

Sport

Michael Galuschka



Nachdem ich auf das echte Autovergnügen eine Zeitlang verzichten muß (Sie wissen schon: diese komischen Fotoapparate mit dem roten Blitzlicht...) habe ich diesen Monat meine ganze Hoffnung in die weiter andauernde Flut von Rennspielen gesetzt. **Ultimate Race Pro** machte mir immerhin schon seit gut einem Jahr mit der genial aussehenden PowerVR-Vorabversion den Mund wässrig. Tatsächlich handelt es sich um einen Chart-tauglichen Funracer, wenngleich die Endversion

meine Erwartungen nicht ganz erfüllen konnte. Ein großer Name eilte Accolades Beitrag zu den PS-Wochen voraus: **Test Drive 4** erreicht zwar »wirklich nett«-Status, zu einem weiteren Klassiker hat's aber nicht gereicht.

Da wende ich mich lieber der höchst gelungenen **Pod**-Zusatz-CD **Back to Hell** zu, die den erfreulichen Trend der Add-ons hin zu mehr Qualität fortsetzt. Nicht zu vergessen ein eher unscheinbares Programm, das mich äußerst positiv überrascht hat. **Balls of Steel** katapultiert mit vielen frischen Ideen den auch von mir als gestorben betrachteten 2D-Flipper in Wertungsregionen, die bislang nur Empires **Timeshock** erreichte. Der bleibt dank seiner überragenden Ballphysik freilich unangetastet.



Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 98	Sportspiel	11/97	92%
2	Grand Prix 2	Rennspiel	-	90%
3	F1 Racing Simulation	Rennspiel	01/98	89%
4	NHL 97	Sportspiel	-	89%
5	FIFA 98	Sportspiel	01/98	88%
6	NBA Live 97	Sportspiel	-	86%
7	Links LS 98 Edition	Sportspiel	10/97	86%
8	World Wide Soccer	Sportspiel	10/97	83%
9	Anstoss 2	Manager	10/97	83%
10	Pro Pinball: Timeshock	Flipper	10/97	82%
11	Nascar Racing 2	Rennspiel	-	82%
12	Formel 1 Manager Pro	Manager	11/97	81%
13	Need for Speed 2 SE	Rennspiel	12/97	81%
14	PGA Tour Pro	Sportspiel	-	81%
15	Bleifuss Rally	Rennspiel	01/98	79%
16	Balls of Steel	Flipper	NEU	78%
17	Virtual Pool 2	Billard	12/97	78%
18	Ultimate Race Pro	Rennspiel	NEU	77%
19	Touring Car Championship	Rennspiel	01/98	77%
20	NBA Live 98	Sportspiel	01/98	76%

Die 20 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

- Ultimate Race Pro96
- Test Drive 498
- NHL Open Ice100
- NBA Action 98102
- Pod – Back to Hell103
- Andretti Racing104
- SODA Racing106
- Balls of Steel107
- Der Vergessene
- Kontinent108
- World Wide Rally109

Ultimativ schwierig

Ultimate Race Pro

Schon seit einem Jahr dürfen Besitzer von PowerVR-Karten über den Asphalt heizen, nun ist die verbesserte Pro-Version für jedermann zu haben.

Ein außergewöhnlichen Rekord hat **Ultimate Race Pro** zum Erscheinungstermin schon mal aufgestellt: Kein anderes Spiel konnte man erst über ein Jahr nach seiner Veröffentlichung tatsächlich kaufen. Bereits seit

Anfang 1997 liegt das Programm der VideoLogic Apocalypse bei. Ohne den Zusatz Pro im Namen erhielt damals jeder VideoLogic-Käufer quasi umsonst eine

frühe Version, in der nur eine (wenn auch extrem lange) Strecke integriert war. Vor kurzem tauchte **Ultimate Race** im Spielbundle der Matrox m3D in einer überarbeiteten Form auf. Drei Kurse standen nun zur Auswahl, die sich allerdings als aufgesplittete Teilbereiche des ersten erwiesen. Die endgültige Ver-



Grafisch haben's die Franzosen drauf: **Rasante Waldstrecken** sind für die 3D-Engine kein Problem.

kaufversion enthält zwar insgesamt satte 18 Strecken, doch wieder bekommt der Renn-Fan nur wenig Neues zu sehen. Außer einem kurzen Trainingsparcours und

der Multiplayer-Arena ist im fertigen Produkt nur eine einzige komplett neue Piste zu bewundern. Die große Kurszahl ergibt sich demnach aus den inzwischen üblichen Nacht- und Regenvarianten des Ursprungsquartetts, die zudem rückwärts und auch spiegelverkehrt befahren werden können.

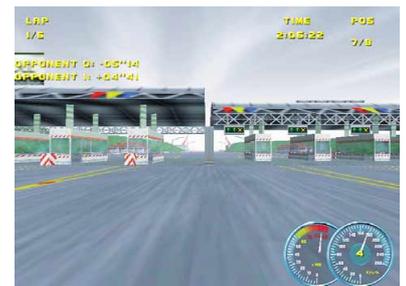
Ohne Handbremse geht nichts

Ultimate Race Pro gehört zur Kategorie der schnell erlernten, aber sehr schwer zu beherrschenden Fun-Rennspiele. Wenn Sie die Gangwechsel einer Automatikbox anvertrauen, reichen vier Tasten, um den Wagen über den Kurs zu steuern. Mit einer fünften bedienen Sie die unverzicht-

bare Handbremse. Dadurch wird das Auto instabil und lässt sich leichter um Kurven dirigieren. Ohne Handbremse landen Sie oft neben der Piste, da die Boliden den Wendekreis eines Kampfpanzers haben. Das Fahrgefühl ist insgesamt dem von **Bleifuss Rally** nicht unähnlich; meist bewegt man sich im leichten Drift über die Fahrbahn.



Die äußerst anstrengende Fahrt durchs **Burgenland** ist optisch sehr gelungen. Leider verzerren die Objekte am Streckenrand sehr stark.



Eine Mautstation aus der **Cockpitperspektive**: Hier bleiben die Computerfahrer oft hängen.

