Dynamische Lichteffekte machen das Nachtrennen in Spa besonders atmosphärisch.

Mit zugeschalteten Fahrhilfen steuert sich GT Legends fast so simpel wie ein Need for Speed.

Legenden der Leidenschaft

GT LEGENDS

Die GTR-Macher beweisen mit einer ebenso großartigen wie einsteigerfreundlichen Rennsimulation, dass Oldtimer wie Mini Cooper oder Ford Capri noch längst nicht zum alten Eisen gehören.

FACTS

- 11 Strecken
- 23 Kursvarianten
- 28 Auto-Modelle
- 23 Karriere-Meisterschaften

Ein Falcon überflügelt die Cobra, wird jedoch kurz darauf vom Pantera gefressen, und der Mustang galoppiert allen davon. Nein, wir befinden uns nicht im Zoo, sondern auf der Rennstrecke – mit Autos, bei denen allein die Namen schon mehr Stil haben als die neuzeitlichen VW Jettas und Opel Corsas. Aber die müssen hier ohnehin draußen bleiben. Denn **GT Legends** von Simbin (**GTR**) simuliert originalgetreu die Rennserien »FIA TC 65«, »FIA GTC 65« und »FIA GTC 75«. In diesen Meisterschaften fahren Tourenwagen der Baujahre 65 und 75 auf den aktuellen Kursen von Spa, Dijon oder Zolder. In der Realität spielen die GT-Legenden im Vergleich zu Formel 1 und DTM nur eine unbeachtete Nebenrolle, doch auf dem PC werden sie gleich beim ersten Start zum Publikumsliebling.

Lern-Kurven

Bevor Sie in den lizenzierten FIA-Meisterschaften an die Startlinie rollen dürfen, müssen Sie im Karrieremodus Ihr fahrerisches Talent beweisen. Nach und nach absolvieren Sie 23 Meisterschaften, schalten so neue Strecken frei und vergrößern mit dem verdienten Preisgeld Ihren Oldtimer-Fuhrpark. **GT Legends** stellt dabei sicher, dass sowohl Führerschein-Anfänger als auch Rennspielprofis von Beginn an gefordert werden. Der Trick ist so einfach wie genial: Vor dem Start jeder Meisterschaft wählen Sie einen von fünf Schwierigkeitsgraden. »Anfänger« fahren mit sämtlichen Fahrhilfen und deaktiviertem Schadensmodell, »Profis« verzichten auf Hilfe und müssen sich zusätzlich mit besonders hartnäckigen KI-Gegnern herumschlagen. Die Schwierigkeitsgrade bestimmen jedoch nicht nur die Herausforderung, sondern auch die Höhe des Preisgelds. So können sich Rennspielexperten in Windeseile einen Porsche 911 erfahren – und Einsteiger bekommen das PS-Monster erst dann, wenn sie es auch wirklich beherrschen können. Frustmomente wie in **GTR** bleiben deshalb die absolute Ausnahme, zumal Sie auch mitten im Rennen jederzeit speichern dürfen.

Mini schlägt Groß

Auch die abwechslungsreichen Meisterschaften stellen sich ganz in den Dienst der sanften Lernkurve: In »Drift Kings« üben Sie das kontrollierte Schlittern mit dem Lotus Cortina oder dem Alfa Romeo GTA. Im Duell »David gegen Goliath« fahren Sie mit einem Kleinwagen der großmotorigen Konkurrenz davon, den schikanenreichen Kursen sei Dank. Einziger kleiner Kar-

Keine Muße, um den Sonnenuntergang zu genießen: Die Zielkurve auf dem Nürburgring erfordert unsere volle Konzentration – zumal wir im schwer beherrschbaren De Tomaso Pantera sitzen.

riere-Kritikpunkt: Es vergehen zwar Wochen, bis Sie die elf grashalmgenau nachgebauten Originalstrecken wirklich beherrschen – im Umfangsvergleich mit **DTM Race Driver 2** (43 Kurse) zieht **GT Legends** dennoch eindeutig den Kürzeren. Die Entwickler von Simbin haben uns allerdings bereits versprochen, weiteres Asphalt-Material per Patch nachzuliefern. Ganz oben auf der GameStar-Wunschliste: die legendäre Nordschleife des Nürburgrings.

