

# Sport

Michael Galuschka



## GP3 und die Pünktlichkeit

Vier lange Jahre mussten Formel-1-Fans ausharren, doch nun ist **Grand Prix 3** endlich fertig. Und trotz der langen Entwicklungsdauer ist es für die heutige Zeit erstaunlich, dass Microprose den sich selbst auferlegten Zeitplan ganz gut eingehalten hat. Dies um so mehr, da es sich um eines der letzten Mammutprojekte handelt, bei dem mit Geoff Crammond ein Einzelner für einen Großteil des Programmcodes verantwortlich zeichnet.

Das mit der Pünktlichkeit sah beim Vorgänger noch ganz anders aus: Damals wurden angeblich fertige Testmuster verschickt – doch in den Läden stand **Grand Prix 2** erst ein knappes halbes Jahr später. Ob die Qualität von **Grand Prix 3** unter der rechtzeitigen Fertigstellung gelitten hat, und wie es gegen die Konkurrenz **Racing Simulation 2**, **Grand Prix Legends** und **F1 2000** abschneidet, erfahren Sie auf den nächsten Seiten.

## Sport-Charts

| Platz   | Spiel                          | Genre            | Test in    | Wertung    |
|---|--------------------------------|------------------|------------|------------|
| 1   | NHL 2000                       | Sportspiel       | 11/99      | 92%        |
| 2   | Fifa 2000                      | Sportspiel       | 12/99      | 88%        |
| 3   | <b>Grand Prix 3</b>            | <b>Rennspiel</b> | <b>NEU</b> | <b>88%</b> |
| 4   | NBA Live 2000                  | Sportspiel       | 1/00       | 88%        |
| 5   | TOCA 2                         | Rennspiel        | 5/99       | 88%        |
| 6   | Anstoss 3                      | Manager          | 4/00       | 87%        |
| 7   | Colin McRae Rally              | Rennspiel        | 10/98      | 87%        |
| 8   | Racing Sim 2                   | Rennspiel        | 11/98      | 87%        |
| 9   | Links LS 2000                  | Sportspiel       | 1/00       | 86%        |
| 10  | Superbike 2000                 | Rennspiel        | 4/00       | 86%        |
| 11  | Kicker Fußball Manager         | Manager          | 11/99      | 85%        |
| 12  | Sega Rally 2                   | Rennspiel        | 11/99      | 85%        |
| 13  | Euro 2000                      | Sportspiel       | 7/00       | 84%        |
| 14  | Need for Speed 5               | Rennspiel        | 5/00       | 84%        |
| 15  | Grand Prix Legends             | Rennspiel        | 11/98      | 84%        |
| 16  | Rally Masters                  | Rennspiel        | 6/00       | 83%        |
| 17  | Nascar Racing 3                | Rennspiel        | 12/99      | 83%        |
| 18  | Midtown Madness                | Rennspiel        | 7/99       | 82%        |
| 19  | Pro Pinball: Big Race USA      | Flipper          | 12/98      | 81%        |
| 20  | Motocross Madness 2            | Rennspiel        | 7/00       | 80%        |
| 21  | Rally Championship 2000        | Rennspiel        | 2/00       | 79%        |
| 22  | Pro Pinball: Fantastic Journey | Flipper          | 2/00       | 79%        |
| 23  | Triple Play 2001               | Sportspiel       | 6/00       | 79%        |
| 24  | Fußball International 2000     | Sportspiel       | 10/99      | 78%        |
| 25  | Tiger Woods 2000               | Sportspiel       | 6/00       | 78%        |
| 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

|                          |    |
|--------------------------|----|
| Grand Prix 3 .....       | 88 |
| DSF Ultimate Golf .....  | 93 |
| DSF Allstar Tennis ..... | 93 |
| Stunt Racer .....        | 93 |

Der Pistenkönig kehrt zurück

# Grand Prix 3



Mäßige Formel-1-Spiele gibt es inzwischen wie Porsches auf Münchens Leopoldstraße. Wie's richtig gemacht wird, zeigt Altmeister Geoff Crammond mit dem dritten Teil seiner Rennspiel-Legende.



