

Ganz Tolles Rennspiel 2

GTR 2



- > 25 Fahrzeugmodelle
- > 34 Strecken
- > 40 Extra-Meisterschaften
- > 6 Spielmodi
- > 3 Schwierigkeitsgrade
- > 4 Kamera-perspektiven

Sie sind noch nie Rennen am PC gefahren? Tun Sie es jetzt! Denn durch tolle Ideen können nun auch Einsteiger das beste Fahrgefühl des Genres spüren.



Na, auch schon mal Landstraßen-Schumi gespielt? So richtig Gas gegeben auf der Hausstrecke? Und dann der Graben... Im besten Fall kommen Sie in einer solchen Situation mit dem Schreck oder einem Blechschaden davon. Wie praktisch wäre es da gewesen, einer simplen Linie auf dem Asphalt zu folgen, die dem Neuling anzeigt, wann er Gas geben kann und wann er bremsen muss. Eine Traumwelt, sagen Sie? Im wahren Leben schon,

in **GTR 2** hingegen nicht. Dort ist diese hilfreiche Linie nur eine von vielen raffinierten Neuerungen, die das Rennspiel gleichermaßen für Einsteiger wie für Profis interessant macht – und einmal mehr in Richtung Wertungsrekord katapultiert.

Mehr vom Guten

Zuerst mal ein paar beeindruckende Zahlen: **GTR 2** simuliert die FIA-GT-Meisterschaften der Jahre 2003 und 2004. Zur Auswahl stehen 25 Automodelle der GT-, NGT- und 24h-Klassen, allesamt lizenzierte Luxuskarossen von Ferrari, Porsche, Lotus oder BMW. Zählt man die Wagen aller Originalteams zusammen, kommt das Spiel gar auf 144 Boliden – im Vorgänger waren es noch 60. Die 34 Strecken (Teil 1 hatte nur zehn) wurden wie in **GT Legends** mit Hilfe detaillierter GPS-Daten bis auf den letzten Grashalm akkurat nachgebaut. Die Entwickler achteten sogar auf die unter-

POS 30/32
NEXT CAR -0:00.129
PREV CAR +0:00.275

LAP 01/ 0:17:12
BEST LAP -----
CURRENT LAP 0:32.623
SPLIT GAP -----



TRACK-IR-HEADTRACKER
GTR 2 unterstützt die TrackIR-Technologie der Firma Natural Point. Eine am Bildschirm angebrachte Infrarotkamera registriert einen reflektierenden Punkt auf einer Mütze und überträgt so Ihre Kopfbewegungen auf den virtuellen Fahrer im Spiel. Das Resultat: Sie können sich frei im Cockpit umschauen und so beim Fahren zum Beispiel Kurven besser einsehen. Das Plus an Realismus hat jedoch seinen Preis: In Deutschland kostet das Gerät stolze 170 Euro. Erhältlich ist es über die firmeneigene Webseite > WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/H20

Die fast fotorealistischen Autos stehen in Kontrast zu den detailarmen Strecken. Achten Sie auf die Spiegelungen auf dem Asphalt.



Während sich die zwei Ferrari-Fahrer erbittert bekämpfen, versuchen wir, rechts zu überholen. Links unten sehen Sie die aktivierten Fahrhilfen eingeblendet. (1600x1200)

schiedlichen Streckenverläufe der beiden Jahrgänge, etwa die seit 2004 verschärfte L'arret-de-Bus-Schikane in Spa. Viel mehr geht in Sachen Realismus also kaum, viel mehr wäre allerdings bei der Optik gegangen. Denn so fotorealistisch die Fahrzeuge aussehen, so trist ist die Streckengrafik. Klar, viel gibt es auf einem Hockenheimring oder Nürburgring nicht zu sehen, etwas weniger steril hätten die Pisten allerdings sein können – das macht das ältere **DTM Race Driver 3** besser.

