

# Sport

Michael Galuschka



## Brot statt Bälle

Während die halbe Redaktion versucht, ihre Privat-PCs für **Ultima 9** auf Vordermann zu bringen, lasse ich bei einer Runde **Rally Championship 2000** das Sportjahr Revue passieren. Begeistert hat mich 1999 ehrlich gesagt nicht. Die Quantität war da, doch an der Qualität haperte es oft. Das gern kritisierte EA-Sports-Triumvirat fand ich persönlich zwar durchwegs höchst gelungen, doch ansonsten waren echte Highlights Mangelware.

Eine Dürreperiode mußten vor allem die Rennspiel-Simulanten und Fußballfans unter uns durchstehen. Mit

**TOCA 2** oder dem **Kicker Fußball Manager** gab es zwar auch ein paar positive Überraschungen, doch blieben sie eher die Ausnahme. Handfeste Enttäuschungen wie **Bundesliga Stars 2000** waren nämlich unangenehm oft zu verzeichnen. Insgesamt bestimmten viel Routine und noch mehr Nachfolger das Sport-Genre 1999; hoffen wir, daß es nächstes Jahr in der Branche wieder etwas innovativer und mutiger zugeht.

## Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 2000	Sportspiel	11/99	92%
2	Fifa 2000	Sportspiel	12/99	88%
3	NBA Live 2000	Sportspiel	1/00	88%
4	TOCA 2	Rennspiel	5/99	88%
5	Nice 2	Rennspiel	11/98	88%
6	Colin McRae Rally	Rennspiel	10/98	87%
7	Racing Sim 2	Rennspiel	11/98	87%
8	Links LS 2000	Sportspiel	1/00	86%
9	Kicker Fußball Manager	Manager	11/99	85%
10	Need for Speed 4	Rennspiel	8/99	85%
11	Sega Rally 2	Rennspiel	11/99	85%
12	Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	84%
13	Anstoss 2 Gold	Manager	12/98	84%
14	Nascar Racing 3	Rennspiel	12/99	83%
15	Midtown Madness	Rennspiel	7/99	82%
16	Tiger Woods 99	Sportspiel	11/98	82%
17	Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	12/98	81%
18	Rally Championship 2000	Rennspiel	NEU	79%
19	Pro Pinball: Fantastic Journey	Flipper	NEU	79%
20	Fußball International 2000	Sportspiel	10/99	78%
21	Superbike World Champ.	Rennspiel	4/99	78%
22	Supreme Snowboarding	Sportspiel	1/00	77%
23	Bundesliga Stars 2000	Sportspiel	9/99	77%
24	Links Extreme	Sportspiel	8/99	77%
25	24 Stunden von Le Mans	Rennspiel	NEU	76%

Die 25 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper.

## Sport

» Reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen: Alles, was man auch im Sportfernsehen finden würde.«  
[Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper]

## Inhalt

### Tests

Rally Champ. 2000	106
24 Std. von Le Mans	110
Formel Eins 99	111
Pro Pinball: Fantastic Journey	112
Test Drive 6	112
Spirit of Speed	113
Ran Trainer 3	126
Ford Racing	126
Autobahn Total	126

## Könige der Landstraße

# Rally Champion

Nie war Schlittern schöner: Mit Top-Grafik und viel Realismus versucht RC 2000,

Auf kurvenreichem Gelände fühlt sich der leistungsschwache, aber wendige **Nissan Micra** pudelwohl.



die Umsetzung des Scheinwerferlichts zu den wenigen Optik-Schwächen.

## Mammutfeld

Zu Beginn einer Rallye können Sie sich einen Boliden aus drei verschiedenen Hubraumklassen wählen. An die PS-starken WRC-Flügelmonster kommen Sie erst, nachdem Sie die komplette Meisterschaft siegreich beendet haben. Das riesige Teilnehmerfeld von 90 Autos macht dies zur echten Herausforderung und sorgt zudem für reichlich Wettkampf-Atmosphäre.

