

Sport

Michael Galuschka



Abwarten und in den Biergarten gehen: Die potentiellen Highlights **Grand Prix 500 cc** von Ascaron sowie Synetics **Nice 2** haben sich nochmal ein wenig verschoben. Beide Spiele sind so gut wie fertig, es fehlt nur noch der letzte Feinschliff. Im nächsten Monat sollten sie dann endgültig auf die Teststrecke biegen.

Um sich die Zeit bis dahin zu vertreiben, finden Sportspieler diesen Monat genügend neuen Stoff. Ein echter Knaller war zwar nicht dabei – besonders Game,

Net & Match geriet zur Enttäuschung, doch die Palette ist umfang- und abwechslungsreich. So gehören sowohl **World League Soccer** als auch **MS Golf 98 Edition** zu den positiven Erscheinungen ihres Genres, und auch das Wiedersehen mit **Sensible Soccer** kann zumindest für ein paar Matches bei Laune halten.



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]

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	1/98	89%
4	NHL 97	Sportspiel	–	89%
5	FIFA 98	Sportspiel	1/98	88%
6	Frankreich 98	Sportspiel	6/98	88%
7	NBA Live 97	Sportspiel	–	86%
8	Links LS 98 Edition	Sportspiel	10/97	86%
9	World Wide Soccer	Sportspiel	10/97	83%
10	Anstoß 2	Manager	10/97	83%
11	Pro Pinball: Timeshock	Flipper	10/97	82%
12	Formel 1 Manager Pro	Manager	11/97	81%
13	Need for Speed 2 SE	Rennspiel	12/97	81%
14	PGA Tour Pro	Sportspiel	–	81%
15	Formel 1 '97	Rennspiel	4/98	79%
16	Addiction Pinball	Flipper	3/98	79%
17	Bleifuss Rally	Rennspiel	1/98	79%
18	Balls of Steel	Flipper	2/98	78%
19	Virtual Pool 2	Billard	12/97	78%
20	Ultimate Race Pro	Rennspiel	2/98	77%
21	Touring Car Championship	Rennspiel	1/98	77%
22	Powerboat Racing	Rennspiel	3/98	76%
23	NBA Live 98	Sportspiel	1/98	76%
24	Monster Truck Madness 2	Rennspiel	6/98	76%
25	Moto Racer	Rennspiel	–	76%

Die 25 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper.

Inhalt

Tests

World League Soccer ...	98
Super Match Soccer	99
Sensible Soccer – WM-Edition	100
Game, Net & Match ...	102
Prost Grand Prix 98 ...	104
MS Golf 98 Edition	106
Autobahn Raser	106

Die ganze Welt des Fußballs

World League Soccer

Die Action-Profis von Eidos treten gegen die EA-Sports-Mannschaft an – und schlagen sich gegen die übermächtige Konkurrenz sehr ordentlich.



Eckstoß: Der Torwart hat sich verschätzt und kann dem Volley nur noch tatenlos zusehen.

Ob in England, Argentinien oder Deutschland: König Fußball regiert die Welt. Eidos holt nun zum Rundumschlag aus: 193 Mannschaften aus 44 Län-

dern stehen in **World League Soccer** zur Auswahl. Von der jeweiligen Landesliga über nationale und internationale Turniere bis hin zum Arcade-Cup, bei dem Sie selbst die teilnehmenden Teams bestimmen, ist jede erdenkliche Form des Rasenschachs vertreten. Da **World League Soccer** die FIFA-Lizenz fehlt, haben Mannschaften und Spieler allerdings leicht abgewandelte Namen. Die Taktik-Menüs bieten wenige Einstellungsmöglichkeiten. Lediglich das Ändern der Aufstellung und Auswechseln sind drin.

Paßspiel zählt

Vom Tackling über Bananenflanken bis zum Sprint beherrschen Ihre Spieler alle Tricks der Fußballkunst. Dabei müssen Sie nicht alles selbst erledigen. Auf Knopfdruck übernimmt der Com-

puter die Steuerung, während Sie einen zweiten Stürmer in Schußposition manövrieren. So arten die Partien oft zur Kurzpaß-Orgie aus. Längere Dribblings sind nur schwer möglich, denn fast jede Grätsche führt zum Ballverlust. Die Steuerung läßt sich mit insgesamt sieben Aktionen frei belegen, selbst bei vier Buttons am Gamepad verbleiben also einige Funktionen auf der Tastatur. Idealerweise hängt deshalb ein Microsoft Sidewinder Pad an Ihrem Rechner.

