

Sport

Michael Galuschka



Herzlich Willkommen zum Schlußbericht der IAA '98! Die vielen Seiten der »Internationalen Autorennspiele-Ausstellung« waren noch nie mit so vielen hochklassigen Produkten gespickt wie in dieser Ausgabe. Zum klaren Highlight der Show wurde **Nice 2** aus Deutschland gewählt, eine einzigartige Mischung aus Fun-Racer und Auto-Shooter. Frankreich schickte das komplexe und bis ins Detail stimmige **Racing Simulation 2** an den Start, das in der Gunst der Jury ebenfalls ganz weit vorne

landete. Gleich zwei Preise heimste die USA für ihre Beiträge ein. Sowohl das unkomplizierte, hochglanzpolierte **Need for Speed 3** als auch die akkurat umgesetzte, historische F1-Simulation **Grand Prix Legends** konnten sich locker in die Bestenliste einreihen. Damit schließen wir unseren Bericht und melden uns nächsten Monat.

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]

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 99	Sportspiel	NEU	91%
2	Grand Prix 2	Rennspiel	-	90%
3	F1 Racing Simulation	Rennspiel	1/98	89%
4	Frankreich '98	Sportspiel	6/98	88%
5	Nice 2	Rennspiel	NEU	88%
6	Colin McRae Rally	Rennspiel	10/98	87%
7	Racing Simulation 2	Rennspiel	NEU	87%
8	Links LS 98 Edition	Sportspiel	10/97	86%
9	Grand Prix Legends	Rennspiel	NEU	84%
10	World Wide Soccer	Sportspiel	10/97	83%
11	Anstoss 2	Manager	10/97	83%
12	Need for Speed 3	Rennspiel	NEU	83%
13	Pro Pinball: Timeshock	Flipper	10/97	82%
14	Tiger Woods 99	Sportspiel	NEU	82%
15	Formel 1 Manager Pro	Manager	11/97	81%
16	Formel 1 '97	Rennspiel	4/98	79%
17	Addiction Pinball	Flipper	3/98	79%
18	Bleifuss Rally	Rennspiel	1/98	79%
19	Balls of Steel	Flipper	2/98	78%
20	Virtual Pool 2	Billard	12/97	78%
21	Ultimate Race Pro	Rennspiel	2/98	77%
22	Touring Car Championship	Rennspiel	1/98	77%
23	Honda Castrol Superbike	Rennspiel	8/98	76%
24	NBA Live 98	Sportspiel	1/98	76%
25	Bundesliga Manager 98	Manager	10/98	75%

Die 25 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper.

Inhalt

Titelstory: Nice 2

Test78
 Streckenkarte84
 Nice 2 Technik88
 Rennspiel-Vergleich90

Tests

Racing Simulation 2 ...126
 Grand Prix Legends130
 NHL 99132
 Need for Speed 3136
 Tiger Woods 99138
 Sports TV Boxing139

F1-Zeitreise in die 60er

Grand Prix Legends



Zwischen Lorbeerkranz und Achsenbruch: Papyrus läßt die Goldenen Zeiten der Formel 1 wieder aufleben.

Der legendäre Ferrari F312 jagt kreischend über die ebenso legendäre Nürburgring-Nordschleife.



Die Formel 1 war vor 30 Jahren noch ganz anders als heute. Statt egoistischer Jungmillionäre fochten faire Gentlemen den Kampf um den Sieg aus. Im Fahrerlager wurde noch über Privates geredet und nicht nur wü-

ste Beschimpfungen ausgetauscht. Das lag nicht zuletzt daran, daß die damaligen Piloten den Tod viel unmittelbarer vor Augen hatten. Auslaufzonen und Leitschienen waren 1967 nur vereinzelt an den Strecken zu finden, die

fragilen Chassis-Konstruktionen zerbrachen leichter als ein Stück Meißener Porzellan. Die Rennspiel-Spezialisten von Papyrus (**Nascar Racing**) fanden Gefallen an diesem Szenario und entwickelten mit **Grand Prix Legends** eine sehr detailverliebte F1-Simulation.

