

# Sport

Michael Galuschka



## Fernsehen statt fahren

Neue Saison, neues Glück: Dieses Motto gilt nicht nur für WM-Titeljäger Schumi und seine Anhänger, sondern noch mehr für die Hersteller entsprechender Software. Denn mögen die RTL-Einschaltquoten auch ständig neue Rekordzahlen erreichen, die F1-Spiele der letzten Jahre erwiesen sich seltsamerweise nicht gerade als Verkaufsschlager. Bei etlichen Gurken kann ich das auch gut verstehen; die Psygnosis-Beiträge waren für den PC wohl zu arcadelastig und Sieras **Grand Prix Legends** wiederum nicht zugänglich genug.

Doch selbst die makellosen **Racing Sims** von Ubi Soft waren keine Verkaufsschlager, und das macht mich dann schon etwas nachdenklich: Glotzen selbst die 30 Prozent PC-Besitzer unter den Deutschen lieber Formel 1, anstatt sich mal selbst hinter virtuelle Steuer zu klemmen? Im Sommer wissen wir mehr. Denn falls selbst der EA-Sports-Beitrag **F1 2000** und der Platzhirsch **Grand Prix 3** nicht die Charts stürmen, scheint meine These zu stimmen, und die F1 ist für den PC ein totes Thema.

## 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	Anstoss 3	Manager	4/00	87%
7	Colin McRae Rally	Rennspiel	10/98	87%
8	Racing Sim 2	Rennspiel	11/98	87%
9	Links LS 2000	Sportspiel	1/00	86%
10	Superbike 2000	Rennspiel	4/00	86%
11	Kicker Fußball Manager	Manager	11/99	85%
12	Sega Rally 2	Rennspiel	11/99	85%
13	Need for Speed 5	Rennspiel	NEU	84%
14	Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	84%
15	Nascar Racing 3	Rennspiel	12/99	83%
16	Midtown Madness	Rennspiel	7/99	82%
17	Tiger Woods 99	Sportspiel	11/98	82%
18	Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	12/98	81%
19	Rally Championship 2000	Rennspiel	2/00	79%
20	Pro Pinball: Fantastic Journey	Flipper	2/00	79%
21	Fußball International 2000	Sportspiel	10/99	78%
22	Superbike World Championship	Rennspiel	4/99	78%
23	Supreme Snowboarding	Sportspiel	1/00	77%
24	Bundesliga Stars 2000	Sportspiel	9/99	77%
25	Links Extreme	Sportspiel	8/99	77%

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

Need for Speed 5 .....	106
Technik-Check .....	109
Honda	
Moto Cross GP .....	110
Slam Tilt	
Resurrection .....	110
Dirt Track Racing .....	110

Nichts als Porsche

# Need for Speed 5



Für Porsche-Fans wird ein Traum wahr: Erstmals dürfen sie in einem PC-Rennspiel ausschließlich mit Karossen der weltberühmten deutschen Sportwagenschmiede die Driftgrenze ausloten.

## Facts

- 14 Strecken
- über 80 Porsche-Modelle
- 4 Spielmodi
- 3 Schwierigkeitsgrade

**E**in Mann muß in seinem Leben ein Haus bauen, einen Sohn zeugen und einen Baum pflanzen – sagt zumindest eine asiatische Weisheit. Im modernen Deutschland existiert für das starke Geschlecht aber eher das Leitbild Villa kaufen, Supermodel

heiraten und Porsche fahren. Das Problem dabei: Für Villa und Porsche fehlt meist das Geld, und ohne Haus und Auto läuft auch bei der Schönheit nix. Zumindest bei einem Dilemma kann Electronic Arts weiterhelfen. Schon für unter 100 Mark dürfen Sie in **Need for Speed: Porsche** – dem inzwischen fünften Teil der Serie – mit über 80 Sportwagen aus dem

schwäbischen Zuffenhausen Ihre Runden drehen.

## Zurück zu den Wurzeln

»Runden drehen« ist eigentlich der falsche Ausdruck. Denn was viele **NFS**-Anhänger seit dem zweiten Teil vermißten, feiert nun endlich sein Comeback: Strecken, die statt im Kreis von A nach B durch herrliche Landschaften

führen. Sie kommen also nicht mehr im Zwei-Minuten-Takt an den immer gleichen Stellen vorbei, was dem ganzen einen Hauch von Rallye-Flair verleiht. Die Designer gaben sich bei den insgesamt 14 in Europa angesiedelten Kursen alle Mühe, die Konzentration des Piloten von der eigentlichen Piste abzulenken. Tosende Wasserfälle, verschlafene Fi-



Im giftigen Porsche 911 Turbo 3.6 rasen wir über die Prachtstraßen der Côte d'Azur.





