

Grand Prix 500 ccm • Die Motorradrennsimulation?

quick-save.de/2018/03/grand-prix-500-ccm-demo/

Sven Festag

14. März 2018

Mit vier Rädern um die Strecke rollen ist inzwischen langweilig geworden. Warum nicht stattdessen nur mit der Hälfte der Räder und 500 Kubik den doppelten Spaß haben?

Grand Prix 550 ccm: Die Motorradrennsimulation wurde vom deutschen Entwicklerstudio Ascaron Entertainment entwickelt und vom österreichischen Unternehmen JoWood Productions Software vertrieben. Es erschien im Juni 1998 für Windows. Im folgenden Jahr wurde außerdem eine Version für die Sony PlayStation veröffentlicht. Diese wurde jedoch vom Publisher THQ Entertainment unter dem Namen *Extreme 500* verkauft. Die Demo erschien erstmalig auf den Heft-CDs der Ausgaben 04/98 der PC Games und der PC Player vom 04.03., danach auf den CDs der PowerPlay 04/98 (16.03.), der GameStar 04/98 und der PC Action 04/98 (beide 18.03.). Darüber hinaus wurde sie noch einmal von der Bonus-CD der PC Games 09/98 veröffentlicht.



Die Demo-Version umfasst nur einen Spielmodus, das Rennen, das ausschließlich auf der Strecke im japanischen Suzuka gespielt werden kann. Ein dazu gehöriges Qualifikationstraining gibt es nicht. Die Startposition wird im Menü festgelegt und kann

beliebig gewählt werden. Dort kann auch die Anzahl der Gegner, die bei maximal 25 liegt, sowie die Rennlänge von bis zu 20 Runden eingestellt werden. Zwar kann kein der Spieler kein eigenes Profil anlegen, stattdessen aber frei auswählen in welche Haut der 25 Fahrer er schlüpfen möchte. Neben dem damals noch jungen Valentino Rossi können auch Fahrer wie Jorge Martínez oder Dirk Raudies gespielt werden. Die zu fahrenden Maschinen sind jeweils an ihre Fahrer gebunden.

Weiterhin kann zwischen drei Schwierigkeitsgraden gewählt werden und es können diverse Fahrhilfen aktiviert werden. Die Auswahl der zur Verfügung stehenden Fahrhilfen ist dabei vom Schwierigkeitsgrad abhängig. Die ebenfalls einstellbare Aggressivität der Fahrer wird dadurch aber nicht eingeschränkt. Zudem kann ein Schadensmodell aktiviert werden, das sich aber auf technische Schäden beschränkt und nicht optisch dargestellt wird.

Die technischen Einstellungen können im Dialogfenster verändert werden, das sich automatisch vor jedem Spielstart öffnet. Anzahl der Spuren, Abtastrate und Puffergröße fassen die Audiooptionen zusammen. Die Grafik kann durch drei Detailstufen und die Sichtweite justiert werden. Darüber hinaus muss ausgewählt werden, ob DirectX 5 oder 6 installiert ist. Hier gewählte Einstellungen werden nicht gespeichert und bei jedem Start erneut abgefragt.



Im Hauptmenü kann zwar zwischen der Steuerung mit Tastatur und der mit Joystick ausgewählt werden, aber die Belegung kann nicht eingestellt, sogar nicht einmal eingesehen werden. Hier bleibt zu hoffen, dass das entsprechende Spielmagazin eine Übersicht beigelegt hat. Gibt es diese nicht oder hat man die CD ohne Dokumentation in die Hände bekommen, muss am Start ausprobiert werden. Die Steuerung ist dabei aber nicht besonders intuitiv. Beschleunigt wird mit A, gebremst mit X. Die Lenkung befindet sich auf den Nummernblock-Tasten 4 und 6. Und hier weicht das Spiel direkt ein zweites Mal von den üblichen Konventionen ab.

