

Sport

Michael Galuschka



Einen dreifachen Tailgrab auf die mutigen Brett-Künstler von **ESPN XGames Pro Boarder**! Wären die nämlich nicht mit ihrer bezaubernden Akrobatik gewesen, hätte der Sportteil erstmals in der Geschichte von GameStar ausschließlich aus Rennspielen bestanden. Definitiv ein zweifelhaftes Vergnügen, zumal in der derzeitigen Masse nur wenig echte Klasse anzutreffen ist.

So langsam frage ich mich deshalb schon, ob mein Lieblingsgenre nicht Gefahr fährt, äh läuft, von übereifrigen,

aber minderbegabten Entwicklern totprogrammiert zu werden. Richtig ärgerlich finde ich die mangelnde Phantasie bei der Fahrzeugauswahl. Beim fünften Mal innerhalb weniger Monate wird nämlich selbst der tollste Ferrari irgendwann langweilig. Dann doch lieber auf zur Snowboard-Abteilung ins nächste Sportgeschäft...

Sport-Charts

Platz	Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1		NHL 99		Sportspiel	11/97 91%
2		Fifa 99		Sportspiel	1/99 89%
3		Frankreich '98		Sportspiel	6/98 88%
4		Nice 2		Rennspiel	11/98 88%
5		Colin McRae Rally		Rennspiel	10/98 87%
6		Racing Sim 2		Rennspiel	11/98 87%
7		NBA Live 99		Sportspiel	1/99 86%
8		Links LS 98 Edition		Sportspiel	10/97 86%
9		Grand Prix Legends		Rennspiel	11/98 84%
10		World Wide Soccer		Sportspiel	10/97 83%
11		Anstoss 2		Manager	10/97 83%
12		Need for Speed 3		Rennspiel	11/98 83%
13		Pro Pinball: Timeshock		Flipper	10/97 82%
14		Tiger Woods 99		Sportspiel	11/98 82%
15		Grand Prix 500ccm		Rennspiel	12/98 82%
16		Pro Pinball: Big Race USA		Flipper	12/98 81%
17		Formel 1 Manager Pro		Manager	11/97 81%
18		Nascar 99		Rennspiel	NEU 79%
19		Formel 1 97		Rennspiel	4/98 79%
20		Addiction Pinball		Flipper	3/98 79%
21		Bleifuss Rallye		Rennspiel	1/98 79%
22		Balls of Steel		Flipper	2/98 78%
23		Virtual Pool 2		Billard	12/97 78%
24		Ultimate Race Pro		Rennspiel	2/98 77%
25		Pro Boarder		Sportspiel	NEU 76%

Die 25 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper.

Sport

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

Inhalt

Tests

Pro Boarder	100
Speedbusters	102
Viper Racing	104
Nascar 99	106
Test Drive 5	108

Die Könige des Winters

Pro Boarder

Endlich verblüffen die Schnee-Surfer auch auf dem PC mit ihren Tricks und Supersprüngen.



In der Halfpipe führt der sportliche Sieg über möglichst viele gepunktete Tricks.

Auf CD:
spielbare Demo,
Video-Special

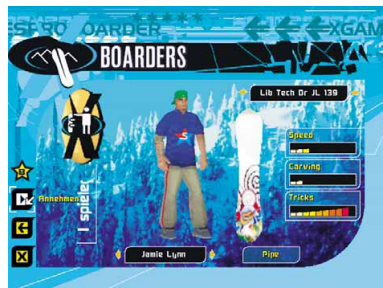
Während selbst die überflüssigsten Randsportarten teilweise dutzendfach über Computermonitore flimmern, darben die Fans einer der am heftigsten boomenden Freizeitaktivitäten bislang dahin. Mit **ESPN XGames Pro Boarder** stopft Radical Entertainment (**NHL Powerplay Hockey**) nun eins der letzten großen Software-Löcher auf dem PC. Als einer von acht real existierenden Snowboard-Heroen (darun-

ter der mehrfache Weltmeister Terje Haakonsen) samt deren Originalboards, -klamotten und sonstiger Ausrüstung nehmen Sie eine ganze Palette von vergnüglichen Disziplinen in Angriff.

