

Sport

Michael Galuschka



Die Mannschafts-Sportspiele legen zur Zeit anscheinend ihre Winterpause ein. Nur so kann ich es mir erklären, daß diesmal weit und breit keine Spur von ihnen zu sehen war – ob EA Sports der Konkurrenz wirklich so viel Angst einjagt? Frei nach dem Motto: »Lieber fahren als selber laufen« gab es dafür als Ausgleich mal wieder jede Menge interessante Rennspiel-Alternativen: das actionreiche **Powerboat Racing** für Wasser-ratten, das hochkomplexe **Cart Precision Racing** für

Landeier und **JetMoto** für diejenigen, die sich nicht so recht entscheiden können. Alle drei haben ihre besonderen Reize, aber auch ihre ganz eigenen Schwächen. Fast nur letztere weist Segas **Touring Car Championship** auf. Die lange bewährte 3D-Engine ist nicht mehr konkurrenzfähig und sollte dringend erneuert werden.

Höchster Neuzugang war, wie schon letzten Monat, ein Flipper. Vorbei die Zeiten, in denen entsprechende digitale Ballmaschinen mehr durch Masse als durch Qualität glänzten. **Addiction Pinball** bietet gerade mal zwei Tische – doch die laden auch noch nach Monaten immer wieder mal zu einem neuen Spielchen ein.

SPORT
»Reicht vom Fußball-spiel bis zum Formel-1-Rennen: Alles, was man auch im Sportfernsehen finden würde.«
(Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper)

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 98	Sportspiel	11/97	92%
2	Grand Prix 2	Rennspiel	-	90%
3	F1 Racing Simulation	Rennspiel	01/98	89%
4	NHL 97	Sportspiel	-	89%
5	FIFA 98	Sportspiel	01/98	88%
6	NBA Live 97	Sportspiel	-	86%
7	Links LS 98 Edition	Sportspiel	10/97	86%
8	World Wide Soccer	Sportspiel	10/97	83%
9	Anstoss 2	Manager	10/97	83%
10	Pro Pinball: Timeshock	Flipper	10/97	82%
11	Formel 1 Manager Pro	Manager	11/97	81%
12	Need for Speed 2 SE	Rennspiel	12/97	81%
13	PGA Tour Pro	Sportspiel	-	81%
14	Addiction Pinball	Flipper	NEU	79%
15	Bleifuss Rally	Rennspiel	01/98	79%
16	Balls of Steel	Flipper	02/98	78%
17	Virtual Pool 2	Billard	12/97	78%
18	Ultimate Race	Rennspiel	02/98	77%
19	Touring Car Championship	Rennspiel	01/98	77%
20	Powerboat Racing	Rennspiel	NEU	76%

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

Inhalt

Tests

Powerboat Racing	86
Addiction Pinball	88
JetMoto	90
Cart Precision Racing ...	92
Touring Car Championship	93

Exklusivtest: Powerboot in Siegesnot

Powerboat Racing

Es müssen nicht immer vier Räder sein: Schnittige Schnellboote versprechen spritziges Rennvergnügen abseits ausgetretener Pfade.

Rennspiele haben in der britischen Programmiergilde eine ähnliche Tradition wie hierzulande die klassische Wirtschaftssimulation. Obwohl der Engländer liebtes Kind dabei das Auto ist, wagen sie sich in letzter Zeit vermehrt auch in andere Gefilde. So fiel zwar das unlängst erschienene **Speedboat Attack** durch den gestren-

gen GameStar-TÜV, doch der Trend zum Wasser ist scheinbar nicht aufzuhalten. **Powerboat Racing** heißt der neueste Versuch, der im Gegen-

satz zum Telstar-Konkurrenzen auf alle Kampfmittel verzichtet und die pure Raserei in den Mittelpunkt stellt.