Facts

- Bis zu 16 Spieler
- 18 Strecken
- 16 Fahrzeuge
- 4 Tageszeiten
- 4 Spielmodi
- 2 Multiplayer-Modi



Auf den langen Strecken durchfahren Sie mit Ihrem PS-Boliden auch manch **malerisches** Dörfchen.

Friedliche Gegner

Die sieben Gegner verhalten sich während der Rennen äußerst fair. Sie haben prinzipiell nur ihre eigenen Bestzeiten im Kopf und lassen Sie friedlich Ihre Runden



Eine der für das Spiel typischen **Spitzkehren**.

drehen. Nur wenn Sie es selbst darauf anlegen oder unglücklich die Ideallinie eines Konkurrenten kreuzen, kommt es zu Kollisionen. Heftige Kontakte mit der



Da die Gegner stur auf ihrer Ideallinie bleiben, sind **Überholmanöver** kein großes Problem.

Fahrbahnbegrenzung sind aufgrund der enorm anspruchsvollen Streckenführung dagegen immer drin. Besonders realistisch ist das Crashverhalten allerdings nicht. Entweder landen Sie nach einem Salto wieder auf allen Vieren und können ohne Zeitverzögerung weiterbrausen, oder Ihr Wagen vollführt ein leicht übertriebenes Überschlagspektakel. Jeder Unfall ist Ihrem Untersatz deutlich anzumerken; er verformt sich immer stärker, bis er einem zerknüllten Blatt Papier ähnelt. Die dynamischen Verformungen sind neben den Echtzeitspiegelungen an der Heckscheibe aber das einzige Highlight der ansonsten langweiligen Rennschlitten. Insgesamt 16 Brummer stehen zur Auswahl, die sich zum Teil in

den Fahreigenschaften unterscheiden. Selbst tunen oder einstellen dürfen Sie nichts.

Nur Einzelrennen

Leider hat Kalisto auf einen Meisterschaftsmodus völlig verzichtet. Sie können auf Zeit fahren – inklusive eines auf eine Runde beschränkten Ghost Modus – oder treten auf einer einzelnen Strecke gegen das restliche Feld an. Alle siebzehn Kurse sind von Anfang an zugänglich, was der Motivation leicht abträglich ist, da der »Was kommt als nächstes?«-Faktor einfach fehlt. Für Mehrspieler-Rennen ließen sich die Franzosen von Psygnosis' **Destruction Derby** inspirieren. Neben einem normalen Rennen für bis zu 16 Mitspieler wartet in einer speziellen Arena die Meute zum Smash-Wett-

Michael Galuschka



Ich krieg' die Kurve nicht

Uff, ist das schwierig! Selbst PC-Piloten mit Benzin im Blut haben

in den höheren Levels große Mühe, überhaupt den Anschluß ans Feld zu halten. Profis finden somit in Ultimate Race Pro die ultimative Herausforderung, doch Rennspiel-Neulinge werden dauergefrostet. Ein variabler Schwierigkeitsgrad hätte hier wirklich gute Dienste geleistet.

Eines kapiert' ich irgendwie nicht: Warum setzen manche Entwickler den Begriff »Arcade Racer« immer mit »auf vieles verzichten müssen« gleich? Zum wiederholten Male beschlich mich beim Testen das ungute Gefühl, kein komplettes Programm vor mir zu haben. Das Fehlen einer anständigen Meisterschaft ist ebenso ein dicker Klops wie die häßlichen Autos. Doch befände ich mich erst mal auf der Straße, ist der Groll schnell verfliegen. Die Fahrzeuge lenken sich nahezu perfekt und folgen herrlich direkt sogar den kleinsten Lenkbewegungen. Wurde eine haarige Kurve im eleganten Drift perfekt gemeistert, ist die Befriedigung so groß wie in kaum einem anderen Rennspiel.

bewerb auf Sie. Hier geht es ausschließlich darum, die Bleckkleider der Konkurrenz so nachhaltig zu deformieren, daß Sie am Schluß als Letzter übrig bleiben. **MG**



Die **Tageszeiten** wechseln während eines Rennens.

Ultimate Race Pro

Genre: Rennspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Kalisto
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 3 bis 340 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133	Pentium 166 MMX	Pentium 200 MMX
16 MByte RAM, 8fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD
DirectX 5.0	3D-Karte	PowerVR-Karte

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Sehr gut
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer		Befriedigend



Launiger Rennspaß für Vollprofis.

Wenn der Benzinpreis keine Rolle spielt

Test Drive 4

Zwei Autowelten prallen aufeinander:
Übernehmen Sie das Steuer hochmoderner
Sportwagen oder amerikanischer
Hubraumprotze aus den Roaring Sixties.

Obwohl die USA nicht gerade als Geburtsort hochkarätiger Sportwagen bekannt sind (eine Ausnahme ist die Corvette), sind schnelle Flitzer aus dem Land des strengen Tempolimits zur

Zeit als Versoffungsobjekt äußerst beliebt. Accolade setzt dem Trend jetzt die Krone auf: In **Test Drive 4** dürfen Sie neben der aktuellen US-Modellgarnitur auch die klassischen Halbstarke-Unter-



Mit der Viper durch München. Die ziemlich armselige Stange rechts im Bild soll tatsächlich den Fernsehturm darstellen.

sätze vergangener Zeiten zu einer Spritztour ausführen. Namen wie Chevrolet Chevelle, Plymouth Hemi Cuda oder Chevi Camaro Bj. '69 lassen jedem Fan Freudenstränen in die Augen steigen. Dabei sorgen aufgeblasene Big-Block-Maschinen mit PS-Zahlen jenseits der 500 dafür, daß Carrera-Fahrer beim Ampelstart solcher Hubraummonster nur noch Rauchschwaden am Horizont

entschwinden sehen. Nicht umsonst ist als Spezialmodus ein Dragstrip auf einer Viertelmeile mit im Programm.

