

Der Ofen ist an

MOTOGP 3

Erst Valentino Rossi in Le Mans überholen, dann über die Prager Karlsbrücke brettern: Die Motorrad-Simulation von Climax kombiniert Grand-Prix-Dramatik mit stimmungsvollen Straßenrennen.

B arcelona, die Copacabana, die Algarve, das australische Outback – Traumziele für jeden echten Biker. Die Hindernisse: Reisekosten, kein Urlaub, schlechtes Wetter. Die Lösung: **MotoGP 3**. Entwickler Climax hat seine Motorrad-Simulation um einen Extrem-Modus erweitert, in dem Sie preisgünstig und garantiert regenfrei durch die weltweit schönsten Zweiradparadiese bügeln. Und Sie haben ein Recht auf Erholung, schließlich fahren Sie außerdem gegen Rossi, Edwards, Barros und

Kollegen um die Weltmeisterschaft in der MotoGP-Serie – mit allen Fahrern, Strecken und Motorrädern der Saison 2004.

Rollen-Spiel

Motivationsmotor von **MotoGP 3**: der tolle Karrieremodus. Zu Beginn Ihrer Laufbahn desig-

nen Sie sich eine Lederkluft, wählen den passenden Helm und kaufen sich Ihr erstes Motorrad. Das kümmerliche Anfangskapital reicht gerade mal für eine 600ccm-Maschine und einen Start in der entsprechenden Extrem-Liga. Für gute Platzierungen gibt's nicht nur Preisgeld, sondern auch Erfahrungspunkte. Ersteres investieren Sie in neue Tuningteile wie Rennslicks oder Hochleistungsnocken, Letztere verbessern Ihren Rang. Mit jedem neuen Level dürfen Sie wie in einem Rollenspiel Punkte auf die vier Bikerfähigkeiten Beschleunigung, Geschwindigkeit, Bremsen und Kurvenlage verteilen. Je erfolgreicher Sie fahren, desto eher können Sie sich Maschinen für die 1000er- und 1200er-Meisterschaften leisten. Wermutstrop-

fen: Sämtliche 15 Motorräder der Extrem-Meisterschaften sind Fantasieprodukte, wenn auch sehr schön designte.

Als ultimatives Ziel für Ihren Karriere-Biker lockt die originalgetreu nachgestellte MotoGP-Weltmeisterschaft. Für die nötigen Original-Rennmaschinen

wie Ducati Desmosedici oder Kawasaki Ninja müssen Sie zwar nichts bezahlen, einige Modelle schalten Sie jedoch erst mit einem bestimmten Rang frei. Die Sucht packt schnell, schließlich lockt ständig ein besseres Tuningteil, ein höherer Rang, ein schnelleres Motorrad.



INFO

- 33 Strecken
- 27 Motorräder
- 24 Original-Fahrer
- 4 Rennklassen



Bei Regen fährt sich die realistische Cockpit-Perspektive besonders knifflig.



Stürze gehören zum Rennalltag und sehen spektakulär aus, kosten aber viel Zeit.



MotoGP-Rennen in Sepang, **Malaysia**: Als Weltmeister Valentina Rossi überholen wir Nicky Hayden auf der Kurven-Innenseite. Bei solchen Duellen entscheidet die bessere Linie.

Zurücklehnen und genießen

Egal ob 600ccm-, oder MotoGP-Maschine: Sämtliche Motorräder fahren sich wundervoll glaubwürdig. Wenn Sie das Vorderrad blockieren, brennen Sie einen akkuraten Donut auf den Asphalt. Mit ein wenig Gefühl beim Betätigen der Hinteradbremse gelangen stilvolle Kurvenslides. Außerdem können Sie sich vor- oder zurücklehnen, mit entsprechenden Auswirkungen auf Ihren Wind-

widerstand. Tuning-Begeisterte schrauben an Radstand, Federungsstärke oder Übersetzung, um noch ein paar Zehntelsekunden heraus zu kitzeln. Auf den letzten Schritt in Richtung Realismus verzichtet **MotoGP 3** jedoch: Selbst bei maximaler Drehzahl klebt das Vorderrad am Boden und auch nach dem übelsten Unfall bleiben Fahrer und Motorrad ohne Kratzer.

