

Sport

Michael Galuschka



Seit Jahren verhilft ein junger Mann aus Kerpen mit ausgeprägtem Kinn Deutschlands Autofahrern zu mehr Selbstbewußtsein. Nach seinen drei Siegen in Folge hat Schumi sogar wieder Chancen auf den Titel – und beschert RTL ständig neue Rekord-Einschaltquoten. Schön, daß sich passend zu diesem neuerlichen Boom auch auf dem Softwaresektor allerhand in dieser Richtung tut: **Johnny Herbert's GP Championship 98** ist ein solides Rennspiel, das wie sein Namensgeber im

oberen Mittelfeld mitfährt, aber nicht an die Spitze herankommt.

Voraussichtlich schon nächsten Monat läßt Sierra mit **GP Legends** wieder die alten Zeiten aufleben, als F1-Piloten noch echte Haudegen waren. Im Herbst steht schließlich der zweite Teil von **F1 Racing Simulation** an – in unseren Previews können sie schon mal den ersten Duft von Benzin und verbranntem Gummi schnuppern.

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

MS Baseball 3D	98
Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998 ...	100

Brennball mit Schläger

MS Baseball 3D 1998 Edition



Gut geworfen ist besser als mittelmäßig geschlagen – Baseball 3D berücksichtigt alle Aspekte des amerikanischen Lieblingssports.

Suchen Sie nach der deutschen WM-Blamage ein neues sportliches Interessensgebiet? Dann spähen Sie doch mal über den Ozean. Dort

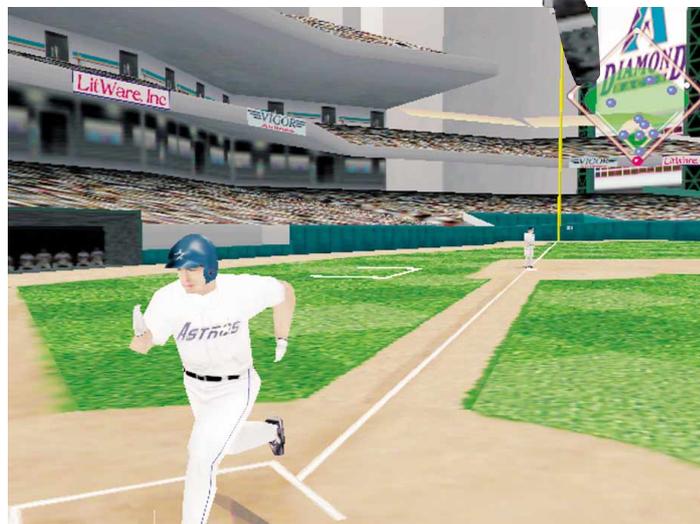
vergnügen sich die Amis mit einer Art Brennball nebst Holzschläger, Baseball genannt. Dank der '98er Edition von Microsofts **Baseball 3D** haben Sie nun die Gelegenheit, den amerikanischen Volkssport Nummer 1 am heimischen PC zu praktizieren.

Werfen, schlagen, rennen, fangen

Zunächst haben Sie die Qual der Wahl zwischen 30 Mannschaften mit insgesamt 800 Spielern. Das Team des Computergegners bestimmen ebenfalls Sie. Gespielt wird über ein bis neun Innings. In der ersten Hälfte ist jeweils Ihre Mannschaft auf dem Feld. Ihr Pitcher wirft den Ball, den der Batter der gegnerischen Mannschaft gekonnt wegbolzt. Der Rest Ihres Teams versucht den harten Ball wieder zu fangen, bevor der Batter rennend das nächste Base erreicht oder gar das gesamte Feld umrundet hat und damit punktet. In der zweiten Hälfte des Innings sind Sie mit Schlägen und Rennen dran.

Handlungsfreiraum

Wahlweise entscheiden Sie sich nur zwischen verschiedenen Wurf- und Schlagtechniken oder nehmen nahezu alles in die eigene Hand: die Rich-



Dieser Batter der Houston Astros punktet mit einem aufregenden Homerun.

tung des Wurfs, die Steuerung der Fänger und das Laufen von Base zu Base. Sogar die Mannschaftsaufstellung bleibt Ihnen überlassen. Die Stärken

und Schwächen der einzelnen Spieler erschließen sich einem allerdings erst nach etlichen Spielen oder durch erschöpfendes Fachwissen. **AN**

Andi Neuenkirchen



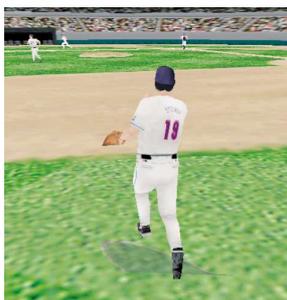
Homerun

Für sieben Innings lagen meine Houston Astros in Führung, und ausgerechnet kurz vor Schluß ziehen die Tampa Bay Devil Rays

gleich. Jetzt kann mich nur noch mein nächster Batter retten. Mit einem Power-swing katapultiert er den Ball tatsächlich in die Zuschauerränge! Das Publikum jubelt frenetisch, und die Devil Rays lassen die Köpfe hängen.