Nur Vollgas zählt

Das Zusammentreffen des hochkarätigen Feldes – als Nicht-Amischlitten geben sich ein Jaguar, ein TVR und ein Nissan die Ehre – hat natürlich nur einen Zweck. Getreu dem Prinzip der Cannonball-Rennen werden die Traumschlitten »probegefahren«, was das Zeug hält. Sieger ist, wer als Erster eine von sechs auf der ganzen Welt verteilten Strecken durchweilt. Mehrere Meisterschaftsmodi der Straßennetz stehen dabei zur Auswahl. Sie unterscheiden sich jedoch nur im Schwierigkeitsgrad und in der Zählweise – mal gibt's Punkte für den erreichten Platz, mal werden die gefahrenen Etappenzeiten addiert. Das Gaspedal wird ohne Rücksicht auf öffentlichen Verkehr oder die Polizei durchgetreten. Letztere nimmt zwar (meist erfolglos) die Verfolgung auf, mehr als eine läppische Stop-and-go-Strafe verhängt sie jedoch nicht. Schlimmer ist da schon der Blechkontakt mit den zahlreich herumrollenden Sonntagsfahrern. Selbst bei harmlosen Kollisionen

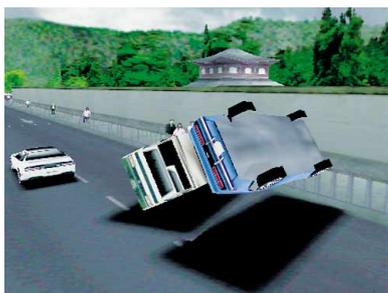


Fliegen ist schöner: In San Franziskos Hafenviertel sind ein paar gewaltige Sprünge zu bewältigen.

legt Ihr Renner oft dermaßen gewaltige Saltos hin, daß sich der Pilot die Bäume von oben ansehen kann. Selbst bei heftigsten Überschlägen bleibt das Blechkleid aber unversehrt – dauerhafte Geschwindigkeitseinbußen haben Sie also nicht zu befürchten.

Stippvisite in München

Um dem mehrere Millionen Mark teuren Fuhrpark einen würdigen Rahmen zu geben, wurde an Pisten nur das Beste berücksichtigt. Sie schlittern über die Prachtstraßen von Washington und Kyoto, stattdessen der Schweiz einen Besuch ab und hüpfen wie ein Skiflieger über die Hügel von San Franzisko. Als Höhepunkt geht es dann auch noch ab in unsere Redaktionsheimstatt München: Ein Stückchen Autobahn konnten sich die Boys von Accolade einfach nicht entgehen lassen. Wer genau hinsieht, entdeckt bei über 300 km/h sogar das Olympiastadion und den Fernsehturm – im wirklichen Leben darf man



Kollisionen sind äußerst zeitraubend.



Nachts und ohne Scheinwerferlicht werden die Strecken noch happiger.

sich beide Bauwerke vom Mittleren Ring aus meist im Dauerstau ansehen. Die Streckengrafik schwankt allerdings zwischen »super Stimmung« und »würg«; ohne 3Dfx-Karte sollten Sie sich **Test Drive 4**

prinzipiell nicht antun. Für die Edelkarossen gilt ähnliches: Dank gut gelungener Texturen erkennt man die jeweiligen Typen sofort als



Der Pitbull-Mini ist das beste Auto, aber nur als Bonus erhältlich.

solche wieder. Das eigentliche Polygonmodell ist dagegen relativ undetailliert geraten und läßt viele Einzelheiten einfach außen vor.

Keine Lust auf scharfe Kurven

Die Fahrphysik wurde von den Entwicklern bewußt einfach gehalten. Allerdings zeigen selbstgelenkte Boliden eine gewisse Abneigung gegen scharfe Biegungen. Will man nicht an die nächste Hausmauer klatschen, bleibt nur ein heftiges Bremsmanöver. Das wiederum mögen die Fahrzeuge, egal ob alt oder neu, gar nicht. Sie brechen sofort hektisch mit dem Heck aus und lassen sich weder wieder einfangen, noch im Drift um die Kurve bugsilieren. Die Computerfahrer



Im Drogen-Modus hält man es nicht lang aus.

haben mit diesem Problem seltsamerweise weniger zu kämpfen, weshalb eine Netzwerkpartie ungleich viel mehr Spaß macht.

Originell sind die zahlreichen Cheatmodi. Mit ihnen schrumpfen zum Beispiel die Autos auf Matchbox-Größe, oder das Geschehen läßt sich aus der Vogelperspektive und in Schwarzweiß bewundern.

Michael Galuschka



Testfahrt bestanden

Auf den ersten flüchtigen Blick wirkt Test Drive 4 absolut hochglanzpoliert. Doch wie beim Gebrauchtwagenhändler um die Ecke offenbaren sich erst nach einer ausgiebigen Probefahrt ein paar Kratzer und Beulen. Mich stören besonders die Höchstgeschwindigkeits-Abschnitte: Der Slalom um die Sonntagsfahrer verkommt jenseits der 300 Sachen zu einem reinen Reaktionstest. Selbst flinke Augen können Unfälle da nicht mehr verhindern. Richtig sauer werde ich, wenn schon bei leichten Türklinkenstreifern die Supersportler wie Gumbibälle durch die Luft fliegen.

Fun dank Muscle Cars

Wer den Einarbeitungsaufwand einer F1 Racing Sim scheut, liegt bei Test Drive 4 sicherlich richtig. Es erinnert stark an den Stallkollegen Need for Speed 2 SE, kommt allerdings nicht an dessen gepflegtes Fahrgefühl heran. Mal was anderes ist die Fahrt mit Muscle Cars aus den 60ern und 70ern. Alleine schon dadurch hat TD 4 auf jeden Fall seine Existenzberechtigung.

Extra-verrückt ist der sogenannte Drogen-Modus, in dem die ganze Umgebung ständig übelkeitserregend wabert und sich im Kreise dreht. Danach ist man fast reif für den Doktor... **MC**

Test Drive 4

Genre: Rennspiel	Hersteller: Accolade
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene	System: Windows 95
Sprache: Deutsch	Anleitung: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark	Festplatte: 220 oder 260 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)	
3D-Karten: <input type="radio"/> Direct 3D <input checked="" type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition	

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 166	Pentium 233 MMX
16 MByte RAM, 2fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD
DirectX 5.0	3Dfx-Karte	3Dfx-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut

Simplel, aber schön und schnell.



