

Sport

Heiko Klinge



Überraschungssieger. Manchmal kommt es auch im Sport anders, als man denkt: Dortmund wird Meister, Freiburg steigt ab, und EA Sports programmiert mit **F1 2002** eine erstklassige Renn-Simulation. Nach drei Versuchen schafft es die **F1**-Serie überraschend auf die Pole Position. Erstaunlich: Rennspiel-Altmeister Geoff Crammond muss sich mit **Grand Prix 4** knapp geschlagen geben. Beide Titel ähneln sich in punkto Fahrphysik und Grafik. **F1 2002** glänzt allerdings mit der exklusiven 2002er-Lizenz. Das spannende Kopf-an-Kopf-Rennen der beiden Spitzensimulationen können Sie auf den folgenden Seiten hautnah verfolgen!

Lesen soll bilden. Eine Sache stört mich allerdings noch ganz gewaltig an **F1 2002**: Das dünne Schwarzweiß-Heftchen ist für so eine hochkomplexe Simulation gelinde gesagt eine Frechheit. Wie es besser geht, zeigt Jowood mit dem Handbuch zum eigentlich recht simplen **Kart 2002**. Auf 44 farbigen Seiten gibt's nicht nur detaillierte Menübeschreibungen, sondern auch Infos zu Strecken und Kart-Klassen. Es wird Zeit, dass EA Sports auch in diesem Bereich seinen Rückstand aufholt!

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 2002	Sportspiel	11/01	93%
2	Tony Hawk's Pro Skater 3	Sportspiel	5/02	90%
3	Colin McRae Rally 2	Rennspiel	1/01	90%
4	F1 2002	Rennspiel	NEU	89%
5	Fifa Fußball-Weltmeisterschaft 2002	Sportspiel	6/02	89%
6	Grand Prix 4	Rennspiel	NEU	88%
7	TOCA 2	Rennspiel	5/99	88%
8	Anstoss 3	Manager	4/00	87%
9	Nascar Racing 2002 Season	Rennspiel	4/02	87%
10	Fifa 2002	Sportspiel	12/01	86%
11	NBA Live 2001	Sportspiel	4/01	86%
12	Mercedes-Benz Truck Racing	Rennspiel	11/00	86%
13	Links 2001	Sportspiel	1/01	86%
14	Kicker Fussball Manager 2	Manager	12/00	85%
15	Superbike 2001	Rennspiel	12/00	85%
16	Need for Speed 5	Rennspiel	5/00	84%
17	Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	84%
18	Virtua Tennis	Sportspiel	5/02	83%
19	Mat Hoffman's Pro BMX	Sportspiel	12/01	83%
20	Anstoss Action	Sportspiel	8/01	82%
21	Tiger Woods PGA Golf 2002	Sportspiel	5/02	82%
22	Rally Trophy	Rennspiel	12/01	81%
23	F1 Racing Championship	Rennspiel	4/01	81%
24	Virtual Pool 3	Sportspiel	4/01	81%
25	Madden NFL 2002	Sportspiel	10/01	80%

Das Sport-Genre reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen. Dazu gehören zum Beispiel Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper.

Sport-Inhalt

Tests

Grand Prix 4	103
F1 2002	106
Grand Prix 4 vs. F1 2002	110
Michael Schumacher Racing	
World Kart 2002	111



Vorfahrt für Veteranen

Grand Prix 4

Geoff Crammond schuf mit Grand Prix 3 ein fabelhaftes Rennspiel. Für den Nachfolger hatte er viel vor: bessere Grafik, detailliertere Strecken und ein exaktes Fahrverhalten.



Eigentlich hatten wir den Test von Geoff Crammonds neuer Simulation fest eingeplant. Dann kam der Anruf: »Kein Test für diese Ausgabe«, meldete Publisher Infogrames. Na gut, wir bauten das Heft wieder um. Doch während der E3 rief Infogrames erneut an: »Das Testmuster kommt morgen!« Also krepelten wir das halbe Heft wieder um. Doch **Grand Prix 4** kam nicht. Erst nach einer gewagten Nacht-und-Nebel-

Aktion sowie langen Telefonaten mit einem Kurierdienst erreichte uns schließlich die CD mit der testfähigen Version, vier Tage vor Heftschluss. Ein echtes Formel-1-Rennen kann nie so spannend sein wie das Leben eines GameStar-Redakteurs...

