

Es muß nicht immer Schumi sein

Grand Prix 500cc

Mit schicker Grafik und viel Realismus will Grand Prix 500cc den Beweis antreten, daß Rennsimulationen nur zwei Räder brauchen.



Die Strecke am **Nürburgring** ist schon komplett fertiggestellt. Die Kurvenlage der einzelnen Maschinen wirkt äußerst lebensecht.

Bis zu 200 PS stark und mit Spitzengeschwindigkeiten von rund 300 km/h rasen die Motorräder der 500-Kubikzentimeter-Klasse allsonntäglich über die Piste. Anders als in der Formel 1 verlaufen die Rennen dabei

extrem dynamisch. Positionswechsel an der Spitze ereignen sich meist mehrmals pro Runde – davon kann der Villeneuve-geschädigte Schumi nur träumen. Ascaron hat ein Herz für Biker und läßt Sie in **Grand Prix 500cc** eine kno-

chenharte Renn-Karriere auf zwei Rädern erleben.

Grafik auf Spitzenniveau

Was haben ein Fußball-Manager und eine Rennsimulation gemeinsam? Nicht viel, würde man denken, aber weit gefehlt. Die komplette 3D-Engine von Ascarons Motorräder-Epos **Grand Prix 500cc** basiert auf denselben Routinen wie die Spielszenen in **Anstoss 2**. Die Gütersloher Entwickler tunen bereits seit dem Frühjahr '97 ihr Grafiksystem. Mit Direct-3D-Unterstützung und einer speziellen Anpassung an 3Dfx-Karten wollen sie die Fußballoptik rennspieltauglich machen.

Das Ergebnis der Mühe konnten wir vorab im Ascaron-Hauptquartier bestaunen. Zwei Rennstrecken sind bislang schon komplett fertiggestellt: das belgische Bruenn und der legendären Nürburgring. Durch Steigungen und Gefälle an den richtigen Stellen wirken die Parcours sehr plastisch, was zusammen mit den geschickt gewählten Texturen, den Gebäuden sowie Überbauten eine wirklichkeitsgetreue Szenerie erzeugt.

Schnittige Animationen

Artistische Körperbeherrschung ist das A und O der Motorradfahrer. So legen sie sich in die Kurven bis fast auf



Selbst auf den Fahrer-Overalls prangen **Werbestericker**.



Fahrbahnniveau und balancieren mit ihrem Körper permanent die Maschine aus. Dem wird mit zahllosen Animationsphasen und lebens-echten Bewegungen der Digi-Biker Rechnung getragen. Lediglich die Köpfe erinnern eher an eckige Pappkartons. Dabei bewegte sich die High-Color-Grafik unter 640 mal 480 Pixeln bereits auf einem Pentium 166 mit 3Dfx-Karte sehr schön flüssig.

Die Königsklasse

Eingebettet in den grafischen Aufwand können Sie sich gleich in der Königsklasse 500ccm beweisen, oder aber im Karrieremodus klein anfangen. Dann erwarten Sie zusätzlich Meisterschaften in der 125er- und 250er-Kategorie. Im Mittelpunkt steht stets die Beherrschung der jeweiligen Maschine. Denn **Grand Prix 500cc** versteht sich in allererster Linie als eine waschechte Simulation. Deshalb sollten Sie die Maschine vor den Rennen auf einer der vier Teststrecken optimal tunen. Angefangen



Kurz nach dem Start ist die **Ausgangsposition** noch weitgehend erhalten.



Waghalsige **Überholmanöver** enden leider oftmals so.

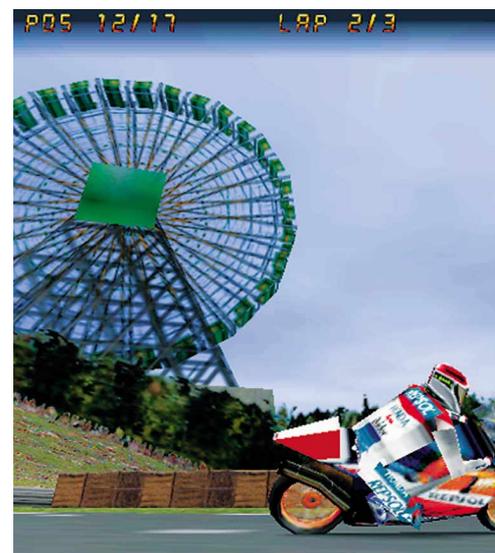
von den idealen Übersetzungsverhältnissen über die Bremsjustierung und Reifenwahl setzt Ihnen dieses umfangreiche Setup kaum Grenzen. Sogar der Gasdruck der Federung lässt sich variieren. Hilfreich zur Seite steht Ihnen dabei eine extrem detaillierte Datenaufzeichnung. Sämtliche Parameter, die die Fahrleistung beeinflussen, ermittelt eine Automatik und bereitet sie entsprechend auf. Durch detaillierte Angaben zu Motor-temperatur, Straßenhaftung, Federwegen oder Gashebel-

positionierung ziehen Sie so Rückschlüsse auf eventuelle Einstellungsfehler.

Galante Gegner

Letztlich sind aber nur Sie für Sieg oder Niederlage verantwortlich. Behinderungen durch Regen und aufspritzendes Wasser, Rauch von beschädigten Motoren oder gar auf die Fahrbahn gestürzte Konkurrenten müssen Sie alleine meistern. Ein wenig unterstützend greift Ihnen die CPU unter den Lenker, denn das Programm paßt die Gegner in gewissen Grenzen Ihren Fähigkeiten an. Zusätzlich mit drei Schwierigkeitsgraden und dem vereinfachten Actionmodus sollte

Ganz nah an der Piste ist das Gefühl für die **Geschwindigkeit** am stärksten ausgeprägt.



Das **Riesenrad** von Suzuka darf nicht fehlen.

sich so jeder Rennsport-Freund früher oder später auf dem Siegetreppchen wiederfinden.

Mitten drin

Da sich Ascaron die offizielle Lizenz des Rennverbandes FIM sichern konnte, dürfen die Designer alle Originalnamen verwenden. Darüber hinaus wollen sie jedem der 100 CPU-gesteuerten Fahrer einen individuellen Fahrstil spendieren. Die von uns gefahrenen Rennen kamen der Dynamik eines echten Laufs schon recht nahe. Unterstützt durch den 3D-Sound mit vier Lautsprecherboxen könnte man glauben, selbst an der Rennstrecke zu stehen. In der Endversion soll Ihnen die Unterstützung von Force Feedback-Joysticks ein Gefühl für den Untergrund (Asphalt, Sand) geben. **MIC**

Grand Prix 500cc

Genre: Motorrad-Rennspiel Hersteller: Ascaron
Termin: Juni '98 Ersteindruck: Sehr gut

Mick Schnelle: »Mit Grand Prix 500cc hat Ascaron ein heißes Eisen im Feuer. Grafisch schön in Szene gesetzte Rennstrecken und die realistische Fahrphysik positionieren den Rennspaß aus Gütersloh ganz weit vorne.«