

Sport

Michael Galuschka



Gleich nach der neuen Special Edition von **Need for Speed 2** kommt diesen Monat **Virtual Pool 2** – das ist eigentlich ein Armutszeugnis fürs Genre. Doch die EA-Sports-Highlights **FIFA 98** und **NBA Live 98** lassen halt noch auf sich warten, und der Rest tat sich schwer, auf sehr gute Wertungen zu kommen. Virgins **NHL Powerplay 98** rutschte beim Angriff auf Eiskönig **NHL 98** aus, ist aber immerhin eine nette Alternative. Vielleicht kommt ja Acclaims fast fertiges **NHL Breakaway** näher ans große Vorbild heran. Auch Delphines **Moto Racer** kann beruhigt weiter auf dem Thron der Zweirad-Rennspiele ruhen. Psygnosis' **Manx TT** läuft zwar ähnlich flüssig, ist bei Spielmodi, Streckenvielfalt und Grafik aber eindeutig unterlegen. Starke Konkurrenz steht jedoch in den Startlöchern. Milestones **Superbikes** und **Redline Racers** von UBI Soft schicken sich hier an, ganz nach vorne zu fahren.

Apropos Rennspiele: Die ersten Ausläufer der angekündigten Flut brachen in diesem Heft über uns herein. Doch ob **Daytona USA Deluxe**, **X-Car** oder **Rally Racing Championship** – keines kommt ohne diverse störende Eigenheiten aus.

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 98	Sportspiel	11/97	92%
2	Grand Prix 2	Rennspiel	–	90%
3	NHL 97	Sportspiel	–	89%
4	NBA Live 97	Sportspiel	–	86%
5	Links LS 98 Edition	Sportspiel	10/97	86%
6	FIFA 97	Sportspiel	–	85%
7	World Wide Soccer	Sportspiel	10/97	83%
8	Anstoß 2	Manager	10/97	83%
9	Pro Pinball: Timeshock	Flipper	10/97	82%
10	Nascar Racing 2	Rennspiel	–	82%
11	Formel 1 Manager Pro	Manager	11/97	81%
12	Need for Speed 2 S. E.	Rennspiel	NEU	81%
13	PGA Tour Pro	Sportspiel	–	81%
14	Formel 1	Rennspiel	–	79%
15	Bleifuss 2	Rennspiel	–	78%
16	Virtual Pool 2	Billard	NEU	78%
17	Moto Racer	Rennspiel	–	76%
18	Sega Rally	Rennspiel	–	75%
19	Bundesliga Manager 97	Manager	–	75%
20	Formel 1 Manager 96	Manager	–	74%
Die 20 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.				

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

Intern. Rally Racing Championship	138
NHL Power Play	140
Virtual Pool 2	142
X-Car	144
Daytona USA Deluxe	146
Need for Speed 2 – Special Edition	148
Have a Nice Day – Track Pack	149

Querfeldeinrennen mit Pistenbauer

Int. Rally Championship

Dezent verbessert geht das vierte Rallye-Rennspiel von Europress an den Start.

Mit dem rauen Alltag motorisierter Normalsterblicher hat das Treiben der Formel-1-Schnösel nicht mehr viel zu tun. Die braven Buben ziehen ihre Kreise auf frisch geschrubbtem Edelasphalt, unbehelligt von schlag-

löchrigem Straßenzustand oder Eis und Schnee. Gerade in der Winterszeit identifizieren wir Matschwetter-geplagten Helden des Pendelverkehrs uns eher mit den wackelnden Rallye-Fahrern. Ähnlichkeiten bestehen bei Pistenverhältnissen und Passagier-Zuladung: Wo im Alltag die ängstliche Großmutter auf der Rückbank nörgelt, raunt bei der **International Rally Championship** ein Beifahrer Kurvenwarnungen herüber.

Neun Rallye-Flitzer

Wer zumindest auf dem PC jeden besseren Feldweg mit 220 Sachen nehmen möchte, wird seit Jahren von Europress bedacht. Letztes Jahr ging der schlammige Spaß mit frisierten Serienautos als **Rallye Racing 97** an den Start. Der Nachfolger nennt sich »international« und verzichtet auf die Jahreszahl. Im Prinzip fährt er sich auch nicht viel anders: Sie haben die Wahl zwischen neun niedlichen Rallye-Fahrzeugen vom Golf GTI bis zum Ford Escort. Damit bügeln Sie im Meisterschafts-Modus vier verschiedene Wettbewerbe runter. Nach jeder Etappe wird der Zwischenstand errechnet, bevor es ins nächste Teilrennen geht. Neben vertrautem britischem Schmuttelwetter mit Nebel, Nässe und Nachtfahrten erleben Sie auch andere Klimazonen. Versandete australische Wüstenkurse, russische Schneelandschaften und tropische Dschungelpfade sorgen für Abwechslung. Wenn Ihnen das noch nicht



Elegant illuminieren die Scheinwerfer den rieselnden Schnee.

reicht, dann basteln Sie sich mit dem neuen Editor Rallye-Lypisten nach Maß.

Hier tanken Sie auf

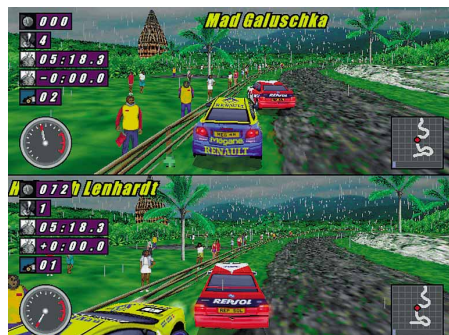
Wer Action-Rennen bevorzugt, hetzt im Arcade-Modus Zwischenzeiten hinterher. Haben Sie hingegen Motoröl in den Adern, fahren Sie im Simulations-Modus mit schwerwiegenden Unfällen und Reparatur-Handgriffen zwischen den Etappen. Während der Rennen sollten Sie

auf jeden Fall den Spritballen im Auge behalten. Zwischenstops an den über die Strecke verteilten Zapfzonen sind ratsam, wenn man nicht stranden will.

