

Genau vor einem Jahr hatten wir im Märzheft schon mal den Test eines Autorennens mit Vektorgrafik - der Insider wird wissen, dass hier nur das fulminante "Hard Drivin 2" gemeint sein kann. Jetzt ist wieder März, folgerichtig testen wir auch wieder ein Autorennen mit Vektorgrafik...

---

---

Leider ist das Ergebnis trotz der unübersehbare Ähnlichkeit zu Domarks Pistenjagd diesmal ein völlig anderes - damals hätte es beinahe zu einem Hit gereicht, unser heutiger Testkandidat gehört dagegen eher in die Rubrik der Fast-Flops. Warum? Darum. Losgehen tut es noch äußerst vielversprechend, in den diversen Haupt- und Untermenüs kann man vom Grafikdetailgrad über die gewünschte Karosse bis hin zum bevorzugten Gegner allerlei hübsche Dinge auswählen. Die zwölf angebotenen Wägelchen rotieren auf einer Drehbühne, während der Amiga gleichzeitig die technischen Daten kundgibt. Das Sortiment an konkurrierenden Fahrern besteht immerhin aus sechs witzigen Figuren, alternativ dazu kann man auch einfach gegen die verrinnende Zeit anfahren. Wo wir schon mal bei der Sechs sind - ebensoviele Strecken sind hier im Grundsatz vorhanden. Im Grundsatz heißt, daß man sich mit Hilfe seiner Maus und des eingebauten Editors beliebig viele weitere Pisten aus den einzelnen Kurven, Kreuzungen, Loopings, Eisflächen etc. zusammenstellen und auf Disk absaven kann. Das klappt übrigens wunderbar, der Rechner macht den Konstrukteur sogar aufmerksam, sollte er einen Fehler beim Pistenbasteln verbrochen haben. Auch sonst ist allerhand ein-, um- und abschaltbar, während der Fahrt kann man (per F-Tasten) zwischen verschiedenen Ansichten wählen, das dramatische Geschehen auf Video Bannen und den Begleitsound (Musik & Motorengebrumm) abwürgen, sobald er zu nerven beginnt. Darüberhinaus gibt es für jeden Kurs eine eigene Highscoreliste und weiß der Kuckuck, was noch alles. Die Vektorgrafik sieht ganz ordentlich aus, und über mangelnden Realismus kann man sich ebenfalls nicht beschweren: beispielsweise ist es problemlos möglich, die Strecke zu verlassen und eine Abkürzung durchs Gelände zu nehmen - dafür kassiert man dann halt Strafsekunden. Hört sich das alles ausgesprochen gehaltvoll an? Dennoch erscheint es äußerst zweifelhaft, daß sich jemand dieses Programm wirklich länger als zwei, drei Stündchen antun sollte! Denn ganz gleich, ob man nun seine Maus quält, zum Joystick greift oder sich schlußendlich noch auf die Tastatur besinnt - das Ergebnis ist in jedem Fall niederschmetternd. Unabhängig von der angewandten Methode ist die Steuerung zäh und träge, es kostet unheimlich viel Nerven, die Karre überhaupt auf der Straße zu halten. Nebenbei bemerkt, gab es dieses Problem mit der Steuerung auch schon bei der vor einem knappen Jahr veröffentlichten PC-Version der "vierdimensionalen" Sportfahreier: daß es bis heute nicht aus dem Weg geräumt wurde, spricht nicht gerade für das Engagement von Mindscapes Programmierern. (C. Borgmeier) Amiga Joker, März 1992

#### **4D Sports Driving**

<b>Grafik:</b>	73%
<b>Sound:</b>	62%
<b>Handhabung:</b>	34%
<b>Spielidee:</b>	55%
<b>Dauerspass:</b>	46%
<b>Preis/Leistung:</b>	50%
<b>Red. Urteil:</b>	51%
<b>Für Fortgeschrittene</b>	
<b>Preis:</b>	ca. 89,- DM
<b>Hersteller:</b>	Mindscape
<b>Genre:</b>	Simulation

Diese Seite kommt von

Joker-Archiv.de:

<http://jokerarchiv.spokbook.org>

Die URL für diese Seite ist:

<http://jokerarchiv.spokbook.org/modules.php?name=Content&pa=showpage&pid=45>