

Hall of Fame

Formula One

Grand Prix

Formel-1-Rennen gab es auf Computern und Konsolen schon lange.
Mit diesem Spiel wurden sie erwachsen. Von Christian Schmidt

Auf XL-DVD: Video-Special



Christian Schmidt
Stellv. Chefredakteur
christian@gamestar.de

Ich bin Geoff Crammond einmal begegnet, was an sich keine große Sache ist, wäre ich nicht bis zu jenem Zeitpunkt überzeugt gewesen, dass es ihn gar nicht gibt. Ende der 90er hielt sich in Journalistenkreisen das Gerücht, dass der öffentlichkeitsscheue Entwickler der legendären C64-/Amiga-Rennspiele **Revs** und **Stunt Car Racer** nur eine Kunstfigur sei. Dann saß er mir im Februar 2002 bei einem Interview gegenüber, ein stämmiger Brite mit breitem Kinn und dichten Augenbrauen, und wenn man ihm eine Frage stellte, dann antwortete sein Assistent für ihn. Es ging damals um **Grand Prix 4**, den (wie noch niemand ahnte) Abschluss einer Formel-1-Erfolgseschichte, die elf Jahre zuvor begonnen hatte.

Wer Anfang der 90er als PC-Spieler aufwuchs, der betrieb sein Hobby mit der Neugierde und Ernsthaftigkeit des Experten, der alles Wichtige kennen muss, und an Microprose führte damals kein Weg vorbei. Ein paar Jahre lang schien alles, was



Monza, bei 300 km/h jagt das Feld auf die Curva del Vialone zu. Im Rückspiegel: die Konkurrenz.

diese amerikanischen Entwickler anfassten, zu Gold zu werden. Das galt besonders für die Simulationen, das Steckenpferd von Microprose, bei dem sie es zu großer Meisterschaft brachten. Nun gibt es kaum Dinge, die mich weniger interessieren als Flug-

zeugspiele oder Helikopterflüge (vielleicht mit Ausnahme von Fußball), aber natürlich habe ich **F-15 Strike Eagle 2** gespielt und bin mit **Gunship 2000** abgehoben, denn die kamen von Microprose, also waren sie Pflichtspiele. Auf die gleiche Weise kam ich 1992 zu **Formula One Grand Prix**.



»Regen«-Rennen à la F1GP: Statt Wassertropfen legen sich Grauschleier übers Bild.

Das Spiel war damals bereits ein Jahr alt, denn ursprünglich erschien es auf dem Amiga. Die PC-Umsetzung kam – das mag den einen oder anderen, der heute über verzögerte Konsolenumsetzungen seufzt, trösten – mit einem Jahr Verspätung. Und dann fehlte auch noch der Mehrspielermodus! Nicht, dass mich das interessiert hätte, aber das Handbuch widmete ihm nichtsdestotrotz eine ausführliche Beschreibung. 1993 reichte Microprose mit Patch 1.05 Modem-Unterstützung nach. 140 DM kostete **Formula One Grand Prix** im Karstadt, aus der schweren Packung fielen drei Disketten und ein Handbuch von 162 Seiten, das neben dem Spiel alle Kurse und die komplette Saison 1990/91 beschrieb und so Dinge klärte wie die Frage, wie Formel-1-Wagen eigentlich von Rennen zu Rennen geflogen werden. Schwere Kost, dachte ich.

Deswegen legendär

- ✦ realitätsnahe Fahrsimulation
- ✦ originalgetreu nachgebaute Grand-Prix-Strecken
- ✦ Boxenstopps und Tuning-Einstellungen
- ✦ Regenfahrten (ohne Regen ...)
- ✦ anspruchsvolle 3D-Grafik samt funktionierender Rückspiegel

hern wieder in Fahrtrichtung aus. Und weil man die Rennstrecken zwangsläufig auswendig kennen muss, um darauf konkurrenzfähig fahren zu können, legte es mir die Ideallinie auf die Fahrbahn, bis ich die Kurven im Schlaf beherrschte. So maß ich mein wachsendes Können an den sechs Fahrhilfen, die ich nach und nach deaktivierte. Es war ein erhebendes Gefühl.

Auf meinem 286er mit seinen 25 MHz lief **Formula One Grand Prix** erbärmlich, dabei hätte ich so gern die Texturen zugeschaltet; immerhin hatte die PC-Fassung dem Amiga voraus, dass sie grobe Striemen auf Asphalt und Gras legen konnte. Aber auch pur sah die Polygongrafik schlichtweg umwerfend aus, der Detailgrad war wegweisend. Die Autos wirkten echt, an den Kursen standen Kamerakräne, und selbst die Werbebanden waren da, wenn auch (Gott sei Dank) als leere Farbflächen – da soll noch einer sagen, heutzutage sei alles besser. Jeder der 16 Kurse der Saison 1990/91 war detailgenau im Spiel nachgebaut. TV-Sesselpiloten fan-

Tatsächlich war die größte Überraschung – und wohl bis heute der größte Verdienst von **Formula One Grand Prix** –, wie einfach sich die Rennen spielen ließen. Kein Zweifel, Geoff Crammonds Programm war eine knallharte Simulation, realitätsnäher als alles bisher im Genre Gesehene, die Fahrfehler gnadenlos bestrafte, Fahrzeuge um die eigene Achse wirbelte, sie bei zerstörtem Spoiler haltlos über die Strecke driften ließ und den Formel-1-Zirkus mit seinen Boxenstopps, Regeln, Flaggen, der Wagen-Telemetrie bis hin zur Übersetzung der Gänge mit großer Sorgfalt nachbildete. Veteranen jener Zeit werden sich erinnern, dass Simula-

tionen oft wie Bollwerke vor einem standen, komplizierte Regel-Dschungel, in denen man nur vorankam, wenn man sich geduldig seinen Weg bahnte. **Formula One Grand Prix** war anders: Es wollte, dass ich es spielte. Es griff mir unter die Arme, es half mir mit zuschaltbaren Funktionen, die ich noch nie gesehen hatte. Es bremste für mich, wenn ich zu rasant auf Kurven zuflog, es griff sanft in mein Steuer, richtete mich nach den unvermeidlichen Anfänger-Dre-

Jedes Streckendetail stimmt, sogar die Werbebanden sind da – als leere Flächen.

den sich hineingebeamt in die palmen- gesäumte Uferpassage von Monaco, das Motodrom des Hockenheimrings mit seinen Tribünenreihen oder die Pinheirinho in Interlagos. Ein traumhaftes Erlebnis von der Art, wie sie nur Computerspiele vermitteln können: Was man bislang lediglich als fernes Abbild kannte, erwacht virtuell zu Leben und wird erfüllt- und erfahrbar. In diesem Fall im wahrsten Sinne des Wortes. **CS**

Formula One Grand Prix Rennspiel

PUBLISHER	Microprose
ENTWICKLER	Microprose
QUELLE	Ebay (ca. 15 Euro)
SPRACHE	Englisch
MINIMUM	2,0 GHz, 1,0 GB RAM (mit DOSBox)
SO LÄUFT'S	Als DOS-Spiel läuft Formula One Grand Prix unter Windows nur mit dem kostenlosen Emulator DOSBox.



Fazit Die Mutter aller Formel-1-Simulationen.



Alle 16 **Grand-Prix-Kurse** der Saison 1990/91 sind originalgetreu im Spiel nachgebaut.