Flying high

Für anhaltende Kurzweil sorgen die immerhin fünf verschiedenen Wettbewerbe. Davon ist die klassische Halfpipe sicher der bekannteste, der Slopestyle-Hang mit seiner Unzahl an Geländern und Schanzen der abwechslungsreichste, und der mutige Riesensprung über ein Bergsträßchen der spektakulärste. Den Fünferpack vervollständigen

Downhill-Rennen (gleichzeitig gegen bis zu sechs Konkurrenten) und Quarterpipe; beide finden zu nächtlicher



Coolen Typen, schrille Boards: **Lifestyle** wird beim Snowboarden großgeschrieben.

Stunde statt. Damit Ihnen die Füße auf dem Snowboard nicht einschlafen, sind die Anforderungen je nach Disziplin

sehr unterschiedlich. Bei Halfpipe und Slopestyle zählt am Schluß die Gesamtpunktzahl für die besten und meisten Tricks, während bei den beiden Sprungdisziplinen nur der beste Versuch innerhalb von drei Minuten in die Wertung kommt. Beim rasanten Downhill wiederum sind Sprünge und Kniffe nur schmückendes Beiwerk; allein der Zieleinlauf entscheidet.

Durch den Gewinn aller Disziplinen im »Circuit-Modus« schalten Sie dann noch besonders abgedrehte Stages frei.

Michael Galuschka



Willkommen an Board

Den richtigen Moment zum Absprung abwarten, ein paar Knöpfe

drücken und sich dann zur Musik von NoFX an den furiosen Kunststückchen ergötzen: Das jahrzehntealte Spielprinzip von Ski or Die funktioniert immer wieder. Natürlich profitiert Pro Boarder am PC davon, erstens konkurrenzlos dazustehen und zweitens zum idealen Zeitpunkt im Winter veröffentlicht zu werden.

Doch das Programm tut das seinige, um mich bei Laune zu halten. Der stetige Drang nach noch mehr Punkten (»diesmal klappt der 1620er Melongrab aber!«) im Zusammenspiel mit einer reibungslos funktionierenden Steuerung und der erfreulich großen Anzahl an Disziplinen reicht locker für den ganzen Winter. Lediglich die Grafik ist unpassenderweise etwas fad, und einen Mehrspielermodus an einem PC haben unsere geselligen Wintersportler in der Redaktion schmerzlich vermisst.



Die Big-Air-Sprünge sehen in Bewegung noch deutlich spektakulärer aus als auf Standbildern.

Ich drück Dich

Steuerungstechnisch greift **Pro Boarder** auf bewährte Mittel zurück. Erst einmal in der Luft, vollführen die Profis per Kombination aus einem von vier Feuerknöpfen mit den Richtungstasten die toll-

sten Pirouetten, Loopings und sogenannten Tails. Zusätzlich hat jeder der acht Akteure im Profimodus seinen eigenen, besonders schwer auszuführenden Specialmove. Ansonsten sind die anscheinlich animierten Kabinettstückchen nicht beson-

ders schwer zu erlernen; da aber pro Sprung mehrere Tricks möglich sind, erfordern Hiscores schon etwas Joypad-Akrobatik. Spaß zu mehreren bringt das Schneespektakel lediglich übers Netzwerk; einen Splitscreenmodus hat es leider nicht.

Immerhin brauchen selbst acht PC-Boarder nur eine CD, diese wird lediglich als Musiklieferant benutzt. **Pro Boarder** selbst liefert zehn fetzige Stücke von bekannten Alternative/Punk/Ska-Bands wie den Foo Fighters, Rancid oder Pennywise mit. **MG**



Der **Boardercross** ist der sprichwörtlich bodenständigste Bewerb im Zirkus. Der Weg zum Ziel führt über versteckte Abkürzungen.