HL



Der neue Streckeneditor verheißt unendlichen Pistennachschub.



Rowdies, die im Regen fahren: Ein kleines Duell geht auch ohne Netzwerk schnell.

Heinrich Lenhardt



Ganz gute Fahrt, etwas fad

Die letztjährige Rally-Version hab ich mit mehr Begeisterung

gespielt. Zwar gönnt Europress dem neuen Modell ein paar spannend klingende Neuheiten wie Streckeneditor und Nachtank-Stops. In der Praxis fährt sich das Software-Vehikel aber vertraut wie ein alter Golf. Das Matsch- und Moder-Ambiente ist nach wie vor beachtlich; dafür muß manche Länge auf den mittelmäßig spannenden Strecken geschluckt werden.

Dank solidem Action-Fahrgefühl und vielen Spielvarianten steckt durchaus Unterhaltungspotential unter der Motorhaube. Nur die 3D-Kulisse erntet selbst bei vollen Details keine Schönheitspreise. Grafik-Freaks ziehen sich lieber die 3Dfx-beschleunigte Special Edition von Need for Speed 2 rein.

Intern. Rally Championship

Genre: Rennspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer bis acht (Netzwerk)

Hersteller: Europress
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 75 MByte

Minimum	Standard	Optimum
486/66 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 120 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 166 24 MByte RAM 4fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut



Unkomplizierte Rallye rund um die Welt.

Mit Power auf der Lauer

NHL Powerplay 98

Revolution im Eispalast? Virgins Herausforderer will die Konkurrenz-Referenz NHL 98 kalt erwischen.

Eine regelrechte Sportlawine donnert talwärts: NHL und DEL haben den Spielbetrieb aufgenommen, der geplante Winterurlaub wird zugunsten des olympischen Turniers verworfen. Jetzt können die Puck-Narrischen auch noch unter reichlich PC-Simulationen wählen. Angesichts der Klasse eines

NHL 98 greift sogar mancher Eishockey-Laie zum Gamepad, der ansonsten die Kassel Huskies mit Kasseler Rippchen verwechselt.

Je kürzer die Tage, desto größer die Verkaufszahlen schnittiger Eishockey-Spiele. Licht aus, Spot an für die Mitbewerber, die EA Sports das Eis-Monopol nicht länger



Die **Grafikauflösung** läßt sich auf gewagte 1024x768 Pixel hochschrauben –

Heinrich Lenhardt

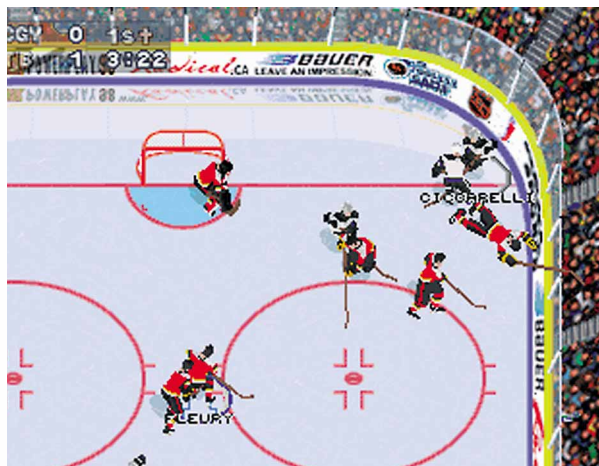


Guter Verlierer

Das Leben ist wie ein Bodycheck: Manchmal kommt einer angrauscht und haut dich aus den Pussen. Hauptsache, man steht dann wieder auf. An solchen brillanten Lebensweisheiten können sich die Programmierer von NHL Powerplay 98 hoffentlich erwärmen. Ihr an und für sich ordentliches Programm wird nämlich von NHL 98 wüst über die Bande gepfeffert.

Hingewurschtelte Tore

Bei Spielgefühl und Steuerung merkt man deutlich, daß EA Sports schon ein paar Jährchen länger an der Perfektion seiner Eishockey-Serie schraubt. Powerplay 98 bietet relativ viele hingewurschtelte Tore der »Wie ging der jetzt rein?«-Klasse. Vor dem Tor wird's oft ein wenig eng und unübersichtlich; Gewaltschüsse auf gut Glück führen nicht selten zum Erfolg. Dank gediegener Steuerung und NHL-Lizenz ist das Programm durchaus unterhaltsam. Der Kauf lohnt sich durchaus für Fans, die mal eine Alternative zum alljährlichen EA-Sports-Update haben wollen.



Probier's doch **mit 2D**: Dann **flutscht es** auch auf schwächeren PCs.

gönnen wollen. Acclaim und Gremlin sind mit ihren angekündigten Programmen noch im Trainingslager. Virgins **NHL Powerplay 98** hingegen fordert bereits diesen Monat unsere Sportspiel-Referenz heraus.

Auf den ersten Blick muß der verwöhnte Kufenflitzer nichts entbehren. Dank offizieller NHL-Lizenz laufen auch bei **Powerplay 98** realistische Spieler auf; der Liganodus wird mit soliden Stati-

stikbeilagen garniert. Alternativ kämpfen mehrere Nationalmannschaften in zwei Gruppen um einen Turniersieg; quasi als Vorgeschmack auf die nächste Winter-Olympiade.

