

Sport

Michael Galuschka



Melkkuh Multiplayer

Neulich, an einem Donnerstag-Abend: Kollege Reindl und ich haben unser tägliches Hardware-Pensum erledigt. Zur Entspannung wollen wir noch schnell ein paar Netzwerk-Runden mit EAs neuem Pracht-Renner **Need for Speed 4** drehen. Pech gehabt: Eine Remote-Installation wie beim Vorgänger ist nicht mehr möglich, jeder braucht seine eigene Original-CD.

Was mit Teil 3 noch erlaubt war, soll auf einmal strafbar sein. Gewinnmaximierung und Absatzoptimierung in allen Ehren, aber dieses Vorgehen ist ein Schlag ins Gesicht aller ehrlichen Spieler: Den Schwarzbrennern ist's schnuppe, nur

der redliche Käufer muß für einen Teil des **Need for Speed**-Vergnügens auf einmal erheblich tiefer in die Tasche greifen. Das wird es aber sicher nicht jedem wert sein. So wäre es kein Wunder, wenn in den Media-Märkten demnächst Menschenschlangen die Kasse belagern, die alle ein **NFS 4**-Original und ein bis sieben CD-Rohlinge kaufen wollen.

Sport-Charts

| Platz | Spiel | Genre | Test in | Wertung |
|-------|---------------------------|-------------------|------------|------------|
| 1 | NHL 99 | Sportspiel | 11/98 | 91% |
| 2 | Fifa 99 | Sportspiel | 1/99 | 89% |
| 3 | Frankreich '98 | Sportspiel | 6/98 | 88% |
| 4 | TOCA 2 | Rennspiel | 5/99 | 88% |
| 5 | Nice 2 | Rennspiel | 11/98 | 88% |
| 6 | Colin McRae Rally | Rennspiel | 10/98 | 87% |
| 7 | Links LS 99 Edition | Sportspiel | 4/99 | 87% |
| 8 | Racing Sim 2 | Rennspiel | 11/98 | 87% |
| 9 | NBA Live 99 | Sportspiel | 1/99 | 86% |
| 10 | Need for Speed 4 | Rennspiel | NEU | 85% |
| 11 | Grand Prix Legends | Rennspiel | 11/98 | 84% |
| 12 | Anstoss 2 | Gold Manager | 12/98 | 84% |
| 13 | Need for Speed 3 | Rennspiel | 11/98 | 83% |
| 14 | Kurt | Manager | 3/99 | 82% |
| 15 | Midtown Madness | Rennspiel | 7/99 | 82% |
| 16 | Tiger Woods 99 | Sportspiel | 11/98 | 82% |
| 17 | Grand Prix 500ccm | Rennspiel | 12/98 | 82% |
| 18 | Pro Pinball: Big Race USA | Flipper | 12/98 | 81% |
| 19 | Nascar Racing 99 | Rennspiel | 2/99 | 79% |
| 20 | Formel 1 97 | Rennspiel | 4/98 | 79% |
| 21 | Addiction Pinball | Flipper | 3/98 | 79% |
| 22 | Superbike World Champ. | Rennspiel | 4/99 | 78% |
| 23 | Balls of Steel | Flipper | 2/98 | 78% |
| 24 | Links Extreme | Sportspiel | NEU | 77% |
| 25 | Pro Boarder | Sportspiel | 2/99 | 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

| | |
|-------------------|-----|
| Need for Speed 4 | 90 |
| Links Extreme | 94 |
| LKW-Raser | 95 |
| Player Manager 99 | 130 |
| Actua Pool | 130 |
| Boss Rally | 130 |

Brennender Asphalt

Need for Speed 4

Der vierte Teil der NFS-Serie macht Ihnen den automobilen Aufstieg nicht einfach. Die Schmuckstücke des kaputtbaren Sportwagen-Angebots müssen Sie sich erstmals in einem Karrieremodus verdienen.

Verarmt, aber glücklich drückt der frischgebackene Führerscheinbesitzer den begehrten Lappen an seine tränenfeuchte Wange.

Nach vielen teuren Übungsstunden darf er endlich etwas anderes steuern als den lahmen Golf Diesel der Fahrschule. Doch angesichts materi-

eller Sachzwänge landet man eher beim Gebrauchtkadett als in einem tiefergelegten Traumaauto. Rassige Sportwagen sind nämlich in Anschaffung und Unterhalt ein teures Vergnügen. Diese Binsenweisheit hat endlich auch die Rennspielwelt erreicht: Im neuen Need for Speed 4 reichen Können und Kontostand anfangs nur für eine Kleinrennsemmel vom Schlage eines BMW Z3. Das große

Geld für hochwertige Hobel müssen Sie durch Erfolge in diversen Provinzpokalen mühsam erarbeiten.

