

Schnelle Autos, schöne Kurven

Grand Prix 4

Der Nachfolger unserer Formel-1-Referenz auf dem Prüfstand: Wir haben den Hoffnungsträger angespielt.



So wie die Formel-1-Boliden in der Winterpause in die Garagen geschoben werden, um im nächsten Jahr als aufgebohrte Modelle wieder herauszukommen, so hat auch Altmeister Geoff Crammond sein Vorzeige-Rennspiel runderneuert. Unter der Haube von **Grand Prix 4** brummt zwar noch der – dezent getunte – Physik-Motor des Vorgängers, dafür ist die Grafik-Engine vollkommen neu. GameStar ist in England zur Testfahrt angetreten und hat

das virtuelle Auto (im Gegensatz zu gewissen deutschen Spitzenfahrern) in einem Stück wieder an die Box gebracht.

Auto ist nicht gleich Auto

Egal, für welchen Rennstall Sie in **Grand Prix 3** an den Start gingen, Ihr Wagen fuhr sich immer gleich – das Spiel kannte nur ein einziges Fahrmodell. Dieser Schnitzer ist im Nachfolger gründlich ausgebessert. Nicht nur, dass die Original-Boliden auf den Spoiler genau

nachgebaut wurden, die unterschiedlichen Formen sollen sich auch auf die Fahrphysik auswirken. Wer in Schumis Ferrari steigt, kann schlechte Platzierungen nur eigenen Fahrfehlern anlasten; wenn Sie aber Nick Heidfeld bei Sauber ablösen, müssen Sie für den Sprung aufs Siegertreppchen schon ein ausgebuffter Profi sein. Die Fahrzeuge und ihre Steuermänner entsprechen der Saison 2001. Auch die damaligen Neuerungen im FIA-Reglement, be-

sonders die elektronische Traktionskontrolle, sind im Spiel berücksichtigt. Alle virtuellen Rennprofis sollen genauso stark fahren wie ihre Vorbilder in Wirklichkeit; den Spitzenplatz werden Ihnen also vor allem das deutsche Bruderpaar und die Mercedes-Crew streitig machen.

Bruchstücke

Rängeleien im Startfeld, gewagte Überholmanöver an der Innenkurve, fiese Dreher auf nassem Asphalt – **Grand Prix 4** spielte



Bei der Einfahrt in die **Boxengasse** stehen jetzt 3D-Teams bereit, um Ihren Boliden in Rekordzeit wieder rennfertig zu machen.

sich bei unseren Testfahrten in Imola und Suzuka so lebensecht, dass man wohl nur noch im richtigen Rennwagen näher ans Original kommt. Zwar schepperte es beim Bremsen gelegentlich, weil sich die Nase des Hinterrads unter unseren Wagen schob; schuld daran war aber die noch unfertige KI. Das Fahrverhalten der Computergegner will Microprose bis zum angekündigten Erscheinungstermin im Mai noch kräftig verbessern.

Bei Karambolagen fliegen nicht nur mächtig die Fetzen; Räder und Karosserieteile bleiben mit etwas Pech auch auf der Fahrbahn liegen. Diese Hindernisse sollten Sie tunlichst umfahren, sonst steuert Ihr Wagen neue Bruchstücke bei. Zum Glück gibt Ihnen ein Mann im Ohr rechtzeitig Warnungen durch – **Grand Prix 4** enthält nämlich erstmals Boxenfunk. Die Meldungen beschränken sich wie in der Realität auf das Nötigste: hauptsächlich Rennmitteilungen und Ankündigungen von Boxenstopps. Nach siegreichen Fahrten lassen sich die Jungs in der Box aber auch mal zu einem Glückwunsch hinreißen. Weil kein Kommentatoren-Gequassel zu befürchten ist, werden Sie sich voll auf das Fahren konzentrieren können.

Ein Kurs entsteht

Von Grund auf neu programmiert hat Microprose die Grafik-



Trotz der großen Sichtweite gibt's bei Grand Prix 4 – einen schnellen PC vorausgesetzt – kein unschönes »Aufpoppen« ferner Objekte.