Atmosphäre-Mangel

Dank Motion-Capturing sind die Bewegungsabläufe der Spieler sehr realistisch und flüssig, wenn auch nicht ganz so zahlreich wie bei **Frankreich 98**. Lei-

der wirken sowohl Kicker als auch Phantasie-Stadien nebst Publikum insgesamt wenig detailliert. Bei Wettereffekten wie Schnee oder Nebel geht die Performance spürbar in die Knie. Auch die Soundkulisse hinterläßt zwiespältige Gefühle: Während die beiden Sprecher das Spiel gut kommentieren,



Freistöße lassen sich gekonnt um die Mauer zirkeln.

wirkt der immer gleiche Stadionchor auf die Dauer langweilig, andere Samples sind kaum zu hören. **RS**

Rüdiger Steidle



Nicht ganz Welt-niveau

In der aktuellen Fußballflut, die rechtzeitig zur WM auf Ihren Com-

puter zurollt, macht **World League Soccer** eine gute Figur. Vom flüssigen und realistischen Spielablauf über die intelligent agierenden Computer-Kicker bis hin zur riesigen Mannschafts- und Turnierausswahl ist eigentlich alles vorhanden, was ein Sportspiel braucht. Daß es trotzdem nicht zur Spitze reicht, liegt zum einen an der mittelmäßigen Grafik, zum anderen fehlt die authentische Atmosphäre der FIFA-Reihe.

World League Soccer

Genre:	Fußball-Simulation	Hersteller:	Eidos
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in V.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 5 MByte
Spieler:	Einer bis vier (an einem PC, per 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 100 16 MByte, 2fach CD	Pentium 166 16 MByte, 4fach CD 3Dfx-Karte	Pentium 200 32 MByte, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut

Gut spielbarer, aber glanzloser Kickerreigen.



Super Match Soccer

Fußball-Action für Geduldige.

Das Programmiererteam Cranberry Source hat für Acclaim eine Fußballsimula-

tion entwickelt, die weder grafisch noch spielerisch internationalen Standards genügt. Die Steuerung verzichtet sowohl auf halbautomatische Paß- wie auch Schußsysteme: Mit drei Buttons bestimmen Sie lediglich, ob Ihnen der Ball flach, normal oder in hohem Bogen vom Fuß fliegen soll. Ob daraus ein Kurzpaß oder ein strammer Schuß wird, hängt nur davon ab, wie lange Sie den Feuerknopf drücken. Klingt interessant, spielt sich aber ziemlich konfus; zudem sind die Torhüter extreme Pfeifen. Mager ist die Auswahl von nur 24 Nationalmannschaften. **MG**

Michael Galuschka

Keine runde Sache

22 Mini-Häblers holpern mit kurzen Beinchen dermaßen unbeholfen über den Rasen, daß es fast schon wieder putzig wirkt. Das Schmunzeln verging mir aber schnell wieder, als ich das Gamepad selbst in die Hand nahm. Vollprofis mögen aus Super Match Soccer vielleicht einiges herausholen. Doch insgesamt ist es einfach nicht gut genug, um damit überhaupt mehr als ein paar Stunden durchzuhalten.



Die häßliche Stadiongrafik ist dank Vierfach-Zoom sehr übersichtlich.

Super Match Soccer

Genre: Action-Fußball
Anspruch: Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark
Spieler: Einer bis zwei (an einem PC), bis 20 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Pentium 90 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte
Grafik	Ausreichend	
Sound	Befriedigend	
Bedienung	Ausreichend	
Spieltiefe	Befriedigend	
Multiplayer	Befriedigend	

Grafik: Ausreichend
 Sound: Befriedigend
 Bedienung: Ausreichend
 Spieltiefe: Befriedigend
 Multiplayer: Befriedigend



Langweiliger, hektischer Magerfußball.

Flohzirkus auf dem Rasen

Sensible Soccer

Die WM-Edition

Klarer Fall: Wenn Winzkicker wild durcheinander laufen, kann es sich nur um den jüngsten Sproß der Sensible-Soccer-Familie handeln.