Zwei Sorten Boot

Bei den Untersätzen handelt es sich nicht um irgendwelche Phantasiegefahrte. Sie sitzen am Steuer von in ähn-



Ein typischer **Powerboat-Kampf**. Geschlagene Wellen beeinflussen das Fahrverhalten beträchtlich.

licher Form real existierenden Schnellbooten. Das Spiel verfügt über zwei konzeptionell unterschiedliche Bootsklassen, die zusätzlich in drei Geschwindigkeitsstufen eingeteilt sind. Das wären zum einen die Monorumpfe, die sich ein bißchen wie Motorräder lenken und in Kurven stark in Schräglage ge-

hen. Zum anderen gibt es da noch die Katamarane, die aufgrund ihres Doppelrumpfs selbst in scharfen Kehren kaum Seitenneigung aufweisen. Übertreibt man es aber mit diesem Typ, kippt er aus seinen Latschen und kommt erst kieloben wieder zum Stillstand. Die Katamarane sind die stärkeren, schnelleren und insgesamt aufregenderen Schiffe.

Mit ihnen darf man erst dann der Konkurrenz einheizen, wenn zuvor die Monorumpf-Klasse im Profi-Schwierigkeitsgrad gewonnen wurde.

Auf die Nase achten

Mit gerade mal fünf Tasten geleiten Sie die Kähne sicher um den Kurs. Neben dem

Lenken und Beschleunigen ist eigentlich nur noch auf die Ausrichtung des Bugs zu achten. Per Knopfdruck hebt sich die Nase und macht



Auf **Tauchgang** vor der Freiheitsstatue.

den Pott dadurch schneller, aber auch etwas empfindlicher gegenüber Remplern und Wasserströmungen. Mit gesenktem Bug liegt Ihr Untersatz schön satt im Wasser, nimmt aber nicht genügend Fahrt auf, um der Konkurrenz auf Dauer gefährlich zu werden. Bedeutung kommt



Katamarane sind mit **gehobener Nase** recht knifflig zu steuern.

Facts

- 8 Strecken
- 1 Bonuskurs
- 2 Bootsklassen
- jeweils 8 Bootstypen
- 7 Spielmodi

der Trimmung des Bootes auch bei den Sprüngen zu. Mit der Nase nach oben folgt ein eleganter Looping, der ohne exaktes Timing oft mit einer Bruchlandung endet. Zeigt der Bug nach unten, begibt sich das Schiff nach dem Sprung auf Tauchstation: Der Unterwasserritt bringt spielerisch wenig, sieht aber cool aus und verführt immer wieder aufs Neue.

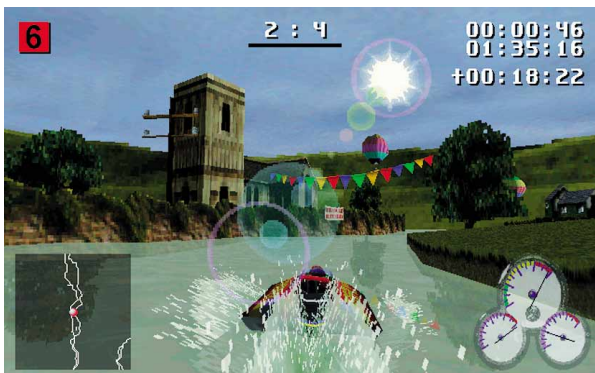
Dynamischer Streckenverlauf

Bevor sich wagemutige Piloten überhaupt an der Meisterschaft versuchen dürfen,



Ein kniffliges Splitscreen-Duell zu Dritt.

will erst einmal der Arcade-Modus erfolgreich absolviert sein. Die Länge der Saison orientiert sich am Schwierigkeitsgrad: Für Einsteiger ist nach drei Rennen alles schon wieder vorbei, Könnern bestreiten alle neun Läufe. Jede Veranstaltung findet in einem anderen Land statt, dem sich die optische Gestaltung der Strecke mal mehr, mal weniger stark anpaßt. Wäh-



Die Grafik wirkt auf dem Screenshot schöner als im laufenden Spiel.



