



Konkurrenz für die Referenz

GTR 2

GameStar-Redakteure streiten sich selten. Und noch seltener um ein Lenkrad. Anfang Mai war es dann doch so weit. Der simple Grund: Simbins dritte Edel-Raserei.



Spektakulär: Autos können bei Zusammenstößen in seltenen Fällen sogar Feuer fangen.

Rückwärts einparken, verkehrsgerechtes Wenden, Anfahren am Berg – Fahrschulstunden können je nach Lehrer ziemlich an den Nerven kratzen. Oder eine Menge Spaß machen, zumindest, wenn es um das Rennspiel **GTR 2** geht. Denn im neuesten Streich der **GTR**- und **GT Legends**-Macher gibt's

ein umfangreiches Trainingsprogramm mit 50 speziellen Aufgaben, in denen Einsteiger behutsam Strecken und Fahrzeuge kennen lernen, Profis hingegen nach und nach neue Bonusstrecken freischalten. Eine geniale Idee, und nur eine von vielen, mit denen der Entwickler Simbin nach den beiden Vor-

gängen abermals Wertungskorde brechen könnte.

Genial einfach

Wie bei den **Trackmania**-Spielen bekommen Sie in der **GTR 2**-Fahrschule Medaillen verliehen. Silber gibt's, wenn Sie den Parcours innerhalb eines bestimmten Zeitlimits absolvie-

ren, Gold hingegen nur, wenn Sie Ihren Fahrlehrer (der als Ghost mitfährt) um mindestens zwei Sekunden schlagen. Nur dann schaltet das Spiel Bonusstrecken wie etwa die kurze Variante des Nürburgrings frei. Simpel, aber genial: Eine Hilfslinie auf der Strecke zeigt anhand unterschiedlicher Farben an,



Im strömenden Regen heizen wir über den neuen Kurs in Imola. Wenn das Wetter wechselt, trocknet die Strecke unterschiedlich schnell. (1600x1200)



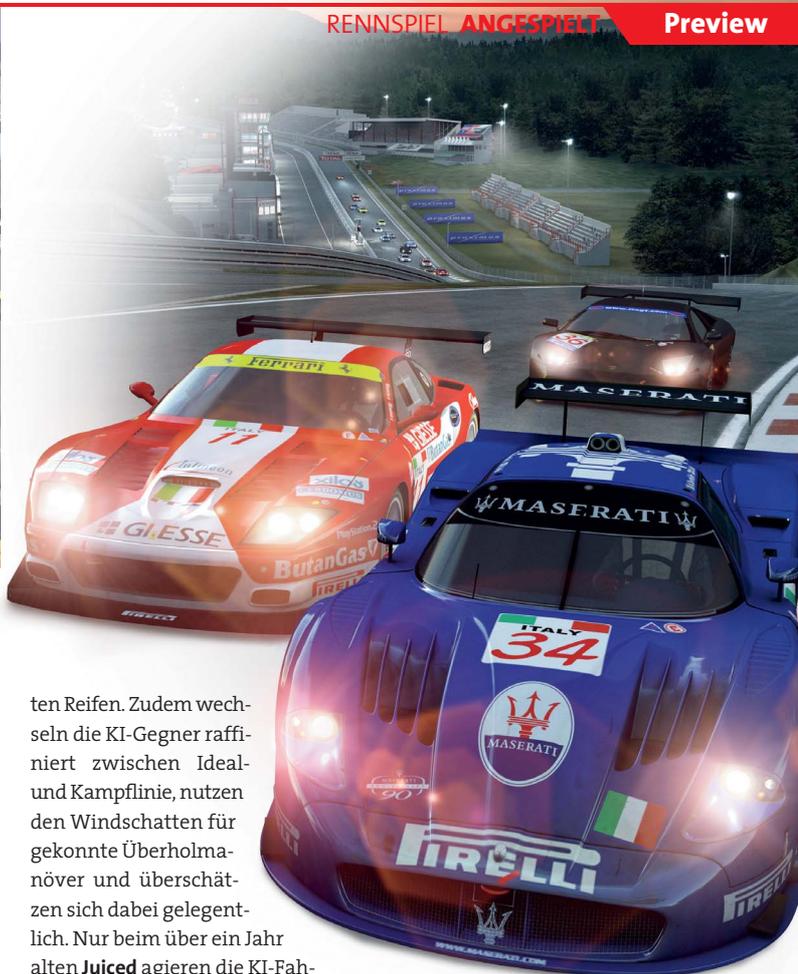
Im detaillierten 3D-Cockpit bewegt der Pilot die FüÙe beim Gasgeben oder Bremsen.