ESPN XGames ProBoarder

Genre: Sportspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch, Englisch
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Electronic Arts
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 75 bis 160 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte, 8fach CD	Pentium 200 32 MByte, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte, 8fach CD 3D-Karte, Gamepad

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



Vergnügliches Snowboard-Spektakel.

Abgeblitzte Wahnsinnsraser

Speed Busters

Cash auf'm Konto statt Punkte in Flensburg: Radar-kontrollen bringen bei genügend Tempo Prämien.



Der kleine Nitro-Raketenstoß treibt unseren Flowerpower-Flitzer enorm an.

Heinrich Lenhardt



Caramba, Karacho

Beschwingte Musik untermalt die Betätigung von Gaspedal und Nitro-Booster; besonders ohrwurmig täteräen die

Trompeten im Mexiko-Level. Die Grafik ist lebhaft animiert und schön bunt. Speed Busters verströmt mehr Charme und Frohsinn als der aktuelle Konkurrent Test Drive 5. Doch angesichts des Spieldesigns greift der Fahrlehrer zum Rotstift. Das spärliche Tante-Emma-Aufrüstangebot wirkt im Vergleich zum Nice-2-Supermarkt ebenso kümmerlich wie die Streckenanzahl. Noch schlimmer: Der Rennverlauf hat einige konfus-unfaire Stellen. So plumpsen einige Zuckerwürfelchen in den Spielspaß-Tank von Speed Busters und verhindern die Pole Position bei den Funracern.

Tschüssi, Kühlerhaube, du warst ein treuer Freund. Adieu, Stoßstange – schön war die Zeit. Und servus, Scheinwerfer, verzeih' mir das finale Geklirr. Solche Abschiedsworte kennen nicht nur Käufer verdächtig günstiger Gebrauchtwagen. **Speed Busters**-Spielern fliegen die Einzelteile schneller um die Ohren, als ihr Kfz-Mechaniker einen Kostenvoranschlag schreiben kann. Auf sieben amerikanischen Überlandkursen rennen Sie mit fünf Gegnern um die Wette. Jede der Strecken bietet Gabelungen, Abkürzungen und kleine Überraschungen. So gehören in Kalifornien Dinos und King Kong zum Straßenbild. Louisiana zeichnet sich durch kühne Sprungschancen aus, und Mexiko be-

herbergt gefährliche Ruinen. Erfolgreiche Fahrer qualifizieren sich dann für die Schneefahrt in Colorado, den Wüstenstrip durch Nevada sowie die Waldeslust von Kanada.

Mit Nitro und Handbremse

Gedanken an die bedrohte Kaskoklasse sollten Sie ebenso beiseite schieben wie die Konkurrenten. Um aufdringlichen Widersachern zu enteilen, drückt der souveräne Verkehrsrowdy die Nitro-Taste; die Menge an Nachbrenner-Stößen ist aber begrenzt. Und um ohne große Geschwindigkeitsverluste durch Kurven zu schlittern, empfiehlt sich die Handbremse. Die sieben Phantasieflitzer lassen sich mit schnittigen Designs tapezieren. Jeder Crash kann zum Verlust von Einzelteilen führen; jede größere Delle zerfurcht das holde Antlitz der



Ein schwerer (Stein-) Schlag macht die Karosserie nicht gerade schöner.

Karosserie. Mit zunehmender Schadensquote versumpft das Fahrverhalten. Im Meisterschafts-Modus dürfen Sie zwischen den Rennen flicken und tunen. Vom Prämiengeld kaufen Sie außerdem bessere Autos oder rüsten die vorhandene Scherbe mit Zusatznitros, Spoiler oder griffigeren Reifen auf. Pro Strecke gibt es drei Radarfallen, die Sie möglichst schnell durchsausen sollten; das bringt Geld. **HL**

→ www.speedbusters.com

Speed Busters

Genre:	Action-Rennspiel	Hersteller:	Ubi Soft
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 35 bis 335 MByte
Spieler:	Einer bis sechs (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	<input checked="" type="radio"/> Direct 3D <input checked="" type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166	Pentium 200	Pentium II/266
32 MByte, 4fach-CD 3D-Karte	32 MByte, 8fach-CD 3D-Karte	48 MByte, 8fach-CD Voodoo 2-Karte

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer		Befriedigend

Ansatzweise chaotische Straßenverhältnisse.