In Norwegen begleitet Sie dieser Wal ein Stück des Weges.

rend der Amazonas sofort als solcher zu erkennen ist, weist der Rußland-Kurs außer einem heruntergekommenen Atomkraftwerk kaum landestypische Sehenswürdigkeiten auf. Die Pisten sind vom Streckenverlauf her alleamt bis zu einem gewissen Grad dynamisch. Neben Verzweigungen und Abkürzungen beeinflussen auch noch vereinzelte Ereignisse das

Vorankommen. So bricht in Norwegen etwa eine Eisbrücke in sich zusammen und sorgt so für einen anderen Streckenverlauf in den kommenden Runden.

Den letzten beißen die Fische

Für langanhaltende Motivation sorgen allerlei Spielmodi abseits der Meisterschaft. Als besonders spannend erweist

sich das Shootout. Dabei wird nach jeder Runde abgerechnet: Ähnlich der alten »Reise nach Jerusalem« muß der letzte ausscheiden. Das Spielchen geht so lange weiter, bis nur noch ein Boot übrig ist. Ansonsten versuchen Sie sich am klassischen Zeitfahren oder beim Slalom. Bis zu vier Mitspieler können am viergeteilten Splitscreen ihre Sehkraft überprüfen, während bei Netzwerkpartien gleich alle sechs Schiffe von menschlichen Kapitänen übernommen werden dürfen.

Zuckel-Grafik

Nicht ganz auf dem aktuellen Stand der Dinge ist die Präsentation. Die Grafik ist ganz ordentlich gezeichnet, doch trotz 3D-Karten-Unterstützung und 200er MMX ruckelt

Michael Galuschka



Damit gehe ich gerne baden

Die spärliche Konkurrenz schlägt Powerboat Racing aus dem

Feld, doch wirkliche Geistesblitze suche ich vergeblich. Dazu gibt sich das Programm trotz des feuchten Elements sprichwörtlich zu bodenständig. Statt phantasievoller, ans Wasser angepaßter Kurse finde ich solide Strecken vor, die aber schon bei den Vierrädern x-fach zu sehen waren. So können sie mich auf Dauer wenig reizen.

Schlaue Gegner

Was Powerboat Racing einem Großteil der Konkurrenz voraus hat, ist das clever programmierte Fahrerfeld. Die fünf Konkurrenzboote dienen nicht wie so oft als reine Staffage oder haben es ausschließlich auf Ihr Schiff abgesehen. Mit ihrer intelligenten Fahrweise kommen sie menschlichen Piloten erstaunlich nahe. Dadurch ergibt sich eine enorme Herausforderung, die weit über das sture Auswendiglernen der Pisten hinausgeht.

es bei mehreren Booten auf dem Schirm teilweise erbärmlich, was einer exakten Steuerung wenig zuträglich ist. Außerdem filtern die meisten Karten trotz eingeschalteter »Smoothing«-Option nur den Nahbereich, dahinter wartet der klassische Pixelbrei. **MC**

Powerboat Racing

Genre: Rennspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer bis vier (an einem PC), bis sechs (Netzwerk)
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Hersteller: Interplay
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 130 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 120	Pentium 200	Pentium II/266
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD
DirectX 3.0	3D-Karte	3Dfx-Karte

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



Nasses Vergnügen auch für Wasserscheue.

Mit der Stahlkugel auf Würmerjagd

Addiction Pinball

Würmer sind nicht nur zum Angeln da, sondern taugen auch als Köder für eine unterhaltsame Flippersimulation.

