

Sport

Michael Galuschka



Können Sie die französischen Fußball-Festwochen absolut nicht mehr erwarten? Dann habe ich das perfekte Appetithäppchen für Sie: EA Sports' **Frankreich 98 – die Fußball-WM** ließ mich nicht eher wieder ruhen, bis auch das Finale siegreich geschlagen war. Sollte auch nur eines der anderen Frankreich-Derivate annähernd so gut ausfallen, kann man mit der WM-Software-Ausbeute durchwegs zufrieden sein. Und das käme in der Kategorie »Versoftungen großer Sportereignisse« einem deutli-

chen Aufschwung gleich, nachdem Nagano 98 für PC-Spiele quasi nicht existent war.

Sprichwörtlich nach oben geht es auch mit **Monster Truck Madness 2**. Es vermag nicht nur mit einem originellen »King of the Hill«-Modus aufzuwarten, sondern beschert Microsoft im dritten Versuch zudem die erste gute Rennspiel-Wertung.

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	Frankreich 98 – die WM	Sportspiel	NEU	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	04/98	79%
16	Addiction Pinball	Flipper	03/98	79%
17	Bleifuss Rally	Rennspiel	01/98	79%
18	Balls of Steel	Flipper	02/98	78%
19	Virtual Pool 2	Billard	12/97	78%
20	Ultimate Race Pro	Rennspiel	02/98	77%
21	Touring Car Championship	Rennspiel	01/98	77%
22	Powerboat Racing	Rennspiel	03/98	76%
23	NBA Live 98	Sportspiel	01/98	76%
24	Monster Truck Madness 2	Rennspiel	NEU	76%
25	Moto Racer	Rennspiel	-	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

Frankreich 98 – die Fußball-WM	98
Monster Truck Madness 2	102
Motorhead	104
Tennis Manager	105

Fußball spielen statt WM glotzen

Frankreich 98

Die Fußball-WM



Knapp ein halbes Jahr nach der Qualifikation schiebt EA Sports nun das WM-Turnier selbst nach – und landet damit erneut einen Kantersieg.

Chipsproduzenten und Bierbrauer legen seit Monaten Sonderschichten ein, um im Juni dem Ansturm auf die Supermärkte der Republik gewachsen zu sein. Dann wird nämlich aus der wichtigsten Nebensache die allerwichtigste Sache der Welt überhaupt: die 16. Fußball-WM steht an, diesmal ausgetragen bei den französischen Nachbarn. Im riesigen Merchandising-Paket darf natürlich das offizielle PC-Spiel nicht fehlen. Langjährige Computer-Ballkünstler juckt es da erstmal unangenehm

Facts

- WM-Lizenz
- 40 Nationalteams
- 16 klassische Teams
- 5 Spielmodi
- 3 Schwierigkeitsgrade

im Schußbein, waren die meisten Weltmeisterschafts-Kicks doch bislang Rasenmurks mit viel WM-tata und wenig dahinter. Aber die FIFA-Herren wurden weiser und haben die Lizenz dies-



Brutal grätschende Verteidiger werden vom Schiri oft und gerne vorzeitig unter die Dusche geschickt.

mal an die Profis von EA Sports vergeben. Mit **Frankreich 98: Die Fußball-WM** können die Kanadier eine Art Serie vorweisen. Bereits vor einem halben Jahr nahmen sie mit dem überragenden

Fifa 98: Die WM-Qualifikation Kurs auf Frankreich.

Alte Engine mit frischen Details

Kein Wunder, daß **Frankreich 98: Die Fußball-WM** im wesentlichen auf **Fifa 98** zurückgreift. Das kam in punkto Spielbarkeit und 3D-Grafik der Perfektion nämlich schon recht nahe. Das zusätzliche halbe Jahr wurde von den Programmierern hauptsächlich für die Anpassung an das Großereignis genutzt. Sie renderten alle zehn Originalstadien in voller Schönheit und verpaßten

den Teams bis hin zu den Hosenbändern detailliert gestaltete Nationaltrikots. Toll gemachte Videos inklusive Maskottchen Footix stimmen vor einem Match auf den Veranstaltungsort ein. Weite-

Deutschland – Österreich unbeschleunigt: Auch ohne 3D-Karte macht der Alpenklassiker eine hervorragende Figur.