Die Renn-Schlange

Viper Racing



Sie hat die Power eines Trucks und die Formen einer italienischen Schönheit. Wir reden von der Dodge Viper.



Die Wagen lassen sich perfekt um die Kurve **driften**.

Rüdiger Steidle



Im Tuning-Fieber

Ganz schön mutig von Sierra, ein ganzes Spiel um nur ein einziges Fahrzeug zu stricken. Doch beim

Test mußte ich überrascht feststellen, daß sich die vielen Varianten der Viper weit unterschiedlicher fahren, als ein 911er und ein Z3 bei vielen Konkurrenten. Genau das war es auch, was mich im Liga-Modus immer wieder angefeuert hat. Ich mußte unbedingt den Spoiler-Kit haben, die Rennreifen, die verstellbaren Stoßdämpfer. So hängelte ich mich von Upgrade zu Upgrade, immer auf der Jagd nach der Ideallinie, bis ich schließlich auch die Oberliga gewann und feststellte: Spaßig war's. Doch vor allem die unspektakuläre Grafik, der schwache Sound und die dröge Präsentation sind schuld, daß Viper Racing der Weg in den Rennspiel-Olymp verwehrt bleibt. Fürs vordere Mittelfeld reicht's aber locker.

Entscheidungsfindung bei Sierra Sports: »Wie wäre es mit einer Tourenwagen-Simulation?« – »Da müßten wir doch zig teure Lizenzen kaufen.« – »Dann nehmen wir doch einfach nur ein Auto, aber eins, auf das jeder Amerikaner abfährt.« Gesagt, getan. Der Traumwagen hört auf den Namen Dodge Viper, das resultierende Rennspiel heißt **Viper Racing**.

Rubel-Raser

Sie treten in **Viper Racing** auf acht Strecken entweder gegen bis zu sieben Computeroponenten oder Ihre bisherige Bestzeit an. Wenn Sie sich im Training ausgetobt haben, geht's ans Eingemachte. Im Karrieremodus starten Sie mit einem Serienfahrzeug und müssen sich im Laufe der Zeit durch vier Ligen an die Spitze kämpfen. Je nach Platzierung erhalten Sie einen

Bonus, den Sie im Tuning-Shop investieren können. Bessere Stoßdämpfer stehen ebenso zur Wahl wie eine Rennschaltung oder Spoiler. Wenn Sie am Ende der Saison in der Gesamtwertung führen, steigen Sie in die nächste Liga auf. Dort erwarten Sie härtere Gegner, aber auch höhere Preisgelder.

Eldorado für Bastler

Ihre Viper gerät mit einem strafferen Fahrwerk nicht mehr so leicht ins Schleudern, und die neue Einspritzpumpe bringt noch ein paar PS mehr unter die Haube. Mit dem entsprechenden Upgrade können Sie in der Werkstatt weitere Einstellungen vornehmen, beispielsweise die Getriebeübersetzung ändern

oder die Lenkung verstellen. Die Computergegner verhalten sich angenehm menschlich. Sie bleiben nicht stur auf der Ideallinie, sondern rangeln untereinander um die besten Plätze. Dabei geraten sie schon mal ins Schleudern und landen wild rotierend in der Pampa. Nach einem Crash sind die Beulen deutlich zu sehen; bei harten Karabollagen bricht schon mal eine Achse. **RS**

→ www.3.4adodge.com/viper/



Grüß' mir den Himmel: Diese **Kollegen** lernen gerade, warum man hier besser nicht überholt.

Viper Racing

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Sierra
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 60 Mark	Festplatte:	ca. 80 MByte
Spieler:	Einer bis acht (Netzwerk, Internet)		
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 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/233 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

Motiviert mit Ligamodus und Tuning.



