

Der König des Renn-Genres

Grand Prix 3

Endlich – bald geht das heißerwartete Rennspiel der letzten Jahre an den Start. Wir haben für Sie schon mal einige Runden in Monaco gedreht.



Auf Demo-CD:
Video-Special

Er ist so etwas wie der Yeti der Spielebranche. Angeblich gibt es ihn wirklich, und manche behaupten sogar, ihn schon mal gesehen zu haben. Geoff Crammond, Mastermind des Rennspiel-Genres, werkelt derzeit hart an den letzten Details von **Grand Prix 3** und meidet deshalb die Öffentlichkeit noch mehr als sonst. Auf der Nürnberger Spielwarenmesse, bei der Microprose Anfang Februar **GP 3** erstmals der deutschen Öffentlichkeit präsentierte, wurde Crammond von seinem PR-Manager John Cook vertreten. Der hatte netterweise eine spielbare Version des Monaco-Kurses im Gepäck.

Facts

- 98er Saison
- offizielle Lizenz
- 16 Strecken
- 11 Teams
- 5 Schwierigkeitsgrade
- 8 Fahrhilfen
- Wettersystem

Für Einsteiger und Asse

Die dritte Auflage orientiert sich trotz der fast vierjährigen Entwicklungszeit eng am Vorgänger. Es erwartet Sie eine akkurate, gemessen an Sierras **Grand Prix Legends** aber keine beinharte Simulation. Der Fahrspaß steht im Vordergrund, wofür das Entwicklerteam erneut Kompromisse beim Realitätsgrad einging: Zur besseren Übersicht ist beispielsweise die Cockpitperspektive immer noch leicht erhöht, und die Rückspiegel wirken vergleichsweise riesig. Beibehalten wurden die fünf verschiedenen Schwierigkeitsgrade, die nun aber einen größere

ren Bereich abdecken. Zusätzlich stehen Ihnen, je nach Modus, bis zu acht zuschaltbare Hilfen zur Verfügung. Von der Anzeige der Ideallinie über ein automatisches Ausrichten in Fahrtrichtung nach Drehern bis hin zur aktiven Bremshilfe läßt sich damit die Herausforderung an Ihr Können anpassen.

Schwankende Form

Schauplatz von **Grand Prix 3** ist die 1998er Saison, in deren Mittelpunkt das Duell zwischen Hakkinen und Schumi stand. Das Kräfteverhältnis aller Teams soll sich exakt im

Programm widerspiegeln, allerdings will

Crammond ein kleines Manco des Vorgängers ausbügeln. Dort war ein Auto die ganze Saison über fast immer auf dem gleichen Platz zu finden, was die Rennen relativ vorhersehbar und ein wenig langweilig machte. In der Neuaufgabe hingegen soll ein Team während der 16 Läufe schon mal kleinere Formschwankungen erleiden: Spitzenpiloten müssen sich hin und wieder mit einem Mittelfeldplatz zufrieden geben, während Durchschnittspiloten ab und zu an die Spitzengruppe herankommen. Unverändert bleibt allerdings ein weiterer, ebenfalls nicht unumstrittener Aspekt. Egal, ob Sie sich für einen McLaren oder Minardi entscheiden, Ihr





Prachtkulisse am Hafen von Monaco. Die Grafik (samt Multidisplay-Lenkrad) wirkt schon sehr gut, obwohl der Screenshot nur den Software-Modus zeigt.

eigener Bolide hat unabhängig von der getroffenen Teamwahl immer die gleichen Eigenschaften – außerdem ist er prinzipiell der beste.

Millimeterarbeit

Ein Hauptaspekt der **Grand Prix**-Reihe ist seit jeher der Reiz, an seinem Untersatz virtuell herumzuschrauben. Den Wagen mit einem Millimeter mehr Federweg hier und et-

was weniger Lenkwinkel dort möglichst perfekt an die Strecke anzupassen, übt für viele einen ähnlich großen Reiz aus wie das Fahren selbst. **Grand Prix 3** bietet erneut die bekannte Fülle an Setup-Optionen, allerdings will man die umständlich zu bedienenden Menüs des Vorgängers stark überarbeiten. So sollen die Basiseinstellungen wie Reifenwahl und Spoiler-

winkel einerseits und Freakgeschichten wie die Dicke des Federwegbegrenzers andererseits deutlicher als bisher voneinander getrennt werden.

