Sämtliche Auto-Cockpits hat Simbin originalgetreu und komplett in 3D nachgebaut.

Perfektes perfektionieren

GTR 2

Wir dachten: Viel besser als GTR geht es nicht. Dann spielten wir als erstes deutsches Magazin eine Preview-Version des Nachfolgers. Jetzt wissen wir: Es geht viel besser!

Einer der modernsten Formel-1-Kurse, faszinierendes Wüstenpanorama, das Weltfinale der Formel BMW: Interessiert uns alles nicht die Bohne! Klar könnten wir jetzt auch auf dem Bahrain International Circuit, an den wir eingeladen wurden, durch die Boxengasse schlendern, ein Autogramm von Nigel Mansell ergattern oder intellektuelle Konversationen mit den Grid-Girls führen. Aber wir bleiben viel lieber in unserem mausgrauen Betonwürfel im Infield. Denn nur hier dürfen wir eine frühe Version von **GTR 2** spielen, mit dem die Rennspielhelden von Simbin (**GTR**, **GT Legends**) im Sommer erneut die Pole Position erobern wollen.

FACTS

- 140 Autos
- 21 Strecken
- 15.000 Polygone pro Wagen
- 2 FIA-GT-Meisterschaften
- 50 Fahrschulstunden

Bis zu 36 Autos drängeln beim Massenstart.

Die Bremsscheiben glühen je nach Belastung.

Kampf der Supersportwagen

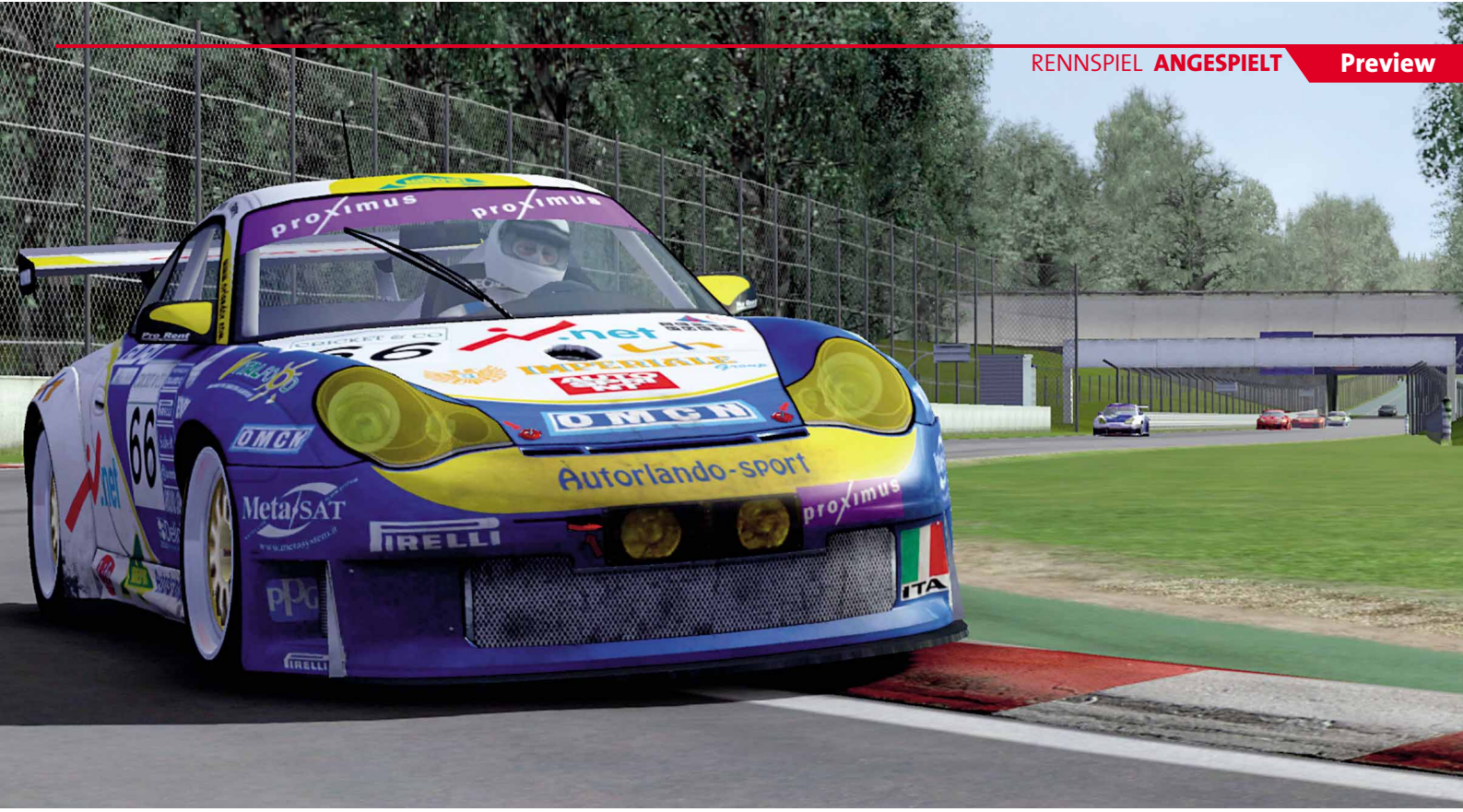