Anfahren am Berg

Eine der größten und gleichzeitig besten Neuerungen in **GTR 2** ist die Fahrschule (siehe Kas-

ten). Der langweilig klingende Modus ist mehr als nur ein simples Tutorial. Denn darin warten mehr als hundert in Textform präsentierte Aufgaben darauf, von Ihnen gelöst zu werden. Das Angebot reicht von Beschleunigungs- und Bremsübungen bis hin zum Meistern von Schikanen und Flott-durch-den-Regen-pflügen – mitsamt einem Fahrlehrer, der Sie als Ghost begleitet. Der Clou: Wie in den **Trackmania**-Spielen sammeln Sie Silber- oder Goldmedaillen. Damit schalten Sie 40 zusätzliche Minimeisterschaften frei, die erste bereits nach drei absolvierten Missionen. Der Lerneffekt ist enorm: So bekommen Sie bei

ein und derselben Aufgabe zuerst ein knapperes Zeitlimit verpasst, dann beginnt es plötzlich zu regnen, bis schlussendlich sogar die nützliche Hilfslinie auf der Strecke fehlt. Ach ja, die eingangs erwähnte Linie: Die zeigt Ihnen zum einen den idealen Streckenverlauf und signalisiert zum anderen durch unterschiedliche Farben, wann Sie beschleunigen und wann Sie bremsen müssen. Im freien Übungsmodus merkt sich die Linie sogar Ihre Fahrt und zeigt Ihnen beim zweiten Durchlauf, wo Sie gebremst und wo sie beschleunigt haben. So lernen Sie ratzfatz aus Ihren Fehlern – genial! Wer alle Medaillen sammeln will, braucht trotzdem viel Geduld,

denn die beliebig wiederholbaren Missionen werden bereits recht früh knüppelhart.

Den Kreuzschlitz, bitte!

Wie in **GTR** dürfen Sie die Autos auch im zweiten Teil bis ins kleinste Detail Ihren Bedürfnissen anpassen. Wie hart soll die Federung sein? Welche Reifen kommen auf die Felgen? Wie viel Benzin soll in den Tank? Buchstäblich jede Schraube lässt sich individuell justieren. Ob das Setup etwas bringt, erfahren Sie aus detaillierten **MOTEC**-Telemetriedaten, mit denen auch die Mechaniker in den

HEIKO KLINGE heiko@gamestar.de

Erstmal das Zuckerbrot: Im Genre der Rennsimulationen setzt **GTR 2** erneut Maßstäbe – sei es bei der perfekten Fahrphysik, der dynamischen Tag-, Nacht- und Wetterwechsel oder die geniale Idee der lernfähigen Ideallinie. Jetzt die Peitsche: Im Genre der Rennspiele hat **GTR 2** nach wie vor viel Nachholbedarf. Warum gibt's keinen motivierenden Karrieremodus im Stil von **GT Legends**? Wieso trainiert mich in der Fahrschule nur ein dröges Textfenster statt ein echter Coach wie in **Richard Burns Rally**? Aber was soll's, diese Fragen habe ich spätestens dann wieder vergessen, sobald die Ampel auf Grün schaltet. Denn in **GTR 2** spiele ich ja eigentlich auch keine Rennen, ich erlebe sie!

»Perfekte Simulation, wenig Spiel«



DIE FAHRSCHULE



In der Fahrschule von **GTR 2** warten unzählige Übungen in Sachen Beschleunigung, Bremsmanöver oder Schikanenfahren. Dabei setzt Ihnen das Programm nach und nach kniffligere Aufgaben, etwa kürzere Zeitlimits, vor – der Lerneffekt ist enorm.



Je nach dem, ob Sie Silber- oder Goldmedaillen gewonnen haben, schaltet das Spiel neue Meisterschaften frei, die Sie über das Hauptmenü abrufen können. Fahrzeugklasse und Strecken sind wie bei den großen Turnieren festgelegt.



Die insgesamt 40 Meisterschaften sind zwar meist nur auf zwei bis drei Kurse beschränkt, dafür aber sehr abwechslungsreich. Der Clou: Gehen Sie mit einer Medaille vom Platz, gibt's zusätzliche Strecken als Belohnung – das motiviert.

LESER-TEST: GTR 2

Drei Leser spielten in der GameStar-Redaktion GTR 2. Hier ihre Meinungen dazu.