Eingebrochen

NHL Open Ice

Man nehme die Grundidee von Eishockey und reduziere sie auf das mögliche Minimum – fertig ist die NHL-Interpretation à la Open Ice.



Sind die Spieler gut drauf, wird die Partie feurig.

Sie sterben anscheinend nie aus – die Automatenumsetzungen des Spielhallengiganten Midway. Vor ein paar Monaten bereicherte das

erstaunlich kurzweilige **NBA Hangtime** GTIs Angebot. Praktisch das Gleiche in Weiß ist **NHL Open Ice**. Hier wie dort stehen sich statt der üblichen Fünfer-Teams gerade mal jeweils zwei Feldspieler gegenüber.

neckisch aufbereitet wird. Für jede gelungene Aktion steigt ein sogenanntes Hot-Meter wie ein Fieberthermometer an. Landet ein Spieler bei vollem Hot-Meter einen Treffer, ist er »On Fire« und wirbelt bis zum nächsten Gegentor mit besonderem Elan durch die Verteidigungsreihen.

deren Widerstand kontinuierlich zunimmt. Ihre Erfolge werden über ein umständliches Namen-Geburtsdaten-System gespeichert.

Zwei gegen zwei

Daß bei dieser Konstellation jeder Versuch eines gepflegten Paßspiels nur scheitern kann, ist selbstredend. Die vier Kufencracks mit der Animationseleganz von Hampelmännern drängeln sich meist allesamt auf einem bierdeckelgroßen Bereich um den Puck und tragen mit dem so entstehenden Pixelknäuel dazu bei, das hektische Treiben auf dem Eis noch konfuser zu machen.

Kaum NHL-Flair

Midway besitzt eine NHL-Lizenz mit allen Logos und Original-Spielernamen. Wegen der kleinen Teams, der klobigen VGA-Auflösung und des nicht vorhandenen Saisonmodus kommt sie aber kaum zum Tragen. Statt der 82-Spiele-Tortur wie im richtigen Eishockey-Leben ist der Weg zum Stanley Cup hier etwas einfacher. Sie treten nacheinander gegen alle Konkurrenten an,



Nach einem Match wird der Spieler des Tages gewählt.

Bis zu vier menschliche Akteure können an einem PC antreten; bevorzugt mit einem Gravis-Grip-System oder vier aneinandergeschlossenen Sidewinder-Pads. Modem- oder Netzwerkverbindungen sind **NHL Open Ice** allerdings fremd. **MC**



Typisch: Wie bei den Vorgängern können Sie den Kopf auf Kürbisgröße aufblasen.

Michael Galuschka



Eiskalter Schrott

Oje, welchem Esel ist es denn da zu wohl geworden? Dieses häßliche, unspielbare Etwas unterbietet den annehmbaren Hangtime-Bruder in jeder Beziehung – GTI wird schon wissen, warum sie nur drei winzige Screenshots auf die Packungsrückseite druckt. Während man sich auf dem Basketballfeld nicht zuletzt der einfallsreichen Dunks wegen die Bälle eine Zeitlang ganz gerne um die Ohren drosch, möchte man Open Ice sehr bald am liebsten eine Matchstrafe verpassen. Bully – und nach ein paar Sekündchen wirrem Puckgebolze zappelt die schwarze Gummischeibe meistens schon im Netz. Ob im eigenen oder gegnerischen ist dabei irgendwie egal; warum es überhaupt gescheppert hat, wissen sowieso nur die Design-Götter.

Wenigstens kommen auch Besitzer knopfschwacher Joypads auf ihre zweifelhaften Kosten. Mehr als drei verschiedene Aktionen gibt es nämlich nicht, wodurch **NHL Open Ice** auch für Tastaturverehrer noch vernünftig zu steuern ist. Der neben Schuß- und Paßtaste dritte Button ist mit dem Turbo belegt, der wenigstens ein bißchen Pfiff in die Sache bringt. Neben einem normalen Spurt läßt der so befeuerte Spieler in Verbindung mit der Schuß-taste einen bandenbrechenden Schlagschuß vom Stapel, der mit immer wieder neuen Animationen

NHL Open Ice

Genre: Action-Sportspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Englisch
Preis: ca. 80 Mark
Spieler: Einer bis vier (an einem PC)

Hersteller: Midway
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 20 MByte

3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75	Pentium 133	Pentium 166 MMX
8 MByte RAM, 2fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD
DirectX 3.0	DirectX 3.0	DirectX 3.0

Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Befriedigend

Mies aussehende Eishockey-Katastrophe.



Schmissiges Basketball mit Simulationshäppchen

NBA Action 98

Das zweite Produkt in Segas Sportspielreihe setzt auf eine Mischung aus Action und Anspruch.



Weitwürfe haben eine gute Trefferquote.



Schöne Dunks sieht man sich im Replay noch mal an.

Michael Galuschka



Geglückte Mischung

Wirklich eine überraschend gute Alternative zur übermächtigen NBA-Reihe von EA

Sports, die uns da kredenzt wird. Der Spielablauf ist flott, ohne Einsteiger zu überfordern, die Steuerung ausgefeilt, ohne überladen zu wirken. NBA-Hangtime-Fans seien gewarnt: NBA Action ist nicht das simple Korbgedresche, das vom Titel suggeriert wird. Durchdachtes Paßspiel und sorgsame Verteidigung sind mindestens so wichtig wie krachende Dunkings. Ein technisches Foul setzt es für die Grafik. Wann schaffen es die Sega-Jungs endlich, den 3D-Support gleich mit in die Schachtel zu legen und nicht erst ein halbes Jahr später einen Patch nachzuliefern? Zumal die Direct-Draw-Version optisch keinen herausragenden Eindruck macht, obwohl sie recht Hardware-hungrig ist. Trotzdem ist NBA Action für jeden Basketballfan interessant und schafft als erstes Programm seiner Art den Spagat zwischen Action und Simulation.