Die **Computerpolizei** nimmt den Spieler-Wagen gezielt aufs Korn. Ein Strafzettel ist so gut wie sicher.

scherdörfchen, wunderschön gestylte Waldstrecken oder düstere Industrieanlagen sind mit viel Detailliebe umgesetzt und sorgen damit für eine prächtige Kulisse. Zusammen mit den deutlich verbesserten Texturen und den wunderbaren Farb- und Lichtspielen auf der Strecke hat sich das Programm deshalb einen GameStar für Prachtgrafik redlich verdient.

## Christian Schmidt



### Spaßsorte Super Plus

Der Benzinpreis klettert stramm

nach oben, und ich stehe unentschlossen an der Zapfsäule: Zum Preis einer Tankfüllung kriege ich inzwischen auch ein Spiel wie Need for Speed 5. Und kann damit alles machen, was mir im echten Leben nicht vergönnt ist: einen Porsche fahren und hemmungslos rasen. Noch dazu in traumhaft schönen Gegenden.

Mir als Sonntagsfahrer ist es egal, wenn sich der Digi-Porsche auf der Piste nicht exakt so verhält wie sein reales Vorbild. Lieber feiere ich dank der flachen Lernkurve schnelle Erfolge und kitzle mit jeder Fahrt noch ein paar Sekunden mehr raus. Unkomplizierter Sofort-Spaß auf schicken Strecken – in dieser Disziplin ist Need for Speed 5 unübertroffen.

## 50 Jahre Porsche

Am Spielablauf selbst hat sich wenig getan. Anstatt sich, wie im vierten Teil, durch nach Leistung getrennte Fahrzeugklassen zu hangeln, durchleben Sie nunmehr im »Evolution« genannten Karrie-

remodus die verschiedenen Zeitepochen der Werks-geschichte. Das karge Grundkapital reicht nur für Porsches Erstlingswerk, den 356 von 1950, in der Basisausführung. Mit den ersten Erfolgen fließen die Preisgelder, die Sie entweder in Reparaturen, Tuningteile oder schnellere Untersätze reinvestieren. Dabei dachte EA verstärkt an Kleingeister und Buchhalter-Typen: Anstatt einfach komplette Aufrüst-Kits zu montieren, dürfen Sie sich nun durch insgesamt über 700 einzelne Komponenten vom besseren Luftfilter über Leichtbau-Motorhauben bis hin zu Sportfahrwerk und Extras-Turbolader buddeln. Die Wühlerei wird schnell zur Quälerei, da Sie jedes Teil nicht nur gesondert einkaufen, sondern auch noch am Wagen befestigen müssen.

## Eil-Lieferung

Die Plackerei sowie der finanzielle Mehraufwand lohnen sich aber unbedingt: In der Serienversion sind viele Modelle fast unfahrbar und taugen selten zu mehr als der roten Laterne. Falls die schlechten Plazierungen aber an den mangelnden Fähigkeiten des Piloten liegen, sollten Sie statt des Evolutionsmodus' besser eine Karriere als Werks-Testfahrer einschlagen. Dann bekommen Sie in kleinen

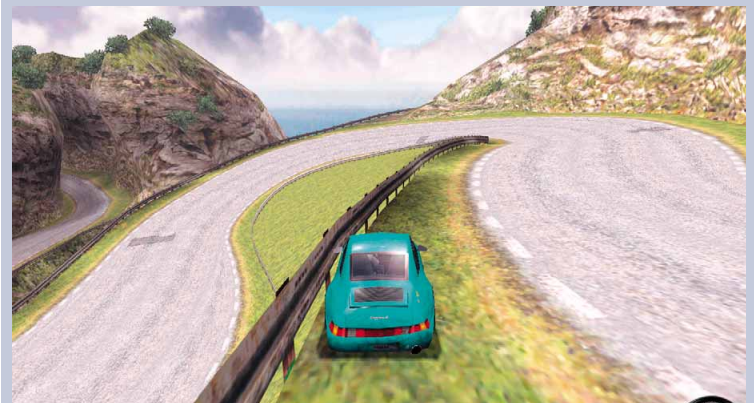
## Aus dem Fotoalbum eines Porschisten



50er-Jahre-Flair pur: Im **356er** vor einem idyllischen Fischerdörfchen.



