

Bitte mit Gefühl

Total Immersion Racing



Schluss mit Rundkurs-Robotern: Dieses Rennspiel simuliert die Emotionen der computergesteuerten Fahrer. Wir haben deren Nervenköstüm auf die Probe gestellt.



Auf CD/DVD:
Video-Special



www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Das Problem kennen wir alle: Computergegner werden zwar immer schlauer, doch Menschen können sich viel schöner ärgern. Wer in einem Rennspiel den besten Kumpel kurz vor dem Ziel von der Piste drängt, freut sich diebisch, wenn der sein Gamepad in die Ecke pfeffert. Genau diesen Schadenfreude-Effekt will **Total Immersion Racing** von Empire Interactive provozieren. Alle Computerpiloten reagieren auf den Spieler: Hängen Sie einem Gegner vehement am Auspuff, wird er nervös. Rammen Sie einen Wagen, wird dessen Fahrer sauer.

Wir haben eine erste Vorabversion Probe gefahren und uns mit vielen Kontrahenten mächtig angelegt. Die reagierten mit Remplern, blockierten uns oder flogen von der Strecke.

Tolle Typen, diese Prototypen

In der Garage stehen 18 stark motorisierte Fahrzeuge, die teilweise erst durch Rennerfolge freigeschaltet werden. Im Aufgebot befindet sich die Einstiegsklasse mit dem BMW M3 GTR oder dem Audi TT-R. Schon deutlich schneller: die GTS-Flitzer wie die Viper GTS-R. Doch erst die Prototypen der Le-Mans-Serie fordern echte Piloten wirklich. Selbst der Audi R8, der dreimal in Folge die 24 Stunden von Le Mans gewann, wartet auf Sie. Die Vehikel steuern sich dank unterschiedlicher PS-Leistung und Bauweise sehr individuell – eigene Setups verstärken zusätzlich den Realismus. Mit einer beinharten Simulation hat **Total Immersion Racing** aber

wenig zu tun, dazu bleibt das Fahrverhalten zu oberflächlich. Kontrollierte Drifts und Rennmanöver sind aber ähnlich wie in **TOCA 2** oder **DTM Race Driver** ohne weiteres möglich.

Berg- und Talfahrt

Auch bei den Strecken erlaubten sich die Entwickler von Razorworks künstlerische Freiheiten. Neben ordentlich nachgebauten Originalkursen wie Hockenheim, Monza oder Silverstone sorgen frei erfundene Parcours für mehr Abwechslung. Dadurch dürfen Sie zum Beispiel auf wesentlich hügeligeren Strecken rasen, als das in Wirklichkeit der Fall ist. Fahrer und Rennteams entspringen ebenfalls der Designer-Fantasie, erinnern aber an reale Vorbilder. Die Fahrzeuge sind allesamt lizen-

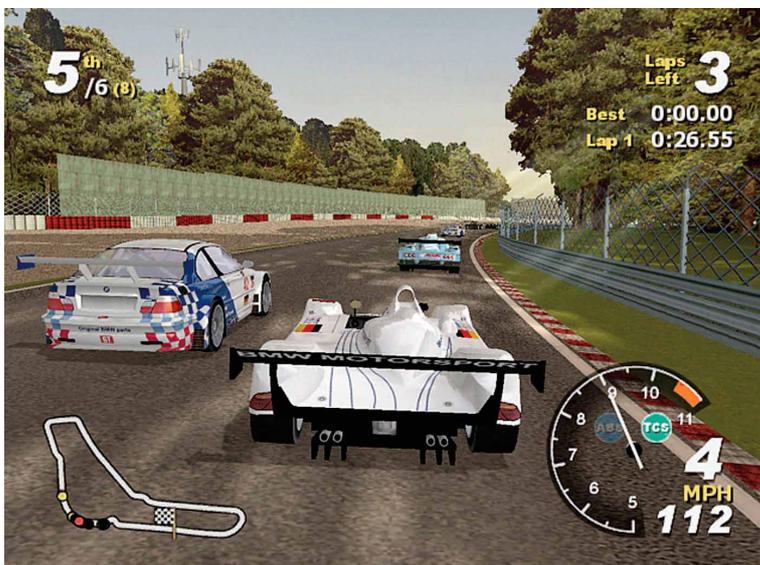


Diese erfundene Strecke in Österreich ist besonders hügelig und der Fahrer vor uns extrem wütend.

ziert und mit den entsprechenden Werbeaufklebern versehen.

