

Geoff gibt Gas

Grand Prix 3

Grand Prix 3 nähert sich der Ziellinie. Wir waren beim Finish dabei.

Gut abgeschirmt von der Welt werkeln Geoff Crammond und zwei Teams derzeit mit Hochdruck an **Grand Prix 3**. Mannschaft Nummer eins kümmert sich bei Hasbro/Microprose um Grafik und Streckendesign, während ein kleiner innerer Kreis bei Geoff Crammond zuhause an der eigentlichen Spiel-Engine werkelt. Producer Nick Court ließ uns ein paar Runden probefahren.

Jenseits von Monaco

Bislang gab's von **Grand Prix 3** ausschließlich den Monaco-Kurs zu sehen. Diesmal durften wir auf den Pisten von Silverstone, Adelaide und dem Nürburgring Gas geben. Einmal im Cockpit, stellte sich schnell das gewohnt gute Fahrgefühl des Vorgängers ein. Nur sehen Fahrzeuge und Strecken 3D-beschleu-

nigt natürlich viel besser aus. Mit einem guten Lenkrad samt Gaspedalen kann man nach einer kurzen Gewöhnungsphase auch die meisten Fahr-, Brems- und Lenkhilfen abschalten, nur auf Antischlupfregelung mochten wir nicht verzichten. Dank der nachvollziehbaren Physik des Boliden waren Rutscher ins berühmte blaue Kiesbett in Australien stets auf eigene Fehler zurückzuführen.

Regen-Rennen

Nach dem wichtigsten Unterschied zum Vorgänger gefragt, führte Nick Court spontan den Regen an. Während des Rennens ziehen schon mal Wolken auf, und es beginnt in unterschiedlicher Stärke zu nieseln und schließlich zu regnen. Dann liegt die Entscheidung bei Ihnen, ob Sie dennoch mit den norma-



Nicht ganz die **Ideallinie** – aber der Wagen bleibt auf dem Kurs.

len Slicks weiterfahren oder lieber einen Boxenstopp in Kauf nehmen. Wenn es irgendwann wieder aufhört zu regnen, trocknet als erstes die meist befahrene Spur und wird auch deutlich wärmer als der Rest der Strecke. Diese Temperaturunterschiede können Sie sogar nutzen, um überhitzte Reifen ein wenig abzukühlen.

Eingeschränkter Realismus

Alle Rennsportfans müssen eine bittere Pille schlucken: In **Grand Prix 3** wird nur ein einziges Fahrzeugmodell simuliert. Das bedeutet, dass

ein Minardi die gleichen Leistungsmerkmale hat wie ein Ferrari. Laut Nick Court wird bereits jetzt ein so großer Teil der Speicherressourcen für das aktuelle Fahrmodell und die Grafik verbraucht, dass kein Platz für weitere Bolidenmodelle bleibt. Aus den gleichen Gründen sehen alle Cockpits samt Lenker gleich aus. Leichter zu verschmerzen ist die Entscheidung, nur die 98er-Rennsaison einzubauen. Denn schließlich war die ultraspannend. Bereits im nächsten Jahr soll der Nachfolger erscheinen, in den dann die Daten der Saison 2000 einfließen. **MIC**



Egal, für wen Sie starten: Die **Cockpits** sehen in allen Wagen gleich aus.

Grand Prix 3

Genre: Rennspiel

Hersteller: Microprose

Termin: Juli 2000

Ersteindruck: Sehr gut

Mick Schnelle: »Grand Prix 3 macht rein fahrerisch genauso viel Spaß wie der erstklassige Vorgänger. Und endlich gibt es auch Regenrennen. Schade nur, dass Crammond und sein Team partout auf der 98er-Saison beharren und den Wagen keine unterschiedlichen Fahrmodelle oder Cockpits spendieren.«