Die zahlreichen Basketballfans mußten sich bislang mit nur zwei ansprechenden Titeln zufriedengeben, die zudem unterschiedlicher nicht sein könnten. Zum einen EA Sports berühmte NBA-Live-Reihe, die extreme Spieltiefe bietet. Zum anderen NBA Hangtime, das ausschließlich auf schnelle Action abzielt. Sega Amerika kam nun auf den Gedanken, einen spielbaren Kompromiß aus beidem zu designen. Das Ergebnis heißt NBA Action 98 und erfüllt die Vorgabe recht ordentlich.

Kein Schnickschnack

Das Programm wirkt wie ein typischer NBA-Live-Konkurrent. Als Intro gibt's ein paar grobpixelige Videos; die NBA-Lizenz und digitalisierte Spielerportraits dürfen auch nicht fehlen. Die Akteure bekamen wirklichkeitsnahe Profile verpaßt, was sich auf dem Spielfeld auch durchaus bemerkbar macht. Die Spielmodi verzichten auf überflüssigen Tand, lassen es jedoch an nichts wirklich Wichtigem fehlen. Sie dürfen sich zuerst an einem Freundschaftsspiel versuchen, eine komplette Saison in Angriff nehmen oder gleich in die laufenden Play-Offs einsteigen.

Passen und Werfen

Schnelle Korberfolge sind mit Übung keine große Kunst. Blinde Alleingänge sollten

trotzdem nicht die Regel sein; ohne Paßspiel überlebt keine Mannschaft lange. Ist weder eine Abgabe noch ein Korbwurf gerade sinnvoll, legt der Spieler per Knöpfchendruck einen Sprint aufs Parkett oder zeigt ein paar hübsche Dribblings. Leider verzichtet Sega auf 3D-Unterstützung. Ein

Patch ist zwar geplant, doch bis dahin müssen Sie mit detail- und effektarmer Spielgrafik vorliebnehmen. Lediglich die individuellen Gesichtstexturen überzeugen, dafür ruckelt das Geschehen in SVGA und Hicolor selbst auf einem MMX-200er noch leicht vor sich hin. **MC**



Die schlichte Hallengrafik ist weit vom NBA-Standard entfernt.

NBA Action 98

Genre: Action-Basketball Hersteller: Sega
 Anspruch: Fortgeschrittene System: Windows 95
 Sprache: Deutsch Anleitung: Deutsch
 Preis: ca. 70 Mark Festplatte: 0 bis 102 MByte
 Spieler: Einer bis zwei (Netzwerk), bis vier (an einem PC)
 3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 166	Pentium 233 MMX
16 MByte RAM, 2fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD
DirectX 5.0	DirectX 5.0	DirectX 5.0

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut

Nicht schön, aber gut spielbar.





Rennspiel-Erweiterung der 3. Dimension

Pod – Back to Hell

Noch mehr Freude am Fahren: Neue Strecken und Vehikel für das ungewöhnliche Rennspiel Pod.

Kein anderes Rennspiel scheidet die Geister so sehr wie **Pod**. Während die einen die bizarre Farbgebung ebensowenig schätzen wie

Abgefahrene Kurse

Das Add-on bietet 19 Strecken, drei davon sind komplett neu. Darunter fin-

Friedhof mit düsteren Grabsteinen und stoßen mitten auf der gruftigen Rennstrecke auf einen gefolterten Polygon-Zombie.

Nonsens-Neuwagen

In 23 neuen Boliden dürfen Sie um die Wette fahren. Etwa die Hälfte davon sind ernsthafte Flitzer, die mit schnellen Gegenspielern mithalten können. Die andere Hälfte fällt eher in die Kategorie gehobener Blödsinn. So jagen Sie als hässliche Hexe auf einem Besen oder als lila Fledermaus den Rundenrekord. Dann wieder überholen Sie die Konkurrenz mit einem von vier witzigen Segelbooten auf Holzrädern.

Neben den Strecken und Fahrzeugen patcht **Back to Hell** Ihr bestehendes **Pod** auf die neueste Programmversion, was vor allem für Teamspieler interessant ist. **PS**

Peter Steinlechner



Höllischer Fahrspaß

Obwohl seit der Veröffentlichung von **Pod** vor gut neun Monaten eine ganze Reihe richtig guter Rennspiele erschienen ist, hält sich die schräge Endzeit-Raserei mit dem fast perfekten Fahrgefühl noch immer hervorragend. Die Strecken in **Back to Hell** bringen einige **Pod**-Stärken sogar erst richtig zum Vorschein.

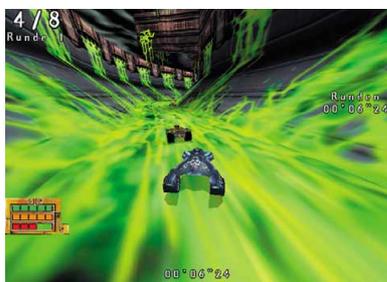
Mit der Realität haben die neuen Kurse wenig gemein, machen fahrerisch aber einen Höllenspaß. Allerdings sind nicht alle wirklich gelungen. In einigen erkennt man vor lauter Grafik-Firlefanz schier den Weg nicht mehr. Andere hingegen verführen zu gewagten Sprüngen, waghalsigen Manövern in engen Kurven und locken auf die Suche nach versteckten Geheimrouten und Abkürzungen. Wer in **Pod** noch immer seine Runden dreht, sollte an **Back to Hell** nicht vorbeifahren – zumal mit rund 25 Märkern auch der Preis stimmt.



Der Rennkurs als Geisterbahn: Allerlei makabre Details auf dem Hellway-Kurs.

die oft ungewohnte Streckenführung, lieben andere gerade die eigenwillige Stimmung. Eines gestehen aber beide Parteien der futuristischen Flitzererei zu: In Sachen Fahrgefühl und Steuerung hält **Pod** locker den Kontakt zur Genrespitze. Schon länger können Sie für das endzeitige Rennspiel zusätzliche Strecken und Vehikel von der

den sich Skurrilitäten wie ein Parcours, der Sie über einen langen Sandstrand an Palmen vorbei in mittelalterliche



Grellgelb glüht Schleim auf der Strecke.