Zwischen manchen Prüfungen haben Sie an Servicepunkten Gelegenheit, Ihren Untersatz auf Vordermann zu bringen. Das ist gar nicht so einfach: Die Zeit ist extrem knapp bemessen, und Schäden treten selbst bei vorsichtiger Fahrweise fast unweigerlich auf. Häufiges Verenden vor dem Zielstrich ist die Folge, oder man schafft die Straßentauglichkeits-Inspektion nicht, falls mangels Reparatur

**H**undert links drei, vierzig rechts neunzig: Was sich anhört wie eine Safe-Kombination, ist das Gebet der Rallye-Beifahrer, vorgetragen aus dem gleichnamigen Buch. Die leicht anarchisch angehauchte Straßenhatz gehört spätestens seit **Colin McRae Rally** zu den In-Genres auf dem PC. Den derzeitigen Primus versucht nun Actualize mit **Rally Championship 2000** auszubremsten.

## Alte Bekannte

Hinter Actualize steckt die Spieleabteilung von Europress, einem der Pioniere im Rallyespiele-Sektor. Das Entwicklerteam wiederum nennt sich Magnetic Fields, schon zu seligen Amiga-Zeiten ein bekannter Name (**Supercars**,

**Lotus**-Serie) und bereits für die letzten Europress-Beiträge verantwortlich. Während die noch stark action-orientiert waren, legt Magnetic Fields mit **RC 2000** eine Simulation vor, die von der Grafik bis zur Fahrphysik auf ultrarealistisch getrimmt wurde. Als Szenarios dienen sechs Veranstaltungen (mit insgesamt 36 größtenteils sehr langen Etappen) der britischen Meisterschaft. Mit massig Foto- und Videomaterial übertrugen die Designer liebevoll jedes Detail bis hin zum letzten Grasbüschel auf den PC.

## Das Auge fährt mit

Der Aufwand hat sich auf jeden Fall gelohnt. Mit seinen fotorealistischen Texturen fährt das Programm in der

Grafikwertung an die Spitze des Genres. Ob Sie nun in gepflegten Parklandschaften der aufgehenden Sonne entgegenbrausen oder in einer unwirtlichen Gegend von einer Gewitterfront überrascht werden: Mit etwas Abstand zum Monitor ist die Jagd nach Bestzeiten kaum von einer echten TV-Übertragung zu unterscheiden. Den Vorsprung durch Technik verspielt **RC 2000** leider etwas leichtfertig durch die viel zu häufigen Nachteinsätze. Im Dunklen kommt die Edelgrafik nur noch halb so gut, außerdem gehört



Der Dämmerung entgegen: Die verschiedenen Tageszeiten haben die Grafiker wunderbar eingefangen.

# ship 2000

Rallye-Primus Colin McRae Rally vom Thron zu stoßen.

zeit mal wieder das kaputte Rücklicht ignoriert wurde.

## Sound-Störungen

Das akzeptable Fahrverhalten erreicht nicht **Colin McRae Rally**-Niveau. Ständig hat man das Gefühl, daß sich die Autos eher um die Hochachse drehen, als mit der Vorderachse den Lenkbewegungen zu folgen. Außerdem überschlagen sie sich viel zu leicht; schon bei kleinen Buckeln am Straßenrand droht die eingedrehte Doppelrolle. Immerhin wird hier das gute Schadensmodell von **Colin McRae** noch übertroffen. Von abreißenen Außenspiegeln bis zu massiven Blechverformungen zerlegt es die Kisten beeindruckend real. Wenig Positives läßt sich über den Sound vermelden: Grausam stammelnde Beifahrer, lächerlicher Motorensound und Humpta-Humpta-Techno quälen die Ohren.