Rasende Zigarren

Schon Optik und Datenblätter der zierlichen 67er Boliden lassen erahnen, was auf Sie zukommt: Bullige 3-Liter-Motoren mit bis zu 430 PS, verteilt auf 500 Kilo, schmale Profilreifen und keinerlei Flügel. Daß alle Karossen in schicker, aber schlichter

Zweifarbenaackierung ihre Runden drehen, liegt am Reglement. 1967 war Werbung am Auto noch verboten. Was die Fakten nur andeuten, zementiert sich schon nach wenigen Metern der ersten Trainingsrunde: Das Fahrzeughandling ist irrsinnig komplex. Wundern Sie sich nicht, wenn Ihr Einbaum noch nicht mal anständig geradeaus läuft. Papyrus berücksichtigte sogar feine Details wie leicht hängende Pisten, die ständig kleine Lenkkorrekturen erfordern. Negativ ist in diesem Punkt die empfindliche Steuerung per Joystick oder Lenkrad anzumerken. Schon kleinste Stickbewegungen werden umgesetzt, ein dekalibriertes Gerät führt zu Frust. Zu schnell angegangene Biegungen quittieren die fragilen Konstruktionen mit heftigem Untersteuern und einem Freiflug in die nächste Bande. Starkes Gasgeben dagegen führt zu gnadenlosem Übersteuern, das Endergebnis ist dasselbe. Einmal ausgebrochene Flitzer sind nur von echten Könnern wieder einzufangen, worin aber der Hauptreiz des Spiels liegt. Nur ständiges Balancieren am Limit läßt Ihnen die Chance auf wirklich schnelle Rundenzeiten.

Komplexes Modell

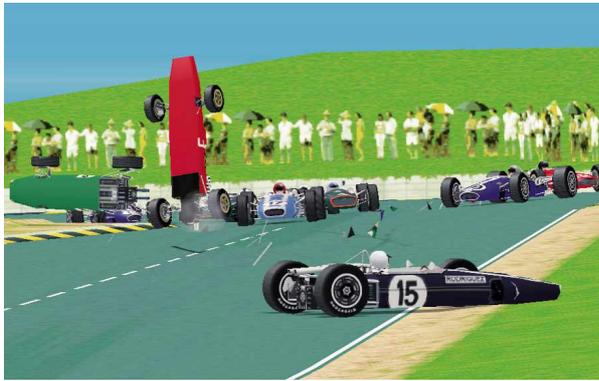
Daß die Boliden so bockig sind, liegt am physikalischen Modell. Jedes Fahrzeug besteht aus mehreren Baugruppen, deren Verhalten ständig analysiert und neu berechnet wird. So beeinflusst etwa beim Bremsen nach vorne schwappendes Benzin das Handling. Auch das Feder- und Dämpfersystem führt ein komplettes Eigenleben. In diversen Perspektiven ist zu sehen, wie jede einzelne Radaufhängung in bisher unerreichter Realitätsnähe auch



Monza war schon '67 voller Reklametafeln.



Der Kurs von Spa gehört zu den schönsten und fahrerisch **anspruchsvollsten** im Rennkalender.



Chaostage in Kyalami: Während ein Coventry schon zum Dreirad mutiert ist, heben ein Ferrari und ein Brabham zu einer Flugeinlage ab.

auf kleine Unebenheiten reagiert und somit dem Piloten ständig Rückmeldung über den Fahrbahnzustand gibt. An diesen Bauteilen darf im umfangreichen Setup-Menü dann auch nach Herzenslust gebastelt werden. Die idealen Einstellungen sind nur sehr schwer herauszufinden.

Pflichtübung: der Trainingsmodus

Selbst Rennspieler sollten sich deshalb zuerst dem Trainingsmodus zuwenden, um sich mit PS-gedrosselten Autos an die historische Formel 1 zu gewöhnen. Im GP- und WM-Modus kommt ausschließlich das komplexe Fahrmodell zum Einsatz, das durch zuschaltbare Fahrhilfen nur wenig leichter zu

beherrschen ist. Es stehen außerdem vier Schwierigkeitsgrade zur Auswahl, durch die neben der Rennlänge aber nur das Schadensmodell angepasst wird.