Mit allerlei Updates und Special Editions konnte sich das Ur-Sensible Soccer jahrelang in den Verkaufs-

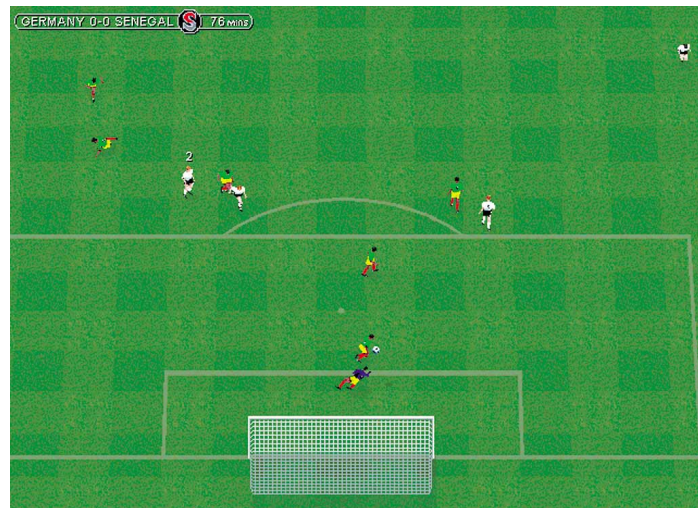
regalen der Händler halten. Auch wenn das Spielkonzept inzwischen vom Aussterben bedroht ist: Ohne bombasti-

sche 3D-Grafik und schwindeleerregende Feuerknopfakrobatik scheuchen Sie winzige Bitmap-Sprites über ein horizontal scrollendes Fußballfeld. Mit nur einem Knopf kontrollieren Sie Schüsse, Pässe und Tacklings. Das komplett neu pro-

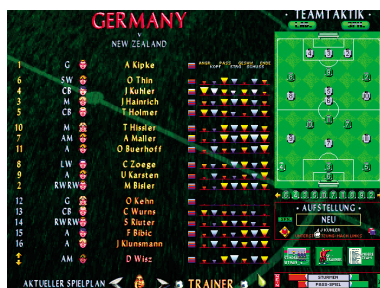
grammierte **Sensible Soccer – Die WM-Edition** hält sich penibel an diese Vorgaben. Allerdings hat sich die Anzahl der benutzten Buttons schlagartig verdoppelt. Ihr Triggerfinger darf nicht mehr fest auf einem Feuerknopf verharren, sondern muß zum Stoppen des Leders oder für wuchtige Grätschen nun bisweilen auch auf einen zweiten hämmern.

Spiele und Managen

Da sich auf dem Spielfeld seit der Urversion von 1992 nichts Entscheidendes getan hat, widmeten die Programmierer ihre Energie verstärkt dem Taktikteil. Von grundsätzlichen Dingen wie Aufstellung oder Formation bis



Action garantiert: Vor den beiden Toren im Kleinformat ist immer was los.



Als **Trainer** grübeln Sie über die optimale Aufstellung und Taktik fürs nächste Match.

Michael Galuschka



Fußball von gestern

Bereits in den ersten Spielminuten überkommt mich heftige Wehmut: Ach, wie lange konnte man mir zu Amiga-Zeiten mit diesem Gebolze noch Freude bereiten! Eigentlich hätte ich ja gegen historisch anmutende 2D-Grafik und extreme Steuerungs-Simplizität nach wie vor nichts einzuwenden. Aber Sensible hat es leider versäumt, das Konzept wenigstens zu perfektionieren. Die 98er WM-Edition entspricht spielerisch immer noch dem Stand des Amiga-Originals von 1992. Und das reicht gerade mal für ein paar durchgespielte Ligen, richtig nach oben schlägt die Motivationskurve aber nicht mehr aus.

Team-Auflauf

Trotz der »WM« im Namen ist das Weltturnier nur eine von vielen Spielvarianten. Sie können sich eigene Turniere, Pokalschlachten oder Ligen mit bis zu 24 Mannschaften zusammenstellen. Neben mehr als 160 Nationalmannschaften sind eine ganze Stange Juxteams mit von der Partie. Wer gerne mit seinem offiziellen Lieblings-Club auf den Rasen laufen möchte, muß dagegen noch auf **Sensible Soccer 2000** warten. **MC**

Sensible Soccer: WM-Edition

Genre: Action-Fußball
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Sensible Software
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 80 MByte
Spieler: Einer bis zwei (an einem PC)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 120	Pentium 166
16 MByte RAM, 2fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

Leicht verdaulicher Fußball-Snack.