Beim Paßspiel ist man mit der übersichtlichen Turmkamera am besten bedient.



Riesig: Die Stadiongrafik Saint-Denis-Arena erreicht beeindruckende Dimensionen.



Das **Finale von 1954** erstrahlt in authentischem Schwarzweiß.

res Feintuning wurde in die Animationen gesteckt. Spieler wärmen sich vor dem Match mit allerlei Lockerungsübungen auf und jubeln nach einem Treffer nun auch gemeinsam. Akustisch fallen besonders auf die jeweilige Nation abgestimmte Fangesänge auf. Allerdings ist den »Duitslän«-Sprechchören und »Klünsmän«-Anfeuerungen ihr englischer Akzent deutlich anzuhören.



Der **Taktikbildschirm** ist im Vergleich zu FIFA 98 einfacher zu bedienen.

Weltmeisterschafts-Feeling pur

Nachdem Sie im Vorgänger **Fifa 98** erst die WM-Ausscheidung überstehen mußten, steigen Sie diesmal gleich mit einem der 32 qualifizierten Teams in das eigentliche Turnier ein. **Frankreich 98** gibt sich hierbei für EA-Sports-Verhältnisse erstaunlich unflexibel. WM-Luft dürfen nur die tatsächlich zugelassenen Teams schnuppern. Ansonsten stehen magere acht zusätzliche Nationalteams zur Verfügung, und das auch nur für ein einfaches Freundschaftsspiel. Sonstige Modi suchen Sie vergebens: Das obligatorische Training und ein kurzweiliges Elfmeterschießen sind noch drin, auf Liga und die umstrittene Halle muß man jedoch verzichten.

Alles unter Pad-Kontrolle

Das absolut Herausragende an **Frankreich 98** ist neben der umwerfend echt wirkenden Stadion-Atmosphäre die bis ins letzte Detail ausgeklügelte Steuerung. Wer sich bei bis zu zehn belegten Knöpfen erst einmal irritiert ins Konfigurationsmenü begibt, muß freilich den einzigen großen Makel des Programms wegstecken: Obwohl das Joypad nicht unbedingt ideal belegt ist, besteht keinerlei Möglichkeit, das Button-Layout zu ändern. Ohnehin wurden im Test nur zwei Pads wirklich mit der Vielfalt fertig: Das Gravis Gamepad Pro ist mit seinen zehn Knöpfen am besten für den einsamen Streiter geeignet, während die einfach zu verbindenden Sidewinder-



Die Schulterkamera liefert **schöne Bilder**, ist aber nur eingeschränkt spielbar.

Michael Galuschka



Geniales Fußball-Festival

Frankreich 98 ist auf dem PC ganz klar die bislang beste Umset-

zung eines einzelnen sportlichen Großereignisses. Von der stimmungsvollen Vorstellung des Spielortes bis hin zu den Jubelszenen nach dem Abpfiff ist das WM-Feeling perfekt gelungen. Manche Stadiongrafik ist ein absoluter Traum – die von **Fifa 98** übernommene 3D-Engine gehört meiner Meinung nach zum absolut Schönsten, was derzeit zu bewundern ist. Angenehm überrascht war ich, daß EA Sports sogar noch Raum für zarte spielerische Verbesserungen fand: Die Torhüter reagieren nun einen Tick intelligenter.

Abmagerungskur geglückt

Bei aller Güte: Ein paar Gegentreffer muß **Frankreich 98** schon einstecken. So ist es mir unverständlich, warum erneut die Joypad-Konfiguration nicht veränderbar ist. Der Langzeitwert ist im Vergleich zu **Fifa 98** außerdem leicht zurückgegangen, auf eine anständige Liga verzichte ich nur schweren Herzens. Aber sei's drum; man sollte jetzt schon eine Petition bei der Fifa einreichen, die Software-WM 2002 wieder an Electronic Arts zu vergeben.

Pads von Microsoft in einer geselligen Viererrunde den größten Spielkomfort bieten. Mit anderen Kicker-Fernsteuerungen wie Tastatur oder Analog-Stick gleicht Ihre Elf mehr einem aufgeschnehten Hühnerhaufen.



Die Trikots wirken in **Frankreich 98** immer ein wenig schmutzig.



Ein brasilianischer Ballzauberer führt einen der zahlreichen **Tricks** vor.