Zähflüssiger Verkehr

Abflüge, Karambolagen und Überschläge sind optisch eindrucksvoll in Szene gesetzt: Funken sprühen, Anbauteile zersplittern und ganze Räder entfernen sich ungefragt vom Chassis. Daneben fallen Sie auch durch normale Defekte wie Motor- und Getriebeschäden aus. Nervig: Sie können das Rennen danach nicht beenden, sondern sind gezwungen, es per Fernsehkamera oder Ergebnisdisplay weiter verfolgen. Das kann trotz Zeitraffer bis zu 1,5 Mi-

nuten dauern. Bei havarierten Autos zeigt sich die mangelnde KI der Computerfahrer. Die brennen zwar auf freier Strecke wahnsinnig schnelle Zeiten in den Asphalt, schaffen es aber oft minutenlang nicht, an stehenden Fahrzeugen vorbeizukommen. Ähnliches gilt für die mäßig programmierte Überholstrategie der Piloten. Sie sind zu vorsichtig und scheitern manchmal ein ganzes Rennen an deutlich langsameren, zur Übertreibung anstehenden Kollegen. Die Folge sind fast immer unnatürliche F1-Polonaisen gegen Ende der Rennen und knappe Zieleinläufe. **MG**

Michael Galuschka



Historisch gut

Erschöpft, aber zufrieden klappe ich hinter dem Lenkrad zusammen: Nach zig Stunden kann ich meinen Boli-

den endlich eine ganze Runde lang auf der Strecke halten. Ich fühle mich schon als künftiger Weltmeister, bis ich zufällig ins Optionsmenü schaue: Es sind noch sämtliche Fahrhilfen aktiviert...

Profi-Piloten, die selbst in F1 Racing Simulation regelmäßig als Erster die Ziellinie überqueren, finden in Grand Prix Legends zweifellos die ultimative Herausforderung. Weniger begeistert bin ich vom Fahrzeug-Setup, das hier ein klein bißchen zum Selbstzweck verkommen ist. Was interessiert es mich schon, ob ich mit ein paar Zehntel Grad Radsturz mehr oder weniger in die Bande krache?

Technik von gestern

Faszinierend ist an Grand Prix Legends die hervorragend eingefangene Atmosphäre früherer Formel-1-Rennen. Bis auf den häßlichen Monaco-Kurs kommt das 60er-Jahre-Feeling auch optisch voll rüber, die Motorsounds sind erstklassig. Allerdings sieht die Grafikengine technisch sprichwörtlich alt aus. Der Software-Modus ist selbst auf einem PII/300 nicht flüssig, der vorläufige Verzicht auf Direct 3D inakzeptabel. Das sind letztendlich zwar Kleinigkeiten, verhindern aber den Vorstoß von GP Legends an die oberste Spitze der ernsthaften Rennsport-Simulationen.

Grand Prix Legends

Genre: Rennspiel	Hersteller: Sierra
Anspruch: Profis	System: Windows 95
Sprache: Deutsch	Anleitung: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark	Festplatte: ca. 45 bis 130 MByte
Spieler: Einer bis zwei (seriell), bis acht (Netzwerk, Internet)	
3D-Karten: <input type="radio"/> Direct 3D <input checked="" type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Power VR <input checked="" type="radio"/> Rendition	

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166	Pentium 200	Pentium II 233
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte	32 MByte RAM, 8fach CD Voodoo-2-Karte

Grafik	<div style="width: 80%;"></div>	Gut
Sound	<div style="width: 80%;"></div>	Gut
Bedienung	<div style="width: 80%;"></div>	Gut
Spieltiefe	<div style="width: 80%;"></div>	Sehr gut
Multiplayer	<div style="width: 80%;"></div>	

Für Rennspielprofis das Nonplusultra.



Unser Eis des Jahres

NHL 99

Die NHL-Neuaufgabe bietet prächtig präsentierte Eishockey-Qualität ohne große Überraschungen.



Bei der etwas schmucklos wirkenden Standard-Kamera haben Sie die beste Übersicht fürs kluge **Kombinationsspiel**.

Nahende Geburtstage führen oft zu schweren kreativen Krisen: »Was schenken wir nur dieses Jahr Onkel Friedwart? Der hat doch schon alles!«. Im fernen Vancouver haben die Programmierer ähnliche Sorgen: »Was verbessern wir nur dieses Jahr bei **NHL**? Das hat doch schon alles!«. Die nunmehr sechste Eishockey-Simulation, die EA Sports für den PC veröffentlicht, setzt mit dem Titel **NHL 99** die schlichte Serien-Namenstradition fort. Auf der Schachtel prangt diesmal Philadelphias Superstürmer Eric Lindros, der dabei so angestrengt-verkniffen dreinschaut, als suche er gerade nach neuen Features der von ihm präsentierten Software.