Schotten dicht, die nächste Flipperwelle rollt auf uns zu! Nachdem im Winter 95/96 eine Unzahl zumeist mäßiger Tischkollektionen über die Spielergemeinde hereinbrach, beschränkt sich

der zweite Schub bisher auf wenige, aber dafür um so bessere Programme wie das hochrealistische **Pro Pinball: Timeshock** oder den abgedrehten 2D-Flipper **Balls of Steel**. Das neue **Addiction Pinball** versucht es mit einer Mischung: Grafikstil und Ballphysik erinnern an **Timeshock**, Spielbarkeit und Anspruch an den Konkurrenten von GTI. Das Programm ist also weniger Hardcore-Simulation eines möglichst echt wirkenden Tisches, sondern gönnt auch Nicht-Profis recht schnell Erfolgserlebnisse.

Wurm-Jackpot

Um gar nicht erst lange nach passendem Stoff für die Tische suchen zu müssen, kommen bereits veröffentlichte Spiele aus dem eigenen Haus zu neuen Ehren. Die rosaroten Kampfummis aus **Worms 2** sind als Kultfiguren geradezu prädestiniert für eine eigene Spielfläche. Grafiker und Soundspezialisten weideten das dankbare Thema denn auch gründlich aus. Ständig treffen Sie auf neue Worms-Samples, Original-Musikstücke und auf dem Display umherwuselnde Humusproduzenten. Weniger bekannt ist die zweite Vorlage, das schon etwas ältere **World Rally Fever**. Autorennen gab es als Spielfläche schon zimal, weshalb dieser Tisch optisch wenig Aufregendes bietet, in Sachen Abwechslung seinem Wurmkollegen aber leicht voraus ist.



Schicke **Echtzeitspiegelungen** auf der Kugel gehören zu den grafischen Highlights.

Flipper verkehrt

Wie bereits erwähnt, ähnelt **Addiction Pinball** der Referenz **Timeshock** teilweise frappierend. Das fängt bei den Perspektiven an und geht bis hin zu kleinen Display-Details. Ein Feature ist bislang allerdings einmalig: Die beiden Tische lassen sich unter

anderem auch von hinten (!) spielen. Das heißt, Sie stehen quasi am verkehrten Ende des Gerätes und haben die Flipperarme seitenverkehrt im Blick. Ein Druck auf die rechte Shift-Taste lässt den von Ihnen aus gesehen linken Flipper hochschnellen, was für viel Spaß und verlorene Bälle im Sekundentakt sorgt. **MC**

Die **umgekehrte Perspektive** ist auf Dauer nur mit guten Nerven zu ertragen.

Michael Galuschka



Klasse statt Masse

Addiction Pinball kreuzt geschickt die Stärken von Timeshock und Balls of Steel und erschafft

daraus fast den ultimativen Flipper. »Fast« deshalb, weil die Perfektion von Empires Edelflipper dann doch nicht ganz erreicht wird. Die Grafik ist bunt, schön gezeichnet und sieht bis zur letzten Blechschraube sehr realistisch aus, Musik und Soundeffekte haben Klasse. Die Silberkugel selbst wirkt jedoch ein wenig ausgefranst und läuft nicht ganz so geschmeidig über die Spielfläche wie bei der Pro-Pinball-Serie. Das Tischlayout ist von gehobenem Niveau. Spaßige Mini-Missionen und allerlei Videospielchen fesselten mich länger an den Monitor, als ich anfänglich glauben mochte. Ein, zwei Tische mehr hätten es ruhig sein dürfen, doch (kostenpflichtiger) Nachschub ist bereits angekündigt.

Addiction Pinball

Genre: Flipper
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch
Preis: ca. 80 Mark

Hersteller: Team 17
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 5 bis 28 MByte

Spieler: Einer bis vier (an einem PC)

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75	Pentium 133	Pentium 166 MMX
16 MByte RAM, 2fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD
DirectX 5.0	DirectX 5.0	4 MByte Grafikkarte

Grafik		Gut	Sehr gut
Sound			
Bedienung		Gut	
Spieltiefe		Gut	
Multiplayer		Ausreichend	

Sehr gute, aber zu wenige Tische.