Rüdiger Steidle



Fast wie mittendrin

Die Ecke von Klinsman kommt etwas zu hoch rein. Drei Brasilianer verschätzen sich und

plötzlich steht Bobic frei. Fallrückzieher! Mit Schmackes kracht das Leder unter die Latte und zappelt im Netz.

Von den Original-Fangesängen über das erboste Gestikulieren der Spieler bei Strafpappe bis hin zur pixelgenauen Snickers-Bandenwerbung: **Frankreich 98** ist fast wie live dabei. Vor allem im Multiplayer-Modus steht eine PC-Partie einer echten Stadion-Begegnung spannungsmäßig in nichts nach. Wer bereits den Vorgänger besitzt, muß selber wissen, ob der WM-Modus Grund genug für eine Neuanschaffung ist. Alle anderen Computer-Kicker kommen um **Frankreich 98** sowieso nicht herum.

Tricks auf Knopfdruck

Theoretisch laufen die Akteure schon mit einem Zwei-Knopf-Pad passabel übers Spielfeld – Schießen, Passen und Grätschen sind damit immerhin möglich. Doch das ist auf Dauer nicht WM-tauglich, sondern reicht höchstens für die Regionalliga. Überlebenswichtige Spurts, gefühlvolle Lobs und elegante Dribblings gelingen nur mit einem erweiterten Knopfpotential. Mit gut geölten Fingergelenken sind dank komplizierter Buttonkombinationen auch allerlei zirkusreife Kabinettstückchen drin. Die (voraussichtlich) großen WM-Stars wie Ronaldo bekamen sogar charakteristische Spezialbewegungen verpaßt. Wer gerne zu faulen Tricks greift, kann eine Schwalbe vortäuschen. Passenderweise wurde hierzu eine Motion-Capture-Animation von Kunstflugweltmeister Andreas Möller verwendet. In der Abwehr sind die Möglichkeiten zwar nicht ganz so zahlreich. Mit einem

Repertoire von simplen Rempeln über saftige Grätschen bis hin zu vorsätzlicher Körpverletzung ist erfolgreiche Verteidigung aber beileibe kein Zufallsprodukt.

Klasse Klassiker

Als Belohnung für einen gewonnenen WM-Titel hatten die Designer eine geniale Idee: Sie reisen zurück in die WM-Historie und dürfen das Finale der ersten Weltmeisterschaft von 1930 nachspielen. Um die nostalgische Stimmung einzufangen, spielt sich das Geschehen wie im damaligen Fernsehen in Schwarzweiß ab, und statt eines modernen Plastik-Tangos treten die Akteure noch gegen handgenähtes Kuhleder. Für einen Sieg winkt als Bonus das Endspiel von 1934. So geht es weiter, bis auch die Geschichte des 94er Finales neu geschrieben wird. Die Detailverliebtheit der Programmier ist dabei einzigartig. Die Hosenmode ist der jeweiligen Zeit angepaßt und in den 70ern schmücken die Wangen der Spieler dicke Koteletten.

V2-Rakete

Leider läuft **Frankreich 98** trotz Voodoo-Karte auf einem Sockel-7-Rechner nicht im-



Manche Spieler nehmen sich die **Nationalhymne** sehr zu Herzen.



Die **WM-Klassiker** können Sie auch auf vereistem Boden nachspielen.

mer flüssig. Idealerweise steht im heimischen Stadion ein Pentium-II-Rechner mit Voodoo-2-Board. Sie haben richtig gehört: Im Gegensatz zu **Fifa 98** gab es mit dieser Kombination keinerlei Probleme, aber viel Schwärmerei angesichts der gigantisch guten Grafik. Das Spielgeschehen wird übrigens wieder vom Duo Infernale Werner Hansch und Hans-Dieter Poschmann untermalt, deren Experten-Kommentare aber im wesentlichen die gleichen geblieben sind. **MC**

Frankreich 98

Genre: Fußball-Simulation
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark

Hersteller: EA Sports
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 10 bis 180 MByte

Spieler: Einer bis vier (an einem PC)
3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD DirectX 5.0	Pentium 166 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte	Pentium II 266 MHz 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

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

Weltmeister-Fußball in Top-Form.