Würdiger Nachfolger
Entwickler Simbin hat erneut einen Rennspiel-Hit produziert. Besonders als Kenner des ersten Teils fühle ich mich in GTR 2 sofort wohl. Das finde ich gut: Die Grafik, speziell bei den fast fotorealistischen Autos, gefällt mir trotz kleinerer Schwächen ebenso gut wie die deutlich verbesserte Einsteigerfreundlichkeit. Auch die Bedienung sucht momentan ihresgleichen. Das finde ich weniger gut: Dass sich die Autos leichter steuern lassen, ist aber auch ein Fluch: Als Realismus-Fan bin ich im zweiten GTR ein wenig unterfordert.



Tobias Taub, 24 Jahre, Soldat

Ran ans Lenkrad!
Das finde ich gut: Das seit GTR nochmals verbesserte Fahrverhalten der Boliden setzt – ein gutes Lenkrad vorausgesetzt – Maßstäbe und fordert dank vielfältiger Modi Einsteiger wie Profis. Lob verdienen auch die clevere KI sowie die brachialen Soundeffekte. Für Rennsimulationsfreunde führt kein Weg an GTR 2 vorbei. Das finde ich weniger gut: Die Grafik ist insgesamt gut, mehr allerdings auch nicht. Den schicken Autos und Regeneffekten stehen die sterilen Strecken gegenüber. Das ist heutzutage für einen Klassenprimus schlicht zu wenig!



Gerd Retterath, 28 Jahre, Pädagoge

Alles beim Neuen geblieben
GTR 2 fängt spielerisch da an, wo der erste Teil aufhört. Unzählige Neuerungen finden Einzug in den zweiten Versuch, die realistischste FIA GT-Simulation auf die Beine zu stellen. Das finde ich gut: das überarbeitete Fahrverhalten, welches nun ein guter Kompromiss zwischen Beherrschbarkeit und Realismus ist. Die neuen freischaltbaren Meisterschaften und die lehrreiche Fahrschule, die teilweise selbst Profis ins Schwitzen bringt. Das finde ich weniger gut: Das weiterhin recht schlechte Schadensmodell sowie die fehlende Saison 2005.



Stefan Schlichtinger, 22 Jahre, Informatiker

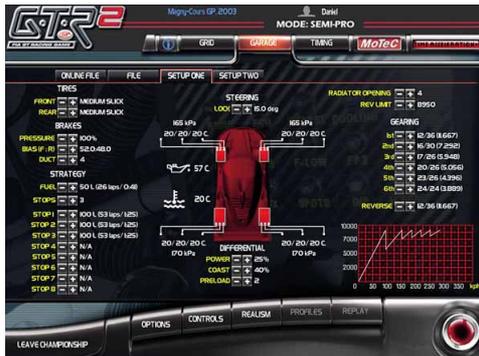
echten Werkstätten arbeiten. Wer kein angehender Kfz-Meister ist, greift auf drei sinnvoll abgestimmte Voreinstellungen zurück. Während Einsteiger mit Automatikgetriebe und deaktiviertem Schadensmodell fast wie in **Need for Speed: Most Wanted** über die Piste heizen, rasen Profis komplett ohne Fahrhilfen wie ABS oder Traktionskontrolle gegen deutlich bessere KI-Gegner. Es gibt sogar eine Einstellung für die Wahrscheinlichkeit auftretender Mängel beim Fahren. Sind Ih-

nen die Schwierigkeitsgrade dennoch zu stark abgestuft, dürfen Sie in dem vorbildlichen Menü auch selbst ran und im Pro-Modus etwa das Schadensmodell abschalten oder mit automatischem Getriebe fahren – mehr Komfort geht kaum. Die Autos in **GTR 2** lassen sich aber selbst mit allen aktivierten Realismus-Einstellungen deutlich einfacher steuern als noch im ersten Teil. Nicht-Profis wird das freuen, Hardcore-Simulationfans sind hingegen bei **rFactor** mehr gefordert.

Schadensmeldung?

Kein Rennen ohne anspruchsvolle Gegner. Selbst bei der KI können Sie das Spiel Ihren Wünschen anpassen, zum einen durch einen stufenlosen Schieberegler, zum andern durch vordefinierte Verhaltensmuster der Marke »aggressiv« bis »superzahn«. Auf der Strecke reagieren die computergesteuerten Kontrahenten hervorragend, fahren sinnvoll im gegnerischen Windschatten, nutzen Ihre Fahrfehler für gekonnte

Überholmanöver und wechseln nachvollziehbar zwischen Ideal- und Kampflinie. Allerdings beherrscht die KI die Autos unrealistisch perfekt. Im Test kam es nie vor, dass ein Gegner die Kontrolle verlor oder einen Ausflug ins Kiesbett ausbügeln musste. Die »künstliche« KI und das wie im Vorgänger recht spärliche optische Schadensmodell kosten **GTR 2** etwas Atmosphäre. Zwar verlieren Sie bei einem Unfall schon mal den Heckspoiler oder einen Vorderreifen, vom Detailgrad eines



Profis feilen wie in GTR in der Werkstatt am eigenen Auto.