Herz für Einsteiger

NHL 99 baut auf dem bewährten Grundgerüst der 98er Ausgabe auf. Die Band-



Auch wenn das **Torjubel-Lächeln** festgefroren ist, imponieren die geschmeidig animierten 3D-Spielfiguren.

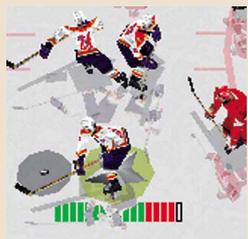
breite der Schwierigkeitsgrade wurde auf vier Stufen gedehnt; mit dem Einsteigermodus kommen auch absolute Greenhorns schnell zu

Toren. Die umhegten Neulinge können im neuen Trainingsmodus munter üben und sich sogar bis zu drei Begünstigungsstufen auf die

Stärke des eigenen Teams schnallen. Generell wirkt die Fortsetzung etwas tempo- und torreicher. Verfeinerte Animationen, Kamerablickwinkel und Statistiken sorgen zudem für Spitzenwerte bei der Atmosphäre. Neben den Toren werden auch Fouls oder verübte Großchancen automatisch in beeindruckenden Nahaufnahmen wiederholt.

Was ist neu?

Schußbalken



Hilft bei der Schlagschuß-Dosierung. Im roten Bereich wird's unpräzise.

Formkurven



Welcher Spieler hat einen guten Lauf? Serienerfolge beflügeln die Leistung.

Taktik



Zusätzliche Systeme für Angriff und Verteidigung laden zum Experimentieren ein.

Fester Mann



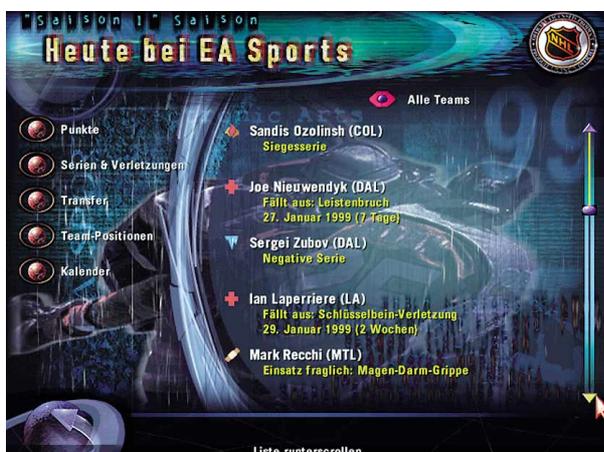
Treue Seele: Steuern Sie während der gesamten Partie einen bestimmten Spieler.

Trickschüsse & Powerbalken

Vier Feuerknöpfe genügen wiederum, um die in Schlittschuhen steckenden Rauhebeine anzutreiben. Bei Schei-



Ein Spieler fällt, es spritzt das Eis – die **Bankbesetzung** grinst mit Fleiß.



Genauere **Infos**: alle Ergebnisse, Verletzungen und Formkurven der Liga.

benbesitz können Sie passen, schießen, kräfteraubend spurtun oder eine Spezialbewegung hinzubauen. Letztere gelingt nur bei einigen Stars, sobald diese sich in Tornähe befinden. Ein auftauchender Stern kündigt von der Bereitschaft für den Specialmove; wenn Sie dann die entsprechende Taste drücken, folgt ein besonders trickreicher Schuß. Die präzisere Puckphysik sorgt für mehr Abpraller und Abstaubermöglichkeiten denn je. Damit Sie Ihre Schüsse generell besser dosieren können, erscheint ein Powerbalken während der Ausholphase. Lassen Sie den Feuerknopf möglichst kurz vor dem Wechsel in den roten Bereich los, um den Torwart mit einem ebenso strammen wie plazierten Geschuß zu beglücken. Trivial,

aber putzig ist eine kleine Anzeige, die über die Schußgeschwindigkeit informiert.

Festgebuchte Position

In der Abwehr können Sie an den Gegnern herumhakeln, einen saftigen Bodycheck versuchen oder sich in höchster Not in die Schußflugbahn werfen. Wer sich dann immer noch nicht ausgelastet fühlt, übernimmt zusätzlich den eigenen Torhüter. Normalerweise steuern Sie immer den Spieler Ihres Teams, der gerade in Scheibenbesitz ist. Bei **NHL 99** können Sie alternativ eine bestimmte Position fest buchen. Das bedeutet beispielsweise, daß Sie dann während der gesamten Partie als Center umherkurven und auf Zuspiele Ihrer Kameraden lauern.