Bunte Grafik

Die Messlatte für **Grand Prix 4** liegt verflucht hoch. Geoff Crammond selbst lieferte vor zwei Jahren mit **Grand Prix 3** die bisherige

Referenz ab, an der alle Konkurrenten scheiterten – bis zu diesem Jahr. Sein aktuelles Werk kommt mit einer rundum verbesserten Grafik-Engine auf den Markt, die selbst Spitzen-Rechner und Geforce-3-Karten ins Schwitzen bringen kann. Das Ergebnis des Pixelmarathons sind enorm detaillierte Strecken und realistisch aussehende Rennwagen. Schon auf den ersten Blick unterscheidet sich **Grand Prix 4** vom EA-Sports-Konkurrenten:

Die Optik wirkt sauberer, bunter und glatter. Etwas übertrieben sehen die Reflexionen der Umgebung auf den Wagen aus, doch das können Sie in zwei Stufen herunterregeln. Wer auf PCs mit weniger als 1 GHz spielt, der muss Details am Streckenrand abschalten. Das hat zur Folge, dass urplötzlich ganze Berge und Wälder ins Bild springen oder in der Boxengasse sämtliche Gebäude fehlen. Dadurch leidet die Grafikqualität spürbar. Das

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Facts

- 11 Teams der Saison 2000
- 22 Fahrer der Saison 2000
- 17 Rennstrecken der Saison 2000
- 5 Spielmodi



Die Regentropfen in Monaco perlen realistisch vom Plexiglas der neuen Visier-Kamera. Dafür sind keine Hände am Lenkrad zu sehen.



Der **TV-Modus** zeigt Wiederholungen wie im Fernsehen. Bei Regen prasseln Tropfen auf die Kameralinse. Fahrer- und Teamnamen dürfen Sie editieren.



Glänzend: Die **Reflexionen** auf den Rennwagen sind viel zu stark, lassen sich aber herunterregeln. Grafisch trumpft Grand Prix 4 mächtig auf.



Die **Strecken** wurden dank GPS-Vermessung exakt modelliert.

Programm ermittelt auf Wunsch eine automatische Einstellung der Grafik. Sie geben lediglich vor, wie viele Bilder pro Sekunde Sie sehen möchten. Das Resultat sieht oft mäßig aus oder ruckelt noch – dann müssen Sie von Hand an den Detailschaltern

fummeln. Spezialeffekte wie Gischt, Staub und Rauch zeigt das Spiel dominanter als **F1 2002**. Letzteres wirkt dafür insgesamt durch die raueren Texturen schmutziger und damit ein wenig realistischer.

Kleben auf der Überholspur

Wichtiger als die Optik ist, wie sich die Computergegner auf der Strecke behaupten. Fahrer-namen wie Jean Alesi oder gar Mika Häkkinen lassen Formel-1-Experten aufhorchen: Richtig, **Grand Prix 4** muss mit der veralteten Lizenz der Saison 2000 auskommen. Gegenüber **F1 2002** mit den aktuellen Saison-daten ist das ein klarer Nachteil. Die Cleverness der KI-Piloten

erinnert an **GP 3** und ist weniger vielfältig einstellbar als beim EA-Sports-Konkurrenten. Im Optionsmenü entscheiden Sie, ob die Jungs entweder alle gleich gut fahren oder lieber so wie in der Saison 2000. Oder Sie lassen den Zufall entscheiden, wer wie stark ist. Sehr ulkig, wenn plötzlich Ausfall-König Alex Yoong ein Rennen nach dem anderen gewinnt.

Eines haben alle drei Einstellungen gemeinsam: Den Fahrern gefällt die Ideallinie so gut, dass sie diese nur ungern verlassen. Gut getimte Überholmanöver wie in **F1 2002** sind hier seltener. Das Umfahren eines Hindernisses gelingt nicht immer – mehrmals verhaken sich während unseres Tests zwei oder

mehr Autos in einem verunfallten Wagen. Auch das rechtzeitige Bremsen vor Kurven hätte Geoff Crammond besser hinbekommen müssen: Immer wieder donnerten uns eigentlich fahrstarke Piloten wie David Coulthard oder Michael Schumacher ins Heck. Da Sie nirgends einstellen können, wie aggressiv oder passiv die Gegner fahren, müssen Sie schlimmstenfalls den Unzerstörbarkeits-Modus aktivieren, um ein Rennen ungeschoren zu überstehen.

Mit Gas, Bremse und Force-Feedback

Wer vom eigenen Opel Corsa auf einen der 800-PS-Giganten umsteigt, wird sich schnell wundern, was ein herzhafter Tritt aufs Gaspedal alles anrichten kann. Dank der schon aus den Vorgängern bekannten Fahrhilfen entschärfen Sie die Raserei. Wie gewohnt schaltet man mit den Funktionstasten Lenk- und Bremsassistent, Ideallinie, Gangautomatik und dergleichen zu oder ab. Das ist sogar während des Rennens möglich. Eine Fahrschule wie bei **F1 2002** fehlt; nur das relativ ausführliche Handbuch versucht, Einsteigern die erste Runde zu erleichtern. Wer dagegen schon 1995 mit **Grand Prix 2** gefahren war, fühlt sich sieben Jahre später beim Programm-Enkel gleich wie zu Hause. Das Fahrgefühl ähnelt dem der Vorgänger – die beide richtungsweisend waren. Mit exakten Lenkbewegungen lässt es sich gut im Grenzbereich

Technik-Check

Auflösung

Grand Prix 4 unterstützt Auflösungen von 640 mal 480 bis zu 1600 mal 1200 Pixeln bei 32 Bit Farbtiefe, mit 16 Bit gibt's nur 640 mal 480 und 800 mal 600 Pixel. Die optimale Einstellung ist 1024 mal 768 Pixel bei 32 Bit Farbtiefe. 800 mal 600 Pixel beschleunigt die Darstellung, sieht aber kaum schlechter aus.

