



Motocross Madness • Rennspiel

QUAN



Was sagt uns der Titel Motocross Madness? Nun, bei diesem Rennspiel dreht sich alles um Motocross-Fahrer. Und zwar um ziemlich verrückte. Um Männer, die vermutlich schon vor dem Rennen ihren Leib- und Magen-Orthopäden aufsuchen, damit dieser in weiser Voraussicht die Knochen durchnummeriert. Denn dies erleichtert das spätere Zusammenflicken ungemein. Jetzt dürfen Sie sich als Höllenfahrer versuchen – völlig schmerzfrei.

Motocross Madness beinhaltet eigentlich vier Rennspiele in einem. Beim Freestyle geht es darum, in möglichst kurzer Zeit möglichst viele Sprünge zu absolvieren. In der Luft vollführen die Biker die abenteuerlichsten Turnübungen, die mit Punkten honoriert werden. Zur Verfügung stehen sieben Landschaftstypen (Wüste,

Grasland ect.). Baja ist ein Rennen über offenes Gelände, wobei mehrere Tore durchfahren werden müssen. In welcher Richtung der jeweils nächste Wegpunkt liegt, zeigt ein grüner Kompaßpfeil an. Für diese Disziplin bietet das Spiel zwölf Szenarien. Die Supercross-Rennen sind dann schließlich richtige Rundkurse innerhalb von Stadien. Enge Kur-





TENSPRUNG

ven, Buckelpisten und Sprungschanzen bestimmen das Bild der 20 Strecken. Für diese Disziplin können Sie übrigens mit dem integrierten Editor kinderleicht selbst zusätzliche Kurse kreieren. MX-Rennen sind schließlich die Königsdisziplin von Motocross Madness. An der frischen Luft jagen die Fahrer über 14 Kurse, die mit langen Geraden, tückischen Steilkurven und riesigen Sprüngen ausgestattet sind.

Kleiner Schraubkurs

Für alle Disziplinen gibt es einen Trainings-Modus, Einzelwettbewerbe und die ultimative Meisterschaftssaison. Sie können sich mit bis zu zehn Computergegnern messen. Anfangs ein Rennen zu gewinnen, ist angesichts der gelungenen Künstlichen Intelligenz nur schwer möglich. Für gute Plazierungen reicht es aber schon bald, so daß die Motivation nicht frühzeitig ausgebremst wird. Wer eine bes-

SO SPIELT SICH MOTOCROSS MADNESS

i Herzstück von *Motocross Madness* ist die Fahrphysik. Wer nach ein paar Minuten ein Gefühl dafür bekommen hat, sollte bereits gute Ergebnisse bei den einfacher zu bewältigenden Spielvarianten *Baja* und *Freestyle* erreichen. *Motocross Madness* simuliert nicht nur das Verhalten der Maschine, sondern auch das des Fahrers. Sie benötigen für die Steuerung lediglich einen Joystick mit vier Knöpfen. Mit Knopf 1 gibt der Spieler Gas, Knopf 2 ist die Bremse. In der Luft lösen die anderen Buttons in Verbindung mit einer Richtungsangabe die 16 Stunts aus. Wenn Sie sich auf dem Boden befinden und den Stick nach links und rechts drücken, können Sie lenken. Bewegungen nach vorne und nach hinten bewirken, daß der virtuelle Fahrer sein Gewicht entsprechend nach vorne und nach hinten verlagert.



Baja: Diese Rennvariante erinnert an die Sonderprüfungen der Rally Paris-Dakar. Sieger ist, wer am schnellsten im offenen Gelände eine bestimmte Anzahl von Toren passiert.



MX-Rennen: Wer hier erfolgreich sein will, sollte die Kurse in freier Natur sehr genau kennen. Sonst verzettelt er sich während der Sprünge oder klatscht unsanft gegen Steilkurven.



Supercross: Bis zu zehn Fahrer drängen sich auf einem engen Hallenkurs durch viele enge Kurven. Wer siegen will, muß schnelle Rundenzeiten fahren und sollte wenig Fehler machen.



Freestyle: Der Spieler muß im direkten Wettkampf mit den Computergegnern abenteuerliche Stunts zeigen. Wer nach Ablauf der vorgegebenen Zeit die meisten Punkte hat, gewinnt.