Im Taktikbereich haben Sie jetzt die Wahl zwischen jeweils fünf Angriffs- und Abwehrstrategien. Die Ergebnisse und Statistiken der anderen Begegnungen werden weitaus ausführlicher kredenzt als in **NHL 98**. So wird man nicht nur über Verletzungen und Transfers informiert, sondern auch über persönliche Serien einzelner Spieler. Trifft ein Stürmer mehrere Spieltage lang nicht, hat er ein Formtief, das sich auf seine Leistungswerte auswirkt. Gelingt es hingegen, einen Akteur mehrmals am Stück punkten zu lassen, bekommt er einen Leistungsbonus für die kommende Partie ab.

Das Basteln eigener Spieler wurde vereinfacht, und die Größe der Eisfläche läßt sich nun ändern. Sie können bei Turnieren mit Nationalmannschaften also auf den etwas vergrößerten Spielfeldern der Euronorm anschlittern. Der erweiterte 3D-Kartensupport unterstützt so ziemlich alles, was sich mit Direct3D ver trägt. Bei entsprechenden Video-RAM-Reserven sind auch höhere Auflösungen als 640 x 480 drin. Acht verschiedene Blickwinkel stehen Ihnen zur Wahl, wobei übersichtliche Perspektiven erfreulicherweise überwiegen. Die übersetz-

Heinrich Lenhardt



Aus Erfahrung gut

Ständig tauchen verführerische neue Eissorten in der Supermarkt-Tiefkühltruhe auf. Doch statt mich

exzentrischen Neuheiten wie Kokosnuß-Rhabarber hinzugeben, greife ich dann doch wieder zum guten alten Erdbeereis – das mundet mir einfach am besten. Was will uns diese kulinarische Beichte sagen? Ganz einfach: Auch wenn NHL 99 keine dramatischen Veränderungen gegenüber dem Vorgänger bietet, kitzelt es meine Geschmacksnerven weitaus sinnlicher als die Masse der »richtig« neuen Sportspiele.

Update für Genießer

Hier ein paar Features mehr, dort leicht angehobene Spielintelligenz – da kann man, muß aber nicht unbedingt upgraden. Preisbewußte Einsteiger sollten deshalb versuchen, das Auslaufmodell NHL 98 zum Billigtarif zu erhaschen. Echte Sportspiel-Fans kommen hingegen kaum um die 99er Neuauflage herum. Verfeinerter Saisonmodus, noch schönere Präsentation und packender Spielablauf sind für mich Gründe genug, die jährliche NHL-Sucht ausführlich zu pflegen.

ten Reporterkommentare sind besser als bei **NHL 98**, aber nicht ganz so packend wie im US-Original: Der deutsche Stadionsprecher leidet offensichtlich unter schweren Schlafstörungen. **HL**

NHL 99

Genre: Eishockey-Simulation
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: EA Sports
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 20 bis 440 MByte
Spieler: Einer bis sechs (an einem PC), bis zwölf (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium/166 16 MByte, 4fach CD	Pentium/200 32 MByte, 8fach CD 3D-Karte	Pentium/233 32 MByte, 8fach CD 3D-Karte

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



Detailverbessertes Eishockey-Gigant.

Schneller, als die Polizei erlaubt

Need for Speed 3

Tiefer, breiter, gesetzloser: Das jüngste Modell der Sportwagen-Rennserie bietet Verfolgungsjagden und Crash-Vergnügen ohne Reue.

Der anvisierte **Temposünder** fährt schnell genug für einen Strafzettel. Jetzt müssen wir ihn nur noch mit unserem Polizei-**Diablo** gewalt-sam anhalten.



Stadtkurse und Landstraßen. Sie fahren um die beste Zeit, kämpfen im Turnier um Meisterschaftspunkte oder werfen im neuen Verfolgungsmodus **Blaulicht** und **Sirene** an. Erstmals dürfen Sie Platz in einem Polizeiauto nehmen und skrupellose **Temposünder** jagen. Um dem flüchtigen **Tiefflieger** ein paar **Flensburg-Punkte** zu verpassen, müssen Sie ihn zum Stillstand bringen – egal wie. Außerdem können die **Cop-Car-Modelle** serienmäßig »**Krähenfüße**« austreuen, die als kleine Straßensperre für zwischendurch dienen.