Great Courts' Enkel

Game, Net & Match

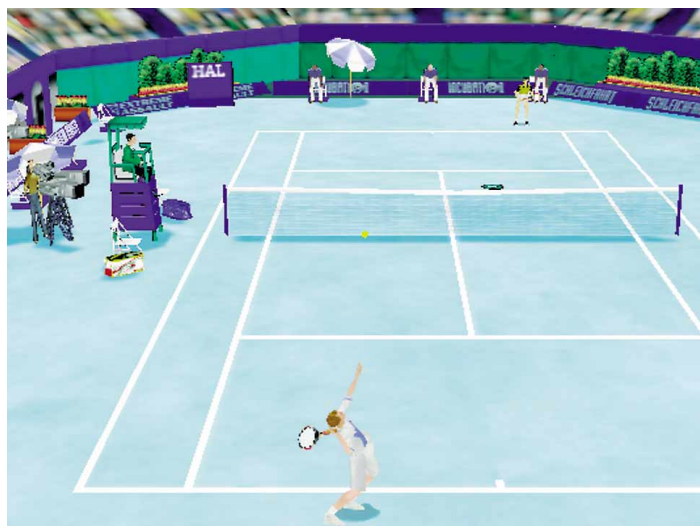
Miese Grafik und ödes Drumrum schießen Blue Bytes Tennisspiel vom Platz.

Das deutsche Tennis geht vor die Hunde: Boris Becker ist im Vorruhestand, Steffi Graf ständig verletzt. Und dieselbe Firma, die einst mit **Great Courts 2** brillierte, scheint dem Weißen Sport auf dem PC den Gnadenstoß

versetzen zu wollen. **Game, Net & Match** baut auf der 3D-Engine von **Incubation** auf, sieht aber viel schlechter aus. Kaum als humanoid erkennbare Polygonmonster stolzieren mit jener grazilen Eleganz umher, die aus dem Verschlucken eines Fiberglas-Schlägers resultiert. Die Präsentation ist so lieblos geraten, daß für einen Vergleich zu aktueller EA-Sports-Kost die Allegorie »1-Watt-Funzel kontra Supernova« nur eine vage Andeutung gibt.

Advantage Gamepad

Wer sich nicht als vorgefertigter Tennistar (mit verballhorntem Namen) kloppen will, bastelt sich durch Verteilen von 30 Punkten auf Aufschlag, Vorhand et cetera einen eigenen Profi. Dann geht's durch Wettbewerbe, Turniere oder eine ganze Saison. Einige Stadien (etwa Wimbledon) erinnern an die echten, die restlichen sind Noname-Plätze in den Farben Asche, Beton, Teppich und Gras. Die Steuerung verlangt nach einem Gamepad: Je ein Button löst normale, Topspin- und Slice-Schläge aus, Lobs liegen auf einem weiteren. Das Steuerkreuz verleiht



Beim **Aufschlag** platzieren Sie blitzschnell ein Fadenkreuz im gegnerischen T-Feld.

Ihren Schlägen Richtung und Weite, ein Stop etwa ist ein »kurzer Slice«. Weitere Faktoren sind die Länge der Knopfbetätigung, der Moment des Loslassens sowie der Abstand zur Filzkugel.

Fünf Kamera-Modi stehen bereit, von denen keiner dem Geschehen sonderlich nahe kommt. Teils völlig unpass-

sende Kommentare sorgen ebenso wenig für Flair wie Zuschauer, die hemmungslos Doppelfehler beklatschen. Für jedes gewonnene Turnier-Match erhalten Sie Ranglistenpunkte. Ein Internet-Modus nebst speziellen Servern erlaubt es, online in einer Weltrangliste gegen andere Spieler anzutreten. **LA**

Jörg Langer



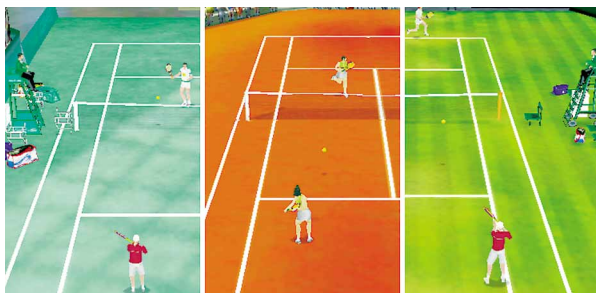
Leider kein As

Die Designer haben sich offenbar noch nie roten Sand aus den Schuhen geklopft: Nicht Lobs

oder Passierschläge helfen gegen Netzattacken, sondern Stops! Endlose Volley-Duelle sind keine Seltenheit, spätes Schlagen wird belohnt. Die Spieler rasen raketen-gleich zu jedem Ball und stehen dann fast reglos da. Auf Sand rutschen sie nicht, auf Beton machen sie keine Auslaufschritte.

