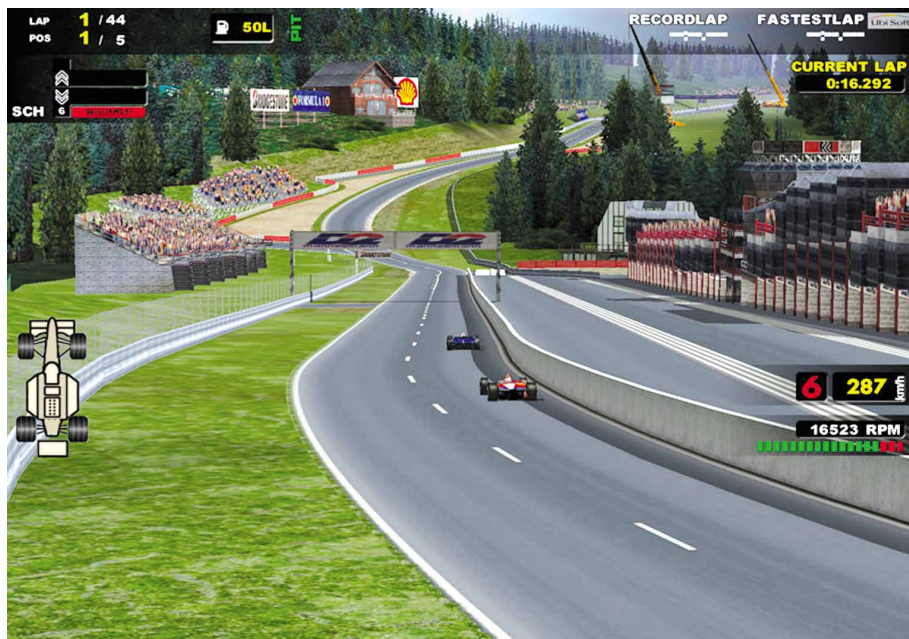


Angriff auf Grand Prix 3

F1 Racing Championship

Der Erzrivale schlägt zurück: Mit Edelgrafik und einer Extraportion Realismus wollen die Franzosen der britischen Konkurrenz das Fürchten lehren.



Auch F1 Racing Championship brilliert mit der von Ubi-Soft-Rennspielen gewohnten enormen Weitsicht.

Wie schnell doch die Zeit vergeht: Weit über zwei Jahre ist es bereits wieder her, dass der zweite Teil von Ubi Softs F1-Reihe das Licht der Welt erblickte. Im März 2001 bekommen die wartenden Formel-1-Fans endlich wieder neuen Stoff: Unter dem Namen **F1 Racing Championship** blasen die Franzosen zur Attacke auf die derzeitige Referenz **Grand Prix 3**.

Jedes Auto ist anders

Die komplett neu entwickelte Grafik-Engine des Spiels hört auf den Namen »Revenge« (Reusable Vehicle Engine) und soll auch in anderen Ubi-Soft-Titeln Verwendung finden. Ob es nun an dem 3D-Gerüst oder den begabten Grafikern liegt – die Asphaltwelt in **F1 Racing Championship** wirkt erstaunlich

echt, ja fast schon fotorealistisch. Neben der Detailfülle besticht die natürliche Farbgebung. Ein weiterer Fortschritt sind die unterschiedlichen Fahrzeugmodelle. Jeder Untersatz entspricht nun seinem Abbild aus der Realität. Diese ist übrigens im Jahre 1999 angesiedelt – ein wenig veraltet für eine Simulation, die erst 2001 erscheint.

Design per Satellit

Auch bei der akkuraten Umsetzung aller 16 Strecken will **F1 Racing Championship** Maßstäbe setzen. Dazu wurden die Kurse

unter anderem per Satelliten-gestütztem GPS vermessen und anschließend in einen 3D-Editor übertragen. Als Lohn der Anstrengung soll jeder Kurs bis hin zur exakten Lage der Curbs in bisher unerreichter Präzision ins Programm integriert sein.

Vergleichsweise konventionell hören sich demgegenüber die Spielmodi an: Vom schnellen Rennen bis hin zur kompletten Saison ist alles drin; zusätzlich locken eine Fahrschule und diverse Szenarien nach Vorbild der Vorgänger. Neben dem normalen Fahrmodell, das auf hyperrealistisch getrimmt wird, soll ein spezieller Arcade-Modus für unkomplizierte Action und schnelle Erfolgserlebnisse sorgen. Besonders viele Fans wird der Ubi-Soft-Renner wohl unter den Netzwerk-Spezialisten finden. Denn alle 22 Boliden können problemlos von menschlichen Mitspielern übernommen werden. **MG**



Die Strecke in Japan wurde wie die anderen 15 Pisten metergenau vermessen.



Endlich basiert jeder Wagen auf einem eigenen Polygonmodell.

F1 Racing Championship

Genre: Rennspiel
Termin: März 2001

Hersteller: Ubi Soft
Ersteindruck: Sehr gut

Michael Galuschka: »Der einzige wahre Grand-Prix-3-Rivale wird auch 2001 von Ubisoft kommen. Mit der fotorealistischen Grafik greifen die Franzosen gezielt einen der Schwachpunkte des Konkurrenten an; die FIA-Lizenz sorgt für genügend Atmosphäre.«