Die Programmierer von „Grand Monster Slam" haben wieder zugeschlagen: Das gemeinste, schmutzigste und originellste Sportspiel der letzten 99 Jahre ist endlich auch für den Amiga erhältlich!

M.U.D.S.

Der Amiga Joker meint: M.U.D.S. – die größte Gaudi seit den Gladiatorenkämpfen!

Der sinnige Titel steht für „Mean Ugly Dirty Sports" und beschreibt den Charakter dieser ruppigen Fantasy-Rugby-Variante recht treffend. Hier stehen keine vorbildlichen Sportler auf dem Platz, sondern zu allem entschlossene Sträflinge, die auf dem Sklavenmarkt eingekauft wurden. Und hier zählt auch nicht Fair Play, sondern nur der Sieg – schließlich geht's um den Pokalgewinn!

Der Spieler bestimmt als Manager über das Schicksal eines fünf Mann starken Teams, er kann aber auch selbst ins wüste Gerangel auf dem Spielfeld eingreifen. Beim Spielereinkauf sollte man sein besonderes Augenmerk auf die (sehr unterschiedlichen) Fähigkeiten der einzelnen Kandidaten richten: Ein „Warklong" beispielsweise hat einen sehr geringen Luftwiderstand und eignet sich deshalb gut als Läufer; andere machen eher bei den unvermeidlichen Prügeleien auf dem Platz eine gute Figur oder sind die geborenen Strategen. Als Faustregel gilt: Bullige „Hau draufs" sind meist schlechte Läufer, windschnittige Stürmer dagegen gehen oft schon beim ersten Bodycheck zu Boden. Als Manager muß man sich aber noch um vieles mehr kümmern, z.B. seinen Spielern Hotelzimmer besorgen, auf der Bank oder bei einem Kredithai (zu horrenden Zinsen) das nötige Kapital auftreiben und (ganz wichtig) die richtigen Leute bestechen. Wer den gegnerischen Cracks abends in der Taverne ein Bierchen spendiert, erhält vielleicht wichtige Infos über das nächste Spiel. Noch besser ist es natürlich, gleich den Schiedsrichter zu schmieren ...

Sobald Mannschaftsaufstellung und gewünschte Taktik feststehen, kann man noch in einem Wettbüro auf sein Team setzen, dann geht's ab ins Stadion. Auf dem vertikal scrollenden Spielfeld muß man den kleinen Saurier, der als Ball fungiert (und natürlich auch bestechlich ist ...) möglichst oft in das gegnerische Faß bugsieren. Erlaubt ist dabei alles, was weh tut: Man kann den Gegner umhauen, Prügeleien anfangen, und wenn alle Stricke reißen, auch mal einen geschickten Spielzug inszenieren. Bezeichnenderweise ist das Match auch dann gewonnen, wenn es einem gelingt, die gegnerische Mannschaft soweit zu dezimieren, bis sie nicht mehr genügend (lebende) Spieler für ein komplettes Team hat!

Während man den Strategieteil von M.U.D.S. als Solist bestreiten muß (man kann ihn aber auch ganz weglassen), gibt es im Actionteil auch einen Zwei-Spieler-Modus. Die herrlich schrägen Grafiken machen M.U.D.S. zu einer Augenweide, schade ist nur, daß die Spieler auf dem Platz ziemlich mickrig aussehen. Im strategischen Programmteil sind alle Aktionen menügesteuert und bequem per Maus zu erledigen. Die Action in der Spielarena wird ebenfalls problemlos mit dem Joystick gesteuert. Dazu gibt's heiße Musiken von Chris Hülsbeck und eine hübsch gemachte Anleitung – Kämpferherz, was willst du mehr? (C. Borgmeier)

M.U.D.S.

Grafik:	76%
Sound:	78%
Handhabung:	70%
Spielidee:	91%
Dauerspaß:	88%
Preis/Leistung:	80%
Red. Urteil:	87%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Rainbow Arts
Bezug: Rushware

Spezialität: Zwei Disketten, Handbuchabfrage.