Auf Video-CD:  
Video-Special

**D**er sportliche Nationalstolz der Deutschen definiert sich in der Regel über zwei Variablen. Da wäre zum einen die Fußball-Nationalmannschaft – seit der begeisterten EM-Vorstellung unserer Katastrophen-Kicker kein wirklicher Quell des Entzündens mehr. Anders sieht es bei Ferrari-Held Michael

Schumacher aus. Er ist auf dem besten Weg, seinen ersten Weltmeistertitel für die Roten aus Maranello einzufahren. Ideale Voraussetzun-

gen also für **Grand Prix 3**, dessen beiden Vorgänger das Formel-1-Genre am PC maßgeblich geprägt haben.

## F1-Hochsitz

Im Gegensatz zu den meisten Konkurrenten wie Eidos' **F1 World Grand Prix** oder Psygnosis' **F1 '99** legt das Programm höchsten Wert auf eine möglichst realistische Umsetzung des Grand-Prix-Zirkus. Wobei die Entwickler bereit waren, dem Spielspaß zuliebe kleine Abstriche zu machen. So ist etwa die Sitzposition höher und die Spiegel sind größer als in einem echten Boliden. Kleine Abstriche müssen leider auch

bei der Lizenz gemacht werden. Zwar sind (bis auf Jacques Villeneuve) alle originalen Fahrer- und Teamnamen vertreten, stammen jedoch noch aus der 98er Saison.

## Alter Besen

Wer eine Zeit lang mit **Grand Prix 3** herumgespielt hat, wird sich irgendwann verwundert die Augen reiben. Es ähnelt vom Menüsystem über die Spiel-Engine bis hin zu vielen Einzeloptionen verblüffend seinem Vorgänger. Das umfasst auch Kleinigkeiten wie die nach wie vor per »O«-Taste zu aktivierende Anzeige der Prozessorauslastung oder die Tatsache, dass

Runden von und zur Box nicht gezeitet werden. Schnell schleicht sich der Eindruck ein, dass **Grand Prix 3** nicht von Grund auf neu programmiert, sondern dass lediglich **GP 2** überarbeitet wurde.

## Regenmeister

Dennoch geht Geoff Crammonds neues Werk weit über ein reines Update hinaus. Die Neuanschaffung rentiert sich schon alleine deshalb, weil einer der größten Kritikpunkte an **Grand Prix 2** gründlich ausgemerzt wurde. Während dort auf den 16 Strecken immer eitel Sonnenschein herrschte, müssen die Piloten nun während ei-

## Facts

- 16 Strecken
- 11 Teams
- 22 Fahrer
- 98er Lizenz
- 4 Spielmodi
- 5 Schwierigkeitsgrade







Imola gehört mit seinen herrlichen Bitmap-Hintergründen zu den grafisch schönsten Kursen. (Matrox G400, 1280 x 1024)

ner Saison mit etlichen Wetterkapriolen fertig werden. So ist der Regen nicht immer gleich stark, sondern variiert von kleinen Schauern bis hin zum Wolkenbruch.

Fieserweise regnet es mitunter nur in einzelnen Streckenabschnitten, was die Wahl der idealen Reifen zur Lotteriede macht. Außerdem wird die Piste nicht schlagartig trocken oder nass: Zuerst trocknet nur die Ideallinie ab, was auch fahrphysikalisch korrekt umgesetzt wurde. Schön anzusehen ist eine total unter Wasser gesetzte Straße. Die Umgebung spiegelt sich auf dem Asphalt, und jeder Gasstoß bedeutet höchste Drehergefahr. So toll das Wetter auch umgesetzt sein mag, mit der künstlichen Intelligenz der Computerfahrer ist es dann nicht mehr allzu weit

her: Bei schwankenden Bedingungen wechseln sie unnötig oft die Reifen.