Die Cockpits sind in 3D und originalgetreu nachgebaut.



Bei einer heftigen Massenkarambolage verlieren wir unseren Frontspoiler und den linken Vorderreifen. (1600x1200)



über das Internet dürfen bis zu 28 Teilnehmer gegeneinander antreten. Der Host legt im umfangreichen Optionsmenü die Regeln fest. Allerdings dürfen Sie wie schon in **GT Legends** keine zusätzlichen KI-Fahrer antreten lassen. Wenn Sie also nur eine Handvoll Kumpels für ein Turnier aufgetrieben haben, bleibt das Rennen vergleichsweise unspektakulär. **DM**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **H20**

KEIN TECHNIK-CHECK?

In GTR 2 werkelt eine nur leicht modifizierte Version der Grafikengine, die der Entwickler Simbin bereits vor einem Jahr im Quasi-Vorgänger GT Legends verwendet hat. Die damaligen Hardware-Anforderungen sind im Vergleich nicht spürbar gestiegen, weshalb wir auf einen Technik-Check verzichten. Nur bei Regen- und Nachtfahrten ruckelt das Spiel selbst auf starken Rechnern gelegentlich. Bereits mit einem PC mit 2,0-GHz-Prozessor, 512 MB Arbeitsspeicher und einer ATI Radeon 9800 oder einer Nvidia Geforce 5900 können Sie GTR 2 ansonsten flüssig spielen.

Flatout 2-Crashes ist das Programm aber weit entfernt. Immerhin wirken sich die Schäden spürbar und recht realistisch auf das Fahrverhalten aus.

It's raining, man!

Wie von Entwickler Simbin gewohnt steckt in **GTR 2** viel Liebe zum Detail: Bremsscheiben glühen unter starker Beanspruchung, der Fahrersitz lässt sich stufenlos nach vorne oder hinten verschieben, und neuerdings kümmert sich eine animierte Boxencrew um Ihren Wagen. Zudem haben Sie es bei Regen mit Aquaplaning und bei wechselndem Wetter mit unterschiedlich schnell trocknenden Streckenabschnitten zu tun. Das dynamische Wetter ist besonders in der Außenperspektive eine Augenweide. Denn sämtliche Autos werfen schicke Spiegelungen auf die nasse Fahrbahn und ziehen eine dichte Gischt hinter sich her. Ärgerlich nur, dass bei Regen selbst auf starken Rechnern die

Leistung oft kurzzeitig in den Keller geht – da muss ein Patch her. Ebenfalls merkwürdig: Der Detailverliebtheit der Entwickler zum Trotz gibt's keine Scheibenwischer. Laut Publisher 10tacle würden die die Regenhatz noch mehr zum Ruckeln bringen.

Ohrenschrützer dabei?

Fährt **GTR 2** grafisch ein wenig hinter der Konkurrenz her, gibt das Spiel in Sachen Sound Vollgas. Sämtliche Motoren, vom vergleichsweise zahmen BMW M3 GTR bis zum Lamborghini Murcielago R-GT, röhren ordnungsgemäß aus den Lautsprechern, die Effekte bei Unfällen passen gut ins Gesamtbild. Ebenfalls gelungen: der neue Boxenfunk. Ob Unfälle oder Regelverstöße, die sehr guten (englischen) Funksprüche informieren Sie über alles, was auf der Strecke passiert und bringen viel Rennatmosphäre.