wo Sie Gas geben oder in die Eisen steigen müssen. So lernen Einsteiger ratzfatz, wie sich die Autos in Kurven oder beim Beschleunigen verhalten. Im neuen so genannten Time-Trial-Modus dürfen Sie Ihr Können dann mit Freunden auf die Probe stellen, und das auf Wunsch ohne Internet oder Netzwerk. Denn neben normalen Multiplayer-Rennen können Sie Ihre gefahrene Runde auch abspeichern und per E-Mail verschicken. Der Kumpel sieht dann bei sich anhand eines Ghosts und der aus der Fahrschule bekannten Farbmarkierung, wie Sie gefahren sind, und kann Sie seinerseits herausfordern.

Ersatzreifen gefällig?

Einer der größten Kritikpunkte an Vorgänger war das mangelhafte Schadensmodell. Das hat

Entwickler Simbin gewaltig aufgebohrt. Bei Unfällen splintern Scheiben, Blech verbiegt sich realistisch und einzelne Karosserieteile werden physikalisch korrekt über die Piste geschleudert. So kam es bei einem Rennen mehrere Meter vor uns zu einem spektakulären Zusammenstoß zweier KI-Gegner, bei dem ein Fahrzeug einen Vorderreifen verlor und dieser gegen unsere Windschutzscheibe knallte. Zwar trugen wir keinen Schaden davon, dennoch saÙ uns der Schreck tief in den Knochen – und die Freude über so viel Realismus. Auch in Sachen KI hat sich viel getan: Die Kontrahenten agieren bereits in unserer Version deutlich realistischer, lernen die aktuelle Strecke im Gegensatz zu GTR erst kennen und fahren nicht schon zu Beginn mit ideal temperier-



ten Reifen. Zudem wechseln die KI-Gegner raffiniert zwischen Ideal- und Kampflinie, nutzen den Windschatten für gekonnte Überholmanöver und überschätzen sich dabei gelegentlich. Nur beim über ein Jahr alten Juiced agieren die KI-Fahrer noch menschlicher.

Singing in the rain

In GTR 2 steckt viel Liebe zum Detail: Bremsscheiben glühen bei starker Beanspruchung, Autos spiegeln sich realistisch auf der nassen Fahrbahn. Und wenn das Wetter wechselt, trocknet die Strecke an schattigen Stellen langsamer als an sonnigen. Wie in GT Legends sitzt nun auch in GTR 2 ein komplett animierter Pilot am Steuer. Der bewegt sogar die FüÙe, je nachdem, welche Pedale Sie gerade benutzen, und neigt sich (erkennbar in der Außenansicht) in Kurven zur Seite, um der Fliehkraft entgegen zu wirken. Gut für Besitzer älterer Rechner: Trotz der neuen

Wettereffekte, aufgebohrter DirectX-9-Engine und deutlich hübscherer Autos sollen die Hardware-Voraussetzungen laut Publisher 10tacle im Vergleich zu GT Legends nicht merklich steigen. **DM**



Eine farbige Linie hilft Einsteigern in der Fahrschule.



Die 140 akkurat nachgebauten Fahrzeuge bestehen im Schnitt aus 15.000 Polygonen.

GTR 2 danielm@gamestar.de

Genre: Rennspiel Entwickler: Simbin / 10tacle
 Termin: August 2006 Status: zu 80% fertig

Daniel Matschijewsky: »Es fällt mir schwer, bei GTR 2 nicht in Begeisterungstürme auszubrechen. Immerhin wollen Sie hier eine differenzierte Meinung von mir lesen. Aber meine Güte, was für ein Spiel! Simbin verfeinert die ohnehin brillante Fahrphysik an den richtigen Stellen, lässt die KI noch lebensechter agieren und macht das Spiel für Einsteiger wie für Profis gleichermaßen interessant – das war beim Vorgänger nicht so. Ach, wäre doch nur schon August, dann müsste ich nicht mehr schwärmen, sondern dürfte endlich losrasen.«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET



► DVD:
E3-Video