Die flüssige Grafik, der satte Sound und die stets sinnvollen Kamerawinkel sorgen für eine authentische Atmosphäre. Allerdings hätte ich mir mehr Schwierigkeitsgrade gewünscht. Der einfache Modus wird schnell eintönig, und um sich für den Options-Overkill der komplexen Variante begeistern zu können, muß man schon ein hundertprozentiger Baseball-Fan sein.

Auf dem Feld wird dem Ball nachgejagt.



Microsoft Baseball 3D

Genre: Baseball-Simulation
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer bis zwei (Netzwerk, Modem, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

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

Grafik	<input type="checkbox"/>	Befriedigend
Sound	<input type="checkbox"/>	Gut
Bedienung	<input type="checkbox"/>	Befriedigend
Spieltiefe	<input type="checkbox"/>	Sehr gut
Multiplayer	<input type="checkbox"/>	Befriedigend

Detailverliebtes Ballspiel für Spezialisten.



Wenn Herbert vor mir herfährt

Johnny Herbert's Grand Prix 1998

Unter dem Namen von Rennfahrer Herbert startet eine Formel-1-Simulation den Angriff auf die Spitze.

Der Formel-1-Fangemeinde ist Johnny Herbert kein Unbekannter: Meistens vorne mit dabei, schafft er es doch nur gelegentlich aufs Treppchen. Abseits des Me-

dienrummels scheint er Zeit genug zu haben, um den Entwicklern von Midas Interactive unter die Arme zu greifen – neben seinem Namen floß angeblich auch sein geballtes Know-how ins F1-Rennspiel **Grand Prix Championship 1998** ein.

Namenlose Teams

Mangels aktueller FIA-Lizenz ist Herbert auch der einzige Profi,

dessen Name sich in der Teamliste findet. Alle anderen Fahrer können Sie mit wenig Aufwand selbst benennen. Bevor Sie auf einer von 15 WM-Strecken Gas geben, passen Sie in übersichtlichen Menüs die Einstellungen Ihrem Können an. Mit der Wahl einer von sechs Schwierigkeitsstufen schalten Sie Details wie Reifenabnutzung oder Motorüberhitzung ein. Trotz optionaler Hilfefunktion erfordert das Spiel viel fahrerisches Können. Die KI-Piloten rasen selbst im einfachsten Schwierigkeitsgrad praktisch fehlerfrei, so daß Sie anfangs gerade noch die Heckflügel am Horizont verschwinden sehen. Ein einziger Schnitzer kostet nicht sel-



In der Cockpitperspektive nimmt der eigene Wagen viel Raum ein.

ten das ganze Rennen. Nur durch hartes Training erobern Sie sich einen Platz im Spitzenfeld.

Glanz und Elend

Einzige grafische Besonderheit sind schicke Spiegeleffekte auf dem Lack der Formel-1-Wagen. Eine nette Idee, die aber während des Rennens kaum auffällt. Auf

Wunsch taucht das Programm die Piste in dezenten Nebel; damit ist die Palette der Umweltbedingungen auch schon erschöpft. Die Geräuschkulisse beschränkt sich auf das Dröhnen der Motoren. Um im Rennen noch einige Zehntelsekunden rauszuholen, können Sie ihren Wagen für jede Strecke speziell tunen. **CS**

Die Karosserie der Rennwagen glänzt mit Spiegeleffekten.



Christian Schmidt



Vom Profi für Profis

Der Presstext verrät, Johnny Herbert persönlich habe dem Spiel das Prädikat »besonders

realistisch« gegeben. Wenn Johnny das sagt, muß ja was dran sein; doch leider geht die Authentizität auf Kosten der Spielbarkeit.

Supergute Gegner und Dreher bei jedem Lenkfehler mögen ja realitätsnah sein, treiben Hobby-Rasern aber schnell Tränen in die Augen. Ernsthafte Simulationsfreunde fühlen sich gefordert, auch wenn andere Rennspiele mehr Details und bessere Grafik besitzen. Sollten Sie die sonstigen Formel-1-Simulationen schon aus dem Effeff kennen, ist Johnny Herbert's Grand Prix sicher einen Blick wert.

Johnny Herbert's Grand Prix 1998

Genre: Rennspiel	Hersteller: Midas Interactive
Anspruch: Profis	System: Windows 95
Sprache: Deutsch	Anleitung: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark	Festplatte: 32 oder 66 MByte
Spieler: Einer bis zwei (per Splitscreen), bis sechs (Netzwerk)	
3D-Karten: <input checked="" type="radio"/> Direct 3D <input type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition	

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 120 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 24 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II 300 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

Brauchbare Simulation für ehrgeizige Piloten.

