

# Grand Prix 500cc

Stand: 19.02.1998

## Spiel

Grand Prix 500cc ist eine Motorrad-Rennsportsimulation unter Windows95/Windows NT. Der Spieler schlüpft hierbei in die Rolle eines Michael Doohan oder Ralf Waldmann. Er kann zwischen einem Rennmaschine der 125er, 250er oder 500er-Klasse wählen. Die Rennen finden auf den Originalkursen der Grand Prix Saison 1997 statt.

Das Spiel startet in der Grundeinstellung 1997 (selbstverständlich kann der Spieler mit Hilfe eines Editors jederzeit die aktuellen Saisondaten anpassen) und kann über mehrere GP-Saisons nahezu endlos gespielt werden.

## Rennen

Es kann in verschiedenen Modi (Testfahrt, Rennen, Grand Prix, Weltmeisterschaft, Netzwerk, Karriere) in verschiedenen Leveln (Anfänger, Amateur, Profi) gespielt werden..

Spektakuläre Unfälle erhöhen den Eindruck des Realismus. Brennende Maschinen, ein geplatzter Motor oder blockierende Bremsen, die den Fahrer zu einer Geradeausfahrt in die Reifenstapel zwingen, verstärken das Gefühl, mitten im Renngeschehen zu sein.

Die Auswertung der Rennen erfolgt gemäß den Regeln der Fédération Internationale Motocycliste (F.I.M.).

Die Schnell-Start-Option ermöglicht den sofortigen Einstieg in ein Rennen. Der Spieler kann aber auch die folgenden Voreinstellungen ändern:

- Modus
- Level
- Fahrer
- Rennstrecke
- Realitätsgrad (Fahrhilfen, Regeln, Wetter, Gegnercharakter)

## Steuerung

Das gewählte Motorrad kann im Spiel per Tastatur, Joystick oder Gamepad äußerst realistisch gesteuert werden. Das Spiel "lebt" vom Fahrgefühl! Bei den einzelnen Motorradklassen (125, 250 oder 500 ccm Hubraum) verhält sich die Steuerung unterschiedlich. So ist die 125er handlicher als die 500er, hat hierfür aber weniger Leistung. Diese Eigenschaft spiegeln sich in der Steuerung wider, d.h. die Bewegungen des Krafrades sind abrupter, wenn der Joystick seitlich geneigt wird.

Der Spieler kann zwischen verschiedenen Fahrhilfen wählen. Dabei können folgende Vorgänge automatisiert werden, wie z.B.:

- Schaltautomatik: Die Schaltautomatik ermittelt in Abhängigkeit der momentanen Motorleistung den optimalen Schaltpunkt.
- Bremsautomatik: In Abhängigkeit vom Streckenverlauf wird die optimale Bremsstärke sowie der optimale Bremspunkt ermittelt. So wird vor jeder Kurve optimal eingebremst

und die Geschwindigkeit so reduziert, daß die Kurve mit der optimalen Geschwindigkeit gefahren werden kann.

- Unfälle: Option, um Unfälle während des Rennens für den Spieler auszuschalten.
- Seitenlage: Das Motorrad neigt sich nur so weit zur Seite, daß es nicht wegrutschen kann. Ein Überschlagen im Kiesbett ist ebenfalls unmöglich.
- Ideallinie: Die Ideallinie wird auf der Strecke sichtbar, der Spieler kann so den optimale Fahrweg erkennen und ihm folgen.

### **Darstellung**

Während des Rennens existiert die Wahl zwischen einer Cockpitansicht, einer hinteren Totale und einer dynamischen Hinterkopf Kamera.

Während des Trainings kann der Spieler zusätzlich mittels installierter Außenkameras auf der Strecke, ähnlich einer Live-Übertragung, seine Gegner beobachten.

Das Wechseln der Einstellung kann natürlich auch per Short-cut durchgeführt werden.