GTR 2 simuliert ebenso wie der Vorgänger die FIA-GT-Serie, quasi eine Weltmeisterschaft der Supersportwagen: Ferrari 550, Maserati MC12, Porsche 996 und Lister Storm rasen über berühmte Rennstrecken wie Monza, Silverstone, Istanbul und natürlich Bahrain. Doch Simbin will nicht nur die Saison 2005 mit sämtlichen Autos und Strecken originalgetreu simulieren, sondern liefert obendrauf noch die Meisterschaft von 2004 – insgesamt 21 Kurse und mehr als 140 Autos. Anders als im Vorgänger können Sie sämtliche lizenzierten Meisterschaften schon beim ersten Spielstart fahren, auch in den unteren Schwierigkeitsgraden. Freischalten müssen Sie nur die so genannten Challenges – kurzweilige Missionen, die Sie ähnlich wie in **GT Legends** mit besonders kniffligen Rennsituationen konfrontieren. So sollen Sie etwa zwei Runden lang die Führung vor einem deutlich schnelleren Auto verteidigen; da helfen nur perfekte Streckenkenntnis und eine kompromisslose Kampflinie. Als Belohnung winken Bonusstrecken, zum Beispiel der herrlich altmodische und ungepflegte Kurs von Emma Pergusa auf Sizilien. Wer's etwas epischer mag, bekommt ebenfalls was geboten: eine komplette Simulation des Proximus-24-Stunden-Rennen, das Jahr für Jahr mehr als 100.000 Zuschauer an die legendäre Rennstrecke von Spa lockt. Geduldige Piloten absolvieren den Langstrecken-Event in Echtzeit, dürfen aber jederzeit speichern. Hektischere Naturen können die Renndauer auf bis zu 30 Minuten runterregeln, Reifen- und Benzinverbrauch werden auf Wunsch dementsprechend skaliert.