Schwieriger wird das richtige Setup auch durch das komplett neue Wettersystem, eine der bedeutendsten Änderungen. Während die Piloten in **GP 2** noch reine Schönwetter-Fahrer waren, müssen Sie nun mit unterschiedlichen

Verhältnissen rechnen. Die können sich während eines Rennens in Minutenschnelle ändern, was eine strategische Komponente ins Spiel bringt.

Freude am Fahren

Bei etlichen Proberunden auf dem schwierigen Monaco-Kurs konnten wir uns bereits einen guten Eindruck von **Grand Prix 3** verschaffen. Während bei vielen anderen



Der Kopf des Piloten neigt sich in Kurven gut sichtbar zur Seite.



Die Wagen wirken realistischer als in jedem anderen Formel-1-Spiel.

F1-Spielen »realistisch« frustrierenderweise mit »abartig schwer« verwechselt wird, wirkt hier das heikle Handling der Boliden nachvollziehbar und macht wahnsinnig viel Spaß. Daß Geoff Crammond diesmal noch mehr Wert auf Fahrverhalten und Gegner-KI gelegt hat, merkt man auf Anhieb. Die Vehikel reagieren spontan auf kleinste Lenk- und Gaspedalbewegungen, und die Gegner wehren sich teilweise heftig, geben bei einem drohenden Unfall aber auch nach. Kommt es dennoch zu einem Crash, soll ein Manko des Vorgängers ausgemerzt sein. Während dort abgefallene Flügel oder Räder und leichtes Kippen das höchste der Gefühle waren, fährt Crammond im dritten Teil mit Überschlagen und auseinandergebrochenen Wagen die volle Crash-Breite auf. Im Gegenzug laufen derzeit Überlegungen, mechanische



Rund zehn **Kameraperspektiven** sorgen für das täuschend lebensechte Flair einer Fernseh-Übertragung.

Schäden am eigenen Fahrzeug wieder abzuschaffen.

GP 3 goes D3D

Den größten Sprung machte **Grand Prix 3** während der langen Entwicklungszeit naturgemäß bei der Grafik. Die

kann, abgesehen von Details (etwa den Fahrzeugschatten) zumindest auf dem bislang gezeigten Monaco-Kurs überzeugen. Besonders positiv ins Auge stechen die Automodelle – endlich einmal wirklich rund wirkende Reifen! Außerdem tendiert der Gesamteindruck dank entsprechender Texturen Richtung Fotorealismus. Gespart wird am Sound: Die Motoren klingen klasse, doch auf gesprochenen Funkverkehr oder Rennkommentare hofft man vergebens, über die Musik war bislang nichts zu erfahren.

Auch die exakten Hardware-Voraussetzungen bleiben vorläufig noch im Dunkeln. Microprose visiert einen PII/266 als Mindestanforderung an, unser Video wurde übrigens auf einem PIII/600 gedreht. Eine Konzession an

PC-Besitzer ohne oder mit nur langsamer Direct-3D-Karte ist der eingebaute, schöne Software-Modus.

Kein Internet

Einen kleinen Dämpfer müssen Fans von Multiplayer-Rennen hinnehmen: Ein Internet-Modus fehlt, laut John Cook ist die Menge der zu übertragenden Infos für aktuelle Modems zu groß. Damit bleibt neben dem bekannten Hotseat-Modus nur noch das heimische LAN übrig. Trotz des Aufwands will Microprose ab **Grand Prix 3** jährlich eine F1-Simulation herausbringen. Dazu übernehmen spezielle Teams die Grafik-, Sound- und Menüprogrammierung, Crammond und seine Mannen kümmern sich dann nur noch um Änderungen am eigentlichen Spiel. **MG**

Wir haben uns in den **Wind-schatten** eines Konkurrenten gesaugt...



...verpassen aber die nächste Kurve und fallen prompt wieder zurück.



Grand Prix 3

Genre: Rennspiel
Termin: Juni 2000

Hersteller: Microprose
Ersteindruck: Ausgezeichnet

Michael Galuschka: »Schon in den ersten Proberunden hat mich Grand Prix 3 total in seinen Bann gezogen. Das Gefühl, mit einer echten, 800 PS starken Grand-Prix-Rakete unterwegs zu sein, kommt jetzt noch besser rüber. Das macht auch den dritten Teil zum Highlight für jeden halbwegs Formel-1-interessierten Spieler.«