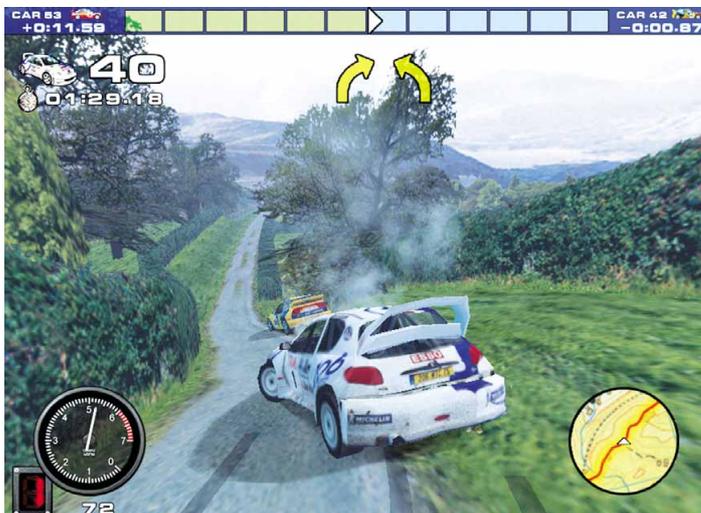


Regentropfen, die an mein Fenster klopfen: Was die **Atmosphäre** angeht, sind die einzelnen Abschnitte hervorragend gelungen.

## Kein Vorbeikommen

Alternativ zur Simulation dürfen Sie auch im Action-Modus an den Start gehen, der stark an **Sega Rally 2** erinnert: Als letzter des Feldes gehen Sie auf die Reise und müssen die umhertrudelnden Konkurrenten einzeln überholen. Die sind ähnlich lethargisch drauf wie die Sega-Kollegen, über-

schlagen sich dazu aber noch fast grundsätzlich in jeder schärferen Biegung. Mehr Widerstand bieten die unnötigen Zeitlimits und die teilweise extrem schmalen Gäßchen, die ein Überholen unmöglich machen. Alle Spielmodi dürfen Sie wahlweise auch am Split-screen oder nacheinander an einem PC, per Netzwerk oder Internet bestreiten. **MC**



Der Motor raucht, der Seat will uns im **Action-Modus** nicht vorbeilassen.

## Michael Galuschka



## Höhen und Tiefen

Das darf doch nicht wahr sein! Ungläubig starre ich auf das blinkende »2. Gang defekt«. Da drifte ich

heldenhaft mit dem unterlegenen Citroen Saxo an die Spitze – und dann sowas! Gerade will ich tapfer weiterkämpfen, da verabschieden sich kurz nacheinander auch Lenkung, Differential und Motor.

Die technischen Gebrechen sind eigentlich eine gute Idee, ereilen einen aber – sogar im Action-Modus – viel zu häufig und zu früh. Bei den teilweise über 40 Kilometer langen Abschnitten hilft dann selbst Rohe-Eier-Fahrweise wenig: Zwei, drei Ausrutscher, und die ganze Mühe war wieder umsonst. Zusammen mit der teilweise langweiligen Streckenführung und der schwachen Akustik verendet der Angriff auf Colin McRae deshalb schon kurz nach der Startflagge.

## Prächtige Prärie

Dennoch ist RC 2000 eine attraktive Alternative zum Codemasters-Renner. Mich begeistert die stellenweise famose Grafik; selten zuvor habe ich so echt wirkende 3D-Landschaften am PC gesehen. Top auch die vielen verschiedenen Autos, die sich zudem im Handling spürbar unterscheiden. An die geniale Colin-Fahrphysik kommt allerdings keines ran. Überhaupt richtet sich das knifflige Verhalten der Flitzer eher an den Profi. Zum Reinschnuppern ins Genre ist das ähnlich schöne Sega Rally 2 deutlich besser geeignet.