Ticket to ride

Meist liefern Sie sich mit dem Computergegner ein Wettrennen, das von einem ganzen Rudel aufgebrachter Polizisten überwacht wird. Vorsichtige Naturen beugen den **Radarwarner** – sobald

Michael Galuschka



Puristischer Raserspaß

Strecke wählen, Auto aussuchen und los geht's: So langsam

habe ich die Nase voll von diesen **Hau-Ruck-Rennspielen** – **Nice 2** zeigt, wie's besser geht. Als schnittiger **Hochglanz-Racer** eignet sich **Need for Speed** dagegen auch in der dritten Auflage tadellos. Endlich darf ich in fast **photorealistischem Edel-3D** die Schlitten ausprobieren, zu denen ich normalerweise nicht mal in den **Showroom** gelassen würde. Wenngleich den Designern beim **Fuhrpark** diesmal wenig eingefallen ist: Fans der Serie werden von der soliden Fortsetzung begeistert sein.

Am Abend vor der praktischen Führerscheinprüfung kann man sich einen entspannenden Film ansehen oder ein beruhigendes Buch lesen. Eines sollte man allerdings tunlichst vermeiden: die ganze Nacht lang **Need for Speed 3** spielen. Denn **Verfolgungsjagden** und wilde **Gegenverkehr-Crashes** werden in der **Tempo-30-Zonen-Realität** des Fahrprüfers gar nicht gerne gesehen.

Räuber oder Gendarm

Schon seit drei Jahren macht sich die **Speed-Reihe** auf der mittleren Spur der Rennspiel-Autobahn breit, irgendwo zwischen seriösen For-

mel-1-Simulationen und simplen **Actionsausern**. Auch im dritten Teil brettern Sie mit authentischen Sportautos unkompliziert über schöne



Kontinentalraser stöhnen: Da der **Aston-Martin** aus England stammt, ist sein **Lenkrad** auf der rechten **Cockpit-Seite** untergebracht.



Unsere Corvette behält auf der Böschung **Bodenhaftung**, doch die beiden Polizei-Trucks nehmen eine unfreiwillige Flugstunde.

dieser dezent zirpt, ist die Staatsgewalt in der Nähe. Wer nun höhnisch lachend das Gaspedal durchdrückt, hat prompt einen Pulk rabiaten Polizeischlitten am Auspuff kleben. Ein Speedticket erhal-



Deutlich sieht man die Unterschiede zwischen **Nachtfahrt** ohne Beleuchtung, **Ablendlicht** und **Fernlicht** (von oben nach unten).

ten Sie erst dann, wenn die Cops Sie ausgebremst haben.

Ist das Knöllchen-Konto voll, werden Sie beim nächsten Verkehrsdelikt kurzerhand verhaftet. Spieler auf der Flucht sollten dem Polizeifunk lauschen: Die Polizisten verraten, an welchen Stellen sie Straßensperren errichten und Verstärkungen anfordern.

Versteckte Strecke

Need for Speed 3 ist serienmäßig mit acht Strecken ausgestattet, die sich auch bei Nacht, spiegelverkehrt und mit Wettereffekten befahren lassen. Für den Gewinn einer Meisterschaft springt die Bonuspiste »Empire City« heraus. Die Autoauswahl ist in drei Leistungsklassen unterteilt und bietet viele Topmodelle, etwa von Ferrari, Jaguar oder Mercedes-Benz. Dem Sieger in einzelnen Spielmodi winken Zusatzautos. Insgesamt kommt man so auf elf Sportflitzer, zwei Polizistenvehikel und das futuristische Superauto »El Nino«, dessen Beschleunigungswerte in der

Tat naturkatastrophale Dimensionen erreichen. Die guten Stücke dürfen Sie beliebig lackieren und in Sachen Bereifung, Lenksensibilität & Co. ein wenig tunen.

Effektgewalt

Betörende Spiegeffekte lassen den frisch polierten Autolack bestens zur Geltung kommen. Regenschauer, aufgewirbelte Herbstblätter und dicker Schneeflockenwirbel kommen so gut rüber, daß man unwillkürlich zur Pudelmütze greift. Ein realistisches Schadensmodell gibt's nicht, auch nach schwersten Unfällen wird das Auto unverseht auf die Strecke zurückgesetzt.