Rot vor Wut

Einzelrennen dienen hauptsächlich als Vorbereitung auf die Karriere. Die beginnt der Spieler bei einem kleinen Team. Nach guten Erfolgen bieten andere Rennstall-Leiter per Menübildschirm Plätze in ihren Kadmern an. Aber auch die KI-kon-



Wer mit der tiefen Cockpitperspektive zu wenig sieht, jagt in der schicken Außenansicht WM-Punkte.



Nach dem Rennen analysieren Sie Ihre Leistung in der Wiederholung.



An Bord eines offenen Prototypen beobachten wir in Hockenheim, was die Konkurrenz von uns hält. Der Fahrer mit dem gelben Dreieck und den roten Ausrufezeichen ist offensichtlich sauer auf uns. (1600x1200)

trollierten Piloten suchen ständig nach besseren Autos und Arbeitgebern. Alle Fahrer haben eine eigene Persönlichkeit, die man als Spieler schnell auf der Strecke kennen lernt. Da gibt es die aggressiven Draufgänger, die Gegner gnadenlos ausbremsen. Oder die vorsichtigen Sicherheitsfahrer, die vor allem heil ankommen wollen.

Per Tastendruck blendet man während der Fahrt ein, wie die anderen Fahrer zu einem stehen. Ein grünes Dreieck steht für ein neutrales Verhältnis. Gelb signalisiert, dass der andere Sie nicht besonders schätzt. Und bei Rot sollten Sie Ihrem Gegner aus dem Weg fahren – was leichter gesagt als getan ist. Denn das Gedächtnis der Piloten funktioniert gut, die Rachegefühle halten lange an.

Lebendige Rennen

Wir machen die Probe aufs Exempel und starten eine Karriere. Schon nach zwei Rennen wird klar, welche Gegner uns brav aus dem Weg gehen und welche mit unserem Vorpreschen wenig einverstanden sind.

Einzelne Fahrer reagieren mit zu späten Bremsmanövern auf unsere Überholversuche. Andere wollen um jeden Preis vor uns bleiben, heizen zu schnell in die



In der Le-Mans-Serie wird auch nachts gefahren – bei schlechterer Sicht.

Biegung – und drehen sich wie ein Brummkreisel in die Wiese. Manchmal werden wir regelrecht von der Strecke abgedrängt, wenn wir den jeweiligen Fahrer zu oft angerempelt haben. Das macht jeden Rennverlauf so unvorhersehbar, wie man es sonst nur von menschlichen Mitspielern kennt.

Kompromisslösung

Total Immersion Racing merkt man an, dass es auch auf Konsolen erscheint und daher Kom-

promisse bei der Bedienung eingehet: Die Menüs dirigieren wir wenig elegant mit der Tastatur statt mit Maus, an der Steuerung per Lenkrad gibt es dagegen nichts zu meckern. Das Setup der Rennwagen geschieht auf Wunsch mit Hilfe eines virtuellen Mechanikers. Sie wählen dann zum Beispiel »mehr Top-Speed«, und alle Einstellungen werden automatisch angepasst. Wer sich davon unterfordert fühlt, verstellt den Radsturz und die Flügelwinkel selbst. Grafisch zeigt sich das Spiel grundsätzlich: Die Entwickler liefern detaillierte Rennwagen, gut erkennbare Strecken und gelungene Effekte wie aufwirbelnden Staub. Vor allem die Cockpitansicht eignet sich gut für Rennen. **FS**

Total Immersion Racing

Genre: Rennspiel Entwickler: Empire Interactive
Termin: 31.10.2002 Ersteindruck: Sehr gut

Florian Stangl: »Endlich gibt es ein Rennspiel mit lebens-echten Computergegnern! Die Simulation von Gefühlen funktioniert erstaunlich gut, ohne aufgepfropft zu wirken. Beim Probefahren habe ich schnell vergessen, dass ich gegen KI-Piloten rase. Ein wenig grafischer Feinschliff, und ich freue mich auf den Karrierebeginn im BMW M3-GTR.«