## Rally Championship 2000

**Genre:** Rennspiel  
**Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Deutsch  
**Multiplayer:** 4 (1 PC), 2 (ser.), 8 (LAN), 8 (www)  
**3D-Karten:** ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT  
 ■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128

**Preis:** ca. 80 Mark  
**Hersteller:** Ubi Soft  
**Festplatte:** ca. 20 bis 650 MByte  
**Spieler:** Einer pro Original

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/233 oder K6-2/300	Pentium II/350	Pentium III/600
64 MByte RAM, 4fach CD	96 MByte RAM, 8fach CD	128 MByte RAM, 16fach CD
3D-Karte (8 MByte)	3D-Karte (16 MByte)	Lenkrad, 3D-Karte (32 MByte)

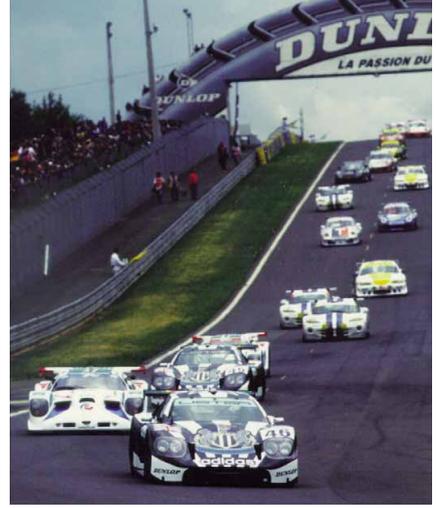
Grafik		Sehr gut
Sound	Ausreichend	
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Gut



Forderndes Drift-Spektakel mit Top-Grafik.

Rasen rund um die Uhr

# 24 Stunden von Le Mans



Das berühmteste 24-Stunden-Rennen der Welt findet jetzt auch auf dem PC statt – auf Wunsch einen echten, vollen Tag lang!



Im **Dunkeln** rutscht man leicht mal von der Piste.

**S**ie fahren Runde um Runde, Stunde um Stunde: Die Fahrer des 24-Stunden-Rennens von Le Mans fordern sich und ihren Autos das Letzte ab. Wenn Sie's bequemer

haben wollen, dürfen Sie nun am heimischen PC über die digitale Piste rauschen. Infogrames legt mit **24 Stunden von Le Mans** das offizielle Spiel zum Rennen vor.

## Die Zeit läuft

Motorsport-Puristen stürzen sich natürlich sofort auf den Hauptmodus des Spiels: Die Fahrt rund um die Uhr. Der Zeitablauf läßt sich so weit beschleunigen, daß ein Rennen wahlweise rund 12, 24 oder 60 Minuten dauert. Wahnsinnige dürfen auch volle 24 Stunden nonstop vor dem Monitor verbringen. Bevor Sie loslegen, unterzeichnen Sie einen Fahrervertrag mit einem Wagenhersteller. Anfangs stehen Ihnen nur zweitklassige Boliden zur Auswahl; je erfolgreicher Sie fahren, desto besser werden die Angebote. So arbeiten Sie sich über die Gran-Tourismo-Klassen 2 und 1 bis zu speziellen Prototypen vor.

## Duell im Dunkeln

Rund um die Uhr zu fahren, heißt logischerweise: auch bei Nacht. Während Sie Ihre Runden drehen, setzt die Dämmerung ein, und die Strecke verdunkelt sich. Nachts wird das Manövrieren im Scheinwerferlicht etwas kniffliger. Auch widrige Wet-

terverhältnisse machen Ihnen das Leben schwer. Ihren Wagen passen Sie mit einfachen Tuning-Optionen an jede Witterung an. Wenn Sie

genug vom 24-Stunden-Rennen haben, können Sie sich im Arcade-Modus und in Meisterschaften auf sieben Strecken austoben. **CS**



Wir kämpfen uns im Stadtkurs nach vorn – hier aus der **Cockpitperspektive**.

## Christian Schmidt



### Mehr als nur Le Mans

Auch wenn Sie für 24-Stunden-Rennen nichts übrig haben, könnte Ihnen Le Mans Spaß machen. Denn Infogra-

mes hat vorbildlich darauf geachtet, daß auch um das Kernstück des Programms herum noch jede Menge los ist. Die Strecken sind gut designt, die Konkurrenz fährt fair, der Optionsumfang stimmt.