Gamepad bevorzugt

Die Steuerung schreit nach einem knopfübersäten Edel-Gamepad. Zwei verschiedene Buttons bescheren uns die Schußvarianten Wrist (schnell, plaziert) und Slap Shot (ausholen, bumm!). Da-

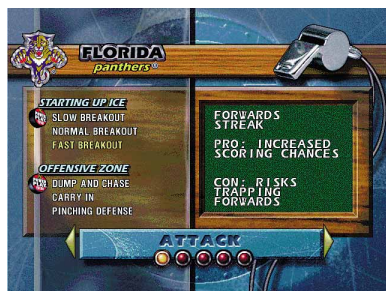


Sechs Kameras stehen zur Wahl: die Unterschiede sind undramatisch.



da qualmt der Pentium...

zu kommen Turboschalter und drei Paßvarianten. Mit entsprechendem Peripherie-Aufgebot drängen sich bis zu acht Spieler vor einem PC. Das Ganze spielt sich unkomplizierter, als es klingt.



Im **Coaching-Menü** bekommen Sie Vor- und Nachteile der Taktiken kurz erklärt.



Powerplay 98 unterstützt verschiedene Grafikauflösungen und die gängigen **3D-Karten**.

Ein gewisser Fluppdwupp-Faktor macht **Powerplay** leichter zugänglich als die Konkurrenz. Einfache, ehrbare Schlagschüsse finden auch dann ihren Weg ins Netz, wenn man vorher kein schwindelerregendes Paßspiel aufgezogen hat. Die mitunter wie reife Früchte fallenden Tore treiben das Programm aus dem Simulations-Drittel heraus und in Action-Gefilde hinein.

Nur ein einziger Schwierigkeitsgrad

Der Schwierigkeitsgrad ist beim Kampf gegen den Computer nicht einstellbar. Lediglich durch die Wahl des eigenen Teams verschaffen Sie sich Handicap oder Begünstigung. Beispiel: Die deutsche Nationalmannschaft bringt es in der Gesamtstärke gerade mal auf 43 Punkte, während der Qualitätszeiger für Team Canada bei strammen 95 anschlägt. Mit einem Editor schmuggelt man sich selbst in den Kader, spendiert selbstgebackenen Spielern traumhafte Talentwerte und ordnet die Rookies beliebigen Teams zu. Auch fortgeschrittene Trainergelüste werden gestillt: Im Coaching-Menü geben Sie für acht Spielsituationen eines von drei Verhaltensmustern vor.

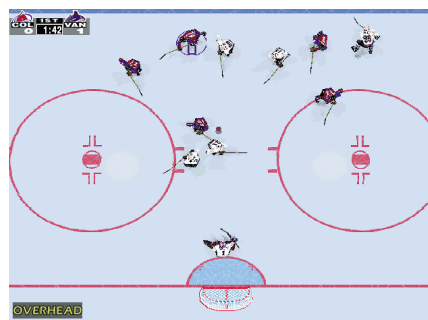
3D in hoher Auflösung

Während des Spiels dürfen Sie zwischen sechs Kameras wechseln. Auch das allseits beliebte Replay wurde nicht vergessen. Jahrhunderttore entziehen sich der Verewigung: Powerplay-Replays können nicht gespeichert werden.



Wiederholen ja, **speichern nein**: Solche Replays können nicht konserviert werden.

Viel zu schalten und zu walten haben Sie bei der Grafik. Besitzer kleiner Pentium-Systeme können die schmuck-



Die **Vogelperspektive** sorgt für Übersicht.

lose 2D-Darstellung wählen, um ein flottes Spieltempo zu erhalten. Die 3D-Engine bie-

tet mehrere Auflösungen von 320 mal 200 bis zu stattlichen 1024 mal 768 Pixeln an – sofern Grafikkarte und

Prozessor noch mitkommen. Auch an 3D-Support wurde gedacht. **NHL Powerplay 98** unterstützt die meisten Direct-3D-kompatiblen Chipsätze, darunter die Karten von 3Dfx, NEC Power-VR, Matrox Mystique, Millennium II und Rendition (3D Blaster). **HL**

NHL Powerplay 98

Genre:	Eishockey-Sportspiel	Hersteller:	Virgin Interactive
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	25 MByte
Spieler:	Einer bis acht (an einem PC; per Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75	Pentium 166	Pentium 200
16 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
4fach CD	8fach CD	16fach CD
		3D-Karte

Grafik		Gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer		Gut



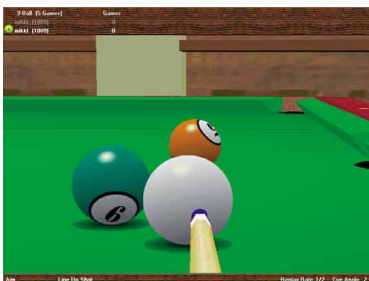
Nettes Eishockey mit Betonung auf Action.

Bitte zu Tisch

Virtual Pool 2

Nach rund anderthalb Jahren
holt Sie der zweite Teil der Billard-
Referenz zurück an den Queue.

Die meisten Leser dürften im trauten Freundeskreis schon mal eine Pool-Partie gewagt haben. Im Wett-



Für **Feineinstellungen** eignet sich der Zoom.

kampfbereich und in den Medien gehört (von den täglichen DSF-Übertragungen für nachaktive Rentner mal abgesehen) Billard dagegen zu den Randsportarten. Ähnlich sieht es in digitaler Form aus. Entsprechende Programme sind rar gesät, zudem lässt die Qualität von **Virtual Pool 2** der Konkurrenz nur wenig Raum für Verbesserungen.