Die bescheidene Grafik wäre zu verschmerzen, nicht aber diverse Spielspaß-Hemmer. Turnier gewonnen? Noch nicht mal eine Texteinblendung belohnt mich für die investierten Mühen! Die eingestrichenen Preisgelder tauchen nirgends auf, erkämpfte Talentpunkte werden nicht kommentiert. Zwischenbilder, Portraits oder grafische Statistiken suche ich vergebens. Dank der guten Steuerung kommt zwar kurzzeitig so etwas wie Court-1-Feeling auf. Doch auf dem Centre Court hat Game, Net & Match nichts verloren.

Die unterschiedlichen **Beläge** unterscheiden sich spielerisch nur geringfügig.



Game, Net & Match

Genre: Tennis-Simulation
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 DM

Hersteller: Blue Byte
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 75 bis 225 MByte

Spieler: Einer bis vier (Netzwerk, Internet)

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133	Pentium 166	Pentium 200
16 MByte RAM, 2fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD
2-MByte-Grafikkarte	3D-Karte	3D-Karte

Grafik	<div></div>	Ausreichend	Gut
Sound	<div></div>	Ausreichend	
Bedienung	<div></div>		Befriedigend
Spieltiefe	<div></div>	Ausreichend	
Multiplayer	<div></div>		

Leidliche Tennis-Sim mit Spar-Präsentation.



Formel 1 ohne Flair

Prost Grand Prix 98

Kein Grund zum Anstoßen: Gescheiterter Versuch, auch mit einfachen Mitteln vom derzeitigen Formel-1-Boom zu profitieren.

Was macht ein Formel-1-Sponsor, der sich durch das Aufkleben seiner Werbebotschaften auf die Boliden nicht ausgelastet fühlt? Sofern es sich um einen TV-Sender handelt, der zufällig auch eine Interactive-Abteilung im Haus hat, wird flugs ein F1-Spiel für den PC ge-

strickt. So geschehen beim französischen Canal plus und **Prost Grand Prix 98**.

Die Regenraser

Sie versuchen sich als (editierbarer) Pilot Ihrer Wahl an einer kompletten Formel-1-WM, fahren einen einzelnen Grand Prix oder drehen vorab ein paar Übungsrounds. Die verschiedenen Wetterverhältnisse stören dabei mehr durch ihre schwache optische Umsetzung als durch erschwerte Bedingungen, da die Boliden im strömenden Regen selbst mit Slicks noch



Regen ist eher lästig als wirklich hinderlich.



Die unterdurchschnittliche 3Dfx-Version bietet noch nicht mal bilineare Filterung.

sen kann, gehören bis auf die Prost-Equipe zu allen Teams verfälschte Pilotennamen und Fahrzeuge mit Originaloptik. Da den Machern die ursprünglich 22 Fahrzeuge etwas zu wenig waren, stockten Sie das Starterfeld auf prallere 26 Teilnehmer auf. Die Kräf-

teverhältnisse entsprechen in etwa der Wirklichkeit, wobei man den Franzosen keinen übertriebenen Nationalstolz vorwerfen kann: Die Prost-Autos stehen oft sogar ein paar Plätze weiter hinten in der Startaufstellung als in der echten 97er Saison. **MC**

Michael Galuschka



Lieber GP im TV

Passend zu den derzeit mäßigen Leistungen des Prost-Teams fährt auch das zugehörige, veraltet Spiel meilenweit der Konkurrenz hinterher: Wem es reicht, ein paar flotte Runden im Formel-1-Ambiente zu drehen, der wird durchaus zufriedenstellend bedient. Ansonsten hakt es aber an allen Ecken und Enden. Die 3Dfx-Version ist lächerlich, die Steuerung bloß mit Lenkrad annehmbar und in den häßlichen Menüs hält man sich nur sehr ungern auf. Sowohl Anhänger detaillierter Simulationen als auch Freunde unkomplizierter Rasererei werden anderswo deutlich besser bedient.

wie auf Schienen um die Kurven fahren. Beachtet werden sollte dagegen die Einstellung der Flügel. Schon ein paar Grad zuviel verursachen auf den langen Geraden von Hockenheim nicht aufholbare Nachteile in der Höchstgeschwindigkeit. Ist die Weltmeisterschaft siegreich bestanden, darf sich der frischgebackene Champion in einem historischen Modus austoben, eventuell sollen auch per Internet neue (Fantasie-) Strecken nachgereicht werden.