Trotz der Realismus-Kompromisse dürfen sich auch Rennspiel-Profis über dramatische Duelle freuen. In den zwei

höchsten der vier Schwierigkeitsgrade kämpfen die KI-Konkurrenten verbissen um jeden Zentimeter Asphalt und überholen geschickt auf der Kurven-Innenseite, rempeln Sie aber auch schon mal ins Kiesbett. In den unteren beiden Stufen müssen Sie dagegen nur um die Positionen 1 bis 3 wirklich kämpfen, das restliche Feld holen Sie selbst nach mehreren Stürzen noch problemlos ein. Das vermeidet zwar Frust, mindert aber auch den Stolz auf die eigene Leistung.

MINI FAQ

Lohnt sich der Kauf, wenn ich MotoGP 2 besitze? Auf jeden Fall! Der neue Extrem-Modus verdoppelt den Spielumfang und zeigt Motorradfahren von der schönsten Seite. Aber auch reine Grand-Prix-Fans bekommen mit den Verbesserungen bei Fahrphysik, Grafik und KI genügend Kaufgründe geliefert.

Wie viel MotoGP steckt in MotoGP 3?

Die MotoGP-Klasse ist mit sämtlichen Fahrern, Teams und Strecken vertreten. Allerdings stammen die Daten noch aus der Saison 2004. Fans der 250ccm- und 500ccm-Weltmeisterschaften gucken in die Röhre.

Wie realistisch ist MotoGP 3?

Jedes Motorrad fährt sich glaubwürdig, die Steuerung erlaubt präzise Manöver. Weniger realistisch: die folgenlosen Unfälle und die übertriebene Bodenhaftung.

SO MOTIVIERT DIE KARRIERE



Zu Beginn kaufen wir unser erstes Motorrad, lackieren es und gestalten unser Leder-Outfit.



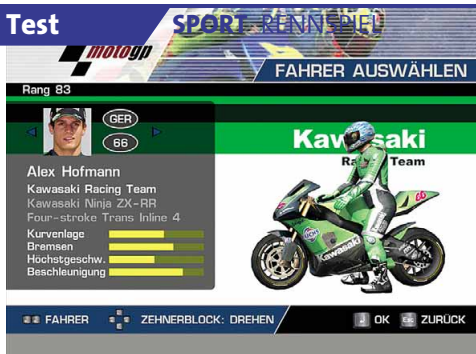
Erste Preisgelder wandern ins Tuning. Die Upgrades verbessern spürbar das Fahrverhalten.



Gute Platzierungen bringen den Levelaufstieg – wir verbessern unsere Charakterwerte.



Endlich: Das verdiente Preisgeld reicht für den Kauf einer schnelleren 1000ccm-Maschine.



Alex Hofmann ist der einzige deutsche MotoGP-Fahrer.



Ein Tutorial erklärt Einsteigern die Fahrphysik.



Für die futuristisch designten 1200er-Maschinen müssen Sie im Karrieremodus viel Geld ausgeben.

Leuchtendes Beispiel

Selbst nach der fiesesten Gegner-Attacke bleiben Sie in **MotoGP 3** entspannt. Der Grund: Die sehr atmosphärisch ausgeleuchteten Strecken verbreiten eine Extraportion Urlaubsstimmung; vom romantischen Son-

nenuntergang in Andalusien bis zum nächtlichen Lichtermeer von Tokyo. Auch bei dem nachgebauten Grand-Prix-Strecken wie Donington oder den Sachsenring hat sich Climax viel Mühe gegeben – über diese Kurse dürfen Sie auf Wunsch auch bei Regen schlittern.

Gegenüber der schmucken Grafik fällt die Soundkulisse deutlich ab. Vor allem die Motorgeräusche klingen wie Muttis Nähmaschine, dafür immerhin im 5.1-Surroundsound. Im ebenso stabilen wie abwechslungsreichen Multiplayer-Modus wird das jedoch schnell zur Nebensa-

che, da Sie eh nur das Johlen Ihrer Freunde hören (zumindest, wenn sie im gleichen Raum sitzen). **MotoGP 3** unterstützt neben Netzwerk- und **Gamespy**¹-Partien auch Splitscreen-Duelle und DirectIP-Verbindungen – eine äußerst lobenswerte Seltenheit im Rennspielgenre. **HK**

MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

»Das Schwarze nach unten« heißt es flapsig unter Motorradfahrern. Gemeint sind natürlich die Reifen. Spielerisch hat Moto GP 3 solche Korrekturen nicht nötig: Das Spiel wirkt von Beginn an wie aus einem Guss und ist auch in Sachen Fahrphysik den Vorgängern überlegen. Schade nur, dass »das Schwarze« hier so hartnäckig unten bleibt: Ein sich lupfendes Vorderrad hätte das Erlebnis Motorrad am PC noch realistischer gemacht.