Im Zwielficht von Empire City sind wir von einer **Polizeistreife** erwischt worden.

In zwei Zoomstufen betrachten Sie den eigenen Schlitten von hinten, dazu kommt der Blick aus der Fahrerperspektive. Letzterer läßt sich mit realistischer Cockpit-Umgebung

Heinrich Lenhardt



Verfolgungswahn

Durch ein aberwitziges Lenkmanöver lasse ich das entgegenkommen-

de Polizeiauto in letzter Sekunde an mir vorbeischießen. Dummerweise bekommt das der Streifenwagen hinter mir ein wenig zu spät mit: Mit Karacho touchiert er seinen Kollegen und verabschiedet sich elegant über die Böschung rauschend. Während ich den Strafzettel-Spendern enteile, bewundere ich deren kunstvollen Crash im Rückspiegel meines CLK.

Ich gestehe: Solche Autorowdy-Eskapaden machen mir mehr Spaß als brave, superrealistische Fahrsimulationen. Die betörende Grafik von NFS 3 übertrifft die Special Edition des Vorgängers um Längen. Der Fahrspaß schnellst ohne langwierige Lernkurve sofort von 0 auf 100. Es ist nur jammerschade, daß sich die herzhaften Unfälle nicht im geringsten auf das Aussehen der Autos auswirken. Zugegeben, wer auf absolut realistische Fahrphysik und hohes Langzeitniveau besteht, ist bei Colin McRae Rally besser aufgehoben. Aber NFS 3 bietet die bessere Grafik und bläst einen höheren Fun-Oktanwert durch den Motor.

zieren, doch dazu ist eine Top-Grafikkarte aus dem Voodoo-2-Lager nötig. Rückstand, Position und Tempo erfahren Sie auf Wunsch per Sprachausgabe. **HL**

Need for Speed 3: Hot Pursuit

Genre: Rennspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Electronic Arts
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 100 bis 250 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
P133, 16 MByte, 3D-Karte oder P166, 32 MByte	Pentium 200 32 MByte, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II 266 64 MByte, 16fach CD Voodoo 2-Karte (12 MByte)

Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut



Krächige Verfolgungsjagden mit Luxus-Optik.

Heiland in der Golfklasse

Tiger Woods 99

Tiger im Tank und PGA Tour Golf im Sourcecode: Die jugendliche Lichtgestalt des Profi-Golfsports ist EA Sports' neues Aushängeschild.



Auf CD:
Spielbare Demo

Großväterliche Gestalten mit grellen Klamotten schlenderten über die Golfplätze, um sich Millionen erputtend die Rente aufzubessern. Doch dann betrat zur Freude von Medien und Marketing ein gewisser Tiger Woods die Bühne. Seit der fröhliche Junge beim US-Ma-

sters anno 1997 mit forschenden Karacho-Powerschlägen die Altherren-Konkurrenz pulverisierte, schnellten die Einschaltquoten bei TV-Übertragungen nach oben. Ein Jahr später brummt die Tigermania auf Hochtouren: Der Sympathieträger grinst nicht nur herzlich von Frühstücksflocken-Packungen, sondern hat sich auch auf Spieleschachteln manifestiert.

Heinrich Lenhardt



Schmuse-tiger

Tiger Woods 99 ist in Sachen Spielbarkeit und Steuerung so umgänglich wie ein sanftes Kätzchen. Die er-

probten PGA-Designer haben das Programm dennoch nicht zu Tode vereinfacht. Ein bißchen Backspin-Feintuning und gründliches Interpretieren der Grünneigung schaden nicht. Diese Golf-Simulation vereint Anspruch und Zugänglichkeit.

Ein richtiger Turniermodus samt Geldrangliste für Solo-Spieler glänzt jedoch ebenso durch Abwesenheit wie ein Golfplatz-Editor. Außerdem geht die hiphopartige Menümusik geschmacklich »out of bounds«. Höchsten Realismus garantiert nach wie vor Links LS, aber in Sachen Spielspaß ist der Tiger dicht dran.