Volles Fahrerfeld

Prinzipiell fußt der Datenbestand auf der Saison 1997. Da Canal plus jedoch keine offizielle FIA-Lizenz vorwei-

Prost Grand Prix 98

Genre: Rennspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Bomico
System: DOS, Win 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 2 oder 80 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

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

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut

Genügsame F1-Fans könnten's mögen.



Golf 98 Edition

Wenig Neues auf den Computergrüns.



Die traditionelle **Kreisbalken-Steuerung** ist wieder sehr präzise.

Während bisherige **MS-Golf**-Varianten nur leicht veränderte **Links**-Adaptionen waren, versucht sich Microsoft nun erstmals an ei-

ner komplett eigenen Version des Nobelsports. Flexibel zeigt sich **Golf 98 Edition** bei der Steuerungsmethode: Neben zwei Variationen des traditionellen Kreisbalkens (2- und 3-Klick-Version) und dem hippen Mausschwung können Sie auch jederzeit in den »Sim Swing«-Modus umschalten. Hier übernehmen Sie nur die Einstellungen und lassen den eigentlichen Schlag vom Rechner durchführen. Ob der Swing gelingt, berechnet der Computer in Abhängigkeit von den Fähigkeiten des Golfers, die Sie vorher in einem speziellen Menü detailliert einstellen können. **MG**

Michael Galuschka

Solides Par

Golf 98 Edition ist ausgereift und gut spielbar, sticht aber aus der Masse an Golfsimulationen kaum heraus. Schön finde ich die flexible Steuerung, nur der »Sim Swing«-Modus sorgt für Gähnfälle. Da die Turniere mit PC-Gegnern kaum der Erwähnung wert sind, kann ich dieses Werk vor allem Golfern mit Internetanschluß empfehlen, die gegen menschliche Konkurrenz um die Weltrangliste rangeln wollen.

Golf 98 Edition

Genre: Golfsimulation
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch (nur Texte)
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Microsoft
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 50 bis 420 MByte
Spieler: Einer bis vier (an einem PC), bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Pentium 90 16 MByte RAM, 2fach CD DirectX 5.2	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD DirectX 5.2	Pentium 200 64 MByte RAM, 4fach CD DirectX 5.2
---	--	--

Grafik		Befriedigend
Sound		Befriedigend
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Gut



Eines der besseren PC-Golfspiele.

Autobahn Raser

Rowdies rasen ohne Stau und Spielspaß.



Erwischt: Während wir blechen, zieht ein hämischer Konkurrent vorbei.

Als Mitglied der **Auto-****bahn Raser** starten Sie im Trabant zu einer Tour quer durch Deutschland. Je nach Platzierung gibt's mehr oder weniger Preisgeld, das Sie nach dem Rennen in Breitreifen, Turbolader oder einen schnelleren Flitzer investieren. Radarfallen, Polizeistreifen und Crashes zehren dagegen an der Kasse. Die befahrenen Strecken ähneln den Original-Autobahnen, selbst Details wie die Gedächtniskirche in Berlin oder die Münchener Bavaria fehlen nicht. Allerdings leiden sowohl Wahrzeichen als auch Rennwagen arg unter der schwachen Grafik. **RS**

Rüdiger Steidle

Spielerischer Totalschaden

Ob Trabi, BMW oder Lamborghini: Das Fahrverhalten der Autobahn-Raser gleicht einem Pingpongball. Selbst beim Touchieren des Bordsteins prallen die Flitzer ab wie ein Flummi. Obwohl meinen drei Computergegnern Tankstops und Polizei erspart bleiben, sind sie meistens auf den hinteren Plätzen zu finden, da sie mit Vorliebe im dichten Verkehr hängenbleiben.

Mäßige Grafik und Katastrophensteuerung machen den Charme der »realen« Strecken vollends zunichte. Selbst für Fans gilt: Finger weg!

Autobahn Raser

Genre: Rennspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 70 Mark
Hersteller: Koch Media
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 65 MByte
Spieler: Einer
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Pentium 100 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte
---------------------------------------	---------------------------------------	---

Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend
Bedienung	Mangelhaft
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Schauderhafte Ausführung einer netten Idee.