Strecken-Streckung

Das Angebot im NFS-Autohaus setzt ganz auf prominente Marken: 13 Modelle von BMW, Mercedes, Porsche, Ferrari, Jaguar, Chevrolet, Lamborghini, McLaren und Pontiac laden im Arcade-Modus zur sofortigen Probe-

fahrt ein. Dazu kommen sechs Polizeiautos und drei Spezialvehikel, die Sie im Spielverlauf freischalten können. In den nächsten Monaten will Electronic Arts zudem Bonusautos per Internet-Download spendieren.

Am Fahrgefühl hat sich gegenüber dem Vorgänger nichts gravierend geändert. Auf dem Mittelstreifen zwischen Action und Simulation schlingend, liefern sich pro-

Facts

- 10 Rennklassen
- 32 Turniere
- 17 Strecken
- 16 Sportwagen
- 6 Polizeiautos



Die Grafik von NFS 4 überzeugt durch stimmungsvolle Lichteffekte und eine fast unbegrenzte Sichtweite.

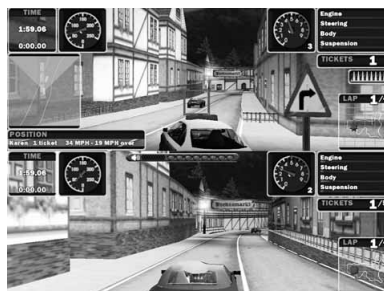


Der populäre Verfolgungsmodus Hot Pursuit bietet neue Spielvarianten und patrouillierende Polizei-Hubschrauber.

minente Serien-Sportwagen gnadenlose Straßenrennen. Im Wettkampf mit bis zu sieben Computergegnern bringen Sie den Asphalt von 19 internationalen Pisten zum Glühen, von denen zu Spielbeginn nur sieben zugänglich sind. Die Fahrerlaubnis für das restliche Dutzend verdienen Sie sich durch Renn-erfolge. Richtig neu sind nur sieben Überlandszenarien sowie die drei Varianten einer geschlossenen Rennstrecke. Die neun Kurse aus Need for Speed 3 wurden als Bonus dazugepackt.

Verschrottungsgefahr

Ein seit dem Erscheinen des allerersten Need for Speed wiederholt geäußertes Spie-



Zwei Spieler an einem PC können sich gegenseitig Strafzettel aufbrummen.

ler-Stoßgebet wurde endlich erhört: Die edlen Blechkaroserien können jetzt beschädigt und verdetelt werden. Beim Anblick der malträtierten Mühle bricht es einem nicht nur das Herz, auch die Fahrleistung leidet. Eine Anzeige informiert Sie über den aktuellen Beschädigungsgrad in vier Kategorien: Motor (Be-

schleunigung), Karosserie (geringere Höchstgeschwindigkeit), Aufhängung (Bremsen) und Steuerung (Handling). Wem das zu kompliziert wird, der kann im Arcade-Modus schadensfrei und mit perfekter Bodenhaftung locker durch die Landschaft flitzen. Erstmals gibt es in der Need for Speed-Serie ein animiertes 3D-Cockpit, bei dem Sie nicht nur das Interieur des gewählten Fahrzeugs zu sehen bekommen. Während der Fahrt kann man auch geschwind nach links und rechts blicken, um aus den Seitenfenstern zu lugen. In

Michael Galuschka



Es geht voran

Erstmals seit dem Ur-Need-for-Speed kann mich ein Nachfolger richtig überzeugen, besonders das neue

Schadensmodell ist wirklich gelungen. Der Karrieremodus macht mich dagegen weniger an. Stundenlang in einem SLK oder Z3 rumzudüsen, finde ich nicht besonders aufregend. Außerdem scheinen die Designer bei der »So integriere ich eine ordentliche Speicherfunktion«-Vorlesung nicht richtig aufgepaßt zu haben: Wer ein High-Stakes-Duell verliert, muß im Prinzip noch mal von vorne anfangen.

