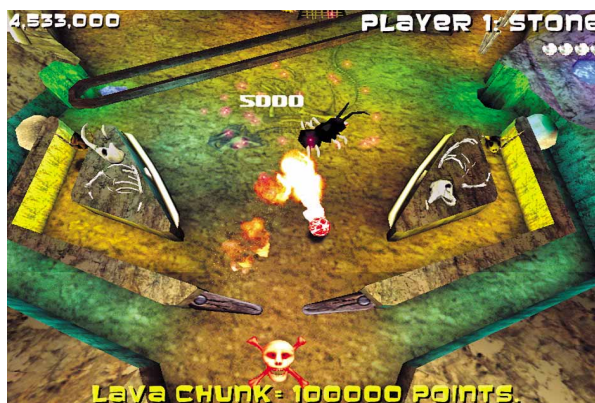
**D**as kann kein Kneipengerät: In **Adventure Pinball** sausen brennende oder gefrorene Kugeln über den Tisch, krabbeln Insekten durcheinander, fallen Vulkane zusam-

men. Der PC-Flipper nutzt keine Bitmap-Grafiken, sondern läuft in purem 3D. Zum Einsatz kommt dabei die Engine von **Unreal Tournament**; für die Entwicklung ist Digital Extremes verantwortlich, die bereits stark an **Unreal** beteiligt war. Gespielt werden neun Szenarios wie Dschungel, Eis oder Höhle. Jedes besteht aus drei bis fünf miteinander verbundenen Tischen, auf denen Sie häufig bestimmte Aufgaben zu erledigen haben. Etwa die Kugel in eine Höhle zu jagen oder schwimmende Haie ein paar Mal zu treffen; an derartigen Stellen weisen Pfeile zum nächsten Pflicht-Ballkontakt. Meist blicken Sie in klassischer Flipper-Ansicht von schräg oben auf die Tische, nur gelegentlich zeigt die Kamera das Geschehen auch aus völlig anderen Blickwinkeln. **PS**

**Peter Steinlechner**

Schön flippig

So konsequent wie in **Adventure Pinball** hat noch keine Flipper-Simulation die technischen Möglichkeiten von PCs genutzt. Teilweise klopfe ich meine Kugel durch extrem schicke Umgebungen wie Schnee- oder Wasserlandschaften. Leider lässt die seltsame Ballphysik Flipperprofis schon mal verzweifeln. Auch einige der Animationen hätte man lieber weggelassen. Da kann es schon mal vorkommen, dass Sie längere Zeit zugucken müssen, wie auf dem Bildschirm allerlei lustiger, aber letztlich doch nebensächlicher Schnickschnack passiert.



Die brennende Kugel räumt krabbelnde **Insekten** besonders effektiv weg.

## Adventure Pinball

Genre: Flipper    Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene    Sprache: Englisch  
Entwickler: Digital Extremes    Publisher: Electronic Arts, (0190) 78 79 06    Preis: ca. 90 Mark

### MULTIPLAYER

☐ Internet (0 Spieler)    ☐ Netzwerk (0 Spieler)    ☐ Modem (0 Spieler)    ☒ an 1 PC (4 Spieler)  
Ein Spieler pro Original    Multiplayer-Modi: Abwechselnd

### HARDWARE-KONFIGURATION

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

| MINIMUM   | STANDARD  | OPTIMUM   |
|---|---|---|
| CPU mit 266 MHz<br>32 MByte RAM<br>160 MByte Installationsgröße<br>3D-Karte | CPU mit 400 MHz<br>64 MByte RAM<br>160 MByte Installationsgröße<br>3D-Karte | CPU mit 500 MHz<br>64 MByte RAM<br>160 MByte Installationsgröße<br>3D-Karte |

### WERTUNG

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

Origineller, auf PCs zugeschnittener 3D-Flipper.