RAM/Festplatte

Ab 64 MByte Arbeitsspeicher lässt Geoff Crammond Sie in die Startaufstellung, mit 28 MByte stehen Sie auf der Pole Position. Die Installation belegt entweder 420 oder 770 MByte auf Ihrer Festplatte, was keine deutlichen Auswirkungen hat.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Nach dem ersten Programmstart sollten Sie die »Automatische Kalibrierung« durchführen, um die Details an Ihren PC anzupassen.

TIPP 2: Wenn Grand Prix dennoch ruckelt, schalten Sie in den Spieloptionen unter »Grafik/Erweitert/Manuell« die Auflösung auf 800 mal 600 Pixel.

TIPP 3: Reduzieren Sie zunächst die »Wagen-« und »Streckenrandgeometrie«. Weitere Frames bringen deaktivierte »Schatten«, »Spiegelungen« und »Beleuchtung«.

TIPP 4: Mit einer hohen »Einzelbildrate« erreichen auch langsame PCs einen flüssigen Spielablauf – allerdings wirken dann 300 km/h wie 50.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 2	TNT	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Kyro 2	Geforce 2	Radeon 8500	Geforce 3/4 Ti
CPU mit 400 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 600 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 800 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich

Heiko Klinge



Alte Lizenz, frische Optik

Wer die Wahl hat, hat die Qual: Mir gefällt die farbenfrohe Grafik von Grand Prix 4 von

allen Formel-1-Simulationen am besten. Der gegenüber dem Vorgänger verbesserte Sound und die klasse modellierte Rennstrecken trösten mich über die veraltete Lizenz hinweg. Am Fahrgefühl gibt es nichts zu rütteln, und durch die originelle Visier-Perspektive kommt sogar echtes Piloten-Flair auf. So etwas habe ich mir schon lange gewünscht.

Welche Simulation ich lieber spielen würde, ist eine verflucht schwere Entscheidung. Spaß machen beide, aber da F1 2002 insgesamt die rundere Sache ist, wird Grand Prix 4 ein starker zweiter Sieger. Fans der Geoff-Crammond-Produkte erhalten gewohnt gute Rennspiel-Kost. Formel-1-Neulingen lege ich dagegen F1 2002 an Herz.

aushalten, und die Realitätsnähe ist sogar noch höher als bei den Vorgängern. Das Aufsetzen der Karosserie auf dem Boden wirkt sehr real, weil dadurch in Extremfällen der Wagen leicht springt und den Unterdruck verliert. Anschließend können Sie im Kiesbett darüber sinnieren, ob das Abkürzen über die Curbs wirklich so clever war...

Basteln in der Box

Geoff Crammond und sein Entwickler-Team haben diesmal die Unterstützung moderner Force-Feedback-Lenkräder ohne Mängel hinbekommen. Wir erinnern uns: **Grand Prix 3** vergrätzte viele Spieler, weil das Programm beispielsweise das be-

liebte **Sidewinder**-Lenkrad von Microsoft nicht richtig erkannte. Mit Tastatur oder Gamepad macht das Spiel nur als Action-Racer Sinn: Ohne Fahrhilfen lassen sich Rennen nur mit einem guten Lenkrad gewinnen. Denn dann erhält der Spieler die nötige Rückmeldung, wie viel Gas sich gerade noch mit einer nassen Piste verträgt.

Mehr Grip oder Höchstgeschwindigkeit kitzeln Sie wie gewohnt im Setup-Menü aus Ihrem Geschoss. Allerdings gibt das Handbuch hierzu nur unzureichend Hilfestellung. Wer sich mit Radsturz und Bremsbalance nicht auskennt, muss auf entsprechende Setups aus der Fangemeinde warten. Die wird wahrscheinlich auch wieder auf eigene Faust die Fahrer der aktuellen Saison nachliefern. Die optimale Boxenstrategie lässt sich dagegen durch etwas Ausprobieren ermitteln.

Schwache Präsentation

Wo **F1 2002** glänzt, wirkt **Grand Prix 4** eher bieder. Vor den Rennen gibt es keine Vorstellung der Strecke oder einen 3D-Schwenk durch die Startaufstellung. Auch der Sound enttäuscht uns etwas. Zwar haben wir endlich Funkverkehr mit dem Team in der Box, doch beschränkt sich der auf wenige Meldungen zum eigenen Wagen. Vom Schicksal der anderen Fahrer erfahren Sie nur per Texteinblendung – das war schon im Vorgänger so. Immerhin haben sich die Entwickler die Mühe gemacht, das Kreischen der Hochleistungs-

motoren neu aufzunehmen. Das klingt nun deutlich realistischer als in den beiden Vorgängern, reicht aber nicht an die Klangkulisse aus den EA-Sports-Tonstudios heran. Vor allem das Herunterschalten erinnert uns eher an einen Rüsselsheimer Vierzylinder mit 65 PS als an das Zwölfzylinder-Brabbeln à la Maranello. Die so genannte »GPædia« ist eine eher trockene Dokumentation über die Formel 1 sowie das Fahren mit den anspruchsvollen Flitzern. Die wenigen Videos werden von endlosen Textwüsten überschattet. Neben einer schnellen Runde sowie einem einzelnen Rennen wartet eine komplette Meisterschaftssaison auf die **Grand Prix 4**-Käufer. Trainings, Warm-ups und das Qualifying dürfen Sie überspringen, dafür landen Sie dann auf dem letzten Startplatz. Der Mehrspielermodus war in unserer Testversion nicht lauffähig, soll aber Partien mit bis zu acht Spielern per LAN und Internet unterstützen. Wie gut, verrät die nächste Ausgabe. **FS**