Mit Mausschwung zum Ziel

Den realistischen Touch erhielt Interplays millimetergenaue Simulation durch die fast schon geniale Erfindung des Mausschwungs. Wie bei einem echten Stoß schwingen Sie Ihr Nagetier in vertikaler Richtung vor und zurück, um die Kugel ins Rollen zu bringen. Im Gegensatz zu den mißglückten Versuchen bei Golfprogrammen (**DSF Golf**, **Sim Golf**) bestimmen Sie damit aber ausschließlich die Stärke des Stoßes. Gehäufte Frustrationen bleiben Ihnen so erspart. Den Rest der Stoßeinstellung (Effet, Nach- und Rückläufer) und die Perspektiven rufen Sie über Hot-Keys auf; leider lassen sich die Bälle nicht aus allen Ansichten zum Rollen bringen. Für Übersichtlichkeit sorgt stufenloses Zoomen in alle Richtungen.

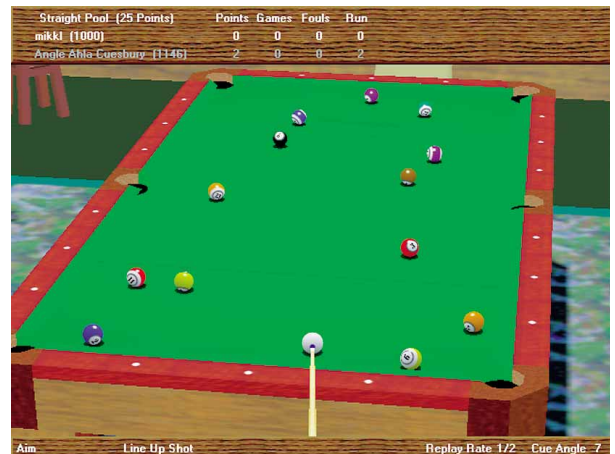
In praktisch allen halbwegs wichtigen Pool-Varianten vom 8-Ball bis zum 14/1 können

Sie gegen verschieden starke digitale oder fleischliche Gegenspieler antreten. Wer noch ein bißchen Übung braucht, betrachtet im Trainingsmodus mit der T-Taste den Kugellauf im voraus oder schmökert im vorbildlichen Online-Handbuch. Des weiteren steht eine umfangreiche Sammlung hochwertiger Videoschnipsel zum Lernen oder Ausführen von Trickstößen bereit.

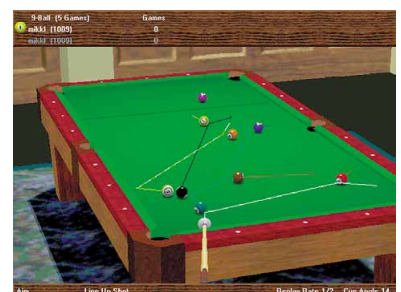
Schwache 3D-Unterstützung

Obwohl sich das Programm jegliche Mühe gibt, auch Einsteiger an Pool-Billard heranzuführen, wenden sich viele angesichts des häßlichen Schauplatzes der Matches ab. Die Bälle sind dank Gouraud Shading noch ganz hübsch, doch Tisch und – noch

schlimmer – der Billardsaal entsprechen beileibe nicht den heutigen Standards. Für das Gebotene sind die Hardware-Anforderungen frech: Bei 1024 mal 768 Punkten braucht's schon einen Pentium II für absolut ruckelfreies 3D. Wer meint, die Speed-Bremse mit seiner 3D-Karte umgehen zu können, der irrt: Die Grafik wird selbst mit einem 3Dfx-Board weder viel schöner noch wird sie bedeutend flüssiger. **MG**



Straight Pool wird auch mit 3Dfx optisch nicht attraktiver.



Im Training dürfen Sie **Hilfslinien** zuschalten.

Michael Galuschka



Spielstarke Filz-Simulation

Die bunten Kugeln von Virtual Pool 2 sind in ihrem Genre ähnlich

unumstritten wie die silbernen von Time-shock bei den Flippern. Mit einem – gerade für Einsteiger – nicht unerheblichen Unterschied: Die Präsentation der physikalisch hervorragend umgesetzten Billard-Simulation geriet viel zu dröge, um Halbinteressierte länger am Queue zu halten. Okay, die Videos sind lehrreich und technisch einwandfrei gemacht, aber Tisch und Umgebung wirken eher wie mal eben von Hobbygrafikern hingepinselt.

An Optionsfülle, Spielvarianten und Steuerung rumzumäkeln, wäre Erbsenzählerei. Damit steht fest: Billardbegeisterte werden das Teil verschlingen, Gelegenheitsspieler sollten mal einen Blick riskieren. Nur wer sowieso nichts mit diesem Sport anfangen kann, läßt sich auch von Virtual Pool 2 nicht bekehren.

Virtual Pool 2

Genre:	Billard-Simulation	Hersteller:	Interplay
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	13 MByte
Spieler:	Einer bis acht (an einem PC, per Modem oder Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
486DX2/66	Pentium 133	Pentium II 233
8 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD
DirectX 5.0	DirectX 5.0	3D-Karte

Grafik	Ausreichend	
Sound	Befriedigend	
Bedienung	Gut	
Spieltiefe		Sehr gut
Multiplayer	Gut	

Mauere Präsentation, spielerisch top.



Experimentelle Verkehrsteilnehmer

X-Car

Kotflügel-Arrangeure optimieren liebevoll ihr Hightech-Gefährt, bevor es auf elf Pisten ums Siegertreppchen geht.