Pfeilschnelle Renn-Amphibien

JetMoto

Hoverbikes ist kein Element fremd: Sie heizen über Feldwege, pflügen durchs Wasser und gehen ab und zu sogar in die Luft.

Wenn sich ein Entwicklerteam nicht entscheiden kann, ob es lieber ein Rennspiel zu Lande oder

auf dem Wasser machen möchte, erfindet es einfach ein neues Fahrzeug, das beiden Terraintypen gewachsen ist. Die Flitzer in JetMoto sind waschechte Amphibien, die sich sowohl auf festem Boden als auch im kühlen Naß wohlfühlen. Das Fahrverhalten ist ein wenig diffizil und erfordert ständig Ihre Konzentration. Da die zehn Strecken geradezu mit Spitzkehren gespickt sind, bekamen die Hoverbikes ein paar Hilfsmittel verpaßt. An besonders kniffligen Stellen sind Energiesäulen aufgestellt, an die der Pilot per Magnetstrahl kurzzeitig andocken darf. Damit umrunden die Bikes auch enge 180-Grad-Kehren wie am Gummiseil gezogen.

Neue Strecken nur für Sieger

In JetMoto sind nicht sofort alle Kurse frei zugänglich. Zu Anfang stehen nur drei Strecken zur Verfügung; wollen Sie mehr sehen, müssen Sie das Pisten-Trio erst einmal im Meisterschaftsmodus auf mittlerem Schwierigkeitsgrad siegreich beenden. Erst wenn diese Herausforderung geschafft ist, werden vier weitere Kurse freigeschaltet und stehen dann auch für Einzelrennen zur Verfügung. In ähnlicher Manier geht es dann weiter, wobei die zehnte Strecke nur Vollprofis jemals zu Gesicht bekommen wer-



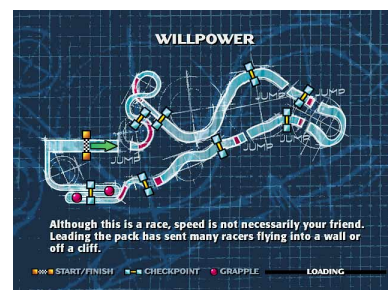
Der vergnügliche **Ice-Crusher-Kurs** besteht komplett aus großen Eisblöcken.

den. Die Gestaltung der Rennpisten geriet sehr kurzweilig. Meist wechseln sich Land- und Wasserabschnitte ab; auf den Kursen sind zudem Sprünge, Tunnels, Abkürzungen und allerlei unfallträchtiges Gestrüpp verstreut.

Cooler Typen auf heißen Bikes

Zu Beginn einer Saison oder eines Rennens schlüpfen Sie in die Rolle eines von insgesamt 20 Chauffeuren. Wichtig ist die Wahl vor allem in Hinblick auf die Bikes; sie unterscheiden sich untereinander gewaltig und sorgen selbst beim mehrmaligen Durchspielen für ein völlig anderes Fahrgefühl.

Immerhin bis zu 15 Jet-Piloten können sich an einem Netzwerkspiel beteiligen, nur jeder dritte braucht eine CD. Weniger großzügig zeigte sich Sony dagegen beim 3D-Support. Bis auf schicke Wasserspiegelungen ist die Grafik äußerst effektarml und wirkt sehr bieder, was den Spaß deutlich bremst. **MC**



Die **Streckenskizzen** wurden schön gestaltet.

Michael Galuschka



Für lange Zeit motivierend

Was JetMoto den meisten Konkurrenten voraus hat, ist neben originellen Fahrzeugen die für einen Fun-Racer ungewöhnliche Spieltiefe. Um in den Genuß einer Bestzeit zu kommen, will neben der normalen Steuerung noch der Einsatz der Turbos, Magnetbeams und Rolls gelernt sein. Da der Schwierigkeitsgrad auch nicht ohne ist, sollten Sie schon einiges an Talent mitbringen, um mehr als die anfänglichen drei Strecken zu Gesicht zu bekommen. Doch Ausdauer lohnt sich, denn das Design der Kurse ist phantasievoll und abwechslungsreich. Sieht man von der angestaubten Grafik einmal ab, ist JetMoto das ideale Programm für alle, die nach einem anspruchsvollen Rennspiel suchen, ohne sich mit einer richtigen Simulation abquälen zu wollen.

