

Besser als Grand Prix 3?

F1 Racing Championship

Franzosen haben in der Königsklasse des Rennsports derzeit wenig zu melden. Mit dem Nachfolger von Racing Sim 2 dürfte sich das – auf dem PC – ändern.



Auf Demo-CD: spielbare Exklusiv-Demo



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

Pariser Vorstadt-Tristesse, wohin man blickt. Alles ist grau in grau, auf dem Nachbargelände ein halb eingefallenes Fabrikgebäude. Auch über dem Ziel unserer Reise, einer ehemaligen Lagerhalle, sieht man im Gedanken schon den Pleitegeier kreisen. Doch Ubi Soft gehört zu den wenigen Spieleherstellern, die regelmäßig schwarze Zahlen schreiben. Nicht verstreut arbeitende Entwicklerstudios, sondern mehrere Stockwerke des weitläufigen Hauptquartiers sind die Geburtsstätte vieler Top-Hits wie **Rayman**, **POD** oder der **F1 Racing**-Reihe. Rund 500 Programmierer sorgen für einen Wuselfaktor, der an fortgeschrittene **Siedler**-Levels erinnert.

Thronanwärter

Der erfreuliche Anlass unseres Besuches war eine weit fortgeschrittene Beta von **F1 Racing Championship**. Projektleiter Stéphane Decroix stand bei der ausgiebigen Probefahrt nicht nur mit Rat und Tat zur Seite, sondern drückte uns zum Abschied auch noch die gezeigte Version in die Hand – angesichts der restriktiven FIA-Lizenzpolitik keine Selbstverständlichkeit.

Nach mehrstündigen Dauer-sessions in der heimischen Redaktion lässt sich eines jetzt schon sagen: Der Franzosenrenner hat das Zeug, mit dem

Rivalen **Grand Prix 3** nicht nur gleichzuziehen, sondern ihn glatt auszubremsten. Bis zur Veröffentlichung im März muss Ubi Soft allerdings noch den Computerpiloten Intelligenz einhauchen. Die meisten anderen Hauptbestandteile wie Fahrmodell, Steuerung, Grafik und Multiplayermodi stehen bereits.

Opulente Optik

Es ist wohl kaum ein Zufall, dass **F1 Racing Championship** in jenen Disziplinen glänzt, bei denen sich **GP3** eine Blöße gab: Grafik, teamspezifische Fahrmodelle und Streckendesign. Dass Ubi-Soft-Titel für herausragende Optik stehen, zeigte zuletzt das (spielerisch verunglückte) **Pro Rally 2001**. Der Neuling macht optisch keine Ausnahme und kann selbst hochgesteckten Ansprüchen Genüge tun. Laut Decroix bemühte man sich zwar um einen fotorealistischen Anstrich, wollte aber den typischen hauseigenen Stil nicht vernachlässigen. Und so wirkt die Formel-1-Welt hier einen Tick bunter als im Fernsehen.

Ein echtes Highlight ist die superakkurate Umsetzung der 16 Pisten. Nicht nur, dass ein Team bei jeder Strecke vor Ort war, um sie mit Satellitenhilfe zentimetergenau zu vermessen – auch Steigungen, Gefälle und hängende Abschnitte wirken verblüffend realistisch. Zudem begeisterten uns die Kurse mit ihrer exzellenten Detailvielfalt, die auch spielerisch weiterhilft: Für die richtigen Brems- und Einlenkpunkte gibt es eine Menge Orientierungshilfen.

Autos mit Charakter

Wenn sich ein Williams genauso fährt wie ein Ferrari, dann haben Sie es höchstwahrscheinlich mit **Grand Prix 3** zu tun. Bei aller Klasse musste der Hasbro-Rivale angesichts seines einsamen, für alle elf Teams gleichen Fahrmodells herbe Kritik einstecken. Beim Herausforderer verhalten sich alle Boliden nicht einfach nur anders, sondern jeder hat seinen ganz speziellen Charakter. Die gutmütigen Stewart, BAR und Benetton etwa sind besonders gut zur Einge-



Die externe Kamera zaubert die bislang schönsten Bilder eines F1-Rennspiels auf den Monitor.

wöhnung geeignet, da sie recht ruhig auf der Straße liegen und auch mal kleinere Fehler verzeihen. Ein Prost hingegen fährt sich furchtbar nervös und tendiert bei jedem falschen Gasstoß sofort zu einem Dreher. Haben Sie das Fahrzeug hingegen gut im Griff, ermöglicht es Top-Zeiten. Auch die Rollen an der Spitze sind klar verteilt: McLaren und Ferrari fahren klar vorneweg, während selbst der größte Lenkradvirtuose mit einem Minardi oder Arrows das Nachsehen hat. Mit der Wahl des Teams bestimmen Sie so indirekt auch den Schwierigkeitsgrad – auf die klassischen Einstellungen in Bezug auf Anspruch und Gegnerstärke müssen Sie natürlich trotzdem nicht verzichten.