Engine für das Rennspiel. Das Ergebnis kann sich sehen lassen. Die Rennwagen glänzen wie frisch poliert, Schatten von Bäumen und Gebäuden huschen über die Karosserie, schmucke Bump-Mapping-Effekte verleihen dem Asphalt und dem Reifenprofil Struktur. Bei Regen klatschen Tropfen gegen das Visier des Fahrerhelms. Zudem hat Microprose alle Renn-

strecken des Grand-Prix-Zirkus minutiös nachgebaut. Nicht weniger als 50.000 GPS-Daten mussten Geoff Crammond und Team analysieren und in Kurven- sowie Höhenangaben umrechnen – pro Kurs, wohlgeachtet. Vor Ort in den 17 Ländern schossen die Microprose-Leute fast 30.000 Fotos von der Landschaft. Im Rechner entstanden daraus Strecken mit erstaunlicher Detailfülle. Wie viel

von der Grafikpracht Sie tatsächlich sehen, hängt von Ihrem Computer ab. Für den vollen Genuss von **Grand Prix 4** werden Sie eine Prozessorleistung weit jenseits der Gigahertz-Grenze brauchen.

Bewegung im Team

Als erstes Formel-1-Spiel enthält **Grand Prix 4** voll animierte 3D-Figuren. Wenn Sie Ihren Boliden in der Boxengasse stop-

Interview mit Geoff Crammond

GameStar Geoff, was ist deine Aufgabe bei der Entwicklung von Grand Prix 4?

Geoff Crammond Ich entwickle den Kern der Simulation, den Spielablauf, die künstliche Intelligenz. Das Studio ist dann verantwortlich für die grafische Umsetzung.

GameStar Was hast du für Grand Prix 4 am Programmcode verändert?

Geoff Crammond Die Physik basiert auf der Engine von Grand Prix 3, ich habe aber die Routinen weiter verbessert. Das gilt vor allem für die Traktionskontrolle. Ich bin sehr zufrieden mit dem Ergebnis.

GameStar Was ist für dich die größte Verbesserung im Vergleich zum Vorgänger?

Geoff Crammond Das Erscheinungsbild. Der große Schritt vorwärts sind die detailgenauen Rennstrecken und die Grafik.

GameStar Was interessiert dich mehr: Simulation oder Spielspaß?

Geoff Crammond Für mich ist es Spaß, wenn die Simulation gut ist.

GameStar Kennst du die Konkurrenzspiele?

Geoff Crammond Ich habe in letzter Zeit ein paar andere Formel-1-Simulationen gespielt, aber ich tue das ungern. Ich möchte eigene Ideen in mein Spiel einbringen, anstatt von anderen Titeln abzugucken.

GameStar Wie bist du eigentlich auf die Programmierung von Rennspielen gekommen?

Geoff Crammond 1984 wurde mir angeboten, ein Rennspiel zur Formel 3000 zu machen. Ich durfte mit einem echten Rennstall und dessen Fahrern zusammenarbeiten – das hat mein Interesse geweckt. Als die Technologie dann soweit war, wollte ich

ein Formel-1-Spiel entwerfen.

GameStar Würdest du gerne mal etwas anderes machen?

Geoff Crammond Es ist heutzutage sehr schwierig, ein neues Spiel allein zu entwickeln. Ich bin zufrieden mit dem, was ich habe, und es macht mir Spaß zu sehen, wie es sich weiterentwickelt.

GameStar Besuchst du selbst Formel-1-Rennen?

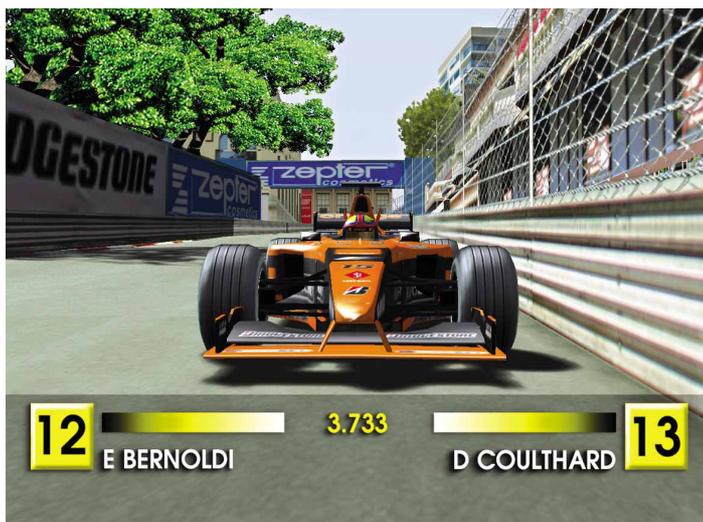
Geoff Crammond Nur alle paar Jahre mal eins. Aber ich schaue alle im Fernsehen an.