JetMoto

Genre: Action-Rennspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis 15 (Netzwerk)
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 166	Pentium 200 MMX
16 MByte RAM, 2fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD
DirectX 5.0	3D-Karte	3Dfx-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

Abwechslungsreiche Hover-Bike-Rennen.



Viel Licht, viel Schatten

Cart Precision Racing

Bill Gates' Company bläst mit einer Indy-Car-Simulation zum Angriff auf die Bastion der Rennspiele.

Dank der Live-Übertragungen von Eurosport sind die vom Cart-Verband ausgetragenen Indy-Car-Rennen auch hierzulande immer mehr Menschen ein Begriff. **Cart Precision Racing** ist ein Simulations-Schwergewicht

vom Schlage einer **F1 Racing Simulation**, unterscheidet sich von dieser aber hauptsächlich durch die Eigenheiten der US-Rennserie (Ovalrennen, Gelbphasen, fliegender Start).

Komplexes Tuning

Gut die Hälfte aller Läufe wird auf Ovalen ausgetragen, die mit Geschwindigkeiten bis zu 400 km/h an Auto, Pilot (und auch Spiel) besondere Anforderungen stellen. Äußerst positiv fallen auf Anhieb die detaillierten Einstellungsmöglichkeiten im Fahrzeug-Setup auf, mit denen der Bolide perfekt den unterschiedlichen Streckenbedingungen angepasst werden kann. Leider bringt das alles nichts, da sich die Indy Cars weder mit der Tastatur noch mit einem hochwertigen Lenkrad feinfühlig genug steuern lassen. Auf Straßenkursen funktioniert es noch ganz ordentlich, doch auf Ovalen oder im dichten Pulk sind Sie schnell ein paar Anbauteile los, zumal sich die Computerfahrer nicht sehr schlau anstellen.

Michael Galuschka



Nur ein Platz im Mittelfeld

Die Qualitäten von Cart Precision Racing sind ein ähnliches

Auf und Ab wie der Kurs von Laguna Seca. Einige Stärken wären zweifellos vorhanden, doch immer wieder nervende Mängel lassen das ambitionierte Projekt schnell im gehobenen Mittelfeld verschwinden. Als Hauptkritikpunkte sind die mäßige Grafik, eine unausgereifte Steuerung sowie mangelnde Intelligenz der Computerfahrer zu nennen. Aspekte also, die für längeranhaltenden Fahrspaß unerlässlich sind. Wirklich klasse sind die umfangreichen Setup-Optionen samt gesprochener Online-Hilfe. Einige neue Ideen wie die Bild-im-Bild-Perspektive runden den insgesamt positiven Eindruck ab, wenn gleich Precision Racing aufgrund der erwähnten Schwächen eine wirklich hohe Wertung verwehrt bleibt.



Auf Wunsch schwenkt das virtuelle Cockpit in Kurven mit.

Explorer-Zwang

Die Präsentation kommt übers Mittelmaß nicht hinaus: In den Optionsmenüs

verderben Windows95-Dialogfelder die Optik. Die 3D-Engine leidet unter Grafikfehlern und den wenig attraktiven Strecken, die zudem nicht perfekt umgesetzt wurden.

Eine Frechheit hat sich Microsoft bei den nützlichen Datenbanken geleistet. Um in deren Genuß zu kommen, muß zwingend der Internet Explorer installiert sein. Wer das nicht will oder ausschließlich Netscape benutzt, dem bleibt dieser Programmteil verschlossen. **MIC**



Die Unfälle sind nicht sonderlich spektakulär.