### Hier werden Sie geholfen

Dank der rund 800 PS sind die federleichten F1-Schlitten auch bei trockener Piste nur mit viel Übung unter Kontrolle zu halten. Ständig will das Heck ausbrechen, und trotz der enormen Reifenhaltung und den riesigen Flügeln kriegt man die Kraft nur schwer auf die Straße. Im Gegensatz zum hyperschweren **Grand Prix Legends** ist **Grand Prix 3** dennoch auch für Einsteiger interessant: Die fast schon legendären Fahrhilfen sind wiederum integriert und greifen vor allem überforderten Piloten unter die Arme. Mit Lenkhilfe, Traktionskontrolle sowie Schalt-

und Bremsautomatik fährt sich der Flitzer fast ebenso einfach wie ein Straßenwagen. Bei Drehern können Sie die Wagenschnauze automatisch ausrichten lassen. Dank der optionalen Unzerstörbarkeit macht selbst das intensive Küssen einer Mauer dem Auto nichts aus.

Am besten steuert sich **Grand Prix 3** mit einem Lenkrad. Ungewöhnlich gut für eine waschechte Simulation sind dabei die Force-Feedback-Effekte ausgefallen. Wegen des starken Gegendrucks in schnellen Kurven artet das Fahren dabei teilweise in körperliche Arbeit aus.



In der Gisch des Vordermanns gerät die Fahrt zum reinen Blindflug.

## Mick Schnelle



### Alte Liebe

Was kümmern mich veraltete Details, wenn das Fahren mit Grand Prix 3 so genial ist wie eh und je? Gerade durch kleine Absagen

an die pure Realität (Stichwort erhöhte Sitzposition) kommen die Rennen so realistisch rüber, dass ich jede einzelne Bodenwelle zu spüren glaube.

Allerdings nehme ich den Faulpelz von Microprose übel, dass sie in der vierjährigen Programmierphase einige der größten Schnitzer nicht ausgebügelt haben. Da wäre allen voran das immer gleiche Fahrmodell; GP Legends und Racing Sim 2 beweisen ja, dass es auch anders geht. Davon abgesehen zeigt Geoff Crammond aber, dass er immer noch ein absoluter Meister seines Fachs ist.

### Ab in die Garage

Bevor Ihr Bolide optimal zu einer Strecke passt, ist viel Test- und Einstellungsarbeit zu verrichten. Auch hier ent-

spricht **Grand Prix 3** bis auf Kleinigkeiten seinem Vorgänger. Einsteiger beschränken sich auf die richtigen Werte für Spoiler, Getriebeübersetzung und Bremskraftverteilung; Fortgeschrittene stürzen sich auf die hohe Kunst der Fahrwerkseinstellung. Ganz Harte dürfen sich in einer zweiten Stufe gar noch mit unterschiedlichen Werten für die Dämpfung abplagen – je nachdem, ob kurze Schläge oder lange Bodenwellen auszubügeln sind. Während diese Einstellungen selbst angehende Mechaniker überfordern mögen, wirken die nur 20 Abstufungen für die Spoiler ziemlich spartanisch – hier wären »stufenlose« Justierungen besser gewesen.

Das nötige Datenmaterial für optimale Setups liefert die Telemetrie. Die Möglichkeiten zur Auswertung sind zwar ausreichend, reichen aber nicht an die Fülle und



Freche Abkürzer ahndet das Programm umgehend mit der **schwarzen Flagge**: Sie werden für einige Sekunden automatisch abgebremst.

den Nutzen von Ascaraons **Grand Prix 500** heran.

### Alle sind gleich

Während der Regen ein echter Fortschritt ist, treffen Sie das zweite große Manko des Vorgängers leider auch in **Grand Prix 3** an: Jedes Auto fährt sich absolut identisch, ist gleich schnell und sieht bis auf die unterschiedliche

Team-Bemalung gleich aus. Es ist also nicht möglich, wie etwa beim Konkurrenten **Racing Simulation 2**, durch die Wahl des Teams maßgeblich den Schwierigkeitsgrad zu beeinflussen. Ob Sie sich für einen Minardi oder McLaren entscheiden – die Chance auf den WM-Gewinn bleibt gleich. Lediglich über die Fahrerwahl können Sie es sich indirekt etwas einfacher machen: Wenn Sie in das Schumi- oder Hakkinen-Cockpit steigen, fällt wenigstens einer der hartnäckigsten Kontrahenten weg.