PC ACTION PRÜFSTAND

PRO & CONTRA

- + Geniale Fahrphysik
- + Vier Spiele in einem
- + Schnelle Erfolgserlebnisse
- + Moderate Hardwareanforderungen
- + Fahrhilfen für Anfänger
- + Einfach bedienbarer Editor
- + Ideal für Mehrspieler-Fans
- + Computer macht „menschliche“ Fehler

- 3D-Karte zwingend notwendig
- Verhältnismäßig karge Landschaftsgestaltung
- MX-Kurse stellenweise unübersichtlich
- Grafik stockt bei hohem Gegneraufkommen

LEISTUNGSMERKMALE

Motocross Madness hat einen Nachteil: Es läuft nur mit einer 3D-Karte. Dafür sind die sonstigen Hardwarebedingungen moderat. Unsere Testrechner waren jeweils mit Voodoo-Karten bestückt. Ein Performance-Gewinn läßt sich nicht nur durch das Abschalten von Grafikdetails erzielen; auch die Soundeinstellungen haben eine merkliche Auswirkung auf die Geschwindigkeit.

P 133	16 MB	50	(Beste Spielbarkeit = 100%)
P 133	32 MB	60	
P 133	64 MB	70	
P 200	16 MB	80	
P 200	32 MB	95	
P 200	64 MB	100	

GRAFIK



Die Grafikqualität läßt sich per Schieberegler nahezu stufenlos verändern. Außerdem sind bei Bedarf Details abschaltbar.

STEUERUNG

Force Feedback-Unterstützung: Ausreichend

Starke Beschleunigungskräfte sind die fast alles beherrschenden Eindrücke beim Force Feedback-Stick. Ansonsten sind lediglich Rucker spürbar, wenn das Motorrad sehr hart aufschlägt. Normale Bodenwellen oder Buckelpisten haben keine Auswirkung.

Freestyle-Pro-Unterstützung: Gut

Das neue Pad, das im September erscheint, vermittelt ein ganz neues Fahrgefühl. Mit dem Freestyle zu steuern ist gewöhnungsbedürftig. Statt mit dem Steuerkreuz wird gelenkt, indem man das Gamepad nach links und rechts kippt. Das große Plus: Der Spieler fühlt sich fast, als hätte er seine Hände an einem Motorradlenker. Gewichtsverlagerungen gehen vonstatten, indem das Pad nach vorne und hinten gekippt wird. Es ist also echter Körpereinsatz gefragt.

INSTALLATION

Ladezeiten, gemessen mit einem 8xCD-ROM

- Minimalinstallation (31 MB) : Langsam
- Normale Installation (158 MB) : Mittel
- Komplettinstallation (418 MB) : Schnell

Multplayer: Nur eine CD nötig

sere Performance benötigt, schraubt vor seinem Auftritt vielleicht ein wenig an seiner Enduro herum. Die Zahl der Eingriffsmöglichkeiten (Motor, Fahrwerk, Reifen) ist zwar gering, das Tuning wirkt sich aber spürbar aus.

Gefühl ist gefragt

Motocross Madness brilliert in erster Linie wegen der Fahrphysik. Da das Verhalten der Maschinen unabhängig von dem des Fahrers berechnet wird (lesen Sie dazu auch den Kasten „So spielt sich...“), entsteht ein bislang unerreichtes Spielgefühl. Wer sich auf seinem Zweirad halten und nicht immer wieder den Staub küssen will, muß sich mit den Gesetzen der Schwerkraft auseinandersetzen. Der Fahrer gerät in der Luft zu weit in Rückenlage? Abgang. Sie senken die Nase Ihres Motorrads bei der Landung zu weit nach vorne? Sturz. Sie verlagern das Gewicht des virtuellen Piloten stark nach hinten und geben einen Tick zu viel Gas? Mißglückter Wheelie. Sie verharren in der Luft zu lange in der Stunt-Haltung, weil Sie nach möglichst vielen Punkten lechzen? Dumm gelaufen. Bereits nach wenigen Minuten bekommen Sie aber ganz intuitiv ein Gespür dafür, wie Sie ihre Maschine behandeln müssen, wie die Stoßdämpfer reagieren und mit welcher Neigung Sie z. B. längsseits einen Hügel entlangrasen müssen, ohne wegzurüt-



VERGLEICH

Motocross Madness ist momentan die Referenz bei den Motorradrennspielen. Das liegt hauptsächlich an der genialen Fahrphysik. Moto Racer kann über ein Jahr nach dem Erscheinen noch mithalten, was den Spielspaß betrifft. Redline Racer spricht in erster Linie die Arcade-Fans an. Und über International Moto-X breiten wir rücksichtsvoll den Mantel des Schweigens.

Motocross Madness87%
Moto Racer85%
Redline Racer82%
International Moto-X10%



Auch bei den Hallenrennen sind weite Sprünge möglich.



Die Schatteneffekte sehen nicht nur realistisch aus, sie helfen dem Spieler auch, Sprungwinkel einzuschätzen.