Porsches ungeliebter **914er** läßt's im heimischen Schwarzwald krachen.



Ein bereits leicht zerbeulter **911er** nimmt die Serpentina Korsikas in Angriff.



Frankreich von seiner schönsten Seite. Mit dem **Boxster** durch die Normandie.



## Michael Galuschka



## Morsche Porsche

Also ich würde für 80 Mark lieber tanken als mir Need for Speed 5 zu kaufen – der Sprit müßte allerdings

schon in ein richtiges Spaßmobil rein, um den Fun-Faktor des EA-Racers übertrumpfen zu können. Abwechslungsreiche Strecken mit großartiger Grafik – so einfach lautet das Erfolgsrezept des Boulevard-Racers. Gefallen haben mir zudem die aggressiver gewordenen Gegner sowie das nochmals verbesserte Schadensmodell. Für eine krasse Fehlentscheidung halte ich hingegen die Beschränkung auf die Marke Porsche. Zwar reagieren die Einzelmodelle schön unterschiedlich; doch das hilft mir wenig, wenn ich im Karrieremodus stundenlang mit 100 Sachen in einem ollen 356er herumtrödeln muß.

## Schwieriger nicht gleich besser

Ganz so einfach wie in den Vorgängern läßt es sich mit den Boliden in der fünften Auflage nicht mehr dahingleiten. Doch mag das Fahrmodell auch etwas komplexer geworden sein, richtig gut finde ich es immer noch nicht. Für Könner läßt sich nämlich auf Dauer zuwenig herausholen; andererseits sind selbst Profis machtlos, wenn es den Flitzer in der Kurve Richtung Begrenzungsmauer zieht. Doch auf fahrdynamische Feinheiten ist Need for Speed 5 auch gar nicht ausgelegt. Gasgeben ohne Reue heißt das Motto, und das wurde wirklich sehr gut umgesetzt.

Übungen wie Slalomfahren Sicherheit im Umgang mit diversen Porsches. Allmählich wachsen die Aufgaben dann zu richtigen Missionen heran, in denen Sie beispielsweise einen Neuwagen möglichst schnell überführen müssen, ohne einen Kratzer in das wertvolle Blech zu bringen. Da ist dann auch das letzte Überbleibsel eines bekannten **Need for Speed**-Features versteckt: Polizeiautos errichten Straßensperren, während Ihnen dichter Gegenverkehr Schweißperlen auf die Stirn treibt. Einen echten Verfolgungsmodus gibt es hingegen nicht mehr.

## Pralle Präsentation

Eine Klasse für sich ist **Need for Speed 5**, wie schon seine Vorfahren, in Sachen Präsentation. In einem virtuellen Schaufenster lassen sich alle Porsche-Modelle in Ruhe betrachten, und an den 3D-Modellen selbst können Sie Türen und Hauben öffnen oder sich in den Innenraum zoomen. Zudem bekamen die Polygonboliden ein noch detaillierteres Schadensmodell spendiert, das den jeweiligen Zustand des Wagens auf einen Blick ersichtlich macht. Während uns die diversen Motoren- und Umge-



Das 3D-Cockpit gehört zu den wenigen optischen Schwachpunkten.

bungsgeräusche überzeugt haben, bekommen die Musiker hiermit einen Bußgeldbescheid zugestellt: Die im Dance-Bereich angesiedelten Tracks grooven zwar ordentlich los, doch passen die modernen Sounds nur selten zu den historischen Autos.

## Schneller PC für schnelle Flitzer

Wenig Überraschendes erwartet die Multiplayer-Fangemeinde. Originelle neue Spielmodi sind nicht zu vermerken, doch das tut dem Spaß keinen Abbruch.

Ein Wort zur Technik: **Need for Speed 5** ist zwar wunderschön designt, doch der Grafikglanz fordert auch seinen Tribut. Wir empfehlen einen

Prozessor jenseits der 400 MHz sowie eine 3D-Karte der jüngsten Generation, sonst können Sie die Pracht nicht ruckelfrei oder in der maxima-



Schön und teuer: der 911 GT1.

len Qualität genießen. Keine Klagen gibt es in puncto 3D-Sound und Force-Feedback. In beiden Kategorien zählt **Nfs 5** zu den besten Titeln der letzten Monate. **MG**



Krummblech voraus: Das Schadensmodell wurde noch mal ein Stück detaillierter.