Cart Precision Racing

Genre:	Renn-Simulation	Hersteller:	Microsoft
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	30 bis 225 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 60	Pentium 166	Pentium 233 MMX
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD
DirectX 5.0	3D-Karte	3Dfx-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

Komplexe Renn-Simulation mit Schwächen.





In SVGA und Hicolor ist die Grafik erträglich, kriecht ohne einen P200 aber dahin.

Was waren das 1996 noch für Zeiten, als sich Alfa Romeo, Mercedes und Opel in der ITC mit mehr als 500 PS starken Tourenwagen jagten, bei deren lautstarken Auftritten das Publikum vor Vergnügen kreischte. Die Serie ist vor einem Jahr wegen zu hoher Kosten gestorben, und neben hochglänzenden Bildbänden und RTL-Videos bleibt als Erinnerung an diese glorreiche Zeit nur ein unterdurchschnittliches Rennspiel namens **Sega Touring Car Championship**. Das zuerst als Automat veröffentlichte Tempogebolze ist ähnlich aufregend wie das Ampelspurt-Duell zweier Enten.

Kurzes Vergnügen

Zusätzlich zu den drei ITC-Konkurrenten geht noch der Toyota Supra an den Start, dessen Renneinsatz für 1997 zwar angedacht war, wegen der Auflösung der Serie aber nicht zustande kam. Mögen die Fahrzeuge (soweit es die schwache 3D-Engine zulässt) noch halbwegs echt wirken, die Strecken und erst recht der Meisterschaftsmodus genügen nicht mal bescheide-

nen Ansprüchen. Sparsame fünf Pisten, keine länger als 35 Sekunden Fahrtzeit, dürfen unter die Räder genommen werden, zwei davon fungieren als nur schwer zu erreichende Bonuskurse. Zwei



Trotz Cliff-Werbung fährt der Calibra nur selten eine saubere Linie.

der fünf Rennstrecken sind zudem fast identisch langweilig, weshalb einen bald der Schlaf hinter dem Thrustmaster-Lenkrad übermannt. Wach bleiben bei diesen Rennen höchstens Dance- und Trance-Freaks, werden ihre Gehörgänge doch immerhin von professionell wirkenden Techno-Wogen umspült.

Gute Zeiten, schlechte Zeiten

Etwas seltsam ist der Meisterschaftsmodus: Sie befahren die drei Strecken hintereinander, wobei am Schluß die Gesamtzeit unabhängig von den Plazierungen über den Titelgewinn entscheidet. Dummerweise wird aber

Tourenwagen mit Kolbenfresser

Touring Car Championship

Nach den Rallye-Fans und Nascar-Freunden beglückt Konsolenspezialist Sega nunmehr alle Tourenwagen-Liebhaber.

Michael Galuschka



Murks auf Rädern

Fünf langweilige, sehr kurze Strecken und eine Präsentation von Anno-dunnemals ergeben zusammen mit der miß-

lungenen Steuerung ein Rennspiel hart an der Grenze zum Totalschaden.

Dazu kommt, daß ich im Championship-Modus nicht weiß, wie es gerade um den Gesamtsieg steht. So habe ich gleich mehrmals den Meistertitel um ein paar läppische Zehntelsekunden verpaßt, weil ich die letzte Kurve mit zuviel Risiko nahm und noch einen unnötigen Crash hinlegte. Außer dem insgesamt ordentlichen Sound ist Touring Car Championship also eine herbe Enttäuschung, zumal die Japaner bereits bewiesen haben, daß sie mehr von Rennspielen verstehen.

Touring Car Championship

Genre: Rennspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer bis zwei (seriell, Modem, Netzwerk)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Hersteller: Sega

System: Windows 95

Anleitung: Deutsch

Festplatte: 40 oder 80 MByte

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

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Ausreichend



Schwer verunfalltes Tourenwagen-Trauerrennen.