Den eigentlichen Schwierigkeitsgrad dürfen Sie wie gehabt in fünf Stufen auswählen. Er legt fest, wie viele Fahrhilfen Sie maximal zuschalten können, und wie schnell das konkurrierende Feld der Computerfahrer um den Kurs braust. Deren Reihung dürfen Sie zudem dreifach variieren:

## Technik-Check

**Grand Prix 3** stellt an die Hardware zwar insgesamt gehobene, aber keine übertriebenen Ansprüche. Prozessor, Grafikkarte und Speichergröße sind dabei von annähernd gleicher Bedeutung. Für Besitzer reiner 2D- oder veralteter 3D-Karten wurde ein hübscher, halbwegs flotter Software-Modus integriert.

### Festplatte/RAM

32 MByte sind absolutes Minimum, machen aber wenig Sinn. Erst mit 64 MByte wird's erträglich, ab 128 MByte sind keine Einschränkungen mehr hinzunehmen. Mit 256 MByte läuft alles optimal, allerdings sind die Unterschiede zur halb so großen Speicherbestückung nur minimal. Als Installationsgrößen stehen drei Varianten von 80, 200 und 320 MByte zur Auswahl. Auf die Performance der

Rennen selbst hat das aber fast keine Auswirkungen – lediglich im Menüsystem kommen Sie flotter voran.

### Tuning-Tipps

**TIPP 1:** Bei GP 3 lassen sich viele Details einzeln abschalten. Am besten deaktivieren Sie zuerst die im Rückspiegel.

**TIPP 2:** Achten Sie auf die Einstellung der Framerate, da sie rigoros übernommen wird! Selbst 640x480 ruckelt, wenn die Skala bei nur 8 Bildern pro Sekunde steht.

**TIPP 3:** Ein weiteres sinnvolles Hilfsmittel ist der Regler, für die Balance zwischen Details und Geschwindigkeit.

**TIPP 4:** Vergleichsweise wenig Auswirkung hat dagegen die Wahl der Auflösung; auch das Aktivieren der niedriger aufgelösten Texturen bringt wenig an Performance, die Optik leidet jedoch erheblich. **MG**

### Die Performance-Tabelle

|                         |          | Voodoo 1 | Rage 128 | Matrox G400 | Voodoo 2 | Riva TNT | Riva TNT 2 | Voodoo 3 | Geforce 256 |
|-------------------------|----------|----------|----------|-------------|----------|----------|------------|----------|-------------|
| P200 MMX                | 640x480  | □        | □        | □           | □        | □        | □          | □        | □           |
|                         | 800x600  | □        | □        | □           | □        | □        | □          | □        | □           |
| PII/300,<br>K6-2/450    | 800x600  | □        | ■        | ■           | ■ (SLI)  | ■        | ■          | ■        | ■           |
|                         | 1024x768 | □        | ■        | ■           | ■ (SLI)  | ■        | ■          | ■        | ■           |
| PIII/500,<br>Athlon 500 | 800x600  | □        | ■        | ■           | ■        | ■        | ■          | ■        | ■           |
|                         | 1024x768 | □        | ■        | ■           | ■ (SLI)  | ■        | ■          | ■        | ■           |
| PIII/700,<br>Athlon 700 | 800x600  | □        | ■        | ■           | ■        | ■        | ■          | ■        | ■           |
|                         | 1024x768 | □        | ■        | ■           | ■ (SLI)  | ■        | ■          | ■        | ■           |

□ nicht möglich bzw. unspielbar langsam ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich



Das **Setup-Menü** gleicht bis aufs Differenzial dem des vier Jahre alten Grand Prix 2.