Florian Stangl



Mit angezogener Handbremse

Business as usual: Ich nehme am Steuer eines beliebigen Wagens Platz, lade eine Strecke und fühle mich sofort wieder heimisch. Die Grafik

ist klasse, das Fahrgefühl ansprechend, und so dreht man eine vergnügte Runde nach der anderen. Ganz verhehlen kann ich meine Enttäuschung dennoch nicht. Grand Prix 4 ist zwar eine erstklassige Formel-1-Simulation. Doch im Grunde ist es nur eine marginal verbesserte Ausgabe des Vorgängers. Besseren Sound, fehlerfreie Force-Feedback-Unterstützung und detailliertere Strecken sind eigentlich das Minimum dessen, was ich von Geoff Crammond erwarte.

Saubere Sache

Ob man den Grafikstil von Grand Prix 4 oder F1 2002 bevorzugt, muss jeder selbst entscheiden. Beide Spiele sind erstklassige Simulationen doch ich greife zum EA-Sports-Produkt. Ein Grund ist die Lizenz der Saison 2002 – ich will einfach nicht mit Mika Häkkinen fahren, wenn doch Kimi Räikkönen auf seinem Platz sitzt. Und als Sound-Fetischist ergötze ich mich an den brachialen Motorgeräusche von F1 2002. Insgesamt hat GP 4 zu wenig Neuerungen – gerade als alter Fan hätte ich mir etwas mehr versprochen.



Die blockige **Boxencrew** schiebt uns in die Garage zurück.

Grand Prix 4

Rennspiel

	Publisher: Infogrames	Release (D): 21.6.2002
	Sprache: Deutsch	Preis: ca. 45 Euro
	Ausstattung: Euro-Box, 1 CD, 30 S. Handbuch	USK-Freigabe: ohne Beschr.

Einstieger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 30 Stunden Multiplayer-Spaß: –

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
+ sehr gute Fahrphysik	• veraltete Lizenz von 2000
+ detaillierte, farbenprächtige Grafik	• Schwierigkeitsgrad nur bedingt einstellbar
+ schlaue Computergegner	• kein Karrieremodus
+ guter Motorsound	• seit Grand Prix 2 (1995) wenig Neues
+ solider Boxenfunk	

MULTIPLAYER

☐ Internet (0 Spieler) ☐ Netzwerk (0 Spieler) ☐ Modem (0 Spieler) ☐ am 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: –

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz	CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,6 GHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
400 MByte Installationsgröße	720 MByte Installationsgröße	720 MByte Installationsgröße
3D-Karte (16 MByte Video-RAM)	Geforce-2-Karte	Geforce-3-Karte

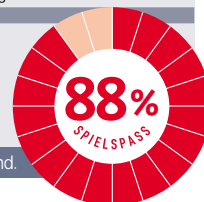
ALTERNATIVEN

F1 2002 (89%, GS 7/02) **Grand Prix 3** (88%, GS 9/00)
 Die neue Referenz: Grafik, Sound und Fahrgefühl stimmen. Die Computergegner fahren erstklassig. Der Vorgänger ist kaum schlechter und zum günstigen Budget-Preis erhältlich.

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Gut
Multiplayer:	noch nicht testfähig

Gewohnt gute Formel-1-Simulation von Geoff Crammond.



Sprung aufs Treppchen

F1 2002

Im dritten Anlauf schafft es
EA Sports aufs oberste Podest:
F1 2002 spielt sich genauso
rasant, wie es aussieht.



f CD/DVD:
elbare Demo
eo-Special



www.gamestar.de:
ätzlich Bilder in
enshot-Galerie

Facts

Saison 2002
11 Teams
22 Fahrer
17 detailgetreue
Rennstrecken
5 Spielmodi
1 Fahrschule

Neulich im Warm-Up: Die Rundenzeit passt. Kurz nach dem Start: Der Vordermann steht. Nach dem Rennen: Wenigstens die Frisur sitzt. Doch das Siegerpodest sehen wir nur aus der Ferne. So ärgerlich das ist – da hilft nur die sorgfältige Analyse des Replay-Videos und der Telemetrie-Daten. Dann geht es erneut auf die Rennstrecke, um an den entscheidenden Zehntelsekunden zu feilen. Nein, die Rede ist nicht vom neuen **Grand Prix 4**. Stattdessen begeistert **F1 2002** von EA Sports die Sportspieler

der GameStar-Redaktion. Die dritte Formel-1-Simulation des Entwicklerteams Image Space stellt beinahe einen Quantensprung dar – verglichen mit den beiden mäßigen Vorgängern. Neben den aktuellen Saisondaten 2002 heben Grafik, Fahrphysik und Gegnerintelligenz das Spiel von der Konkurrenz ab.