Deluxe-Version des Klassikers

Nascar Racing 99

Etwas überraschend kam dieses neue Papyrus-Rennspiel angedüst, das sich bei genauerer Betrachtung als gar nicht so neu erweist.



Die Mini-Ovale in der **Craftsman-Truck-Serie** sind manchmal extrem kurz.

Fans von dumpf bollemden US-Schlitten können ruhig sitzenbleiben: **Nascar Racing 99** ist nicht mit dem gegen Jahresende erscheinenden

den **Nascar Racing 3** zu wechseln. Vielmehr handelt es sich um eine aufpolierte Version des bereits zwei Jahre alten **Nascar Racing 2**. Das zählt immer noch zu den populärsten Rennspiel-Simulationen und wurde erst kürzlich mit einem Internet-Modus zu neuem Leben erweckt.

Neue Laster

Als auffälligste Neuerung am Revival dürfen Sie jetzt auch in der sogenannten »Craftsman Truck Series« an den Start gehen. In diesem Championat rasen bis zu 700 PS starke Pickups um die Wette. Diese sind nicht ganz so schnell wie die Nascar-Boliden, verhalten sich in den Steilwänden aber deutlich nervöser und sind am PC somit für Einsteiger kaum besser geeignet. Sie bekriegen sich ebenfalls bevorzugt auf

den eintönigen Speedway-Ovalen, im Insider-Jargon auch Nudeltopf genannt. Da es davon in Nordamerika ein schier unerschöpfliches Reservoir zu geben scheint, kamen etliche neue Strecken hinzu. Deren Zahl wächst dadurch auf 35 Stück an, allerdings dürfen die jeweiligen Wagenklassen nur auf den dazugehörigen Kurse an den Start gehen; spezielle Winston-Cup-Pisten sind für die Trucks also tabu.

Alte Tugenden

Auch in der 99er Auflage gehört **Nascar Racing** zu den komplexeren Simulationen im Rennzirkus. Deshalb bedarf es einer peniblen Abstimmung der Autos, um aus den fahrerisch meist wenig herausfordernden Arenen das letzte Hundertstel zu quetschen. Für Action sorgt die Rennserie per se: Wenn sich 30 Schlachtschiffe auf

einem Halbmeilen-Oval drängeln, bleibt kein Auge trocken und fast keine Karosse ganz. Dank dramatisch verformter Blechteile ist man über den Zustand seines Untersatzes ständig im Bilde. Neben der Physik blieb auch die Grafiken die alte. Dank der Unterstützung von 3Dfx- und Rendition-Karten ist die Optik noch halbwegs ansehnlich.



Gewöhnungsbedürftig: Die **eingeschränkte Aussicht** in der Cockpit-Perspektive.

Bei allen anderen 3D-Karten müssen Sie sich mit dem weniger hübschen Software-Modus zufrieden geben. **MC**

Michael Galuschka



Im Kreis gedreht

Schon eine seltsame Mischung, dieses Nascar Racing 99. Mit den Saisonaten auf 98er Stand können nur int-

ime Kenner der Materie etwas anfangen, die veraltete Grafik als größter Schwachpunkt blieb unangetastet. Dafür gibt die Pickup-Serie dem Ganzen neuen Schwung, und eine der ersten Adressen für komplexe Simulationen ist Nascar nach wie vor. Eingedenk des zurückhaltenden Kaufpreises kann ich Papyrus' neues altes Werk durchaus empfehlen, wenngleich es an das jüngere Grand Prix Legends bei weitem nicht herankommt.

Nascar Racing 99

Genre:	Rennsimulation	Hersteller:	Papyrus
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	MS-DOS, Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 60 Mark	Festplatte:	ca. 45 oder 250 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis 20 (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 60 16 MByte, 2fach CD	Pentium 166 MMX 32 MByte, 4fach CD 3Dfx-Karte	Pentium II/233 64 MByte, 8fach CD 3Dfx-Karte, Lenkrad

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

Technisch veraltet, spielerisch noch top.