Auf Bigfoots Spuren

Monster Truck

Zwei Jahre ließ sich
Microsoft Zeit, nun ist
es endlich soweit:
Die Monster Trucks
rasen wieder
über Schlamm-pisten.



Mit einem eleganten **Sprung** überholen Sie auf einen Schlag hartnäckige Konkurrenten.

Mick Schnelle



Fun mit Freunden

Monster Truck Madness 2 ist eines der wenigen Rennspiele, in dem die Computergegner mit

denselben Problemen zu kämpfen haben, wie der Spieler. Es ist schön zu sehen, daß sich auch mal CPU-Vehikel überschlagen, oder eine Kurve nicht mehr rechtzeitig erwischte haben. Auch grafisch macht Monster Truck Madness 2 eine gute Figur.

Zahme Gegner

Allerdings sind die Computergegner auf allen drei Schwierigkeitsgraden nur am Anfang eines Rennens wirklich gefährlich. Haben Sie den ersten Pulk hinter sich gelassen, macht Ihnen keiner mehr den ersten Platz streitig. Trotzdem ist es toll, querfeld-ein und ohne Rücksicht auf Zäune oder Absperrungen kräftig auf die Tube zu drücken. Vor allem, wenn Sie mindestens drei menschliche Gegner aufreiben können, kommt Freude auf. Wegen des fehlenden Meisterschaftsmodus ist die Dauermotivation für Solospieler jedoch arg eingeschränkt. Wer gern zu mehreren Gas gibt, darf aber auf jeden Fall zugreifen.

Sie wiegen mehr als fünf Tonnen, rollen auf riesigen Gummireifen und walzen alles platt, was sich ihnen in den Weg stellt: Monster Trucks erfreuen sich seit ihrer Erfindung im Jahre 1974 vor allem in Amerika einer ungebremsten Beliebtheit. Und auch bei uns verfolgen Fans auf DSF die großen Events mit Bigfoot & Co. Bereits zum zweiten Mal läßt Sie Microsoft in **Monster Truck Madness 2** hinter dem Lenkrad eines solchen Blechriesen Platz nehmen und den vollen Wahnsinn selbst erleben.

Krieg die Kurve

Gefährlich weit neigt sich unser Truck in der Kurve zur Seite. Vielleicht hätten wir doch näher am offiziellen Kurs bleiben sollen, doch wir haben uns für die extrem hügelige Abkürzung entschieden. Zum Glück konnten wir den Wagen gerade noch abfangen und damit dem Schicksal des auf dem Kopf liegenden Konkurrenten ent-

gehen. Mit Vollgas beschleunigen wir auf die Gerade, erspähen die scharfe Rechtskurve etwas zu spät und brettern mitten in einen See. Na hoffentlich ist die Karre wenigstens wasserdicht.

Abseits der Wege

Die Rennen in **Monster Truck Madness 2** unterscheiden sich grundlegend von denen in herkömmlichen Rennspielen. Normalerweise gilt es, die Ideallinie auf der Straße zu suchen und den Kurs mög-

lichst nicht zu verlassen. Microsofts Querfeldein-Rennen kennen diese Beschränkungen nicht. Jeder Kurs wird zwar durch ein paar Checkpunkte abgesteckt, die Sie unbedingt passieren müssen. Welchen Weg Sie dazwischen einschlagen, bleibt aber allein Ihnen überlassen. Zwar existiert auf jedem der zwölf Kurse ein offizieller Track, aber der bietet nicht immer die optimale Streckenführung. Abkürzungen sind das Geheimnis, mit dem man



Im Hintergrund lauert Kollege Rüdiger schon auf unseren Truck.

Madness 2

Schwere Beschädigungen und **Beulen** können Sie den Fahrzeugen ansehen.

bei **Monster Truck Madness 2** Rennen gewinnt. Allerdings gehen Sie dabei auch ein hohes Risiko ein. Denn abseits der vorgeschlagenen Pfade lauern Steilhänge, Abgründe und andere Widrigkeiten, die Ihren Truck locker auf den Kopf stellen können.