Die Fahrer sind in allen Bewegungsabläufen real animiert. So sind nahezu alle Bewegungen der Fahrer On-Bike realistisch darstellbar

- Drifts (Rutschen um die Kurven)
- Aufrichten des Fahrers beim Einbremsen in die Kurven
- Kurvenfahrt mit ausgestrecktem Knie, Körper- bzw. Gewichtsverlagerung (Hanging off)
- Schlingern und Pendeln des Motorrades
- Wheelies
- Burn Outs
- Spektakuläre Überschläge bei Unfällen

### **Setup / Datenaufzeichnung**

Während des Trainings werden kontinuierlich Aufzeichnungen alle 50 cm über 10 Runden der eigenen Maschine gemacht, um die Einstellungen am Motorrad im Nachhinein auswerten zu können. Aufgezeichnet werden Geschwindigkeit, Drehzahl, Motortemperatur, Beschleunigung, Reifenhaftungswerte, Gashebelstellung, Gang, Federwege, Kräfte auf Vorder- bzw. Hinterrad, Lenkeinsatz, ect. Die Werte werden auf dem Datenmonitor angezeigt und können mit der gefahren Position verglichen werden. Die Anzeige ist zudem frei skalierbar.

### **Die Gegner**

Eine ausgefeilte Gegnerlogik macht dem Spieler das Leben schwer. So gehen in die Logik die Eigenschaften der gegnerischen Piloten mit ein. Der Spieler kann im Realismus Menü über die Verteilung der Eigenschaften (real, identisch, zufällig) und die Aggressivität (aggressiv, normal, zurückhaltend) der Computerfahrer entscheiden. Die Stärke der Gegner richtet sich auch nach dem Level des Spielers. Im Anfängermodus passen die Gegner ihre Geschwindigkeit der Position des Spielers an, während sie im Profimodus hierauf keine Rücksicht nehmen.

### **Netzwerk**

Grand Prix 500cc ist für den Mehr-Spieler-Betrieb vorgesehen. Die Rechner können ohne separaten Server miteinander verbunden werden.

Vom einem Serverrechner aus wird das Spiel gestartet. Er wählt die zu fahrende Strecke, die Zahl der Runden, die gefahren werden sollen sowie die Hubraumklasse aus. Haben sich alle weiteren Spieler in das Spiel eingeloggt, gibt der Server das Rennen frei.

Im Gegensatz zum Einzelspiel können im Netzwerk drei spezielle Kurse gefahren werden, die durch eine deutlich kürzere Streckenlänge den direkten Vergleich der Rennteilnehmer erheblich unterstreicht.

### **Fahrphysik**

Um die Eigenschaften der Rennmaschinen realistisch zu simulieren, werden die verschiedenen Einflüsse auf die Fahreigenschaften in ihren physikalischen Auswirkungen berücksichtigt. Es werden folgende Werte exakt simuliert: verschiedene Reifentypen, Federungssysteme mit Dämpfungseinstellungen, Kühlung, unterschiedliche Bremssysteme, Getriebeübersetzung und Motoreneinstellung für jede Klasse.

### **Engine**

Die extrem schnelle 3D-Engine erlaubt komplexe Strecken bis zu 40.000 Polygonen und bis zu 1200 Polygonen je Motorrad, die in High Color texturiert sind. Die Darstellung verwendet verschiedenste Spezial- und Lichteffekte. So ist es z.B. möglich Lichtquellen, Environment und transparente Texturen, Staub, Fahrspuren, spektakuläre Explosionen, Rauchfahnen und vieles mehr graphisch in Szene zu setzen.

### **Systemvoraussetzungen**

Min.: Pentium 120, 16 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk, ca. 10 MB Festplatten, 3D Hardwarebeschleunigerkarte, Win95 / Windows NT, DirectX 5,

Empf.: P 200, 32 MB RAM, 3Dfx-Grafikkarte,