

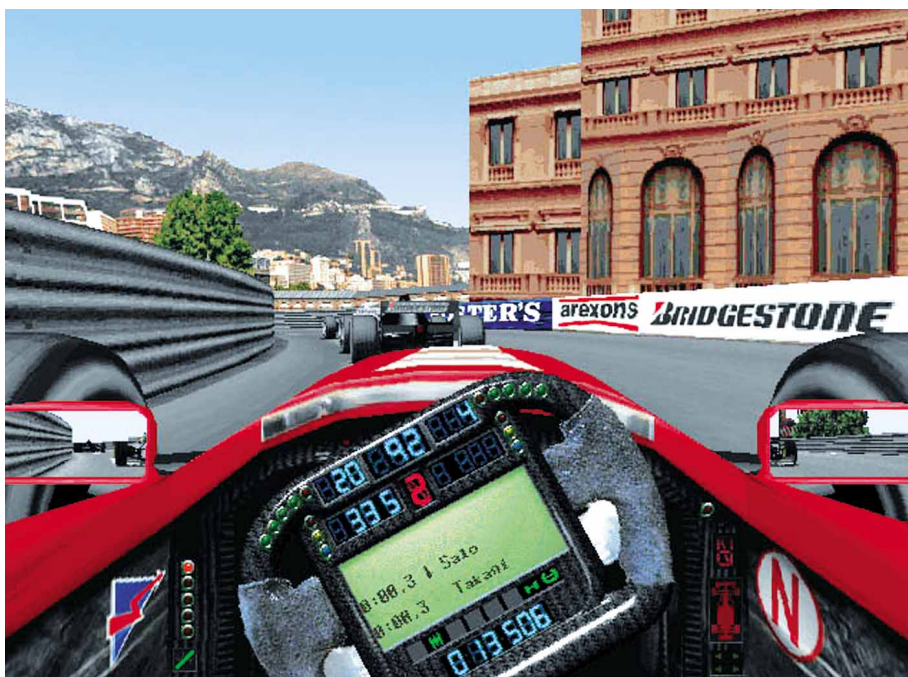
## Formel 1 in Perfektion

# Grand Prix 3

Geoff Crammond gibt wieder Gas. Der Schöpfer des bislang besten

Formel-1-Spiels will mit seinem neuesten Werk zurück an die Pole Position.

Der Monaco-Kurs in der noch sehr frühen Software-Variante.



Die Saison 1998 war für Michael Schumacher nicht die glücklichste. Wäre er vielleicht Weltmeister geworden, wenn im letzten Rennen in Suzuka sein Reifen gehalten hätte? Diese Theorie können Sie in Microprose's Edel-Rennsimulation **Grand Prix 3** demnächst selbst überprü-

fen. Programmierer-Legende Geoff Crammond zeichnet auch für den neuesten Teil der Reihe verantwortlich, die bereits zweimal durch perfekte Steuerung und höchsten Realismus Standards setzte.

## Plastische Polygone

Rechtzeitig zur ECTS stellten Crammond und sein Team die optisch schönste Strecke fertig: Der Stadtkurs von Monaco muß zwar derzeit noch ohne 3D-Beschleunigung auskommen, sieht aber auch so schon toll aus. Anders als beim Vorgänger besteht das Cockpit nun aus Polygonen. Dadurch wirkt die Fahrer-Perspektive erheblich plastischer und erweckt den Eindruck von räumlicher Tiefe im Innern

des Wagens. In Kombination mit Lenkrad und Pedalen hat man stärker als je zuvor das Gefühl, wirklich in einem Formel-1-Boliden zu sitzen.

## Immer Ideallinie

Neben der ansprechenden Präsentation wollen die Engländer durch eine fast perfekte Fahrphysik Formel-1-Feeling erzeugen. Um auch Ein-

steigern eine faire Chance zu bieten, darf man nun jederzeit zahlreiche Fahrhilfen zuschalten. Von Antischlupfregelung und Automatikschaltung über Lenk- und Bremshilfe bis hin zur völligen Unzerstörbarkeit lassen sich die Fahreigenschaften dem Können des Spielers anpassen.

## Rasen im Regen

Aus Performance-Gründen ließ Geoff Crammond in **Grand Prix 2** Wettereffekte außen vor. Doch diesmal sind Sie vor plötzlich auftretenden Regenschauern von unterschiedlicher Intensität nicht gefeit. Das ist das einzige Feature, bei dem auf Authentizität verzichtet wird. Denn das Wetter kann sich auch dann ändern, wenn beim Originalrennen strahlender Sonnenschein herrschte.

Derzeit steckt die Entwicklung noch in einer sehr frühen Phase. Die 3D-Engine ist noch nicht Beschleunigertauglich, an den Kursen wird unter Hochdruck gearbeitet. Im Sommer 2000 soll sich die Startflagge senken. **MIC**



Wie gewohnt, befindet sich selbst der kleinste Werbesticker wieder auf seinem Platz.

## Grand Prix 3

Genre: Rennspiel

Hersteller: Microprose

Termin: 2. Quartal 2000

Ersteindruck: Ausgezeichnet

**Mick Schnelle:** »Wie seine Vorgänger hat auch Grand Prix 3 das Zeug dazu, die neue Genre-Referenz zu werden. Bereits zweimal hat Geoff Crammond das Kunststück fertig gebracht, höchsten Realismus mit hervorragender Spielbarkeit zu verquicken. Ich bin mir deshalb absolut sicher: Das gelingt ihm auch ein drittes Mal.«