Alles reine Einstellungssache

Auch das Wetter kann Ihnen das Rennfahrerleben schwer machen. Regen, Nebel oder Schnee beeinflussen die Sichtweite und verändern teilweise die Fahrbahnverhältnisse nachhaltig. Deshalb sollten Sie Ihren Wagen vor jedem Rennen der jeweiligen Strecke und den gegebenen Umweltverhältnissen anpassen. Auf einen Klick spendieren Sie Ihren Reifen mehr Profil oder variieren die Härte der Gangschaltung. Per Übersetzungsverhältnis legen Sie fest, ob Ihnen das Beschleunigungsvermögen oder die Endgeschwindigkeit wichtiger ist. Ansonsten unterscheiden sich die zwanzig zur Wahl stehenden Fahrzeuge nur in der Optik. Fans finden Ihren geliebten Bigfoot in der aktuellen Variante wieder, und der Hollywood Hogan feiert seine Computer-Premiere.

Felsen und Särge

Für die 3D-Grafik von **Monster Truck Madness 2** gilt das Gleiche wie beim Vorgänger: Ohne Beschleunigerkarte geht es zwar auch, doch

erst mit einer Direct3D-kompatiblen Karte laufen die Rennen spielbar flüssig ab. Kleine optische Schmankerl lockern die mit schicken Texturen veredelten Berg- und Talpolygone auf. So kreuzen Bahngleise die Rennstrecke, weshalb Sie auf gelegentlich auftauchende Züge achten müssen. Außerdem rollen schon mal von Konkurrenten »weggestubste« Felsblöcke auf die Straße zurück, und auf



Der Zug hält kurzzeitig das Rennfeld auf.

der »Graveyard«-Strecke poltern Ihnen Särge entgegen.

Ring-König

An einen Meisterschaftsmodus hat Microsoft leider nicht gedacht. Dafür verewigen Sie in einer Highscore-Liste Ihre Bestzeiten. Mit angegeben wird dabei, auf welchem der drei Schwierigkeitsgrade Sie Ihre Zeiten erreicht haben und gegen wie viele der bis zu sieben Konkurrenten Sie angetreten sind. Jeder Kurs kann auch mit Freunden über Modem, Internet oder Netzwerk befahren werden. Nur für mehrere Mitspieler gedacht sind drei spezielle Arenen, in denen Sie mit Ihrem Truck wie im Fernsehen als »King of the Ring« einen bestimmten Punkt solange wie möglich halten müssen. **MIT**



Den Konkurrenten hat es ganz schön **umgehauen**, hoffentlich finden wir einen Weg um ihn herum!

Monster Truck Madness 2

Genre: Rennspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Microsoft
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Festplatte: ca. 360 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 (ohne 3D-Karte)	Pentium 200 MMX	Pentium II 233
Pentium 133 (mit 3D-Karte)	32 MByte RAM, 6fach CD	32 MByte RAM, 6fach CD
16 MByte RAM, 4fach CD	3D-Karte	3D-Karte

Grafik		Gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer		Gut



Monster-Offroad-Rennen für Gesellige.

Schick, auch ohne Bonbonfarben

Motorhead



Achtung, Verwechslungsgefahr! Motorhead ist kein

Spiel zur berühmten Rockband, sondern ein rasanter Rennspielspaß.

Während der 16-Bit-Ära konnten Gremlins Rennspiele Erfolge feiern, allen voran die Lotus-Reihe. In

Motorhead steuern Sie neun futuristische Renner über sechs Strecken. Zusätzlich zu Arcade-Features wie Zeitfahren, Ghost-Modus und Einzelrennen ist ein Liga-Modus integriert. Anfangs stehen nur zwei Kurse und drei Autos zur Wahl. Um aufzusteigen, müssen Sie in der Gesamtwertung den er-

sten oder zweiten Rang belegen. Dann geht es mit schnelleren Wagen über zwei neue Bahnen. Nach der drit-



Auf einigen Strecken macht man weite Sprünge.

ten Liga und dem Endgegner winkt ein Super-Flitzer plus Bonusstrecke. Wird das Klassenziel dagegen nicht erreicht, steht der Abstieg an.

zeuge wirken durch fehlende Texturen und spiegelndes Shading metallisch glänzend. Einen spartanischen Flair versprühen auch die Kurse. Sie rasen durch Großstädte sowie über Wüsten-Highways und Küstenautobahnen. Die späteren Strecken sind deutlich schöner und anspruchsvoller als die Einstiegerpisten. Per-

fekte Lensflares und leichtes »Verwischen« der Lichter läßt die Auto-Hatz schneller erscheinen. Auch auf einem Pentium 200 ohne 3D-Karte gleiten die Wagen mit allen Effekten flüssig über die Piste. Der Sound kann da nicht mithalten: Die Vehikel klingen eher nach Rasenmähern als nach zwölf Zylindern. **RS**



Schicke Lensflares und metallisches Glänzen der Autos verleihen Motorhead seinen eigenen Grafik-Stil selbst ohne 3D-Karte.