Flutlicht und Sintflut

Moment mal: 24 Stunden? Jawohl, **GTR 2** soll wie **GT Legends** den kompletten Tag-Nacht-Zyklus simulieren, vom Sonnenaufgang bis zur Fahrt im Mondschein inklusive realistischer Wolkenbewegungen. Und falls die Wolken immer dicker werden, sollten Sie schnellstmöglich Richtung Boxengasse brettern. Denn **GTR 2** wird ein dynamisches Wettersystem spendiert bekommen. Leichter Niesel, überraschender Wolkenbruch, Nebelschwaden, Gewitter mit Extra-Wumms und Blitzen – all dies soll sich realistisch aufs Rennen auswirken. So wird die Ideallinie bei Regen noch wichtiger: Dort fahren die meisten Autos und schieben das Wasser beiseite, die Bodenhaftung ist folglich besser als auf dem übrigen Asphalt. Wie sich das spielt, konnten wir noch nicht herausfinden – die Wetter-Eskapaden fehlten in unserer Preview-Version.

Kontrollfreak

Das neue Wettersystem erhöht natürlich die Anforderungen



Ein fotorealistischer Porsche 996 brettert durch die legendären Kurven von Monza. Der Pilot lehnt sich realistisch animiert zur Kurveninnenseite, um der Fliehkraft gegenzuwirken.

ans Fahrverhalten, zumal das im Vorgänger schon an der Perfektion kratzte. Simbin programmiert vieles neu, unter anderem die komplette Reifenphysik. Die Auswirkungen merken wir erst nach längerem Probespielen: Vor allem bei niedriger Geschwindigkeit lassen sich die Autos noch besser kontrollieren, Dreher beim Herausbeschleunigen aus einer Kurve passieren uns deshalb seltener als im Vorgänger. Dank knackigeren Force-Feedback-Effekten können wir zudem Strecken-Unebenheiten und Bodenhaftung einen Tick genauer erfühlen. Auch Tastatur-Puristen sollen dank der neuen Reifenphysik Bestzeiten erzielen können. Das alles jedoch ohne Realismus-Kompromisse, jede Kleinigkeit wirkt sich spürbar aus – von der Benzinmenge im Tank über den Gummiabrieb bis zur zunehmenden Verschmutzung der Strecke. Wir hatten schlichtweg das Gefühl, in einem echten Rennauto zu sitzen. Jederzeit zuschaltbare Fahrhilfen wie ABS, Traktionskontrolle und Bremsassistent senken den Simulationsfaktor bis auf **Need for Speed**-Niveau und ermöglichen auch Führerschein-Anfängern schnelle Erfolge.

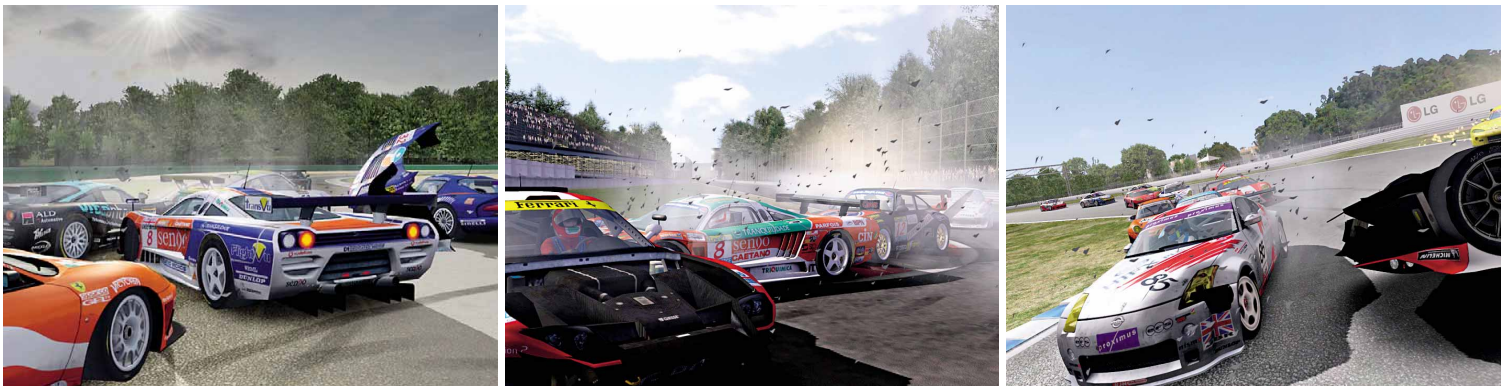
Ideal, die Linie

Apropos Führerschein: Den können Sie bald auch in **GTR 2** erwerben. In mehr als 50 Lektionen sollen Sie alles lernen, was Sie auf dem Weg zum GT-Champion benötigen. Der Theorieteil erläutert mit Illustrationen die Flaggenregeln, Bremspunkte oder das richtige Überholen. Deutlich mehr Spaß haben uns die Praxisübungen gemacht: Hier folgen Sie einem Fahrlehrer durch knifflige Schikanen oder lernen die Geheimnisse eines perfekten Starts. Der Clou: die intelligente Ideallinie. Sie zeigt nicht nur den Weg des Fahrlehrer-Autos, sondern auch Brems- und Beschleunigungspunkte. Je intensiver die Farbe, desto kräftiger tritt Ihr Mentor aufs Gas (blau) oder aufs Bremspedal (rot).