GameStar Spielst du deine Spiele selbst?

Geoff Crammond Ja, aber ich habe selten Zeit. Dafür ist eher mein Sohn zuständig. Er besetzt zu Hause den Spiele-Rechner.



Geoff Crammond ist der Vater der Grand-Prix-Serie und arbeitet als freier Entwickler für Microprose.



In den Wiederholungen sehen Sie aus dem Fernsehen bekannte Einblendungen.

pen, stürzt sich sofort über ein Dutzend Crew-Mitglieder auf den Wagen. Weil Sie gleichzeitig vor sich oder im Rückspiegel verfolgen können, wie schnell die Konkurrenz-Bastler arbeiten, werden Boxen-Duelle noch spannender. Auf der Strecke sind Marshalls im Einsatz, die festgefahrene Flitzer wieder auf die Fahrbahn schieben. Sämtliche Bewegungen hat das Motion-Capturing-Team von Microprose mit echten Arbeitern aus dem Arrows-Rennstall aufgenommen; entsprechend real wirken die Handgriffe.

Ein Arrows-Ingenieur beriet Microprose auch beim Tuning-Teil. Die Feineinstellungen, die Sie anhand von Telemetrikdaten an Ihrem Fahrzeug vornehmen, sollen sich entsprechend akkurat auf das Fahrverhalten auswirken. Wer seinen Wagen optimal auf jeden Kurs einstellt,

so Geoff Crammond, der soll auch wirklich wertvolle Sekunden herausfahren können. Für Einsteiger und Hobbyfahrer wird das Programm ordentliche Voreinstellungen bieten.

Überkopf-Kamera wie im TV

Wer **Grand Prix 4** aus der Cockpitsicht spielt, wird sich sofort wieder zu Hause fühlen – die Instrumente haben sich gegenüber Teil 3 nur marginal verändert. Wenn Sie Abwechslung bei den Blickwinkeln schätzen, dann bekommen Sie jetzt mehr Auswahl geboten. Neu ist vor allem die aus dem Fernsehen bekannte Überkopf-Kamera, in der Sie über den Helm des Fahrers auf die Straße sehen. Bei unseren Probeläufen erwies sich diese Perspektive als gut spielbar. Andere Blickrichtungen, etwa über die Flügelseiten



Die Rennboliden sind mit Spiegel- und Bump-Mapping-Effekten aufgebohrt.



Kurse und Gebäude wurden bis zur letzten Werbetafel genau nachgebaut.

hinten und vorn, taugen dagegen nur als optische Gags. In allen Ansichten außer dem Cockpit-Modus ist zusammen mit den wichtigsten Anzeigen eine Mini-Karte eingeblendet, die vor allem Einsteigern das Navigieren auf den Kursen erleichtert.

Grand-Prix-Neulinge dürfen wie gewohnt bis zu acht Fahrhilfen zuschalten, von der Automatik-Schaltung über Beschleunigungskontrolle bis hin zur Unzerstörbarkeit. Eine ausführliche Spielhilfe, GPaedia genannt, soll Ihnen außerdem die Geheimnisse des Fahrzeugtunings näher bringen.

Alle Wetter!

Das große Highlight von **Grand Prix 3**, die Wettereffekte, wird auch im Nachfolger wieder glänzen. Eine regennasse Fahrbahn sorgt nicht nur für Rutschpartien, sondern kann auch die ganze Rennstrategie verändern – soll ich neue Reifen aufziehen? Oder hoffe ich auf die Sonne? Das Wetter kann sich während des Rennens ändern. So

trocknet der Asphalt wieder ab, sobald sich die Wolken lichten. Ob Sie ein Regenmeister wie Michael Schumacher sind, können Sie im schnellen Rennen zwischendurch oder in einer ausgewachsenen Meisterschaft herausfinden. **CS**



Anfahrt auf die detaillierte Boxengasse.



Die 3D-Boxencrew bei der Arbeit (Editor-Bild).

Grand Prix 4

Genre: Rennspiel
Termin: Mai 2002

Entwickler: Microprose
Ersteindruck: Ausgezeichnet

Christian Schmidt: »Ich gestehe es gerne: Ich habe an **Grand Prix 4** so wenig auszusetzen wie Ferrari an Michael Schumacher. Ausnahmslos alle Kritikpunkte am Vorgänger hat Microprose sorgfältig ausgebügelt, zur gewohnt realitätsnahen Simulation gesellt sich schicke Edelgrafik. Stellen Sie schon mal den Champagner kalt.«