Rüdiger Steidle



Zwei Drittel Spaß

Zwar besagt ein Sprichwort, daß man sich das Beste bis zum Schluß aufheben sollte, aber müssen die ersten beiden Strecken so haushacken sein? Wegen des hohen Schwierigkeitsgrads hätte ich fast nach dem ersten Drittel aufgegeben und dadurch die schönsten Kurse verpaßt. Warum gibt es in der Liga keine »Fairneß«-Option?

Über die Grafik kann man streiten; mir gefällt die eigenwillige Abwechslung zum 3Dfx-Einheitsbrei. Optionsvielfalt und Turnier-Modus unterscheiden Motorhead wohltuend von typischen Arcade-Rennern. Trotzdem steuern sich die Wagen fast genauso gut wie die Bleifuss-Schlitten. Schade nur, daß statt hartem Motorhead-Sound nur Techno-Klänge ertönen.

Schumi oder Schleicher

Per »Catch up«-Option passen sich die Computerpiloten Ihrer Fahrweise an. Wenn Sie zurückhängen, erhalten Sie die Chance, wieder aufzuholen. Andererseits bekommen Sie es mit entsprechend zähen Gegnern zu tun, wenn Sie selbst wie Schumi über die Piste brettern. In der Liga funktioniert das leider nicht. Selbst der niedrigste Level ist ein harter Brocken: Die Roboterfahrer machen nur selten Fehler. Wer auch mal ein Erfolgserlebnis haben möchte, kämpft gegen bis zu sieben menschliche Mitspieler.

Metallic-Lack

Motorhead hat einen ungewöhnlichen Look: Die Fahr-

Motorhead

Genre: Rennspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Gremlin
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 70 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem) bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD Direct3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut

Grafisch und spielerisch eine Abwechslung.



Tennis Manager

Müder Manager für Möchtegern-Tiriacs.



Kein Installationsbildschirm, sondern das trostlose **Hauptmenü**.

Es gibt durchaus interessante und spannende Sportmanager. Doch beim Stichwort **Tennis Manager** runzelt selbst der geneigte Fan spontan die Stirn: Was

will man da schon groß managen? Aufpassen, daß sich der Zögling nicht an der hastig zu Gemüte geführten Milchschnitte verschluckt? Blackstar Multimedia versucht sich trotzdem am Thema – und scheitert kläglich. Furchtbar altbackenes Menügeklicke, das vor Schwächen und Fehlern nur so strotzt, läßt selbst den allerersten **Bundesliga Manager** wie ein programmtechnisches Wunderwerk erscheinen. Die leiseste Hoffnung auf ein wenig Qualität schwindet im Action-Teil, wenn man in einer grottigen Partie Tennis-Pong höchstpersönlich das Racket schwingen muß. **MG**

Michael Galuschka

Spiel, Satz – und weg damit!

Armes Tennisdeutschland. Ich glaube ernsthaft, daß der Tennis Manager als Lehrvideo zum Thema »99 Anfängerfehler in Wirtschaftssimulationen« bessere Chancen hätte. Diese digitale Filzlaus erreicht weder in puncto Grafik, Bedienung noch Spielbarkeit auch nur annähernd Vollpreinsniveau.

Tennis Manager

Genre: Tennis-Manager
Anspruch: Einsteiger
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 50 Mark
Spieler: Einer
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Hersteller: Blackstar Multimedia
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 7 MByte

486/66 16 MByte RAM / 2fach CD DirectX 3.0
 Pentium 90 16 MByte RAM / 4fach CD DirectX 3.0
 Pentium 133 32 MByte RAM / 4fach CD DirectX 3.0

Grafik: Mangelhaft
Sound: Ausreichend
Bedienung: Mangelhaft
Spieltiefe: Mangelhaft
Multiplayer: Nicht vorhanden



Stümperhafter, häßlicher Manager.