## Need for Speed 5

**Genre:** Action-Rennspiel **Preis:** ca. 80 Mark  
**Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene **Hersteller:** Electronic Arts  
**Sprache:** Deutsch **Festplatte:** ca. 150 bis 650 MByte  
**Multiplayer:** 2 (1 PC), 2 (ser.), 8 (LAN), 8 (www) **Spieler:** Einer pro Original  
**3D-Karten:** ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT  
■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX	Pentium II/400	Pentium III/600
32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 16fach CD Lenkrad, 3D-Karte (32 MByte)

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



Bislang schönster Sproß der NFS-Familie.

## Technik-Check:

# Need for Speed 5

Die Grafikpracht fordert ihren Hardware-Preis.

**D**ie tolle Optik von **Need for Speed 5** dürstet nach leistungstarker Hardware. Das Spiel läuft zwar schon auf einem P200 mit Voodoo 2, ein Pentium II mit mindestens 300, besser 400 MHz ist aber für echten Grafikgenuss Voraussetzung.

An RAM sind mindestens 32 MByte vonnöten, ab 64 MByte hält sich die

sonst nervige Nachladerei in annehmbaren Grenzen. Mit noch mehr Speicher laden die Strecken deutlich schneller, und auch in den zahlreichen Menüs kommt man besser voran. Wenig Einfluß hat dagegen die Installationsgröße auf die Performance: Die eigentliche Spiel-Engine muß sowieso immer auf die Festplatte kopiert werden. **WR**



Grandiose Landschaften und schnelle Autos: **Need for Speed 5** hat beides im Überfluß. (1024x768, alle Details)

## Die Performance-Tabelle

		Voodoo 1	Rage 128	Matrox G400	Voodoo 2	TNT 1	TNT 2	Voodoo 3	Geforce 256
P200 MMX	640x480	■	■	■	■	■	■	■	□
	800x600	□	■	■	■	■	■	■	□
PII/300, AMD K6-2/450	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	□	■	■	■ (SLI)	■	■	■	■
PII/500, Athlon 500	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	□	■	■	■ (SLI)	■	■	■	■
PIII/700, Athlon 700	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	□	■	■	■ (SLI)	■	■	■	■

### Legende

- nicht möglich bzw. unspielbar langsam
- stark ruckelnd, wenig Spielspaß
- mäßig ruckelnd, noch spielbar
- flüssiges Spielen möglich

## GameStar sucht

Für unsere Webseite [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) suchen wir zum sofortigen Eintritt:

## Online-Redakteur/in

### Unser Profil

IDG ist auf allen Kontinenten zu Hause. Mit einem Jahresumsatz von über 2,5 Milliarden Dollar und mehr als 290 Publikationen sowie 240 Websites in 80 Ländern sind wir der größte Computer-Fachverlag der Welt; über 90 Millionen Menschen lesen Monat für Monat unsere Medien.

Mit rund 2 Millionen Pageviews ist GameStar.de die größte IVW-geprüfte Spiele-Webseite Deutschlands.

### Ihr Profil: Online-Redakteur/in

HTML beherrschen Sie im Schlaf; außerdem kennen Sie sich mit weiteren Internet-Technologien wie CGI, ASP oder XML aus. Sie haben fundierte Kenntnisse im Bereich der PC-Spiele und kennen stets die neuesten Facts und Infos. Sie arbeiten gerne im Team und kommen auch mit Stresssituationen zurecht. Ihre schriftlichen Englischkenntnisse sind sehr gut.

Sie sind volljährig; im Idealfall bringen Sie Erfahrung im redaktionellen Bereich mit.

Überzeugen Sie uns mit Ihren aussagekräftigen Bewerbungsunterlagen (inklusive Foto) sowie Angaben zu Ihren Gehaltsvorstellungen, die Sie bitte an uns senden:

IDG Entertainment Verlag GmbH, Sandra Busch, Personalreferentin  
Brabanter Straße 4, 80805 München  
Telefon 089/360 86-482, [sbusch@idgcom.de](mailto:sbusch@idgcom.de)

Zu den deutschen Tochtergesellschaften der IDG Communications Verlag AG gehören:  
IDG Entertainment Verlag GmbH • IDG Magazine Verlag GmbH  
Computerwoche Verlag GmbH • IDG Interactive GmbH