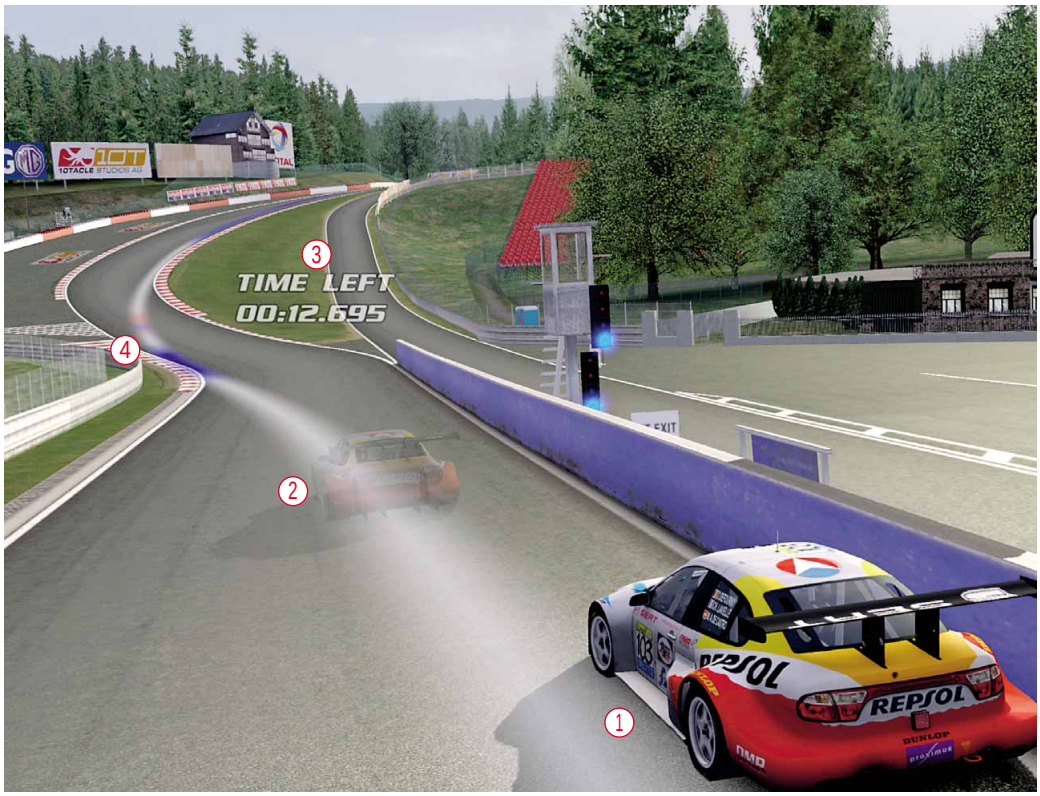
Diese Fahrlinie können Sie auch bei Trainingsrunden einsetzen. Dann illustriert ein Geisterauto Ihre Bestzeit. So erkennen Sie spielerisch, wo Sie sich verbremst oder zu früh Gas gegeben haben. Der Effekt: In keiner anderen Rennsimulation haben wir Strecken so schnell gelernt wie bei unserer Probefahrt mit **GTR 2**. Übers Internet laden Sie sich das Geisterauto des Kumpels runter oder stellen Neulingen Ihre eigene Bestzeit-Fahrt zur Verfügung.

KI zum Gewöhnen

Nicht nur Sie lernen dazu, sondern auch die Computergegner – und zwar menschliches Verhalten. Wie jeder Rennfahrer aus Fleisch und Blut sollen die Kontrahenten in **GTR 2** zwei bis drei Runden benötigen, um sich an Strecken sowie Wetterverhältnisse zu gewöhnen, und fahren entsprechend vorsichtiger. Auch Reifen- und Bremsentemperatur ändern sich im Wagen der KI-Piloten genau wie bei Ihnen. Weitere wichtige Verbesserung: die Fairness. KI-Konkurrenten erkennen die Blaue Flagge, machen bei Überrundungen dementsprechend



Das optische Schadensmodell war einer der wenigen Schwachpunkte des Vorgängers. In GTR 2 fliegen Reifen, Motorhauben und Blech nun umso spektakulärer durch die Luft.



Die neue Fahrschule: Mit unserem Auto ① folgen wir dem Fahrlehrer ② durch die Eau-Rouge-Schikane von Spa. Jede Lektion müssen Sie innerhalb eines Zeitlimits ③ absolvieren. Die Ideallinie ④ zeigt, wie stark der Fahrlehrer auf Gas (blau) oder Bremse (rot) tritt.

Beim 24-Stunden-Rennen müssen Sie Ihre fahrerische Fähigkeit auch bei Dunkelheit auf der Piste beweisen.