Frischzellenkur

EA Sports suchte händerringend nach einer sexy Lizenz, um seine ausgeleierte PGA-Reihe aufzumöbeln. Einen teuren Vertrag später heißt die Neuauflage **Tiger Woods 99**. Neben dem Titelhelden wurden sieben weitere Profis digitalisiert. Die Herrschaften starten auf den drei mitgelieferten Kursen Pebble Beach, Sawgrass und Summerlin; außerdem ist das Tiger-Spiel zu allen PGA-Tour-Zusatzkursen kompatibel. Sie bestimmen Schlagrichtung- und -stärke entweder durch gut getimetes Anklicken oder per direkter Eingabe, bei der es auf Rhythmus und Timing der Mausbewegungen ankommt. Der PC-Caddie nimmt Ihnen gerne Schlägerwahl und Ausrichtung ab; wahlweise kalkuliert er einen sicheren oder riskanten Schlag. Wer will, legt im Simulations-Modus lediglich Schläger, Richtung und Schlagtechnik fest.



Das Grafikfenster oben zeigt den angepeilten Landeplatz des Balls an.

Blitz und Flammen

Grafisch werden je nach Megabyte-Muskularität Ihrer Videokarte bis zu 1600 mal 1200 Bildpunkte aufgeföhren. 3D-Beschleuniger wirken sich vornehmlich bei der Wahl von

dynamischen Kameraperspektiven aus. Die Grafik erreicht nicht ganz Links-Qualität, ist aber adrett und schnell. Bei Internet-Turnieren können Sie sogar Ruhm und Preisgelder erlangen.

→ www.easports.com/99/tiger99/

Tiger Woods 99

Genre: Golf-Simulation
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: EA Sports
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Festplatte: ca. 40 bis 190 MByte
Spieler: Einer bis vier (an einem PC, Netzwerk, Modem, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 32 MByte, 4fach CD	Pentium 200 48 MByte, 8fach CD	Pentium 233 64 MByte, 8fach CD 3D-Karte

Grafik		Gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		Sehr gut
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Gut

Gefälliges Golf für jedermann.



Tiger Shot:
Unter Strom nach gelungenem Abschlag. (links)



Superstar Tiger bejubelt einen **prima Putt**. (rechts)

Sports TV Boxing

Ein Manager boxt sich durch.



Chris »Dampfamme« Chan holt zu seiner gefürchteten Geraden aus.

Als aufstrebender Jung-Manager entwerfen Sie in **Sports TV Boxing** ein vielversprechendes Talent oder verpflichten einen erfahrenen

Haudegen. Im Spiel wechseln Sie über zwei Iconleisten bequem den Aufenthaltsort, der durch ein lebloses Hintergrundbild dargestellt wird. So stellen Sie in der Turnhalle einen detaillierten Trainingsplan auf und vereinbaren im Büro Duelle mit anderen Boxern. Die beiden Kontrahenten nebst Kampfrichter kreisen als etwas grobschlächtinge Polygonfiguren im 3D-Ring; mit taktischen Anweisungen beeinflussen Sie das Verhalten Ihres Manns. Gewinne investieren Sie in neue Turnhallen oder weitere Boxer. Mit etwas Glück erringt einer Ihrer Leute schließlich den Weltmeistertitel. **CS**

Christian Schmidt Mittelgewicht

Man merkt Sports TV Boxing an, daß Projektleiter Carsten Strehse selbst Hobbyboxer ist: In dem Manager steckt eine Menge liebevoller Details und guter Ideen. Aber was nützt das, wenn der eigentliche Spielablauf relativ eintönig ist? Die zähen 3D-Kämpfe schalte ich spätestens beim dritten Mal ab, und nur selten lockern Ereignisse den linearen Manager-Alltag auf.

Sports TV Boxing

Genre: Box-Manager
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark
Spieler: Einer bis vier (an einem PC)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Hersteller: Silver Style
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 50 bis 650 MByte

Pentium 100
16 MByte RAM, 2fach CD

Pentium 166
32 MByte RAM, 4fach CD

Pentium 200 MMX
32 MByte RAM, 8fach CD
3D-Karte

Grafik	<div style="width: 50%;"></div>	Ausreichend
Sound	<div style="width: 50%;"></div>	Ausreichend
Bedienung	<div style="width: 75%;"></div>	Befriedigend
Spieltiefe	<div style="width: 75%;"></div>	Befriedigend
Multiplayer	<div style="width: 50%;"></div>	Ausreichend



Solider Manager für geduldige Boxfans.