Strafzettel für EA

Drei Strafpunkte in unserer Geldgier-Sündenkartei kassiert EA Sports für einen unverständlichen Rückschritt: Die Netzwerkinstallation wurde gestrichen, ab sofort braucht wieder jeder Spieler seine eigene CD. Insgesamt ist Need for Speed 4 trotz leicht verbessertem Fahrverhalten nach wie vor nichts für Simulanten; als kurzweiliger Funracer mit starkem Sightseeing-Charakter steht NFS 4 aber bis auf Nice 2 ohne ernsthafte Konkurrenz da.

allen Autos sitzen realistisch animierte 3D-Fahrer, die gut sichtbar am Lenkrad rudern. Steht ein Wagen auch als Cabrio-Variante zur Verfügung, kann man kurzerhand aufs Verdeck verzichten.

Mach' Karriere

Der eingangs erwähnte Karrieremodus ist eine neue Spielvariante mit nicht zu unterschätzendem Motivations-



Nach dem Rennen: Infolge einiger Unfälle sieht unser F50 minimal mitgenommen aus.



Nach der Reparatur: Die NFS-Werkstatt ist nicht billig, doch der Schnucki wirkt wie neu.



Nach dem Upgrade: Sturzhelm und neuer Spoiler zeugen vom Einbau eines Tuningpakets.

potential. Hier beginnen Sie mit einem kargen Startkapital, von dem Sie sich zunächst »nur« einen BMW Z3 oder einen Mercedes SLK leisten können – das Leben ist hart. Glücklicherweise verdient man sich durch die Teilnahme an verschiedenen Rennserien (Turnier, Knock Out) ein paar Mark dazu. Je besser die Platzierung, desto mehr Hartgeld fließt aufs Konto. Davon sollten Sie primär die in den Rennen erlittenen Schäden reparieren lassen. Außerdem gibt es pro Auto drei Tuningpakete, um die Fahrleistung in mehreren Kategorien zu verbessern. Hier wird der Realismus

dem Spieldesign untergeordnet: Ein BMW Z3 in der Grundausstattung erinnert mit seinem bockig-zickigen Fahrverhalten eher an einen Smart. Doch kaum spendiert man dem strammen Bajuwaren das Tuningpaket mit Extra-Handlinggewinn, schon windet er sich mit der Bodenverbundenheit eines tiefergelegten Renndackels durch die schnittigsten Kurven.

Allmählich läppert sich genug Kleingeld zusammen, um ein zusätzliches Auto zu finanzieren. Sie können den getreuen Altwagen in Zahlung geben oder behalten, um in dessen Rennklasse weiter mitzumischen. Die meisten Turniere verlangen neben einer bestimmten Leistungsklasse auch eine Teilnahmegebühr. Wer sich lausig platziert und dabei noch reichlich Reparaturbedürftigkeiten anrichtet, kann also durchaus Miese machen.

Alles oder nichts

Eine Spezialität des Karriere-modus sind die High-Stakes-Duelle, denen die US-Originalversion des Spiels ihren Untertitel verdankt. Hier bestreiten Sie gegen den Computergegner ein Rennen, in dem die verwendeten Autos als Einsatz dienen. Geschummelt wird nicht: Wer mitten im Rennen abbricht, hat automatisch verloren. Zwei Spieler können zwar an einem PC per Splitscreen antreten, Duell mit Wetteinsatz lassen sich aber nur gegen den PC bestreiten.

Bullerei dabei

Ein Comeback feiert der beliebte Hot-Pursuit-Verfolgungsmodus. Hier steuern Sie wahlweise einen Temposünder auf der Flucht oder jagen im Polizeiwagen den Flensburg-Aspiranten hinterher. Einige neue Varianten



Bei Cabrios sind die Spielfiguren auf den Fahrersitzen bestens zu erkennen.



Auf der Celtic Ruins-Strecke sorgt farbiger Nebel für Atmosphäre.

machen die PS-Jagd vielfältiger. So kommt es in Getaway darauf an, sich eine bestimmte Zeitlang nicht erwischen zu lassen. Dazu muß man nicht ständig rumflitzen, sondern kann sich auch vor den Ordnungshütern verstecken.