Fahren mit Popometer

Die Fahrphysik ist der größte Pluspunkt der EA-Simulation: Wenn man aus der Kurve fliegt, weiß man gleich, was die Ursache war. Selbst ohne dass Sie

sich zu sehr am Setup die Zähne ausbeißen müssten, gibt das Programm zu Ihrer Vorstellung genügend Feedback. So tasten Sie sich langsam an immer bessere Rundenzeiten heran. Michael Schumacher nennt das salopp »Popometer« – **F1 2002** setzt dieses Feeling sehr gut um. Wer sich bei 320 km/h so unsicher fühlt wie Ralf Schumacher neben Rubens Barrichello, aktiviert die umfangreichen Fahrhilfen. Toll gemacht: die Brems- und Lenkhilfen – das ABS oder ähnliche Helferlein justieren Sie je nach Bedarf in

mehreren Schritten. So entsteht nicht das Gefühl, nur Beifahrer des Bordcomputers zu sein.

Fieser Fisichella

Egal, ob Fisichella fies die Kurve schneidet oder Alex Yoong wieder einmal das Kiesbett pflügt: Die 22 lizenzierten Piloten der Saison 2002 verhalten sich ähnlich zu ihren realen Pendants und übernehmen per Mausklick im Menü deren Eigenschaften. Oder sind deutlich aggressiver, denn binnen Sekunden justieren Sie stufenlos, wie giftig Ihnen zum Beispiel »Quick Nick«



Startunfall: Ralf Schumacher kracht in die Mauer, dahinter verhaken sich Irvine und Frentzen.

Heidfeld im Getriebe hängt. Auf Wunsch verhalten sich Ihre computergesteuerten Gegner lammfromm, machen beim Überholen brav Platz oder bleiben einfach mit mäßigem Tempo auf der Ideallinie. In höheren

Schwierigkeitsgraden müssen Sie im richtigen Moment für ein Überholmanöver ausscheren. Denn wer zu früh den Windschatten verlässt, muss mit einem gemeinen Schlenker des Vordermanns rechnen.

Aller Anfang ist schwer

Bevor Sie sich in den oberen Realismusgraden mit Schumacher, Montoya & Co. anlegen, empfiehlt sich ein Besuch der Fahrschule. Ganz ohne Vor-

fahrtsregeln und Bremsweg-Berechnungen lernen Sie hier die Strecken kennen. Im zweiseitigen Rennwagen zeigt Ihnen erst ein routinierter Lehrer, was Sie tun sollen. Dann folgen Sie anschließend selbst der grün



Die **Startaufstellung** wird authentisch präsentiert.



Niederschlag gibt es als Regen oder Monsun.

Technik-Check

Auflösung

Unter »3D-Einstellungen« passt ein Benchmark die Grafikdetails an Ihren PC an. Je kleiner die Auflösung und die Farbtiefe, desto flüssiger der Spielablauf. Mit »Erweitert« können Sie Anti-Aliasing aktivieren, das die Grafik deutlich aufwertet. Falls Ihre 3D-Karte dann ins Trudeln gerät, verzichten Sie lieber wieder darauf.

RAM/Festplatte

Erst mit 128 MByte Arbeitsspeicher geht es los. Wir empfehlen mindestens 256 MByte RAM für kürzere Ladezeiten. Die Vollinstallation verlangt rund 500 Megabyte Ihrer Festplatte, bringt aber nur wenig gegenüber der 400-MByte-Variante.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Reduzieren Sie die Streckendetails, um mehr Frames zu bekommen. Zusätzlich Geschwindigkeit zapfen Sie aus den Optionen »Details Spielerfahrzeug« und »Details Gegnerfahrzeuge« sowie mit reduzierter Soundqualität.

TIPP 2: Wenn Sie eine langsamere Grafikkarte als eine GeForce 1 haben, stellen Sie die »Spezialeffekte« auf »Niedrig« oder »Aus«.

TIPP 3: Mit niedriger oder mittlerer Bildqualität sowie Schatten-Darstellung quetschen Sie weitere Frames aus der Engine. Auf die Darstellung der Rückspiegel sollten Sie wegen der größeren Übersicht keinesfalls verzichten.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 2	TNT	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	GeForce 1/2/MX	Kyro 2	GeForce 2	GeForce 3	Radeon 8500
CPU mit 400 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 500 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 600 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 700 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 800 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



ank enormer Weitsicht und realistischen Cockpits wirkt das Spiel wie eine TV-Übertragung. Statt eines Flaggenschwenkers gibt's links oben ein Symbol.



Ich spektakuläre Unfälle sind erfreulicherweise selten.