Gefühls-Kurbelei

Vergessen Sie Pretty Woman und Kuschelrock: Wenn etwas wirklich für ganz große Gefühle sorgt, dann ist das **GT Legends**. Ein Force-Feedback-Lenkrad vorausgesetzt, spüren Sie nicht nur Bodenwellen und Blechkontakt hautnah, sondern auch Reifengrip und sogar Fliehkräfte. Die schon in **GTR** unfassbar realistische Fahrphysik hat Simbin für **GT Legends** weiter perfektioniert, vor allem das Fahren im Windschatten wirkt noch einen Tick glaubwürdiger. Einsteiger freuen sich über die optimal voreingestellten Wagensetups und drei Schieberegler für Übersetzung, Federung und Unter-/Übersteuern. Profis justieren zentimetergenau den Querstabilisator oder die Fahrwerkshöhe. Wie schon der Vorgänger unterstützt auch **GT Legends** das separat erhältliche, rund 80

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

1 Bei Rennen mit vielen Wagen verringern Sie als Erstes die »Details Fremdfahrzeuge«.

2 Mit dem Ausschalten der »Detaillierten Räder« und der »Detaillierten Wagen« gewinnen sie ein paar Frames, ohne dass die Grafik sichtbar schlechter wird.

3 Nachtfahrten sind sehr CPU-intensiv. Schalten Sie hier die »Scheinwerfereffekte« aus, um die Performance zu verbessern.

CHECKLISTE

- 1,8 GByte Speicherplatz
- min. 512 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

FG

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Rad. 9500/ 9600/X600	Geforce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600 / GT	Radeon X800/X850	Geforce 6800
512 MBYTE	1,4 GHz	800x600[1]									
		1024x768[2]									
	2,2 GHz	1024x768[2]									
		1280x1024[3]									
	3,0 GHz	1280x960[3]									
		1600x1200[4]									
1024 MBYTE	1,4 GHz	800x600[1]									
		1024x768[2]									
	2,2 GHz	1024x768[2]									
		1280x1024[3]									
	3,0 GHz	1280x960[3]									
		1600x1200[4]									

1) Minimale Details 2) Mittlere Details 3) Hohe Details 4) Maximale Details

nicht möglich | stark ruckelnd | mäßig ruckelnd, spielbar | perfekt spielbar

DER KARRIEREMODUS

Im Karrieremenü wählen Sie zwischen mehreren abwechslungsreichen Meisterschaften, für die Sie bereits das entsprechende Auto besitzen. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad erhalten Sie für Top-3-Platzierungen mehr oder weniger Preisgeld.

Neue Oldtimer kaufen Sie im Händler-Schauraum, hier können Sie die Autos auch Probe fahren. Fies, aber motivierend: Besonders seltene Schmuckstücke wie dieser Ford GT 40 sind unverkäuflich, diese schalten Sie erst mit Meisterschaftssiegen frei.

MICHAEL TRIER michael@gamestar.de

Ich muss besser werden! Weil dieses Spiel sooo gut ist! Und ich so schlecht. Jedenfalls kommt es mir so vor. Denn verzichte ich auf die kleinen Mogeleien der Amateurpiloten wie Brems-, Lenk- und andere Hilfen, habe ich gegen die Computergegner keine Chance. Zum Glück kann ich den Schwierigkeitsgrad genau so feinstimmig an meine Fähigkeiten anpassen, wie die fantastische Optik auf meinen Rechner. Raus jetzt. Tür zu. Ich muss fahren, fahren, fahren. Denn ich muss besser werden…

»Motivations-Monster«

HEIKO KLINGE heiko@gamestar.de

Ungelogen: Nach jeder Partie GT Legends reiße ich meine Bürofenster auf – schließlich muss ich den Benzingestank vertreiben. Ja, GT Legends macht vielleicht ein bisschen verrückt. Aber zu meiner Verteidigung: Noch nie war die Illusion so groß, sich tatsächlich in einem echten Rennauto zu befinden. Es fühlt sich einfach alles so unglaublich echt an, angefangen bei der brillanten Fahrphysik bis hin zu den Original-Motorensounds und den fast schon fotorealistischen Strecken.

Anders als bei GTR haben auch Rennspiel-Einsteiger keine Ausreden mehr, sich dieses Meisterwerk entgehen zu lassen. Mit aktivierten Fahrhilfen fährt sich GT Legends genauso unkompliziert wie jedes Need for Speed, der Karrieremodus motiviert mit schnellen Erfolgen. Ich bleibe jedenfalls mindestens so lange »verrückt«, bis auch der letzte Oldtimer in meiner Garage steht!

»Verrückt nach diesem Spiel«

Vergleich von Foto (linke Bildhälfte) und Spiel (rechts): Die Entwickler haben jedes Auto bis hin zum kleinsten Aufkleber originalgetreu nachgebaut.

tisch eine Spur zu biedere Schadensmodell stört ab und an die »Ich sitze tatsächlich in einem Rennwagen«-Illusion. Zwar gibt's umherfliegende Einzelteile und je nach Schwierigkeitsgrad spürbare Auswirkungen aufs Fahrverhalten, die Autos in **Colin McRae Rally 05** lassen sich jedoch wesentlich detaillierter in ihre Einzelteile zerlegen.