Angesichts der »Generati-on Golf« ergreift Sie das große Gähngefühl? Mit offenem Schiebedach durch die Waschstraße bringt auch keinen Nervenkitzel mehr? Höchste Zeit, um Testfahrer zu werden! Drehen Sie verwegene Runden mit selbstgetun-

ten Experimentalfahrzeugen und bewahren Sie Ruhe, wenn in der zweiten Runde das Getriebe suspekt röchelt.

17 Zukunfts-Flitzer

Soweit des Dichters Fantasie. Deftige Action mit wilden Klapperkisten sollten Sie bei **X-Car – Experimental Racing** nicht erwarten. Für den Umgang mit den 17 Rennautos der Zukunft empfiehlt sich eher eine Talentkombination aus Ingenieurwesen und Kfz-Lehre. Wesentlicher Programmteil ist das Justieren von Auto-Einstellungen der Vielfaltsklasse »alles mögliche«. Sind Tankgröße, Aerodynamik & Co. optimiert, lassen sich vielleicht ein paar Zehntelsekunden im nächsten Rennen herausholen. Auf speziellen Teststrecken lernen Sie die Auswirkungen ihrer Basteltaten in der rauen Praxis kennen.

Frisch frisiert

Auf elf verschiedenen Strecken messen Sie sich mit anderen nervenstarken Verkehrsteilnehmern. Die Stärke der Computerfahrer ist einstellbar; alternativ braust man im Netzwerk gegen menschliche



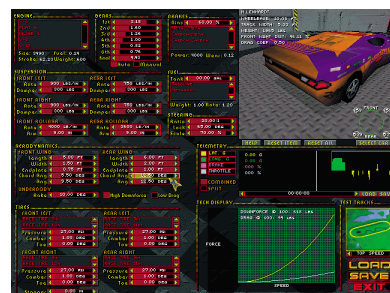
Realistischer Blickwinkel vom Fahrersitz aus. Im **Rückspiegel** naht ein Dränger.

Piloten. Auf Wunsch wird automatisch gebremst, bei der Lenkung geholfen oder stets der richtige Gang eingelegt. Der Action-Modus bietet ein generell vereinfachtes Fahrmodell, bei dem Unfälle keine schwerwiegenden Auswirkungen haben. Während des

Rennens können Sie zwischen sechs Ansichten wechseln. Das GameStar-Logo auf der Motorhaube ist kein



Mit Außenansicht und entschärftem Realitätsgrad wird X-Car zur **Action-Schubserei**.



Brausen Sie über die **Teststrecke**, um Datenberge fürs Tuning zu sammeln.

Problem: Mit dem integrierten Texturen-Malprogramm tauscht man einzelne Auto-Flächen gegen beliebige GIF-Bilddateien aus. Mit 3Dfx gibt es diese Funktion nicht. **HL**

Heinrich Lenhardt



Angefahr-ener Spiel-spaß

Ich gehöre zugegebenermaßen zu den Leuten, die schon das

Messen des Ölstands am liebsten kompetenschwierigen Mechaniker-Händen überlassen. Die Aussicht, endlose Trainingsrunden zu drehen, Meßergebnisse zu analysieren und am Gefährt zu tunen, verleitet mich deshalb nicht unbedingt zu Freudenausbrüchen. Bei einem Rennspiel will ich primär fahren und keinen VHS-Kurs in Kfz-Mechanik absolvieren.

Auch die gesegneten Profis dieser Welt, die solch schwere Kost zu schätzen wissen, haben Grund zum Nörgeln. Auf den Werkstattaufenthalt folgt ein eher Seifenkisten-mäßiges Rennen. X-Car kann den Anspruch aus der Garage nicht auf dem Asphalt umsetzen. Renner wie Grand Prix 2 haben das feinere Fahrgefühl im Getriebe.

Auch Grafik und Atmosphäre verharren im Mittelmaß; nur bei den Einstell-Optionen ragt X-Car heraus. Aber zu diesen anonymen Experimental-Eimern kann ich nicht die selbe Beziehung aufbauen, wie zu einem Formel-1-Wagen. Der Spielwitz bleibt ergo stotternd irgendwo im dritten Gang.

X-Car - Experimental Racing

Genre: Fahrsimulation
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer bis acht (Netzwerk)

Hersteller: Bethesda
System: MS-DOS
Anleitung: Englisch
Festplatte: 20 bis 55 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM 4fach CD 3Dfx-Karte	Pentium 166 32 MByte RAM 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend



Biederes Rennspiel für Tuning-Fans.

Drauf aufs Gaspedal, ab durch die Mitte

Daytona USA Deluxe

Wer bremst, verliert – Segas Spielhallenhit verzichtet auf Simulationselemente und setzt auf Fahrspaß pur.

Das erste **Daytona** konnte vor gut einem Jahr alles andere als begeistern. Gerade mal drei unansehnliche Strecken durften Sie unter die Räder nehmen, menschliche Mitspieler waren tabu. Das aktuelle **Daytona USA Deluxe** wettet aber nicht nur diese beiden Scharten aus, sondern setzt den Hebel

noch an einigen anderen wichtigen Punkten an.