Schade nur, daß ein Schadensmodell fehlt; auch die nervtötenden Kommentarfetzen und der fehlende Mehrspielermodus sind dicke Minuspunkte. Summa summarum bekommen Sie mit Le Mans ein solides Rennspiel, mit dem Sie weit mehr als 24 Stunden Spaß haben dürften.

## 24 Stunden von Le Mans

<b>Genre:</b>	Rennspiel	<b>Preis:</b>	ca. 80 Mark
<b>Anspruch:</b>	Fortgeschrittene	<b>Hersteller:</b>	Infogrames
<b>Sprache:</b>	Deutsch	<b>Festplatte:</b>	ca. 300 MByte
<b>Multiplayer:</b>	Nicht vorhanden	<b>Spieler:</b>	Einer pro Original
<b>3D-Karten:</b>	<span style="color: yellow;">■</span> Voodoo 1 <span style="color: orange;">■</span> Voodoo 2 <span style="color: green;">■</span> Voodoo 3 <span style="color: brown;">■</span> Riva TNT <span style="color: teal;">■</span> Riva TNT2 <span style="color: darkgreen;">■</span> Geforce <span style="color: darkteal;">■</span> Matrox G400 <span style="color: gold;">■</span> Rage 128		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233	Pentium II/266	Pentium II/350
32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	<div style="width: 80%;"></div>	Gut
Sound	<div style="width: 60%;"></div>	Befriedigend
Bedienung	<div style="width: 80%;"></div>	Gut
Spieltiefe	<div style="width: 80%;"></div>	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Solides, fair designtes Rennspiel.



# Formel Eins 99

Es reicht nicht für die Pole Position.

**W**as kann einem das schönste Rennwochenende versauen? Genau, die populistischen Dampfplaudereien von RTL-Quasselstrippe Heiko Wasser. Just jenen

Nervtöter verpflichtete Psygnosis, um ihr actionlastiges Formel-1-Spiel zu kommentieren. Dabei gäbe es auch ohne Heikos Nullanalysen Grund genug, um vom Kauf von **Formel Eins 99** abzuzuraten. Denn die mittelpträgliche Grafik läßt von vornherein keine Rennatmosphäre aufkommen. Zudem sind die Setup-Optionen arg eingeschränkt und lassen nur wenig Optimierungsspielraum. Einsteigern werden nicht mal die elementarsten Zusatzfunktionen wie Bremshilfe oder Antischlupfregelung gegönnt. Profis vermissen echte Gegner. F1-Fans, die sich dazwischen einordnen, könnten am gutmütigen Boliden-Handling Gefallen finden. **MIC**



Kleine Rängeleien sind an der Tagesordnung.

## Mick Schnelle

### Überholte Grafik

Mika Hakkinen und Schumi auf der Packung deuten schon an, daß Psygnosis' Formel Eins 99 voll auf die offizielle FIA-Lizenz setzt. Doch die 08/15-Grafik, allem voran die polygonarmen Wagen, kostet Atmosphäre. Und richtiger Spielspaß kommt trotz des rasanten Tempos nicht auf. Fazit: Als Simulation ist Formel Eins 99 zu simpel gestrickt, für ein Actionrennen sieht es zu schlecht aus. Ablegen unter »Braucht man nicht«.