Ubi-eigenen Web-Seite auf den heimischen Computer laden. Jetzt veröffentlicht der Hersteller diese Goodies mit einigen Extras unter dem Titel **Back to Hell** auf CD.

Schlösser führt. Ein quietschbunter Kurs greift Casinoelemente auf und läßt Sie über Roulett-Tische brettern. Im gruftigen Hellway flitzen Sie durch einen gigantischen

Pod – Back to Hell

Genre: Add-on
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 25 Mark
Hersteller: Ubi Soft
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 8 bis 200 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Split-Screen), bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133	Pentium 166	Pentium 166
16 MByte RAM, 4fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte	32 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	<input type="checkbox"/>	Gut
Sound	<input type="checkbox"/>	Befriedigend
Bedienung	<input type="checkbox"/>	Sehr gut
Spieltiefe	<input type="checkbox"/>	Gut
Multiplayer	<input type="checkbox"/>	Sehr gut



Für **Pod**-Fans ein absolutes Muß.

Cart und Nascar in einem Spiel

Andretti Racing

Die zwei populärsten US-Rennserien präsentiert von der Andretti-Dynastie – da sollte eigentlich nicht viel schiefgehen.

Die Playstation-Umsetzung **Andretti Racing** läßt Sie sowohl in das Monocoque eines filigranen Indy-Car-Flitzers als auch in das Cockpit eines sperrigen Nascar-Renners steigen. Etwas seltsam wirkt die Halb-Lizenz,

die EA ergattern konnte. Während fast alle Indy-Car-Piloten Originalnamen tragen, steht bei den Stockcars außer Geoff Bodine kein bekannter Name auf den Starterlisten.

Streckenallerlei

Ähnlich verwirrend ist die Sachlage bei den insgesamt 16 Strecken, die recht unterschiedliche Anforderungen an Ihr Fahrkönnen stellen. Teilweise handelt es sich um die echten Pisten, größtenteils wurden aber real existierende, zumeist europäische Kurse unter neuem Namen in die USA verpflanzt und mit zusätzlichen Objekten am Streckenrand vollgepflastert. Die Boxengassen sind nicht nur zur Dekoration da, sondern verhelfen den (je nach voreingestelltem Schadensgrad) mehr oder minder stark deformierten Boliden zu neuer Frische. Häufige Kollisionen liegen denn auch weniger an der bewußt einfach gehaltenen Steuerung, sondern vielmehr an den extrem aggressiv fahrenden Gegnern. Die rauschen Ihnen lieber in die Kiste, als die Kurve in der Ideallinie zu bewältigen.

Stottersound

In einem auf wenige Punkte beschränkten Setup-Menü können Sie Ihren Schlitten an die Strecke anpassen. Natürlich sollten auf einem Oval die Flügel so flach wie möglich sein. Im Gegensatz zu



Die **Lens Flares** sind leicht übertrieben und behindern den Durchblick.

komplexen Simulationen sind die Einstellungen am Fahrzeug aber nur ganz selten entscheidend für wirklich gute Rundenzeiten.

Andretti Racing unterstützt 3D-Grafikkarten nach dem Direct3D-Standard. Schneller wird die Raserei dadurch kaum, durch gefilterte Texturen und einige zusätzliche Effekte aber deutlich schöner. Allerdings unterlief den Programmierern ein grober Bug: Selbst auf schnellen Rechnern ist die Framerate erheblich davon abhängig, wie aufwendig

die Szenerie ausfällt. Rauchschwaden von durchdrehenden Rädern bringen die Grafik (und mangels Systemressourcen auch den Sound) fast zum Stillstand. **MC**



Für **Crash-Fans** ist Andretti Racing eine gute Wahl.



Ohne 3D-Karte ist die Grafik nicht schön.

Michael Galuschka



Arm an Höhepunkten

Erinnert sich noch jemand an Speed Haste vom letzten Jahr?

Nicht? Jenes Rennspiel setzte auf das gleiche Konzept, war noch eine ganze Ecke schlechter und ebenfalls von Electronic Arts. So wird wohl auch Andretti Racing nur genügsamen Rennsportfans länger als ein paar Stunden im Gedächtnis bleiben.

Dem Mischmasch aus verschiedenen Rennklassen, Simulations- und Action-Elementen kann ich eigentlich keine groben Mängel ankreiden, der Funke will jedoch nicht so recht überspringen. Bei der momentanen Schwemme an Rennspielen reicht es einfach nicht, ein zwar grundsolides, aber erschreckend ideenloses Produkt abzuliefern.

Andretti Racing

Genre: Rennspiel	Hersteller: EA Sports
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene	System: Windows 95
Sprache: Deutsch	Anleitung: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark	Festplatte: 114 bis 465 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)	
3D-Karten: <input checked="" type="radio"/> Direct 3D <input type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition	

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133	Pentium 200	Pentium 200 MMX
16 MByte RAM, 2fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD
DirectX 5.0	DirectX 5.0	3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Gut

Solide, etwas altbackene Action-Raserei.



Auto-Rallye der extremen Art

SODA Off Road Racing

Mit Karacho durch die Pampa – SODA bietet Rennspaß abseits der üblichen Pfade.

Wenn sich Stollenreifen zentimetertief in den Matsch wühlen und 800 Pferdestärken brüllend einen Berg erklimmen, hält entweder die Bundeswehr ein Manöver ab, oder es handelt sich um ein Querfeldein-Rennen. Die Rennspielprofis von Papyrus nahmen sich des Rallye-Themas an und präsentieren eine Simulation der amerikanischen Off-Road-Liga SODA. In **SODA Off Road Racing** brettern Sie im Buggy, im Geländewagen oder einem Allrad-Truck über zwölf wenig abwechslungsreiche Rundkurse.

Schleudertrauma

Frohen Mutes geht es an den Start, der Motor heult auf, und eine ungestüme Lenkbewegung befördert den Boliden ins Grüne. Spätestens nach dem Dreher an der ersten Kurve wird klar, daß sich die PS-Monster im Fahrverhalten von Formel-1- oder Sportwagen sehr stark unterscheiden.