Jagen Sie die eigene Bestzeit

Umgekrempelt hat Sega die Spielmodi. Die Unterscheidung zwischen Arcade- und PC-Variante fiel weg, neu ins Angebot rutschte dafür das Zeitfahren. Sie dürfen Ihren



Eine der neuen Strecken führt durch einen Vergnügungspark.

in Bezug auf Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Handling teilweise Unterschiede aufweisen,

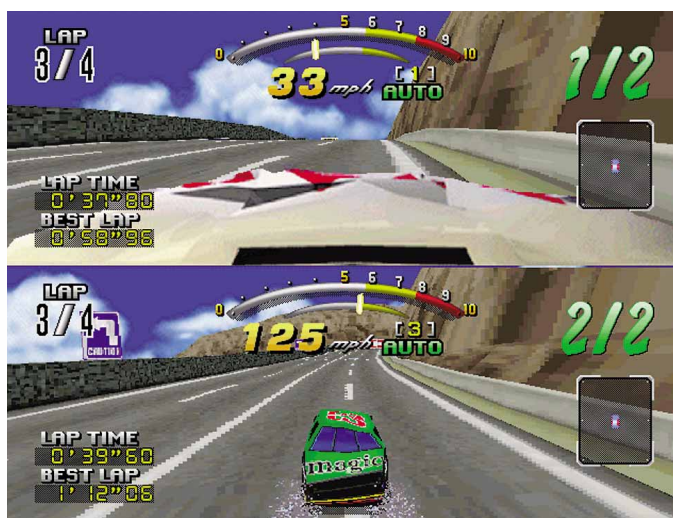
Sega spendierte der Deluxe-Version drei neue Kurse, die alle im mittleren Schwierigkeitsgrad angesiedelt sind.

Ein halbwegs glückliches Händchen hatten die Japaner beim Design der Strecken. Sie sind interessant gestaltet, erfordern eine flüssige Fahrweise und nerven nicht mit unnötigen Schikanen. Die restlichen Bahnen sind von der Streckenführung her unverändert geblieben, erstrahlen aber in neuem Glanz mit mehr und detaillierteren Objekten abseits der Piste. Daß Sie denen im Arcade-Modus nicht

allzuviel Aufmerksamkeit schenken werden, liegt am dichtgedrängten Fahrerfeld. Mindestens 20, maximal 39 Konkurrenten rempeln und drängeln um den Sieg.

Inniger Kontakt

Die Computergegner haben keinerlei Scheu, mit Ihrem Gefährt Lackproben auszutauschen. Ganz im Gegenteil: Sie verlassen sogar ihre



Im **Split-screen-Modus** haben Sie mit mangelnder Übersicht zu kämpfen.

Teufelsritt auch speichern und später gegen diese Bestzeit antreten. Wie bei diesem sogenannten Ghost-Modus üblich, wird das Phantomauto leicht schattiert dargestellt; Kollisionen sind nicht möglich. Dezentere Neuerungen auch bei den Arcade-Rennen. Der aus acht unterschiedlichen Wagen bestehende Fuhrpark steht jederzeit zur Verfügung. Da die Stock Cars

können Sie auf die Charakteristik der Strecke nunmehr viel besser reagieren.

Pisten im Sechserpack

Pfrienler dürfen ihren Untersatz sogar noch ein wenig tunen. Lenkempfindlichkeit, Härte der Aufhängung und Fahrzeughöhe wirken sich aber nur unwesentlich auf das Leistungsvermögen aus.

Michael Galuschka



Raserspaß der einfachen Art

Gefühlvoll lenken, sparsam bremsen und die restlichen 95 Pro-

zent der Zeit das Gaspedal durchtreten – Daytona USA Deluxe beschränkt Ihr Dasein als Pilot aufs wirklich Wesentliche. Dagegen ist wenig einzuwenden; schließlich will nicht jeder Rennspiel-Fan die Dicke der Unterlegscheiben des linken vorderen Stoßdämpfers selbst bestimmen.

Flüssige Grafik, aber...

Leider hat es Sega verpennt, für ein stimmiges Drumherum zu sorgen. Abwechselnd Windows- und Originalmenüs bedienen zu müssen, wäre doch sicher vermeidbar gewesen. Die flüssige Grafik relativiert sich durch ihre Schlichtheit samt nervigem »Aufklappen« weiter entfernter Objekte, die sechs Strecken sind mir nach wie vor zu wenig. Im Vergleich zum Vorgänger ist die Deluxe-Version dennoch ein Schritt in die richtige Richtung; besonders im Netzwerkmodus gehört Daytona zu den kurzweiligsten Rennvergnügen.

Ideallinie, um Sie aufs Horn zu nehmen. Dabei und bei unsanften Begegnungen mit den Streckenbegrenzungen verformt sich die Polygonkarosserie der Boliden zusehends. Gerät der Einschlag in die Bande zu heftig, legen die Autos gewaltige Überschläge auf den Asphalt, die im Vergleich zum Vorgänger um einiges spektakulärer ausfallen. Nicht nur die Platzierung leidet bei Crashes; kräftige Deformationen haben negative Auswirkungen auf die Performance des Rennwagens. Hier hilft theoretisch ein – vollautomatisch ablaufender – Boxenstopp weiter. Doch der dauert dermaßen lange, daß das Rennen danach so oder so verloren ist.

Mehr Spieler, mehr Spaß

Im Vorgänger fehlte jegliche Möglichkeit, sich mit menschlichen Mitspielern zu messen. Da jedoch gerade das unkomplizierte, actionorientierte Gerase hervorragend für Multiplayer-Rennen geeignet ist, finden sich in



Nach mehreren Überschlägen ist dieser Wagen mächtig verbeult. Rechts im Bild Mini-Radar und Streckenübersicht.

Daytona Deluxe gleich mehrere Varianten. Per Splitscreen duellieren sich zwei Piloten an einem PC. In einem lokalen Netzwerk ist es bis zu acht Fahrern möglich, um Plätze und Pokale zu streiten. Trotz aller Bodenständigkeit kann **Daytona USA Deluxe** mit einer echten Innovation aufwarten. Als erstes Rennspiel unterstützt es Microsofts Force-Feedback-Technologie.