## Formel Eins 99

**Genre:** Rennspiel  
**Anspruch:** Fortgeschrittene  
**Sprache:** Deutsch  
**Multiplayer:** 8 (LAN)  
**3D-Karten:** ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT  
■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128

**Preis:** 90 Mark  
**Hersteller:** Psygnosis  
**Festplatte:** 80 MByte  
**Spieler:** Einer pro Original

Pentium 200 MMX  
 32 MByte RAM, 4fach CD

Pentium II/300  
 64 MByte RAM, 6fach CD

Pentium II/400  
 64 MByte RAM, 6fach CD  
 Lenkrad

Grafik	<div style="width: 50%; background-color: #4a7ebb; height: 10px;"></div>	Ausreichend
Sound	<div style="width: 50%; background-color: #4a7ebb; height: 10px;"></div>	Ausreichend
Bedienung	<div style="width: 75%; background-color: #4a7ebb; height: 10px;"></div>	Befriedigend
Spieltiefe	<div style="width: 75%; background-color: #4a7ebb; height: 10px;"></div>	Befriedigend
Multiplayer	<div style="width: 50%; background-color: #4a7ebb; height: 10px;"></div>	Ausreichend



Action-Flitzerei ohne Flair.

# Fantastic Journey

Neue Tapeten für die Flipper-Referenz.



Unser **Luftschiff** (rechts oben) ist bereit für eine phantastische Reise.

## Christian Schmidt Gewohnt gut

Was haben Jules Verne und die Pro Pinball-Reihe gemeinsam? Beide waren einst ihrer Zeit voraus, sind aber inzwischen von der Realität eingeholt worden. Klar, das Renderspielfeld ist schick, aber nicht mehr beeindruckend. Empire setzt auf bewährte Rezepte, traut sich jedoch keine Innovationen zu.

Wo sind Ausleger? Warum sind die Aufbauten so konventionell angeordnet? Und wann gibt's endlich mehr als nur einen Tisch? Die alten Stärken ziehen allerdings noch immer. Die Physik ist perfekt, das Spielfeld fair, die Anpassungsmöglichkeiten sind vielfältig – Fantastic Journey steigt wiederum ins Spitzenfeld der Computerflipper auf.

Die **Pro Pinball**-Reihe geht in die vierte Runde. In **Fantastic Journey** schicken Sie die Stahlkugel auf eine abenteuerliche Reise im Stil von Jules Verne. Wenn Sie die Rampen und Ziele richtig anspielen, erscheinen skurrile Gefährte auf dem Spielfeld – vom Bohrer bis zum Ballon. Die steuern Sie mit geschicktem Spiel durch einige Gefahren. Neuerungen müssen Sie mit der Lupe suchen: Die Anzeigetafel erstrahlt nun in Farbe, der Optionsumfang wurde ausgebaut. Dafür ist der Netzwerkmodus wieder weggefallen. Als Bonus liegt jeder Packung der erste **Pro Pinball** bei: **The Web**. **CS**

### Pro Pinball Fantastic Journey

**Genre:** Flipper  
**Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Englisch  
**Multiplayer:** 4 (1 PC)  
**3D-Karten:**  Voodoo 1  Voodoo 2  Voodoo 3  Riva TNT  
 Riva TNT2  Geforce  Matrox G400  Rage 128

Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 64 MByte RAM, 6fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD
---------------------------------------	---------------------------------------	--

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Sehr gut
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer		Befriedigend

Solider Flipper ohne Überraschungen.



# Test Drive 6

Rennserie quält sich weiter bergab.



Ein **Knubbel-TT** im Kampf mit dem schlingernden Gegenverkehr.

Gut erhaltener Fuhrpark aus sechster Hand. 38 Fahrzeuge in vier Klassen, inkl. Audi TT, Jaguar XK-R, Plymouth Prowler. Elf neue Strecken: London, Paris, Rom, Hongkong usw. Nicht unfallfrei wg. behäbig ausweichendem Gegenverkehr, Polizeistreifen und fünf computergesteuerten Rennkonkurrenten. Autos trotzdem in dauerneuertem Zustand, denn Crashes hinterlassen weder sicht- noch spürbare Schäden. Ideal für Bastler: Im Rennen gewonnene Prämien werden in Upgrades bei Reifen, Übertragung, Motor und Bremsen oder noch bessere Autos investiert. Radio inkl.,

spielt Songs beinahe prominenter Bands. Scheckh.-gepfl. Schachtel, 80 Mark VB. **HL**

## Heinrich Lenhardt Test Gähn 6

Test Drive wirkt von Jahr zu Jahr unaufregender: das Fahrverhalten abenteuerlich, die Autos resistent gegen jegliche Schäden, der neue Karrieremodus schlecht designt. Blöderweise setzt Need for Speed 4 das gleiche Konzept auf einem grafisch und spielerisch weitaus höheren Niveau um. Die Test-Drive-Serie offenbart mittlerweile eine Seelenverwandtschaft zu Lada und Trabant: Auch die kauft man höchstens aus Mitleid oder Sammlerleidenschaft.