Einsteiger können diverse Fahrhilfen zuschalten. Der Computer unterstützt den Spieler auf Wunsch beim Lenken, Gas geben und Springen oder er hilft, die Balance zu halten und Stunt-Übungen auszuführen.



Je höher der Spieler springt, desto länger kann er seinen Stunt halten. Er muß ihn allerdings für eine weiche Landung frühzeitig beenden. Hier zeigt der Fahrer einen Double Can-Can.



Stürze wie diese gehören bei MX-Wettbewerben zur Tagesordnung. Wer eine Schanze mit zu wenig Geschwindigkeit anfährt, kommt häufig unglücklich direkt am nächsten Hang auf.



Gewichtsverlagerung ist alles: Dieser Fahrer beugt sich nach vorne, um die Auffahrt zur Schanze optimal nehmen zu können.



KOMMENTAR

» Während meiner Schulzeit fand ich Physik ungefähr so anziehend wie ein Katzenklo, das dreieinhalb Wochen lang nicht gereinigt worden ist. Die Fahrphysik von Motocross Madness löst glücklicherweise andere Gefühle aus: Wie ein Profi über Buckelpisten, Schanzen und Hügel zu rasen, macht einfach einen Heidenspaß! Selbst anfängliche Bruchlandungen steckt der Spieler locker weg, weil es irgendwie sogar unterhaltsam ist, sich hin und wieder das virtuelle Gesäß zu prellen. Besonders angetan hat es mir der Freestyle-Modus. Den sollten Sie unbedingt einmal bei einer Mehrspieler-Sitzung zocken. «



KOMMENTAR

» Gleich zwei gute Rennspiele in einem Monat. Liebe Industrie, kann das bitte jetzt so weitergehen, ich will auch immer artig sein!? Ohne große Einarbeitungszeit können Sie sich bei Motocross Madness gleich auf den Hobel schwingen, vier Spielmodi sorgen für Abwechslung, und wer schon einmal auf einem Motorrad gesessen hat, wird bestätigen, daß sich die Microsoft-Kisten einfach „echt“ anfühlen. Wheelies? Kein Problem! Stunts? Na klar! Bruchlandungen? Auch, aber diesmal ohne Knochenbrüche und Krankenhaus-Tagegeld! Hier steht nicht unbedingt die Jagd auf Bestzeiten im Vordergrund, sondern nackter Fahrspaß – und darum geht es schließlich bei einem Rennspiel, oder? «

schen. Dann heißt es: Nur nicht übermütig werden. Es mag nett sein, einen Konkurrenten dabei zu beobachten, wie er wieder mal an einen Hügel patscht. Vielleicht schicken Sie ihm sogar ein hämisches Grinsen hinterher. Wer jedoch zu lange unkonzentriert ist, liegt vielleicht schon Sekundenbruchteile später ebenfalls im Dreck. Glücklicherweise rappeln sich die unverwundbaren Biker schnell wieder auf. Nur ein Zeitverlust ist die Folge – Motocross Madness schafft perfekt den Spagat zwischen Realismus und Spielspaß.

und besonders die perfekt animierten Fahrer entschädigen dafür allemal. Der Sound mit den täuschend echt klingenden Motorgeräuschen und Beifallsbekundungen der Zuschauer ist zweckmäßig. Wer die 3D-Effekte nutzen kann, hat einen spielerischen Vorteil: Gegnerische Fahrer sind oft bereits links oder rechts zu hören, ehe der PC-Besitzer sie sehen kann. Wer sich vielleicht noch ein paar Disziplinen mehr gewünscht hätte, betrachte sich hiermit wegen chronischer Unzufriedenheit als getadelt. Motocross Madness bietet eine Menge für sein Geld. Andererseits... Extras wie Seitenwagenrennen oder Weitsprungwettbewerbe wären witzige Ideen für den zweiten Teil oder eine Mission-CD. Wie wär's, verehrte Programmierer?

Harald Fränkel

Chronisch unzufrieden?

Grafisch mag der Renner von Microsoft auf den ersten Blick etwas leblos wirken, weil die Szenarien allesamt ohne Elemente wie Bäume oder Büsche auskommen müssen. Raucheffekte, Schattenwurf, Lichtspiegelungen

Mindestens:	P133, 16 MB RAM, Direct3D, Win95
Empfohlen:	P200, 32 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound:	DSound, 3D P. Audio, Samples
Musik:	DirectSound
Multiplayer:	8 Sp. LAN u. TCP/IP, Modem
Handbuch:	deutsch
Controller:	Tast., Joyst., Freestyle Pro, FF
Sprache:	deutsch
CD/HD:	484 MB/31-418 MB
Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Rainbow Studios/Microsoft
Veröffentlichung:	September