Wenn Sie als Cop eine ganze Meute von Rasern jagen, lassen sich die langwierigen Aufholphasen einfach abkürzen: Per Knopfdruck teleportieren Sie einfach in den Polizeiwagen, der dem Gejagten am nächsten ist. **HL**

Heinrich Lenhardt



Reife Tuning-Leistung

Leute, macht mich nicht arbeitslos. Was soll der Kritiker noch

kritisieren, wenn seine Meckerliste vom letzten Teil komplett abgearbeitet wurde? Der clevere Karrieremodus ist ein Wundermittel gegen Selbstzweck-Langeweile und drückt aufs Motivations-Gaspedal. Endlich gibt's auch sichtbare Schäden mit dezenten Auswirkungen aufs Fahrverhalten. All diese Verbesserungen ruhen auf der soliden Modellplattform, die seit mehreren Need-for-Speed-Generationen für Spaß sorgt. Das Spielgefühl schnurrt zufrieden zwischen Action und Simulation dahin.

Need for Speed 3,5

Besitzern schwach motorisierter PC-Oldtimer rate ich allerdings zur freiwilligen Abgabe des Führerscheins: Dieses Programm braucht einen Oberklasse-Rechner mit hoher 3D-Drehzahl. Dann hat der Asphalt allen Grund zu brennen; NFS 4 ist ein spritziges Rennspiel, das für schnellen Spielspaß sorgt. Ärgern dürfen sich nur die Leute, die vor neun Monaten den Vorgänger zum Vollpreis gekauft haben. Die Ähnlichkeiten bis hin zum partiellen Streckenrecycling sind unübersehbar. Teil 4 ist das Spiel, das Teil 3 schon hätte sein sollen.

Need for Speed 4

Genre: Rennspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Electronic Arts
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 50 bis 350 MByte
Spieler: Einer bis zwei (am PC, Modem), bis acht (Netzwerk)
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☒ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

| Minimum | Standard | Optimum |
|---------------------------------------|--|--|
| Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD | Pentium II/233 48 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte | Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte (ab Voodoo 2/TNT) |

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

Lustvolles Zerdellen von Edel-Sportwagen.



Platzreife mit Handgranaten

Links Extreme

Hier ist die Golfsimulation für alle, denen Golf eigentlich zu langweilig ist.

Mit Deathmatch-Modus und Extrawaffen-Bällen kommt Schwung aufs Grün.



Im Beisein einer Mumie grübeln wir über den Einsatz des nächsten Spezialballs.

Heinrich Lenhardt



Dreist & drollig

Die Idee ist bekloppt, aber das Resultat macht Spaß. Links Extreme kombiniert Extrawaffen mit alte-

modernen Fairway-Finessen und ist damit seit Ewigkeiten die erste ernsthaft originelle Golfsimulation. Allein das Ausprobieren der Spezialbälle hält Sie ein paar Tage bei Laune. Zu kurz kam nur das Kursdesign: Mehr und vor allem anspruchsvollere Bahnen könnte das Programm gut vertragen.

In mitmenschlicher Gesellschaft ist der Schadenfreude-Faktor beim Ballern und Tricksen deutlich größer als bei Computergegnern. Zudem müssen Sie bei der Spielvariante Extreme ganz auf PC-Rivalen verzichten. Dennoch: Als unkonventioneller, spritziger und preiswerter Genreeinstieg ist Links Extreme extrem gelungen.

Beim punktigen Golfverschnitt **Links Extreme** erinnert nur die bewährte Steuerung an den großen Bruder **Links LS**. Schon beim kuriosen Kursdesign wird der Alternativanspruch deutlich. Dimension X entpuppt sich als kurzes 9-Loch-Dimensiönchen mit Apokalypse-Flair. Unterhaltsamer sind die 18 Bahnen von Mojo Bay, wo Sie beim Vollmondgolf dezenten Voodoo-Grusel erleben. Innovativ auch die Driving Range; hier kommt beim Präzisionschlagen auf die beweglichen Ziele Schießbuden- und Flipperstimmung auf.

Golfkrieg

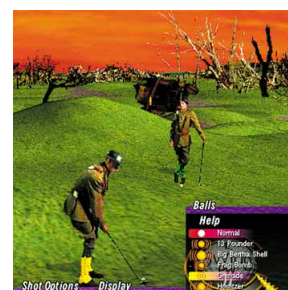
Bis zu vier Golfer kämpfen um Handicap und nacktes Leben. Im militärischen Outfit stapfen die Spielfiguren

über den Platz, denn hier wird scharf geschossen. Als Spezialbälle stehen Sprengkugeln mit unterschiedlichem Schadensradius zur Verfügung. Visieren Sie einen Mitspieler an, klopfen Sie den Ball möglichst dicht an ihn heran – »Bumm!«, schon verliert der Kollege Lebenspunkte. Wer alle Hitpoints weggebombt bekommt, ist aus dem Spiel oder erntet zumindest ein paar Strafschläge. Gutes Golfen kann Leben retten: Für jedes Birdie winkt Ihnen ein Hitpoints-Pflaster.

