

Zweiter Anlauf

TOCA 2

Realistisches Fahrverhalten kombiniert
mit haarsträubenden Rangeleien
im Pulk – mit dieser Rezeptur soll der
Rennspielthron gestürmt werden.



Auf CD:
Video-Special



Fort mit dem Ford: Trotz allen Bemühens um Realismus will TOCA 2 vor allem packende Tourenwagen-Action bei hautnahen Zweikämpfen bieten.



Mit dem van Diemen Formel Ford läßt es sich wunderbar driften.

Neben Papyrus (*Grand Prix Legends*) gehört Codemasters inzwischen zur allerersten Garnitur der Rennspielentwickler. Daran ist hauptsächlich Colin McRae Rally »schuld«, das im letzten Jahr mit seinem hervorragend simulierten Fahrverhalten neue Maßstäbe in diesem Genre setzte. Die Engine basierte auf dem 1997 erschienenen TOCA, einem Programm rund um die britische Tourenwagenmeisterschaft. Auch das heimste durchweg ordentliche Wertungen ein, mußte sich aber etliche Kritik an Details wie etwa der übersensiblen Steuerung gefallen lassen. Codemasters will das nicht auf sich sitzen lassen und präsentiert demnächst den runderneuerten Nachfolger TOCA 2.

Klassen-Masse

Dummerweise tat sich bei den acht Tourenwagen-Werksteams von 1997 auf 1998 bis auf ein paar neue Fahrer, Lackierungen und leicht verschobene Stärkeverhältnisse recht wenig. Um dieses Handicap auszugleichen, packte man kurzerhand einige komplett neue Rennserien in Form von

Markenpokalen dazu. Die entstammen teilweise dem Rahmenprogramm der britischen Meisterschaft, teilweise der Phantasie der Entwickler. Das Spektrum der sieben zusätzlichen Fahrzeuge ist extrem breit: Vom schwächlichen, gerade mal gut 200 km/h laufenden Ford Fiesta über den extrem starken Lister Storm GT1-Sportwagen bis hin zum originellen Scorpion-Dreirad sollte für jeden Geschmack etwas dabei sein.

Gegenbewegung

Damit sich die neue Vielfalt nicht auf das Begutachten der schmucken Karossen beschränkt, legten die Programmierer größten Wert auf ausgefeilte, von Bolide zu Bolide merklich unterschiedliche Fahreigenschaften. Das Vorhaben scheint gelungen: Der Fiesta ist ideal für Einsteiger, mit dem Formel Ford läßt es sich wunderbar driften, während der Lister Storm für fehlerfreie Runden einer kundigen Hand bedarf. Für die Hauptakteure, die vergleichsweise schwachen und gewichtigen Supertourenwagen, blieb es beim etwas schwerfälligen Handling. Ersten Proberunden nach zu

urteilen, verhalten sie sich im schmalen Grenzbereich aber nun etwas berechenbarer, zudem wurde die fast schon übertriebene Empfindlichkeit des Vorgängers gegen Bodenwellen deutlich gemildert.

Steigende Kurse

Einen weiteren strittigen Punkt ließen die Programmierer unverändert: Im Gegensatz zu vielen anderen Rennspielen (und natürlich der Realität) dürfen Sie die bis zu 13 Veranstaltungen der Meisterschaft nicht ohne weiteres alle bestreiten. Einen Freifahrtschein haben Sie nur für den ersten Lauf; wollen Sie danach weiter mitmischen, müssen Sie eine bestimmte Punkteausbeute vorweisen. Die Vorgabe wurde zwar mit 15 gegenüber den 20 Zählern des Vorgängers pro Rennwochenende leicht zurückgeschraubt, wegen des insgesamt anspruchsvollen Niveaus dürften die späteren Strecken aber für viele dennoch unerreichbar bleiben. Im Gegenzug hat Codemasters nun klar die größeren Spendier-



Die Replays überzeugen mit stimmungsvoll eingefangenen Panorama-Bildern.

hosen an: Statt dem läppischen einen aus **TOCA** warten inzwischen satte zehn Bonuskurse darauf, von Ihnen erobert zu werden.

Zwangspause

Ein paar Modifikationen und Neuerungen in **TOCA 2** wurden durch das geänderte Reglement der britischen TW-Meisterschaft bedingt. Bei der Qualifikation ist Konzentration angesagt: Nicht mehr drei, sondern nur noch eine einzige fliegende Runde entscheidet über die Startaufstellung. Die bislang zwei gleichlangen Läufe wurden nach Vorbild der deutschen STW in einen Sprint und das längere Hauptrennen aufgeteilt. Bei letzterem ist außerdem ein Boxenstopp samt Reifenwechsel Pflicht, den Sie aber weder im ersten noch im letzten Rennviertel absolvieren dürfen. Überhaupt haben Mechaniker in die **TOCA**-Teams Einzug gehalten; vor dem Rennen können Sie Ihren Untersatz erst einmal der Strecke anpassen. Die wenigen Setup-Möglichkeiten beschränken sich auf das Wesentliche wie Federhärte, Getriebeübersetzungen oder den Anpreßdruck.



Wenn's die lieben Kollegen übertreiben, schickt man ihnen einen Autofahrergruß hinterher.

Optisch attraktiver

Grafisch gehören die Codemasters-Renner seit jeher nicht zur absoluten Spitze. Diese Einschätzung gilt wohl auch für **TOCA 2**: Ober-, aber nicht Topklasse. Die Kurse wirken nun etwas »lebensechter«, die Farben wurden deutlich kräftiger, Himmel und Hintergrund detaillierter. Bei den Objek-

ten am Streckenrand tat sich nicht besonders viel, allerdings wurde das beim Vorgänger noch sehr auffällige, störende Aufpoppen der Landschaft auf ein Minimum reduziert. Der endgültige Grafikeindruck bleibt aber abzuwarten; unsere Vorabversion war in dieser Beziehung noch nicht fertiggestellt, ein Großteil der Texturen blieb ungefiltert. **MG**



Die gleiche Stelle des Silverstone-Kurses im direkten **Grafikvergleich** zwischen **TOCA 2** (oben) und dem Vorgänger (unten).

TOCA 2

Genre: Rennspiel
Termin: Februar '99

Hersteller: Codemasters
Ersteindruck: Sehr gut

Michael Galuschka: »TOCA war gut, aber für einen Nachfolger gab es noch viel zu tun – Codemasters hat dies offenbar erkannt und sich auf den Hosenboden gesetzt. Schon die Beta-Version hat mich spontan begeistert.«