

Historische F1-Simulation

Grand Prix Legends

Im gefährlichen Cockpit eines 67er Formel-1-Boliden

erleben Sie nur wenige Zentimeter über dem Asphalt Motorsport pur.



Die Boliden sind bis hin zur letzten Aufhängungsstrebe **sehr detailliert** gezeichnet.

Geht es um die gute alte Zeit (in der alles viel, viel besser war), ist nicht selten von der Formel 1 die Rede. Vor 30 Jahren zählte der Mensch noch mehr als die Maschine, und der Grand-Prix-Zirkus war damals fast noch eine Art Familienbetrieb. Der Sport war jedoch viel gefährlicher als heute: Nicht selten ließen in einem Jahr gleich mehrere Fahrer ihr Leben. Rennspiel-Spezialist Papyrus (**Indy Car Racing**) hat sich der todesmutigen Piloten angenommen und präsentiert mit den **Grand Prix**

Legends noch im ersten Halbjahr '98 eine Hardcore-Simulation der '67er Saison.

Rasende Einbäume

Das Jahr 1967 ist geschickt gewählt: Kurz zuvor wurde von schwachbrüstigen 1,5-Liter-Motoren auf bärenstarke 3-Liter-Kraftwerke umgestellt. Gleichzeitig war 1967 eine der wenigen Saisons, in denen die Formel 1 von einem größeren Unglück verschont blieb. Und das ist auch gut so, denn das Fahrerfeld war wirklich erlesen. Neben gestandenen Weltmei-

stern wie Jim Clark oder Graham Hill drängten junge Piloten wie Jackie Stewart und Bruce McLaren nach vorne. Auf der Fahrzeugseite stellte sich die Situation im Vergleich zu heute ganz anders dar. Es gab zwar nur acht verschiedene Chassis, dafür waren die Fahrzeuge frei verkäuflich, was zum Beispiel zu einer ganzen Armada an Cooper-Boliden führte. Jedem der sieben in **Grand Prix Legends** vorkommenden Fahrgestelle wird ein eigenes Fahrmodell spendiert. Selbstverständlich lässt sich das Setup der Autos mannigfaltig einstellen – bis auf die Flügel, denn die 67er Generation hatte noch gar keine.

Virtuelles Cockpit

Obwohl **Grand Prix Legends** eine beinharte Simulation sein wird, soll der pure Fahrspaß nicht zu kurz kommen. Dafür sorgt allein schon das Fahrverhalten eines damaligen F1-Renners. Mit über 400 PS waren die recht schmalen, profilierten Reifen schlicht überfordert, was in Kurven bei Bedarf gewagte Driftwinkel ermöglicht. Für das richtige Feeling sorgt

erstmal bei einer F1-Simulation ein virtuelles Cockpit, bei dem der Kopf des Fahrers losgelöst von der Cockpit-Grafik hin- und hergeschleudert wird.

Nicht nur die Fahrtechnik war anders, auch die Strecken – nur elf WM-Läufe standen auf dem Terminkalender. Die Pisten selbst waren vor 30 Jahren oft länger und kaum mit langsamen Schikanen verschandelt. Sicherheit war



Vor 30 Jahren waren die F1-Autos noch klassische **Heckschleudern**.

noch kein Thema: Leitplancken gab es kaum, dafür nicht selten Bäume direkt neben der Fahrbahn. All diese Feinheiten hat Papyrus in monatelanger Kleinarbeit zusammengetragen. **Grand Prix Legends** soll bis hin zu den diversen Asphaltbelägen den Originalkursen entsprechen. **MC**



Selbst die **Menügrafiken** versprühen historisches Flair.

Grand Prix Legends

Genre: Rennsimulation Hersteller: Papyrus
Termin: Juni '98 Ersteindruck: Sehr gut

Michael Galuschka: »Auf eine F1-Simulation vergangener Zeiten warte ich schon seit langem. Falls Grand Prix Legends die übliche Papyrus-Qualität erreicht, sollten Fahrmodell und optische Präsentation locker mit der originellen Thematik mithalten können.«