## Michael Galuschka



### GP 2 Deluxe

Bei mir haben Herz und Hirn Grand Prix 3 aus zwei völlig unterschiedlichen Perspektiven erlebt. Das Erstere denkt »Wow, das macht

mal wieder tierisch Spaß, besser kann man eine F1-Simulation in den entscheidenden Punkten kaum hinkriegen«, während Letzteres sich fragt: »Was bitteschön haben die in den letzten vier Jahren bloß gemacht, da hat sich ja kaum was getan«. Wer also Grand Prix 2 schon kennt und mag, freut sich über ein gelungenes Mega-Update mit besserer Grafik, genialem Wettersystem, klasse Force-Feedback-Effekten, spaßigen Multiplayer-Rennen und einem minimal anspruchsvolleren Handling. Und ärgert sich schwarz darüber, dass all die kleinen Mankos und Nachlässigkeiten wieder vollzählig versammelt sind.

### Suchtmittel

Wer erstmals in einen Grand-Prix-Teil reinschnuppert, kann sich eines sicher sein: Näher wird er momentan an das »So könnte sich ein Formel-1-Wagen wirklich fahren«-Gefühl nicht rankommen. Damit ist GP 3 das ideale Mittel, um der Droge Rennsimulation zu verfallen. Doch obwohl sich das Programm mit seinen vielen Fahrhilfen durchaus einsteigerfreundlich zeigt, täte etwas mehr Massenappeal gut. Denn die Menüs sind zu umständlich, die Spielmodi zu einfallslos und die Präsentation ist zu hölzern. Und damit stellt Ubi Softs Racing Sim 2 für diese Zielgruppe eine mindestens ebenbürtige Wahl dar.

Entweder entspricht das Stärkeverhältnis dem von 1998, alle 21 Piloten sind gleich schnell, oder das Tempo wird zufällig verteilt.

### Lautlose Gegner

Die Grafik von **Grand Prix 3** macht einen leicht zwiespältigen Eindruck: Zwar ist sie hübsch und unterstreicht mit gelungenen Hintergrund-Bitmaps und der Farbgebung gut das auf Realismus getrimmte Spielprinzip. Andererseits wirkt sie selbst bei hohen Auflösungen (bis maximal 1280 mal 1024 Punkte) mitunter grobkörnig; die Pixelmännchen an den Boxen und am Streckenrand sind gar richtig hässlich.

Der Sound war noch nie eine Stärke der **Grand Prix**-Reihe. Auch jetzt ist das Motorengeräusch mittelmäßig und nervt bei längeren Sessions. Ärgerlich: Die mitrasenden Boliden haben keinerlei Motorengeräusch, so dass ein sich von hinten nähernder Konkurrent nur durch die Außenspiegel zu sehen, nicht aber zu hören ist. Dass auch das Publikum stumm ist und Boxenfunk völlig fehlt, trägt zu diesem kleinen Atmosphäre-Malus bei.

Wenig getan hat sich bei den Mehrspieler-Modi: Sie



Nach einem **Vollkontakt** mit Eddie Irvines Ferrari heben wir ab...



...und entledigen uns anschließend sämtlicher **Spoiler** und **Räder**.

machen es sich entweder abwechselnd an einem PC gemütlich oder geben sich gegenseitig im LAN die Sporen; Verbindungen per Internet bleiben außen vor. Bis zu 22 Mitspieler sind möglich, wobei bei mehr als sechs

Kontrahenten die Performance rapide abnimmt. Wahlweise können Sie das Feld mit Computerfahrern auffüllen; am meisten Spaß machen aber rein menschliche Auseinandersetzungen. **MC**

→ [www.grandprix3.de](http://www.grandprix3.de)



Am Start: Der Rennwagen sieht zwar klasse aus, doch die **Außenperspektiven** sind mangels Instrumenten und Anzeigen quasi unspielbar.