Zunächst einmal handelt es sich dabei um keine klassische Lenkung durch drehen die Vorderräder, sondern durch die Neigung in eine Richtung um die zentrale Längsachse. Dort klebt das Bike förmlich am Boden fest. Außerdem zentriert sich die Lenkung nicht, sodass zum Geradeausfahren wieder so weit gegengelenkt werden muss, bis das Motorrad gerade steht. Eine fummelige und nervige Angelegenheit, die vom eigentlichen Rennen ablenkt.

Überdies ist es auch nicht entscheidend, ob Fahrhilfen aktiv sind oder nicht. Einen spürbaren Unterschied macht das nicht aus. Ähnliches gilt für die KI-Gegner, die auf allen Stufen auf die Ideallinie drängen, aber eine Kollision stets vermeiden. Forciert man diese selbst, so werden beide Zweiräder wie ein gummiballartig zur Seite gedrückt. Schlingernde Fahrer oder Stürze gibt es nicht. Das Bike ist an der Längsachse weiterhin fest am Boden.



Auch auf der höchsten Detailstufe schaut die selbsternannte Motorradrennsimulation eher mäßig aus. Die Schriftzüge der Sponsoren auf den Rennanzügen, Maschinen und Werbebanden dienen höchstens noch als Material für ein Ratespiel und die Beine der Fahrer wirken eher wie aerodynamische Anbauteile, als dass sie Teil eines menschlichen Körpers sein könnten. Die Strecke und ihre Umgebung sind zwar dem originalen Vorbild aus Japan nachempfunden, aber neben der matschigen Texturen und der trostlosen Atmosphäre mangelt es auch an einem Höhenprofil, das unter anderem für die charakteristische Form einer Acht unabdingbar ist. Immerhin kann während der Fahrt aus drei Kameraperspektiven, eine Cockpit- und zwei Verfolgeransichten, gewählt werden.

Das HUD ist minimalistisch gehalten und beschränkt sich auf die wichtigsten Anzeigen. Eine Streckenkarte, auf denen die Gegner zu sehen sind, gibt es nicht. Etwas verwirrend ist allerdings, dass es einen ausgestalteten, analogen Drehzahlmesser gibt, aber keinen entsprechenden Tacho. Dieser ist digital ins HUD eingefasst worden.

Nicht nur die Augen, sondern auch die Ohren müssen sich in Verzicht üben. Während die Musik zum Spiel passt, zeichnen sich die Maschinen durch den Klang eines Rasenmähers aus. Unterschiede zwischen den einzelnen Herstellern fehlen nicht nur optisch, sondern lassen sich auch akustisch nicht feststellen. Vernünftige Abroll- und Kollisionsgeräusche gehören ebenfalls nicht zur Ausstattung des Spiels.



Die Demo von *Grand Prix 500 ccm: Die Motorradrennsimulation* zeigt viele Schwachstellen. Grafik und Ton lassen sich noch mit dem begrenzten Speicherplatz auf Heft-CDs entschuldigen, das miserable Fahrverhalten und die wenig intelligent agierenden Gegner allerdings nicht. Und das ist wirklich schade, da die ausgegrauten Optionen auf einen Karrieremodus mit dem Aufstieg durch verschiedene Hubraumklassen hindeuten, der womöglich langfristig Spaß machen könnte. Diese Demo rät vom Kauf der Vollversion ab.

Zusätzliche Quellen: Werbeanzeige Grand Prix 500ccm aus PC Games 06/98, PC Games 09/98, PC Games 09/98 Booklet, [OGDB](#)

Titel:	Grand Prix 500 ccm: Die Motorradrennsimulation
Erscheinungsdatum:	Juni 1998
Entwickler:	Ascaron Entertainment GmbH
Publisher:	JoWood Productions Software AG, THQ Entertainment GmbH
System:	Win, PS1 ¹
Kaufen:	eBay ² , Medimops

Test-System kursiv

¹als *Extreme 500*

²Das ist ein Affiliate-Link. Beim Kauf bekommt QUICK-SAVE.de eine kleine Provision, ohne dass du mehr bezahlen musst.