Realitätsverlust

Allgemein macht das Fahrgefühl gegenüber den Vorgängern einen stark verbesserten Eindruck. Das Fahrerlebnis wirkt deutlich weniger statisch und sorgt besonders am Force-Feedback-



Jedes Team bekam neben seinem eigenen Fahrmodell auch ein originalgetreues Cockpit spendiert.

Keine Chance für die Karriere

Leider sind auch aus der Abteilung »Nicht so toll« erste Erkenntnisse zu melden. Der Motorenklang ist recht dünn und

ten 50er-Jahre-Rennen fielen ebenso den FIA-Vorgaben zum Opfer wie der Karrieremodus und die einzelnen »Missionen«.

Mehr Aufwand hat Ubi da schon in den Multiplayer-Teil gesteckt. Zwar verbot die FIA selbsterhlich echte Online-Rennen (Stéphane Decroix: »Die sind da einfach nicht auf der Höhe der Zeit«), doch können via IPX- oder TCP/IP-Protokoll immerhin alle 22 Fahrzeuge von menschlichen Mitspielern gelenkt werden. Bei einem ersten Probegalopp war die Performance insgesamt mehr als zufrieden stellend, dennoch soll hier noch der Hebel angesetzt werden: Gelegentlich wild zuckende Konkurrenten soll es zum Release nicht mehr geben. Einen ersten Eindruck von den Qualitäten von **F1 Racing Championship** können Sie sich exklusiv als GameStar-Leser bereits jetzt mit unserer spielbaren Demo-Version verschaffen. **MC**



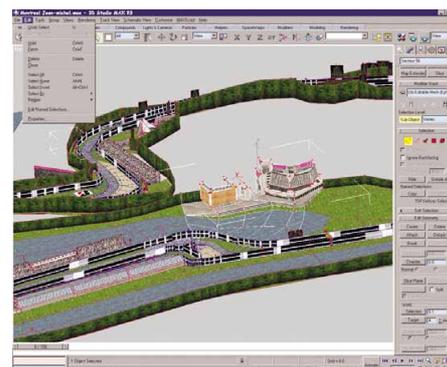
Bei Crashes geht es inklusive völlig zeretzter Reifen heftig zur Sache.

Lenkrad für Schwerarbeit. Damit schließt **F1 Racing Championship** in dieser Beziehung fast zum Klassenprimus **Grand Prix Legends** auf. Und das, obwohl die Entwickler zugunsten besserer Kontrollierbarkeit auf das letzte Quäntchen Realismus verzichtet haben. Die Lernphase fällt deshalb für Einsteiger weniger lang aus als bei der Konkurrenz; für Rennprofis bieten Fahrdynamik und Steuerung dennoch genügend Spielraum.

vom Niveau eines **Grand Prix Legends** meilenweit entfernt. Auch beim Wetter lässt sich nichts Herausragendes vermelden. Der Ritt über regennasse Pisten wurde zumindest optisch eher unspektakulär umgesetzt. Hier hat wohl **GP 3** mit seinem genialen Wechselwetter immer noch die Nase vorn. Und als Drittes schrumpften die Spielmodi auf ein absolutes Mindestmaß zusammen. Die vom Vorgänger **Racing Sim 2** bekann-



Bei den Boxenstopps kümmert sich ein gutes Dutzend voll animierter Polygonmechaniker um den Wagen.



Kurse und Autos entstanden in 3D Studio Max.

F1 Championship Racing

Genre: Rennspiel **Hersteller:** Ubi Soft
Termin: März 2001 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Michael Galuschka: »Ich bin hin und weg – ich hätte nicht gedacht, dass mich ein neuer F1-Titel schon in der Vorabversion dermaßen begeistern kann. Auch wenn die Gegner-KI erst noch programmiert werden muss: Die Tage von Grand Prix 3 als Klassenprimus scheinen gezählt.«