## Grand Prix 3

**Genre:** Rennspiel **Preis:** ca. 90 Mark  
**Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis **Hersteller:** Microprose  
**Sprache:** Deutsch **Festplatte:** ca. 80 bis 320 MByte  
**Multiplayer:** 1 bis 2 (an einem PC), bis 22 (LAN) **Spieler:** Einer pro Original  
**3D-Karten:** ☐ Voodoo 1 ☐ Voodoo 2 ☐ Voodoo 3 ☐ Riva TNT  
☐ Riva TNT2 ☐ Geforce ☐ Matrox G400 ☐ Rage 128

| Minimum                 | Standard                 | Optimum                  |
|-------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Pentium II/266          | Pentium II/400           | Pentium III/600          |
| 32 MByte RAM, 16fach CD | 128 MByte RAM, 24fach CD | 256 MByte RAM, 32fach CD |
|                         | 3D-Karte                 | 3D-Karte, Lenkrad        |

|             |  |              |
|-------------|--|--------------|
| Grafik      |  | Gut          |
| Sound       |  | Befriedigend |
| Bedienung   |  | Sehr gut     |
| Spieltiefe  |  | Sehr gut     |
| Multiplayer |  | Gut          |

Die derzeit packendste Formel-1-Simulation.



# DSF All Star Tennis

Altbackene Filzkugelsimulation.

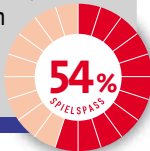


Wir riskieren einen **Becker-Hecht**.

**M**it **DSF All Star Tennis** versucht sich Ubi Soft an einer klassischen Tennis-Simulation. Sie scheuchen Ihren Profi über den Platz und haben die Auswahl zwischen vier Schlagvarianten vom gemeinen Top-Spin bis zum raffinierten Lob. Mit weiteren zwei Tasten geben Sie dem Ball einiges an Effet mit auf den Weg. Das hört sich zwar kompliziert an,

doch ein normaler, angeschnittener Schlag reicht meist schon, um den Computergegner auszumanövrieren. Damit richtet sich das Spiel eindeutig an Einsteiger, denen vielleicht auch die höchst durchschnittliche Grafik weniger ausmacht. Wirklich gelungen sind lediglich die Animationen; ansonsten ist **DSF All Star Tennis** nicht wirklich schlecht, sondern einfach nur überflüssig. **MG**

**Genre:** Sportspiel  
**Preis:** ca. 80 Mark  
**Hersteller:** Ubi Soft  
**Anspruch:** Einsteiger  
**Spieler:** 4 (1 PC, LAN)  
**Sprache:** Deutsch  
**Minimum:**  
Pentium II/233  
32 MByte RAM



# Stunt Driver

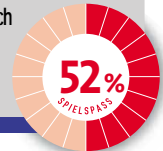
Simple Spielzeugauto-Rennen.



Mit dem **Dragster** durch die Sandburg.

im Spiel ein leicht zu handhabender Strecken-Editor gleich eingebaut. **MG**

**Genre:** Rennspiel  
**Preis:** ca. 80 Mark  
**Hersteller:** Mattel  
**Anspruch:** Einsteiger  
**Spieler:** Einer  
**Sprache:** Deutsch  
**Minimum:**  
Pentium 166  
32 MByte RAM



# DSF Ultimate Golf

Balldreschen in der Amateurliga.



Ohne die grüne **Schlaghilfe** geht's kaum.

**G**olf spielen muss nicht teuer sein: In **DSF Ultimate Golf** dürfen Sie ohne Mitgliedsbeitrag auf drei (erfundenen) Kursen antreten. Die sind in schmucklosem 3D modelliert, so dass Sie auf Wunsch flüssig über die Bahnen fliegen und sich frei umsehen können. Die Schläge führen Sie entweder nach dem klassischen System durch drei Mausklicks auf einen

Energiebalken aus, oder Sie schwingen den Schläger direkt durch die Mausbewegung. Physik und Spielmechaniken handhabt **DSF Ultimate Golf** eher willkürlich. Der Ball wird in der Nähe von Hindernissen allzu gerne für unspielbar erklärt – solchem Schiedsspruch müssen Sie sich zähneknirschend fügen. Dafür donnert Ihr Spieler die Kugel auch vom Rand des Grüns aus schnurgrade ins Loch. **CS**

**Genre:** Sportspiel  
**Preis:** ca. 80 Mark  
**Hersteller:** Ubi Soft  
**Anspruch:** Einsteiger  
**Spieler:** 4 (1 PC, LAN, www)  
**Sprache:** Deutsch  
**Minimum:**  
Pentium II/300  
64 MByte RAM