### Test Drive 6

**Genre:** Rennspiel  
**Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene  
**Sprache:** Englisch  
**Multiplayer:** Nicht vorhanden  
**3D-Karten:**  Voodoo 1  Voodoo 2  Voodoo 3  Riva TNT  
 Riva TNT2  Geforce  Matrox G400  Rage 128

Pentium 233 32 MByte, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/266 32 MByte, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/350 64 MByte, 8fach CD 3D-Karte
---	--	--

Grafik		Befriedigend
Sound		Befriedigend
Bedienung		Ausreichend
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Phantasielose Massenproduktion.



# Spirit of Speed 1937

Rasende Oldtimer auf Wettfahrt.

Von Kohlefaser-Fahrerzellen oder Sicherheitsgurten hatten die tollkühnen Männer in ihren rasenden

Kisten 1937 noch keine Ahnung. In **Spirit of Speed** dürfen Sie ohne Todesängste an den historischen Rennen teilnehmen. Mit 15 zeitgenössischen Autos vom Mercedes 154 bis zum Alfa Romeo Bimotore treten Sie auf neun Strecken an. Neben der Meisterschaft und Einzelrennen können Sie sich an gut drei Dutzend Szenarios versuchen; meist geht es darum, mit einem bestimmten Auto einen bestimmten Platz zu erreichen. Achtung: Der Netzwerkmodus, den die Verpackung ankündigt, ist noch nicht enthalten – ein Patch soll's bald richten. **CS**



Auf der Berliner Avus tobt ein Zweikampf um die Spitzenposition.

**Christian Schmidt**

## Ruckelorgie

Klar, die Boliden der 30er waren technisch nicht perfekt. Das rechtfertigt aber nicht, daß auch die Technik in Microproses Rennspiel grob ist. Die Autos bügeln wie auf Schienen über die Straße, brechen nie aus und schleudern nicht. Die Hardware-Anforderungen sind für die mäßige Grafik viel zu hoch; sobald mehrere Gegner vor Ihnen herfahren, ruckelt das Spiel erbärmlich.

## Spirit of Speed 1937

**Genre:** Rennspiel  
**Anspruch:** Fortgeschrittene  
**Sprache:** Deutsch  
**Multiplayer:** Nicht vorhanden  
**3D-Karten:** ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT  
■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128

**Preis:** ca. 80 Mark

**Hersteller:** Microprose

**Festplatte:** ca. 250 MByte

**Spieler:** Einer pro Original

**Pentium 266**  
64 MByte RAM, 6fach CD  
3D-Karte

**Pentium II/350**  
64 MByte RAM, 8fach CD  
3D-Karte

**Pentium III/450**  
128 MByte RAM, 12fach CD  
3D-Karte

Grafik	<div style="width: 80%; background-color: #4a7ebb; border: 1px solid black;"></div>	Befriedigend
Sound	<div style="width: 60%; background-color: #4a7ebb; border: 1px solid black;"></div>	Ausreichend
Bedienung	<div style="width: 80%; background-color: #4a7ebb; border: 1px solid black;"></div>	Befriedigend
Spieltiefe	<div style="width: 60%; background-color: #4a7ebb; border: 1px solid black;"></div>	Ausreichend
Multiplayer	<div style="width: 0%; background-color: #4a7ebb; border: 1px solid black;"></div>	Nicht vorhanden



Technischer Oldie ohne Anspruch.