Heiko Klinge



Es hat gefunkt

Respekt: Schneller als Schumi Ferrari hat EA Sports den beträchtlichen Qualitäts-Rückstand zur Formel-1-Konkurrenz aufgeholt. In Sachen Fahrphysik und Bis-

sigkeit der Gegner liegt F1 2002 sogar deutlich in Führung. Richtig toll gefällt mir der sehr unterhaltsame Boxenfunk. Ein besseres Mittendrin-Gefühl gibt's in keinem Cockpit.

Rennspiel-Einsteiger gucken mir allerdings nach wie vor zu sehr in den Auspuff. Weder helfen jederzeit einblendbare Ideallinien noch ein Tutorial für's komplexe Telemetrie-System. Dank des stufenlos regelbaren Schwierigkeitsgrads ist F1 2002 auch für Einsteiger die bessere Wahl.

eingblendeten Ideallinie, konzentrieren sich auf die rot markierten Bremspunkte und suchen den Scheitelpunkt der Kurve. Selbst Formel-1-Veteranen können sich hier amüsieren: Ähnlich wie in Action-Rennspielen gibt es für die besten Zeiten Gold-, Silber- oder Bronzemedailles. Da **F1 2002** dank der aktuellen Saisondaten das derzeit einzige Spiel mit dem verkürzten Hockenheimring ist, lohnt es sich, diesen Parcours besonders intensiv zu studieren. Einsteiger werden die fehlende Anzeige der Ideallinie während der Rennen allerdings schmerzlich vermissen.

Das Heck ist weg

Selbst mit allen aktivierten Fahrhilfen macht **F1 2002** einen Heidenspaß, fährt sich dann aber wie ein Action-Rennspiel. Doch wie gut diese Formel-1-Simulation tatsächlich ist, bemerkt man erst ohne die helfenden Eingriffe des Spiels. Mit einem Force-Feedback-Lenkrad spüren Sie kleine Bodenwellen und die Fliehkräfte – das konnten die Vorgänger noch nicht

bieten. Selbst das Wegrutschen des Hecks lässt sich rechtzeitig erkennen. Wer etwas übt, fängt die über 800 PS mit schnellem Gegenlenken und einem beherzten Druck aufs Gaspedal wieder ein. Profis freuen sich, dass sie die Funktionsweise der Start- und Traktionskontrolle genau so justieren dürfen wie Schumi persönlich. Apropos Schumacher: Weder Stallregie

noch fingierte Überholmanöver auf der Zielgeraden stören die Freude am Fahren...

Wenn der Gummi richtig qualmt oder es mächtig spritzt, ist das nichts Unanständiges: Die Grafik-Engine zeigt dezent Rauch, Gischt oder Reifenabrieb an, ohne mit übertriebenen Effekten die Sicht zu nehmen. Motorplatzer, Getriebeschäden oder ähnliche Ausfälle werden im Menü aktiviert und treten abhängig von der Länge des Rennens auf. Gleiches gilt für den Benzin- und Reifenverbrauch. Daher passiert bei nur drei Runden ebenso viel wie bei 65, weil die Technikprobleme der Rennwagen dann gehäuft auftreten. Wenn Sie das stört, dann schalten Sie die Mängel einfach ab. Oder klicken die Unfall- und Pannenfrequenz auf ein erträgliches Maß herunter.

Technische Mängel

Weniger erträglich sind diverse Macken: Das grottige Menüsystem nervt ständig mit seiner umständlichen Bedienung. Auch die Ladezeiten für die Strecken sind auffallend lang. Wer nur die Auflösung ändern will, muss gleich das ganze Spiel beenden und ein spezielles Programm aufrufen. Die neuen Telemetrie-Einstellungen werden ebenfalls nur mit einem externen Tool justiert; da muss EA Sports in puncto Ergonomie kräftig nachbessern. Allerdings sind die Op-



Die Boxenstopps sehen besser aus als bei der Konkurrenz und werden teilweise in der Außenansicht gezeigt. Die Tank-Strategie bestimmen Sie vor dem Rennen.



n der Fahrschule zeigt Ihnen ein Lehrer, wie Sie die Streckenabschnitte am besten meistern.



m Qualifying kann es passieren, dass die Ampel in der Boxengasse auf Rot umschaltet.

tionen für das Tuning der Flitzer einer Simulation würdig: Radsturz, Federwege oder auch die Boxenstrategie passen Sie in den entsprechenden Menüs Ihren Wünschen an. Wem das zu komplex ist, der fährt mit der Standardeinstellung oder lädt eines der mitgelieferten Setups. Diese ermöglichen zum Beispiel mehr Grip – und das individuell für jede Strecke.

Mit dem Ohr am Motor

Die Präsentation der Rennen ist nahezu perfekt: Die Grafik wirkt unglaublich detailliert, was vor allem am Streckenrand gut zu erkennen ist. Dank enormer Weitsicht und realistischen Texturen liegt **F1 2002** mit **Grand Prix 4** gleichauf. Der Sound gibt keinen Anlass zur Kritik, vor allem das dumpfe Brabbeln beim Herunterschalten klingt wie in echt – da kann keine Fernsehübertragung mithalten. Selbst bei 16.000 oder mehr Umdrehungen dröhnen die Motoren immer noch kernig, statt wie bei **Grand Prix 3** in einen nervigen Singsang abzuweichen. Nur die Sprachausgabe zeigt Licht und Schatten: So gelungen und informativ der Boxenfunk ist, so mäßig unterhaltsam plappert ein Sprecher bei der Vorstellung

der Rennstrecken. Die Infos der Kollegen aus der Box helfen vor allem, wenn vor Ihnen ein Unfall passiert. Dann verzichten Sie lieber auf ein Überholmanöver, bevor Sie in ein liegen gebliebenes Auto hineinrauschen.