»Überflieger mit Bodenhaftung«

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Ich liebe Donuts, da werde ich immer schwach! Und das gilt sowohl für die leckeren Teigkringel, als auch fürs stilvolle Asphalt-Kreiseln. Großartig, wie präzise ich in MotoGP 3 solche Manöver kontrollieren kann. Die Fahrphysik erinnert im positiven Sinne an die Colin-McRae-Serie: ein idealer Kompromiss aus Realismus und Beherrschbarkeit. Und der motivierende Karriere-modus gibt mir reichlich Gelegenheit, um meine Fähigkeiten zu testen.

Ohnehin gehört MotoGP 3 auf den Rechner jedes Rennspiel-Entwicklers: als Lehrbeispiel, dass sich schöne Grafik und niedrige Hardware-Anforderungen nicht zwangsläufig ausschließen. Aber was fehlt dann noch zur Genre-Spitze? Die ganz großen Wow-Momente der Konkurrenten – eine Fahrphysik wie in GTR, eine KI wie in Juiced. Halb so wild: Für Zweiradfans ist MotoGP 3 in jedem Fall das heißeste Rennspiel des Sommers.



»Kontrollierbare Sucht«

¹Gamespy ist ein kommerzielles Netzwerk, das Spieleserver anbietet. Die Anmeldung ist kostenlos.

MOTOGP 3 RENNPIEL

PUBLISHER THQ / Climax RELEASE (D) 16.9.2005
SPRACHE Deutsch CA. PREIS 50 Euro
AUSSTATTUNG DVD - Box, 1 CD, 40 Seiten Handbuch USK ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 PROFIL
VERGLEICHBAR MIT GTR (92, 12/04) Bestes Lizenz-Rennspiel für Profis, unglaublich realistisch.
MTX Mototrax (80, 02/05) Unkomplizierte Stunt-Action mit Cross-Motorrädern.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
 Geforce 2/4 MX	 GF FX 5800/5900	1,2 GHz Intel	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel
 Radeon 9000	 Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	XP 1600+ AMD	XP 2200+ AMD
 Geforce 4 Ti	 Geforce 6600/GT	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
 Rad. 9500/9600	 Radeon X800/X850	620 MByte Festpl.	620 MByte Festpl.	620 MByte Festpl.
 Radeon X600	 Geforce 6800			
LAUTSPRECHER		2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Rennen für bis zu 16 Piloten per Netzwerk, DirectIP, Gamespy oder Splitscreen (4 Spieler).
MODI Rennen, Meisterschaft, Qualifikation, Stunt-Modus, Jagdrennen

BEWERTUNG

GRAFIK	+ scharfe Texturen + Animationen - leblose Umgebung	8 / 10
SOUND	- Windgeräusche + Musik - zahnloser Motorensound	6 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + vier Motorrad-Klassen	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Strecken-Ausleuchtung + MotoGP-Lizenz + Wettereffekte	9 / 10
BEDIENUNG	+ präzise mit Gamepad und Tastatur + tolles Force-Feedback	10 / 10
UMFANG	+ motivierende Karriere + 33 Strecken + Multiplayer-Modi	10 / 10
FAHRVERHALTEN	+ berücksichtigt Körperposition - für Profis etwas simpel	8 / 10
KI	+ überholt clever + nachvollziehbare Fehler - teils rüpelhaft	7 / 10
TUNING	+ Tuningteile + Tuningoptionen + Charakterwerte	9 / 10
STRECKENDESIGN	+ abwechslungsreiche Weltreise - wenig spektakuläre Highlights	8 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 30 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden

FAZIT: PFLICHTPROGRAMM FÜR MOTORRADFANS.