Die Probefahrt wird fad

Test Drive 5

Autohaus Accolade lädt zum Winterschlußverkauf ein: mehr Autos, mehr Strecken, mehr Spielmodi.



Kleiner Trost für diesen **Moskau-Rempler**: Weiter vorne überschlägt sich ein Computerfahrer.

Der innerstädtische Verkehrsstau-Infarkt ist ein Klacks gegen die Hubraum-Verstopfungen, die sich derzeit auf Spiele-Festplatten abspielen. Im Gegensatz zu vielen Rennspiel-Emporkömmungen kann die **Test Drive**-

Serie auf eine lange Modelltradition zurückblicken. Ihre Wurzeln reichen bis in die 80er Jahre zurück, als das Konzept »Überlandfahrt in 3D« noch knackig war. **Test Drive 5** bietet 18 abzweigungshaltige Strecken und 28 aufgemotzte Autos. Doch gerade mal acht Pisten sind von Anfang an zugänglich; die restlichen Schauplätze wie München, Tokio oder San Francisco erlangen Sie durch Siege in den verschiedenen Meisterschaftsklassen. Hier wird im Kampf gegen fünf Computergegner um Punkte und Gesamtzeiten gerast.

Ramm' dir einen

Ein erstaunliches Zusammentreffen kreativer Zuckungen: Kaum hat **Need for Speed 3** den Polizeiwagen-Verfolgungsmodus eingeführt, zieht **Test Drive 5** nach. Als Ordnungshüter müssen Sie die anderen Autos so lange rammen, bis deren Karosserieanzeige auf dem Zahnfleisch fährt. Bei all dem Gebeule bekommen die Vehikel keine sichtbaren Kratzer ab, sondern verlieren lediglich Tempo. Wäre ja auch zu schade um die Schmuckstücke: Neben modernen Asphalt-



Der **Farbbalken** verrät, wie stark der verfolgte Wagen beschädigt ist.

gummieren wie Dodge Viper sind auch Muscle Cars aus den späten 60ern und frühen 70ern vertreten.

Außerdem auf dem Menüparkplatz abgestellt: Zwei-Spieler-Modus an einem PC,

Dragster-Anfahrduelle und Zeitrennen mit Aussicht auf Highscore-Eintrag. Zwar läßt sich zwischen Arcade- und Simulations-Fahrmodell wählen, aber die Unterschiede sind kaum spürbar. **HL**

Heinrich Lenhardt



Angefahrene Motivation

Wenige Meter vor mir verkeilt sich das Hauptfeld in einem

orgiastischen Massenauffahr-Crash, und prompt klettere ich von Platz 5 auf Platz 1. Doch kurz vor der Ziellinie touchiert mich der letzte Verfolger hinten und löst wilde 360-Grad-Spins aus, ich werde Sechster. **Test Drive 5** ist weniger eine Rennsimulation, als vielmehr ein Action-Glücksspiel. Die bevorzugt im Pulk zusammengluckenden Computergegner haben ein noch unberechenbareres Verkehrsverhalten als eine ortsfremde, halbblinde Rentnerin im roten Kleinwagen auf Sonntagsfahrt.

3D-Beschleunigern sei dank kommt die Grafik ganz schnittig, aber die Hintergrundkulisse wirkt ein wenig lieblos und steril. Der große Bruder **Need for Speed 3** ist fairer, hat den spannenderen Rennverlauf, schönere Autos und das reifere Fahrgefühl. Trotz kurzfristiger Huiwui-Spritzigkeit zieht **Test Drive 5** klar den Kürzeren.

Test Drive 5

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Accolade
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 150 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC), bis sechs (Netzwerk)		
3D-Karten:	<input checked="" type="radio"/> Direct 3D <input checked="" type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166	Pentium 200	Pentium II/300
32 MByte, 4fach-CD 3D-Karte	48 MByte, 8fach-CD 3D-Karte	64 MByte, 8fach-CD Voodoo-2-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend

Zu heftig frisiertes Kleinwagen-Spieldesign.