Der Maserati MC12 ist eins der neuen Autos aus der Saison 2005, die in GTR 2 authentisch nachgestellt wird.

Platz und gehen vom Gas. Bei Überholversuchen müssen Sie sich dagegen auf noch härtere Zweikämpfe gefasst machen. Ihre Gegner bremsen vor Kurven deutlich später als im Vorgänger und wechseln auf Kampflinie, sobald Sie sich dem Heck nähern. Beim Probespiel gelangen uns Überholmanöver deshalb nur durch geschicktes Windschatten-Nutzen und riskantes Ausbremsen – bei kurzen Rennen manchmal fast schon frustrierend. Im fertigen Spiel sollen Sie die KI-Stärke jedoch stufenlos regeln können, so dass jeder die passende Herausforderung findet.

Für die Schönheiten des Bahrain International Circuit hatte Heiko kaum Augen, er musste GTR 2 spielen.

In Schönheit schrotten

Geht das Überholmanöver in die Mauer, müssen Sie mit deutlich heftigeren Konsequenzen rechnen als im Vorgänger. Dort wirkten sich Unfälle zwar fahrerisch, aber kaum optisch aus, frei nach dem Motto: »Wer den Schaden hat, braucht für den Schrott nicht zu sorgen!« Können Sie vergessen – jetzt fliegt Ihnen das Blech nach einem Crash ebenso spektakulär wie realistisch um die Ohren, von der Motorhaube über die Felge bis zum Spoiler. Aber auch während des friedlichen Rennverlaufs sieht **GTR 2** bereits atemberaubend aus: fast schon fotorealistische Autos und Strecken, dynamische Licht- und Schatteneffekte, unglaublich echt wirkender Rauch. Es sind jedoch weniger die technischen als vielmehr die atmosphärischen Details, die **GTR 2** zum bislang schönsten Rennspiel machen: Bremsscheiben glühen je nach Belastung unterschiedlich stark, jedes Auto-Cockpit haben die Entwickler originalgetreu und in 3D nachgebaut. Außerdem verspricht Simbin eine voll animierte Boxencrew, die in unserer Preview-Version allerdings noch fehlte.

Logisch, dass man sich da ausgiebig umschauen will: **GTR 2** wird wie der Vorgänger das **TrackIR**-System unterstützen, das mit einem Infrarot-Gerät Ihre Kopfbewegungen ins Spiel überträgt. Dies soll sogar erstmals in drei Dimensionen möglich sein, so dass Sie sich im virtuellen Auto auch vor- und zurücklehnen können. Übrigens hat sich ein deutscher Vertrieb für die innovative Hardware gefunden. Das Gerät können Sie endlich ohne Importhürden im Internet bestellen – allerdings zum Preis von mindestens 120 Euro. HK

ENTWICKLER-CHECK

Bislang zwei Rennspiele veröffentlicht, GameStar-Wertungen von 91 (GTR) und 92 (GT Legends) – da kennt sich jemand aus mit Motorsport. Kein Wunder: Der Schwede Henrik Roos startete mehrere Jahre lang als Rennfahrer und Team-Eigentümer in der FIA-GT-Serie, bis er 2003 Simbin gründet. Überall auf der Welt heuert er Rennspiel-Begeisterte an, ein Großteil stammt aus der sehr aktiven Modding-Community zum Klassiker F1 Challenge 99-02. Deshalb arbeiten auch 30 der 70 Simbin-Angestellten verstreut auf der ganzen Welt, das Firmen-Hauptquartier liegt in Vara (Schweden). Einziges aktuelles Projekt ist GTR 2.

GTR 2

heiko@gamestar.de

Genre: Rennspiel
Termin: Juni 2006
Entwickler: Simbin
Status: zu 70% fertig

Heiko Klinge: »GTR 2 verknüpft geschickt die Stärken des Vorgängers (Lizenz, Meisterschaften) mit denen von GT Legends (Einsteigerfreundlichkeit, Missionen). Obendrauf gibt's geniale Ideen wie die intelligente Fahrlinie und die schönste Grafik der Rennspielgeschichte. Nur ein verkorkster Multiplayer-Modus kann den Sprung an die Genrespitze noch verhindern. Ich halte das für unwahrscheinlich und prophezeie deshalb: Simbin wird auch ein drittes Mal Maßstäbe setzen!«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET

➤ DVD: Trailer

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK A167