# Motocross Grand Prix

## Rallye auf zwei Rädern.

**F**ür Kinder gibt es kaum etwas Schöneres, als in den Matsch zu springen. Für manche Erwachsene gilt das gleiche; man nennt sie Motocross-Fahrer. Mit ihren

Motorrädern düsen diese Jungs querfeldein, springen über Hügel und pflügen durch Pfützen. Weil die Rennen nicht ganz ungefährlich sind, dürfen Sie in **Silkolene Honda Motocross Grand Prix** virtuell und risikolos gegen sieben Konkurrenzfahrer um die Wette rasen. Auf zwölf Rundkursen mit verschiedenen Bodenbelägen – Schlamm, Kies, Sand – versuchen Sie, Schikanen zu meistern und im Sattel zu bleiben. In der Meisterschaft kämpfen Sie um Wertungspunkte, zwischendurch dürfen Sie zahlreiche Einstellungen an Ihrem Gelände-Motorrad verändern. **CS**

### Christian Schmidt

#### Quickie

Eine akkurate Simulation ist dieses Spiel nicht gerade; Ihr Bike schrammt an der Fahrbahnabsperzung entlang wie an einer Steinmauer. Das ist mir aber lieber, als bei der kleinsten Kollision aus dem Sattel zu fliegen. Wer sich von der übersensiblen Steuerung nicht abschrecken läßt, wird mit unkomplizierten Fun-Rennen belohnt.



**Ebene Strecken**, gerade Bahnen? Nicht bei diesem Rennspiel.

### Silkolene Honda Motocross GP

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

Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/350 64 MByte RAM, 12fach CD 3D-Karte
---	--	---

Grafik		Gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer		Gut

Schnell, spaßig, unkompliziert.



# Slam Tilt Resurrection

## Konventionelles Flipper-Doppel.



Der **Dämonentisch**: düster und langweilig.

**N**ach Einstellung der **Pro Pinball**-Reihe müssen Freunde der silbernen Kugel sich wohl nach anderen Herausforderungen umsehen; **Slam Tilt Resurrection** kommt da gerade recht. Auf zwei Rendertischen dürfen Sie die Bälle hüpfen lassen: Der Dämonenflipper zeigt sich aufgeräumt und enthält sehr konventionelle Aufbauten, das Piratenabenteuer ist

trotz verschnörkelter Rampen kaum fordernder. Verschiedene Mini-Spielchen im Display und Multiball-Einlagen gehören zum Standard. An der Ballphysik gibt's nichts zu mäkeln, dafür hapert's bei der Technik: Zwar gibt es drei Kamerawinkel für jeden Tisch, die 2D-Draufsicht und die große 3D-Ansicht sind aber wegen des ruckelnden Scrollings kaum spielbar. **CS**

**Genre:** Flipper  
**Preis:** ca. 80 Mark  
**Hersteller:** Take 2  
**Anspruch:** Fortgeschrittene  
**Sprache:** Englisch  
**Spieler:** 4 (1 PC)  
**Minimum:**  
 P 233 MMX  
 64 MByte RAM



# Dirt Track Racing

## Abwechslungsarme Oval-Schlachten.

**E**ntwicklerteam Ratbag kreuzt in **Dirt Track Racing** millimetergenaues Oval-Fahren à la Nascar mit dem staubigen Charme eines **Deconstruction Derby**. Als Stock-Car-Pilot starten Sie mit nur 1.000 Dollar Kapital eine Rennfahrer-Karriere und müssen sich durch Erfolge über eine hartnäckige Rivalenmeute bessere Einzelteile und schnellere Boliden selbst verdienen.

Obwohl das Fahrverhalten der Autos Freude macht – Dauerdriften ist angesagt – langweilt man sich recht bald. Schuld haben die öden, immergleichen Oval- und Achterkurse, die in einem Rennspiel dieser Art deplaziert wirken. Hinzu kommt eine farb- und detailarme Grafik, die **Dirt Track Racing** zu einem



Die **Konkurrenz** ist zahlreich und fordernd.

Fall für Oval-Spezialisten macht. Etwas mehr Spaß bringen die LAN-Rennen. **MG**

**Genre:** Rennspiel  
**Preis:** ca. 60 Mark  
**Hersteller:** Ratbag  
**Anspruch:** Fortgeschrittene  
**Sprache:** Englisch  
**Spieler:** 1 bis 10  
**Minimum:**  
 P 200 MMX  
 32 MByte RAM