Unfälle passieren in **GT Legends** ohnehin nur relativ selten. Denn die enorm cleveren KI-Gegner fahren zwar angriffslustig und nutzen konsequent den Windschatten, weichen jedoch selbst bei überraschenden Fahrfehlern des Vordermanns noch geschickt aus. Allerdings hat Simbin ein wenig beim Balancing geschlafen: Auf der dritten Schwierigkeitsstufe fuhren wir der Konkurrenz im Rennen zwar problemlos davon, im Qualifying mussten wir aber selbst um mittlere Platzierungen hart kämpfen.

Poliertes Altmetall

Obwohl Lotus Elise, Porsche 906 und Shelby Cobra mindestens 30 Jahre mehr auf der Haube haben als die **GTR**-Tourenwagen, sehen sie noch mal eine Ecke moderner aus. Die neue Grafik-Engine zaubert mit DirectX-9-Shadern, Bump- und Normal Mapping fast schon fotorealistische Autos und Strecken auf den Monitor. Optisches Highlight ist aber eindeutig der dynamische Tag- und Nachtwechsel mit seinen fantastischen Lichteffekten. Diese Grafikpracht verlangt ihren Preis: Zum einen hat **GT Legends** einen deutlich größeren Hardware-Hunger als der Vorgänger, zum anderen beherrscht die neue Engine keine Wettereffekte mehr – Regenrennen fallen deshalb ins Wasser. HK

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J93

Euro teure TrackIR-Infrarot-System (➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J78), mit dem Sie sich völlig frei in den virtuellen Cockpits umsehen können. Einzig das op-

Beim Crash verlieren beide Beteiligte ihr Schweinwerferglas.

GT LEGENDS RENNSPIEL

PUBLISHER	10tacle / Simbin	RELEASE (D)	6.10.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 32 S. Handbuch	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

1 2 3 **4 5 6 7** 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT GTR (92, 12/04) Ebenso brillanter Vorgänger mit aktuellen GT-Autos.
DTM Race Driver 2 (86, 06/04) Schlechtere Fahrphysik, aber mehr Abwechslung.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
☐ Geforce 2/4 MX	■ GF FX 5800/5900	1,4 GHz Intel	2,2 GHz Intel	3,0 GHz Intel
■ Radeon 9000	■ Radeon 9700/9800	XP 1500+ AMD	XP 2100+ AMD	XP 3000+ AMD
■ Geforce 4 Ti	■ Geforce 6600/GT	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
■ Rad. 9500/9600	■ Radeon X800/X850	1,8 GByte Festpl.	1,8 GByte Festpl.	1,8 GByte Festpl.
■ Radeon X600	■ Geforce 6800		FF-Lenkrad	FF-Lenkrad

LAUTSPRECHER ■ Stereo ■ 2 vorne, 2 hinten ■ 5.1 ☐ 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Komfortable Online-, LAN- und Direct-IP-Unterstützung, Rennen für bis zu 16 Spieler.
MODI Einzelrennen

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ Automodelle ⊕ Lichteffekte ⊖ kaum Physik-Effekte	9 / 10
SOUND	⊕ Original-Motorensounds ⊖ belanglose Musik	9 / 10
BALANCE	⊕ Rennen jederzeit speicherbar ⊖ hartes Qualifying	8 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ Tag- & Nachtwechsel ⊕ Schadensmodell ⊖ immer trocken	8 / 10
BEDIENUNG	⊕ hochpräzise Lenkradsteuerung ⊕ vielseitig konfigurierbar	10 / 10
UMFANG	⊕ motivierende Karriere ⊕ 95 Autos ⊖ 11 Strecken	8 / 10
FAHRVERHALTEN	⊕ unfassbar realistisch ⊕ immer nachvollziehbar	10 / 10
KI	⊕ nutzt Windschatten ⊕ umgeht Unfälle ⊕ wechselt Linie	10 / 10
TUNING	⊕ schraubengenau für Profis ⊕ voreingestellt für Einsteiger	10 / 10
STRECKENDESIGN	⊕ GPS-vermessene Originalkurse ⊕ selbst Curbs sind 3D-Objekte	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 50 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

FAZIT: FASZINIEREND REALISTISCHE OLDTIMER-SIMULATION.

92 SPIELSPASS

➤ DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK J63