Wer sich den Luxus-Sidewinder für teures Geld zugelegt hat, wird aber zumindest bei Daytona ein langes Gesicht ziehen: Das Ergebnis ist recht enttäuschend. Außer einem relativ schwachen Ruckeln bei Unfällen und Kollisionen spürt man nicht viel. Das leichte Ziehen bei Bremsmanövern oder Schlitterpartien übers Gras ist kaum der Rede wert. **MC**



Mit **Tuning** läßt sich nur wenig Speed aus ihrem Fahrzeug herausholen.



Schwächere Rechner müssen sich mit pixeliger VGA-Grafik begnügen.

Daytona USA Deluxe

Genre:	Action-Rennspiel	Hersteller:	Sega
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	5 oder 80 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 200 MMX
16 MByte RAM	32 MByte RAM	32 MByte RAM
4fach CD	4fach CD	4fach CD
DirectX	DirectX	DirectX

Grafik		Befriedigend
Sound		Befriedigend
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Ausreichend
Multiplayer		Gut



Actionreiche Rennen mit einfacher Steuerung.

Überstürzter Modellwechsel

Need for Speed 2 Special Edition

Was könnte den Drang nach Geschwindigkeit besser befriedigen als eine 3Dfx-Karte. Der Grafik-Turbo bringt einen bewährten Renner auf Touren.



Strecke rückwärts, diesmal ohne 3Dfx: Lenkrad und Cockpit lassen sich nur bei normalem SVGA einblenden.

Milchkühe auf der Autobahn gehören zu den Alptraum-Szenarien jedes Autofahrers. In der Software-Branche sind melkbare Institutionen hingegen höchst willkommen. Natürlich handelt es sich nicht um wiederkäuende Holsteiner, die im Vorstandsbüro von Electronic Arts für gute Laune sorgen. Die zu melkenden Kühe sind vielmehr erfolgreiche Serien,

die sich alljährlich verbessern und neu verkaufen lassen.

Aus alt mach' neu

Das jüngste Beispiel für ein neues Produkt mit bescheidenem Aufwand heißt **Need for Speed 2 Special Edition**.

Einsatz von mehr Farben und coolen Transparenzeffekten sehen die Strecken um einiges besser aus.

Detail-Upgrades

Außer dem 3Dfx-Support gibt es wenig gravierende Neue-

rungen. Zu den acht Rennpisten des Vorgängers gesellt sich mit »Last Resort« eine Bonusstrecke, die durch Mexiko führt. Täuschend echte Nebelschwaden und Tau auf der Frontscheibe lassen einen unwillkürlich zum Handtuch greifen. Bei 3Dfx-Grafik reduziert sich allerdings die Anzahl der Blickwinkel auf drei: Lenkrad und Instrumente können Sie nicht mehr einblenden.

Alle Strecken sind jetzt auch rückwärts befahrbar. Als Fahrmodelle stehen neben Action und Simulation der einfache Gaudi-Modus »wild« zur Verfügung. Die drei zusätzlichen Autos fahren sich nicht wesentlich anders: Ferrari F355F1, Ford Mustang Mach III und Nazca C2 von Italdesign. **HL**



In **Mexico** sausen Sie durch dampfende Dschungelpfade. (3Dfx)

Das Rennspiel ist gerade mal ein halbes Jährchen alt, da erscheint schon die »neue«, verbesserte Version. Etwas ärgern werden sich jene treuen Seelen, die erst kürzlich Geld für das unbeschleunigte **NFS 2** abgedrückt haben. Immerhin 30 Mark will EA fürs Upgraden auf die Special Edition haben. So richtig lohnend ist sie ohnehin nur für Besitzer einer 3Dfx-Grafikkarte (zur Not läuft sie auch ohne). Sie genießen flüssige 3D-Darstellung bei voller Detaildröhnung; durch den

Need for Speed 2 Special Ed.

Genre:	Action-Rennspiel	Hersteller:	Electronic Arts
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	55 MByte
Spieler:	Einer bis acht (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 166	Pentium 233
16 MByte RAM	24 MByte RAM	32 MByte RAM
4fach CD	8fach CD	12fach CD
	3Dfx-Karte	3Dfx-Karte

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer		Gut

Mehr Speed-Lust dank Grafik-Boost.



Heinrich Lenhardt



Herrlich fix dank 3Dfx

Während die volle Detailpracht jeden normalen Pentium 200 zum Ruckeln bringt,

peppt der 3D-Hardware-Support Optik und Dynamik gehörig auf. Nur die sich am Horizont recht spät aufbauenden Streckendetails schmälern den Glanz der Luxus-Optik.

3Dfx-Fans profitieren am meisten von der Special Edition, aber warum müssen die nochmals 30 Mark löhnen? Andere Hersteller regeln solche Anpassungen mit einem kostenlosen Patch. Mein Ärger über diese Abzock-Ansätze soll nicht davon ablenken, daß NFS2 SE ein richtig feines Action-Rennspiel ist. Das Brettern auf den abwechslungsreichen Kursen macht mir weitaus mehr Spaß als Schlaftabletten wie X-Car.

Der Tester-TÜV attestiert ein gut aussehendes, rasantes Action-Rennspiel. Wenn Sie eine 3Dfx-Karte besitzen, aber Need for Speed 2 noch nicht haben, lohnt sich der Kauf der Special Edition auf jeden Fall.

Have a Nice Day Track Pack

Neue Strecken für wenig Geld.