Schade finden wir, dass die erstklassige Optik nur für die Autos und Strecken gilt. Weder gibt ein virtueller Michael Schumacher Interviews, noch marschiert ein 3D-Fahrer von seinem verunfallten Wagen zurück an die Box. Vergeblich suchten wir die Möglichkeit, selbst entworfene Rennfahrer einzubauen, wie es EA Sports bei der **NHL**-Serie anbietet. Auch ein Karrieremodus wird verweigert; einzig eine komplette Meisterschaft mit 17 Rennen ist möglich. Der gelungene Mehrspieler-Modus, der Rennen per mitgelieferter Game-spy-Software im Internet vermittelt, entschädigt ein wenig dafür. Damit werden voraussichtlich kurz nach Erscheinen des Spiels erste Meisterschaften im Netz ausgetragen. **FS**

Florian Stangl



Hier tret' ich gern aufs Gas!

Da muss ich doch glatt vor EA Sports meinen Helm ziehen: Die KI der Computergegner ist hochklassig, das Fahrgefühl schweißtreibend

realitätsnah und die Grafik exzellent – einen flotten PC vorausgesetzt. Ich bin überrascht, dass sich selbst Grand Prix 4 geschlagen geben muss. Besonders freue ich mich über den reibungslos funktionierenden Mehrspielermodus. Leider kann man im Gegensatz zur Simulation von Geoff Crammond nicht per Hot Seat spielen.

Schumi in 3D

Verbesserungsbedarf sehe ich bei den umständlichen Menüs und einigen Schnitzern im Spiel. Weniger stören mich da die zu umständliche Menüstruktur und die respektablen Hardware-Anforderungen. Doch beispielsweise konnte ich im zweitschwierigsten Modus mit nur drei Rädern über 300 km/h schnell fahren – muss das sein? Außerdem wäre ein richtiger Karrieremodus wünschenswert. In **NHL 2002** kann ich ja auch einen jungen, selbst erstellten Spieler über eine zehnjährige Karriere begleiten. Sowas hätte **F1 2002** locker in die 90er-Ränge katapultiert. Trotzdem: EAs Bolide gewinnt das Zweierduell – und macht einfach riesig Spaß!



Nicht nur während der Fahrt zeigt die Physik-Engine, was sie kann: Nach einem schweren Unfall kullern Reifen über die Piste, abgerissene Heckflügel bleiben einige Zeit als Hindernis liegen.

F1 2002

Rennspiel



Publisher: Electronic Arts, (0190) 900 030 Release (D): 7.6.2002
Sprache: Deutsch Preis: ca. 45 Euro
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 34 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene			Profis			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 30 Stunden Multiplayer-Spaß: 50 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro
+ exzellente Fahrphysik
+ enorm detaillierte Grafik
+ realistischer Boxenfunk
+ perfekter Motorensound
+ Computergegner auf Schumi-Niveau

Kontra
- umständliches Menüsystem
- fehlende Ideallinie im Rennen
- kein Karrieremodus
- gelegentliche Physik-Patzer

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Einzelrennen

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce1/2 MX Kryo2 Geforce2 Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz 128 MByte RAM 400 MByte Installationsgröße 3D-Karte (32 MByte Video-RAM)	CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 500 MByte Installationsgröße Geforce-2-Karte	CPU mit 1,6 GHz 256 MByte RAM 500 MByte Installationsgröße Geforce-3-Karte

ALTERNATIVEN

Grand Prix 4 (88%, GS 7/02)

Crammonds Werk eignet sich eher für Profis. Grafik und Fahrgefühl sind ähnlich hochwertig.

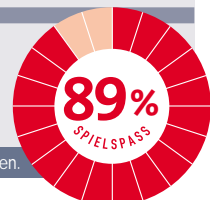
F1 Racing Championship (81%, GS 4/01)

Optisch toll, von KI-Schwächen heimgesucht. Der versprochene Patch ist nie erschienen.

WERTUNG

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

Realitätsnahe Formel-1-Simulation ohne große Schwächen.



Grand Prix 4 vs. F1 2002



GameStar bittet zum Renn-Duell:
In jeder Disziplin gibt's bis zu vier Reifen,
beim Fazit ermitteln wir den Durchschnitt.