Ein Tick zuviel Gas, ein wenig Übersteuern, und Sie kommen erst im nächsten Reifenstapel zum Stehen. Bis man auch nur eines der drei Fahrzeuge richtig beherrscht und

sich an einer Platzierung auf dem Treppchen erfreuen kann, sind einige Stunden Übung vonnöten.

Aufbohren und Umbauen

Trotz des einstellbaren Schwierigkeitsgrads zeichnen sich die Computergegner durch einen nahezu perfekten Fahrstil aus. Speziell auf die Strecke abgestimmtes Tuning ist daher ein Muß, wollen Sie ganz vorne mitfahren. Außerdem stellt Ihnen Ihr Team nach einer erfolgreichen Saison Upgrades wie einen leistungsstarken Motor oder bessere Stoßdämpfer zur Verfügung.



Mit dem Buggy machen die Powerslides im Schlamm am meisten Spaß.



Auf den Fantasie-Kursen brettern Sie über spektakuläre Sprünge – nicht immer erfolgreich...

nicht im Regal einmotten: Mit dem einfachen Streckeneditor schaffen Sie im Handumdrehen neue Herausforderungen. Warum allerdings auf simulierte Wetterbedingungen verzichtet wurde, ist unverständlich. Schließlich zieht dieser Sport einen großen Teil seiner Faszination aus Rennen auf regendurchweichten Pisten. In Deutschland wird das Spiel übrigens unter dem Namen **DSF Off Road Racing** erscheinen. **RS**

SODA Off Road Racing

Genre: Rennspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch i. V.)
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis sechs (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 166	Pentium 166
16 MByte RAM, 4fach CD	24 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 6fach CD
		Rendition Verité

Grafik	Ausreichend	Sehr gut
Sound	Befriedigend	
Bedienung	Gut	
Spieltiefe		
Multiplayer	Gut	

Unspektakuläres, realistisches Rennspiel.



Rüdiger Steidle



Gemischte Gefühle

SODA ist kein Spiel für zwischendurch. Einsteigen und Gasgeben wie in der Bleifuss-Reihe

führt hier nur zu Frust-Erlebnissen. Zu Beginn dreht man erst einmal Runde um Runde auf dem Trainingsparcours. Um so größer war aber das Hochgefühl, als sich endlich den Siegerkranz um den Hals hatte.

Während das Fahrverhalten der Wagen durchaus überzeugen kann, haben die Programmierer beim optischen Teil arg geschlampt: Natürlich finden Off-Road-Rennen nicht im englischen Garten statt, aber etwas ansehnlichere Strecken hätte ich mir doch gewünscht. Giftgrüner Rasen, der sich an grobpixelige Felsen schmiegt, beleidigt das Auge des Spielers. Realismus-Puristen könnten mit diesem Programm ihre Freude haben, alle anderen spielen lieber das zugänglichere Bleifuss Rallye.



Der Duke freut sich über seinen persönlichen Flipper.

Das Genre der PC-Flipper erreichte vor kurzem mit dem Erscheinen von **Pro Pinball – Timeshock** seinen Höhepunkt. Seitdem vermochte kein anderer Hersteller, Empire die Genre-Krone wieder abzugeben. Jetzt ver-

Rüdiger Steidle



Toller Fünfer

Balls of Steel ähnelt teilweise mehr einem Arcade-Automaten als dem altgedienten Flipper aus der Kneipe nebenan: Wer lange genug durchhält, darf einem Drachen die Kugel geben oder den ganzen Tisch unter Wasser setzen. Die Punktehatz ist nicht nur Selbstzweck, sondern durch die Minimissionen auch auf Dauer motivierend. Dank des fairen Tischdesigns feiern auch Einsteiger bald erste Erfolge. Am besten gefällt mir die Atmosphäre von Barbarian und Mutation, und wenn Duke Nukem cool behauptet »I got balls of steel«, bin ich im siebten Flipperhimmel. Balls of Steel ist sicher nicht die ultimative Pinball-Simulation, aber bestimmt der spaßigste PC-Flipper.

Gib mir fünf

Balls of Steel

Die Stahlbälle von GT Interactive glänzen mit spannenden Missionen und massenweise Spezialeffekten.

suchen die Pinball Wizards ein Überholmanöver – ausgerechnet mit einer Sammlung altmodischer 2D-Flipper: **Balls of Steel**.

Klassische Technik

Für die fünf Tische haben die Designer tief in den Farbkasten gegriffen: Die knallbunten Oberflächen sind mit gerenderten Objekten überladen, die teilweise aufgeklebt wirken. Während die Konkurrenz noch mit mehreren Blickwinkeln

aufwarten konnte, stehen bei **Balls of Steel** jeweils nur zwei Perspektiven zur Auswahl: In der Standardansicht scrollt der Tisch, der Kugel folgend, auf und ab. Immer wenn mehrere Bälle im Spiel sind, wird das gesamte Spielfeld auf Bildschirmgröße verkleinert, wodurch Sie auf 15-Zoll-Monitoren kaum noch Details erkennen können. Auch die Kugelphysik ist nicht ganz so exakt simuliert wie beim Kollegen **Timeshock**, gehört aber immerhin noch zu den besseren im Genre. Wirklich gut geraten ist hingegen die Sounduntermalung: Durchweg stimmige Hintergrundmusik und gelungene Sprachsamples erfreuen das Ohr des Spielers.

In geheimer Mission

Jeder der Flipper dreht sich um ein anderes Thema. Neben den beiden Sciencefiction-Tischen **Darkside** und **Mutation** jagen Sie mit Duke Nukem Aliens, vereinigen als Fantasy-Barbar die Elemente

Aufgaben der Tische. Es gilt, Wissenschaftler zu evakuieren, ein Shuttle zu steuern oder Bomben zu entschärfen. Dies wird entweder auf klassische Art und Weise mit der Kugel erreicht, oder bei Video-Spielen auf dem Punkte-Display. Teilweise vermischen



und versuchen bei **Firestorm**, einen Bombenleger zu stoppen. Die Hintergrundstories stellen nicht nur die Grafik, sondern bestimmen auch die

sich Computerspiel und klassische Flipper-Elemente: Da fangen Häuser an zu brennen, oder es krabbeln plötzlich Käfer über den Screen. **RS**

Balls of Steel

Genre: Flipper
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Englisch
Preis: ca. 90 Mark

Hersteller: GT Interactive
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: ca. 70 MByte

Spieler: Einer bis vier (an einem PC)

3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM, 4fach CD	24 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Ausreichend



Spaßiger Action-Flipper mit Überraschungen.