Ballzauber

Abwechslungsreicher ist die Extrapalette im Extreme-Modus. Jeder Spieler verfügt über eine limitierte Anzahl von Spezialbällen, die er gezielt einsetzen darf. Es gibt 18 verschiedene Sorten wie

den Wasserhüpfer, die Abschlagsrakete oder den »Pin Seeker«, der wie ferngesteuert zielstrebig zur Fahne hoppelte. Jeder Spezialball lässt sich auch als »Streich« einem nichts Böses ahnenden Mitspieler unterjubeln. Damit diese Tricks klappen, ist akkurates Schlagen gefordert: Nur wenn Sie den Wunderball innerhalb eines bestimmten Genauigkeitsbereichs erwischen, entfaltet er seine Zauberkraft. **HL**



Explosive Bombenstimmung beim **Deathmatch**-Golf zu viert.

Links Extreme

| | | | |
|------------|--|-------------|----------------------|
| Genre: | Golf-Simulation | Hersteller: | Microsoft |
| Anspruch: | Einsteiger, Fortgeschrittene | System: | Windows 95 |
| Sprache: | Englisch | Anleitung: | Englisch |
| Preis: | ca. 60 Mark | Festplatte: | ca. 40 bis 400 MByte |
| Spieler: | Einer bis vier (an einem PC, Internet) | | |
| 3D-Karten: | <input type="checkbox"/> Direct 3D <input type="checkbox"/> 3Dfx <input type="checkbox"/> Open GL <input type="checkbox"/> Power VR <input type="checkbox"/> Rendition | | |

| Minimum | Standard | Optimum |
|------------------------|------------------------|------------------------|
| Pentium 200 | Pentium II/233 | Pentium II/350 |
| 32 MByte RAM, 4fach CD | 64 MByte RAM, 8fach CD | 96 MByte RAM, 8fach CD |

| | |
|-------------|--------------|
| Grafik | Befriedigend |
| Sound | Gut |
| Bedienung | Gut |
| Spieltiefe | Befriedigend |
| Multiplayer | Gut |

Amüsante Anarchie auf dem Golfplatz.



LKW-Raser

Von Rasen kann keine Rede sein.



Die Städte sind bis auf Konkurrenz-LKWs völlig **menschenleer**.

Und wieder wird eine Marktlücke geschlossen: Auch der Brummifan kann jetzt mit seinem Lieblingsve-

hikel am heimischen PC umherknattern. Bei **LKW-Raser** wählen Sie Wagentyp, Ausrüstung und Fracht, bevor Sie sich auf eine von fünf Strecken wagen: eine enge Bergstraße, zwei menschenleere Städte, eine Test- und eine Rennstrecke. Am Ziel erhalten Sie je nach Tempo und Platzierung (die Ihnen übrigens nicht verraten wird) mehr oder weniger Bargeld, das Sie dann für Reparatur und Tuning Ihres Lasters verwenden dürfen. Unterwegs gibt's je nach Wetter ein paar Effekte wie Regen oder Blitze, die aber die veraltete Grafik auch nicht wirklich retten können. **GUN**

Gunnar Lott

Truck-Tristesse

Nach dem Tretroller eignet sich wohl der LKW am wenigsten für ein Rennspiel. Gequält beobachte ich, wie mein träger Brummi schnecken- gleich der fast unerreichbaren 90- km/h-Marke entgegenbeschleunigt. Überhaupt weiß ich nicht, was mich mehr aufregt: die öden Strecken, das absurde Fahrverhalten oder die hirnlosen Gegner. Wer schon den Autobahn Raser ignoriert hat, sollte auch dieses Spiel links liegen lassen.

LKW-Raser

Genre: Autorennen
Anspruch: Einsteiger
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 70 Mark
Hersteller: Ari Data
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 25 bis 260 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Pentium 133
16 MByte RAM, 4fach CD

Pentium 166
64 MByte RAM, 4fach CD
3D-Karte

Pentium 233
64 MByte RAM, 8fach CD
3D-Karte

Grafik: ☒ Ausreichend
 Sound: ☒ Mangelhaft
 Bedienung: ☒ Ausreichend
 Spieltiefe: ☒ Mangelhaft
 Multiplayer: ☒ Mangelhaft



Droges Abfahren einfallsloser Pisten.