Grand Prix 4	vs.	F1 2002
<div> <div> </div> <div>Grafik und Sound</div> <div> </div> </div>		
	<p>GP 4: Farbenfroh und detailliert, mit exakt modellierten Parours. Die Grafik ist gut auf jede Rechnerleistung anzupassen. Schaltet man Details am Streckenrand ab, sind die Kurse allerdings kaum wiederzuerkennen. Übertrieben wirkende Reflexionen und Raucheffekte lassen sich deaktivieren. Alle Cockpits sehen gleich aus, es fehlen die Hände am Lenkrad. Cool: Die neuen Visier-Perspektive und tolle Regeneffekte.</p>	<p>F1 2002: Die Grafik ist detailliert und wirkt durch die verwendeten Texturen im positiven Sinn schmutziger. Auf dem Asphalt bleibt Reifenabrieb während des ganzen Rennens kleben. Selbst mit abgeschalteten Details sind alle Kurse gut zu erkennen. Realistisch animierte Hände bewegen das Lenkrad, Rauch und Gischt sind dezenter eingesetzt. Schön: Im Rückspiegel sind weiter entfernte Objekte unscharf dargestellt.</p>
<div> <div> </div> <div>Fahrphysik</div> <div> </div> </div>		
	<p>GP 4: In mehreren Menüs werden die Fahrzeuge getunt. Per Rechtsklick erhält man kurze Erklärungen zu den einzelnen Optionen. Die Auswirkungen im Rennen sind deutlich spürbar, vor allem die der Flügeleinstellungen. Besonders realistisch ist das Aufsetzen des Unterbodens bei Bodenwellen und dem Fahren über die Curbs. Dagegen stört, dass man mit nur drei Rädern über 200 km/h erreichen kann.</p>	<p>F1 2002: Um an die Telemetriedaten zu gelangen, müssen Sie ein externes Programm laden. Die nötigen Erklärungen zur Verwendung liefert EA Sports dagegen nicht mit. Im Spiel selbst justieren Sie Federweg oder Reifensturz in der Box. Das Spiel meldet unebenen Belag genauso exakt wie das drohende Überschreiten des Grenzbereichs. Auch hier fährt man mit drei Rädern zu schnell: 300 km/h sind möglich.</p>
<div> <div> </div> <div>Computerfahrer</div> <div> </div> </div>		
	<p>GP 4: Die Gegner fahren auf ähnlich hohem Niveau wie beim Vorgänger, kleben allerdings zu intensiv auf der Ideallinie. Außerdem reagieren sie nur mäßig auf Aktionen des Spielers; Kollisionen sind daher an der Tagesordnung. Das Können der CPU-Fahrer lässt sich nur in drei Stufen einstellen. Vor allem Einsteiger werden trotz vieler Fahrhilfen Probleme haben, mit den schnellen Kontrahenten mitzuhalten.</p>	<p>F1 2002: Die Stärke der KI-Fahrer wird vielfältig justiert: Aggressivität und Gesamtstärke passen Sie stufenlos Ihren Wünschen an. Klasse gemacht: Die Gegner reagieren auf Ihr Verhalten, weichen geschickt aus und blocken je nach Schwierigkeitsgrad Ihre Angriffe ab. Insgesamt wirkt F1 2002 lebendiger und ist vor allem für Einsteiger besser. Auf der höchsten Stufe dürfen sich auch Profis keine Fehler erlauben.</p>
<div> <div> </div> <div>Steuerung</div> <div> </div> </div>		
	<p>GP 4: Die Unterstützung von Force-Feedback-Lenkrädern ist tadellos. Dadurch spürt man den Zustand der Strecke und kann sich gut auf das jeweilige Setup der Rennwagen einstellen. Fahrhilfen wie Lenk- und Bremsassistent dürfen während eines Rennens abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad beliebig ein- und ausgeschaltet werden. Einsteigerfeindlich: Fahrfehler sind trotzdem schnell möglich.</p>	<p>F1 2002: Force-Feedback-Lenkräder ermöglichen das Fahren am Limit – ein ausbrechen des Heck fängt man so relativ leicht wieder ein. Mehr Fahrhilfen als beim Konkurrenten ermöglichen vor allem Einsteigern, mit den KI-Fahrern mitzuhalten; sie verzeihen auch eher Fehler und melden über den steigenden Widerstand des Lenkrads, dass man falsch in eine Kurve eingelenkt hat. Die Fahrschule hilft beim Lernen.</p>
<div> <div> </div> <div>Fazit</div> <div> </div> </div>		
	<p>GP 4: Trotz toller Grafik, soliden Gegnern und erstklassiger Fahrphysik landet Grand Prix 4 auf dem zweiten Siegestreppchen. Profis freuen sich über den knackigen Schwierigkeitsgrad und stören sich weniger an der etwas unterkühlt wirkenden Atmosphäre und allen Saison-daten. Spaßig ist der Mehrspielermodus »Hot Seat«, bei dem mehrere Fahrer abwechselnd an einem PC ihre Rennen austragen.</p>	<p>F1 2002: Überraschend liefert EA Sports das Rundum-sorglos-Paket ab. Einsteiger wie Profis konfigurieren das Spiel stufenlos nach ihren Wünschen und erfreuen sich an der authentischen Grafik sowie den Fahrern und Teams der aktuellen Saison 2002. Vor allem das flexibel und realistisch wirkende Verhalten der Computergegner sorgt für langfristigen Spielspaß. Formel-1-Fans dürfen bedenkenlos zugreifen.</p>