3D Ultra Pinball zum dritten

Der vergessene Kontinent

Mit einer kleinen Silberkugel geben Sie einem verrückten Wissenschaftler und seinen Dinohorden Saures.

Südamerika in den 50ern: Mitten über dem tiefen Dschungel stürzt ein Flugzeug ab. An Bord sind ein Abenteurer, ein junges, hübsches Mädchen und ein schlauer Professor. Das Trio überlebt und setzt seinen Weg notgedrungen zu Fuß

fort. Schon bald geschehen merkwürdige Dinge...

Was nach klassischem Grafik-Adventure klingt, ist die Vorgeschichte zu Sierras neuestem Flipper aus der 3D-Ultra-Pinball-Reihe. Schon die ersten beiden Teile warteten mit ungewöhnlichen Ideen auf, und **Der vergessene Kontinent** geht wieder neue Wege: Die Spielflächen bauen aufeinander auf. Um in einen neuen Abschnitt zu gelangen, müssen Sie die Aufgabe des aktuellen Tisches gelöst haben.

Vier kleine und ein großer Tisch

Die Story gliedert sich in drei große Teile: Nachdem der Dschungel durchquert ist, trifft das Trio auf einen geheimnisvollen Tempel. Im letzten Drittel kommen die Drei schließlich einem großwahnwitzigen Wissenschaftler und seinem Geheimnis auf die Spur.

Pro Abschnitt müssen Sie fünf Spielflächen bewältigen. Vier davon sind relativ klein, äußerst schlicht gestaltet und weisen nur wenige Elemente auf. Der fünfte dagegen, sozusagen der Königstisch, erstreckt sich über den ganzen Monitor. Er entspricht in punkto Aufwand und Vielfalt in etwa den Tables der beiden Vorgänger, erreicht aber nicht ganz deren Qualität. Sie spielen so lange, bis eine konkrete Aufgabe erfüllt ist, wie



Im Labor des Wissenschaftlers kommt es zum Showdown.

das Öffnen eines Tores oder die Befreiung eines gefesselten Mädchens.

Actionsequenzen inklusive

Am Bildschirmrand sehen Sie während eines Spiels die dilettantisch gerenderten Protagonisten und was sie am Fortkommen hindert. Ein paarmal übernehmen Sie in Mini-Actionsequenzen auch direkt die Steuerung von Rex, dem Maulhelden im Trio. Die Einlagen kommen über unteres Niveau



Einer der fünf Dschungeltische.

aber ebensowenig hinaus wie die deutsche Sprachausgabe. Sie lässt sich glücklicherweise ausschalten, wodurch die hervorragende Musikbegleitung so richtig zur Geltung kommt. **MG**



Helfen Sie Rex mit Ihren Treffern durchs Labyrinth.

Michael Galuschka



Gute Idee, schwache Tische

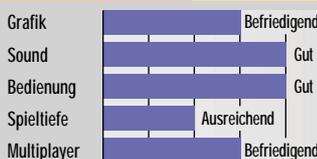
Schade, aber da wurde eine interessante Idee etwas leichtfertig ver-

siebt. Der Ansatz, die einzelnen Abschnitte levelartig aufeinander aufzubauen, ist noch ziemlich unverbraucht. Allerdings hapert's am Spieldesign: 15 Tische klingen nach viel, doch meistens muß man immer wieder die gleichen Ziele treffen. Nach zwei Minuten ist der Level dann entweder geschafft oder geht einem gewaltig auf den Geist. Nur die drei aufwendigen Haupttische machen längere Zeit Spaß und hieven den vergessenen Kontinent knapp ins Mittelfeld. Noch mehr als die Vorgänger ist er an Spieler gerichtet, die sich nur wenig für klassische Flipper interessieren.

Der vergessene Kontinent

Genre: Flipper
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Sierra
System: ab Windows 3.1
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 25 bis 75 MByte
Spieler: Einer bis vier (an einem Rechner)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
486/66	Pentium 100	Pentium 133
8 MByte RAM, 2fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD Pinball-Controller



Mehr Quantität als Qualität.



World Wide Rally

In nur 30 Minuten um die ganze Welt.

Mit Vollgas schlittert unser Porsche 911 in die Kurve, als sich von schräg hinten ein Jeep an uns vorbeimogeln will. Hinter dem Steuer: Niemand. Kein Wunder, daß der Geländewagen binnen kurzem aus der Fahrerinne purzelt und noch zwei

Konkurrenten mit sich reißt. Dieses Schauspiel wiederholt sich auf allen 15 Streckenabschnitten der **World Wide Rally**. Meistens schalten sich die Gegner entweder gegenseitig aus, oder sie hoppeln nach einem sanften Rempler freiwillig von der Piste. **MIC**

Michael

Sterbenslangweilig

Das Positive vorweg: World Wide Rally ist rasend schnell. Doch um welchen Preis? Die Landschaft sieht spektakulär unspektakulär aus, und die Wagen bestehen aus wackeligen Polygonen. Dafür dauerte mein Rally-Alptraum pro Durchgang auch gerade mal eine halbe Stunde. Dann hatte ich mit Dauergas auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad die Meisterschaft in der Tasche. Langweiliger geht's nimmer.



Nur ein wenig Gas, und die Gegner **fliegen** aus dem Verkehr.

Genre: Rennspiel
Anspruch: Einsteiger
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 50 Mark
Hersteller: CDV
System: MS-DOS
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 20 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

486 DX4/100	Pentium 90	Pentium 100
8 MByte RAM, 2fach CD	8 MByte RAM, 4fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Mangelhaft



Technisch und spielerisch überholt.