Die neuen Strecken haben deutliche Höhenunterschiede.

Michael Galuschka

Faires Angebot

Ich rechne es den Programmierern hoch an, daß sie nicht einfach frische Strecken nachgeschoben haben, sondern auch viele neue, sinnvolle Features. Das ändert nichts an der Tatsache, daß es nur knapp für die Oberklasse reicht. Bei der fantasielosen Gestaltung der Kurse möchte ich wenigstens mehr als ein Extra gleichzeitig einsetzen können. Auf der Habenseite kann Have a Nice Day dafür die geradezu opulente Ausstattung verbuchen.

Das **Track Pack** versorgt Sie mit zwölf neuen Kursen. Höhenunterschiede sind nun ebenso drin wie Steilkurven, raffiniertere Schikanen und verschiedene Straßenbeläge. Auf der CD befinden sich nicht nur neue Strecken. Auch die Waffen können Sie jetzt aufmöbeln.

Das umständliche Reparieren und Nachfüllen erledigt auf Wunsch der Rechner. Praktisch ist der Liga-Baukasten: Sie suchen sich aus den 24 Tracks Ihre Lieblinge heraus und basteln daraus eine eigene Meisterschaft. **MC**

Have a Nice Day – Track Pack

Genre: Action-Rennspiel-Add-On
Anspruch: Einsteiger und Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 40 Mark
Spieler: Einer bis zwei (Modem, Nullmodem) bis acht (Netzwerk)

Hersteller: Magic Bytes
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 90 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 166
8 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	4fach CD
	Joystick	Lenkrad

Grafik		Befriedigend
Sound		Gut
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Gut



Für Nice-Day-Fans höchst empfehlenswert.

Gib Gummi

Manx TT

Psygnosis nahm sich eines Spielhallenhits von Sega an und konvertierte die Zweiradaction auf den PC.

Wer Manx TT aufgrund seiner Ähnlichkeit zu Moto Racer des Plagiats bezichtigt, muß umdenken. Als Spielhallenautomat existiert die Raserei nämlich schon länger und war umgekehrt sogar Vorbild für Delphines Programm. Auf hubraumstarken Superbikes jagen Sie Strassenkurse entlang und versuchen, Ihre insgesamt sieben Konkurrenten abzuholen.

Michael Galuschka



Viel zu wenig Kurse

Manx TT zieht gegenüber Delphines Moto Racer wegen dreier Hauptkritikpunkte klar

den kürzeren: Erstens ist die Grafik eine ganze Ecke schlechter, wenngleich ohne 3D-Unterstützung einen Tick flüssiger. Zweitens fehlen die spaßigen Motocross-Rennen völlig, und gerade deswegen sind drittens die dünnen eindirektionalen Strecken fast schon eine Zumutung.

Für ein paar Runden ist Manx TT durchaus motivierend. Das simple Prinzip – auf den Sattel schwingen und losdüsen – spornt immer wieder zu einem kurzen Ritt zwischendurch an. Für mehr reicht's dann aber nicht. Die Verwandtschaft zum Stallkollegen ist nicht zu übersehen: Manx TT ist sozusagen ein Daytona USA auf zwei Rädern.



Nervige Checkpoints

Kümmerliche zwei Strecken gilt es zu bewältigen, die zudem gemeinsame Teilabschnitte aufweisen. Großzügigerweise dürfen sie auch spiegelverkehrt befahren werden; daraus ergibt sich ein Meisterschaftsmodus mit insgesamt vier Läufen. Um ins nächste Rennen vorzudringen, müssen sie das Aktuelle auf dem Siegerpodest beenden. Das ist schwer genug, doch leider nerven zusätzlich etliche Checkpoints mit knapp gehaltenen Zeitlimits. Auf dem TT Course kann es deshalb vorkommen, daß sie mitten in einem tollen Kampf um die Spitze vor dem allerletzten Checkpoint verhungern – da kommt dann wirklich Freude auf. Schafft man dennoch das Kunststück, den vierten Kurs als Sieger zu verlassen, stehen in der heimischen Box drei extraschnelle Motorräder bereit, mit denen man eine

besonders schwere Liga in Angriff nehmen darf.

Ungewöhnlich geriet der Ghost-Modus: Sie messen sich nicht wie üblich mit einem vorher gespeicherten Versuch, sondern treten gegen die eigene, unmittelbar zuvor gefahrene Runde an.

Keine Sturzgefahr

Bei Unfällen oder Feindkontakt ist es praktisch unmöglich, den harten Asphalt zu

küssen, lediglich die Computerfahrer steigen ab und an vom Motorrad. Das Feld spaltet sich übrigens regelmäßig in zwei Hälften. Die lilafarbenen Fahrer stürzen besonders gerne und finden sich ständig auf den hinteren Rängen wieder. Hart ist der Kampf mit den »Bunten«. Sie tragen individuelles Leder und haben ihren eigenen Fahrstil. **MG**



Oben: Aus der Cockpitperspektive ist Manx TT um einiges herausfordernder (3Dfx).

Malerische Dörfer machen Ihnen mit verwinkelten Passagen das Leben schwer (3Dfx).

Manx TT

Genre: Rennspiel
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Englisch
Preis: ca. 80 Mark

Hersteller: Psygnosis
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 2 bis 80 MByte

Spieler: Einer bis acht (Modem, Netzwerk)

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM 2fach CD DirectX	Pentium 133 16 MByte RAM 4fach CD DirectX	Pentium 166 MMX 32 MByte RAM 4fach CD 3Dfx-Grafik

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Gut

Mangelnde Abwechslung bremst den Spaß.