Klar, dass auch wieder ein umfangreicher Multiplayer-Teil mit dabei ist. Im Netzwerk wie

GTR 2 RENNSPIEL

ENTWICKLER: Simbin (GT Legends, GS 11/05: 92 Punkte)
 PUBLISHER: 10tacle
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 40 S. Handbuch

TERMIN (D): 14.10.2006
 CA. PREIS: 40 Euro
 USK: ohne Beschränkung

CD/DVD: Video-Special

SPIELCHARAKTER

SOLOSPIELZEIT: 40 Stunden

GENRE: RENNSPIEL

LIZENZ: keine komplett

TUNING: keins umfassend

SCHADENSMOD.: keins realistisch

KARRIERE: keine ausgefeilt

FAHRVERHALT.: Arcade Simulation

Durchgehend motivierend durch freischaltbare Extras

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK **H13**

ANSPRUCH

| EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI | ERFORDERT |
|----------------------|----------------------|----------------------|--|
| 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 | <input checked="" type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input checked="" type="checkbox"/> Geduld <input checked="" type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input checked="" type="checkbox"/> Vorausplanung <input checked="" type="checkbox"/> Mikromanagement <input type="checkbox"/> Teamfähigkeit |

LERNKURVE: flach steil

SPIELMECHANIK: einfach komplex

SPIELTEMPO: langsam schnell

HILFEN: Drei Schwierigkeitsgrade, Fahrhilfen, Fahrschule

SPEICHERSYSTEM: Freies Speichern

TECHNIK

| FÜR ÄLTERE PCs | FÜR STANDARD-PCs | FÜR HIGHER-PCs | 3D-GRAFIKKARTEN |
|----------------------|----------------------|----------------------|--|
| 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 | <input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X600 / X700 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9700 / 9800 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6800 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X800 XL <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X850 XT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1900 XT <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7900 GTX |

MINIMUM: 1,4 GHz Intel XP 1400+ AMD, 512 MB RAM, 1,7 GB Festpl.

STANDARD: 2,2 GHz Intel XP 2000+ AMD, 512 MB RAM, 1,7 GB Festpl. Lenkrad

OPTIMUM: 3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD, 1,0 GB RAM, 1,7 GB Festpl. FF-Lenkrad

PROFIERT VON: Dual-Core-Prozessoren, TrackIR, Force Feedback

BILDFORMATE: 4:3 16:9 16:10 KOPISCHUTZ: Securom

TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER GUT

SPIELMODI (SPIELER): Einzelrennen (28)

SPIELTYPEN: Netzwerk, Internet

SERVERSUCHE: Intern

DEDICATED SERVER: Ja

MULTIPLAYER-SPASS: 20 Stunden

FAZIT: Viele Optionen sorgen für Abwechslung. Optionale KI-Gegner wären schön gewesen.

BEWERTUNG

| | | |
|----------------|--|-------|
| GRAFIK | <ul style="list-style-type: none"> fast fotorealistische Autos Spiegelungen auf nasser Fahrbahn Wettereffekte 3D-Cockpits detaillierte Strecken | 7/10 |
| SOUND | <ul style="list-style-type: none"> knackige Motorensounds passende Musik in den Menüs sehr gute Effekte bei Unfällen oder Ausflügen ins Kiesbett | 10/10 |
| BALANCE | <ul style="list-style-type: none"> Rennen jederzeit speicherbar drei sinnvoll abgestimmte Schwierigkeitsgrade Fahrschule wird schnell sehr schwierig | 8/10 |
| ATMOSPHÄRE | <ul style="list-style-type: none"> Original-Lizenzen Tag- und Nachtwechsel Wetter + Boxenfunk oede Präsentation rudimentäres Schadensmodell | 8/10 |
| BEDIENUNG | <ul style="list-style-type: none"> präzise Lenkradsteuerung auch mit Tastatur und Gamepad steuerbar unzählige Optionen Menüs Force-Feedback | 10/10 |
| UMFANG | <ul style="list-style-type: none"> zwei FIA-GT-Meisterschaften 25 Autos unzählige Fahrschulaufgaben 40 Extra-Turniere kein 2005er-Jahrgang | 9/10 |
| FAHRVERHALTEN | <ul style="list-style-type: none"> intensiver geht's nicht immer nachvollziehbar Details wie Benzinmenge, Reifentemperatur wirken sich spürbar aus | 10/10 |
| KI | <ul style="list-style-type: none"> nutzt gezielt Windschatten und Fahrfehler des Gegners wechselt zwischen Ideal- und Kampflinie fährt zu perfekt | 9/10 |
| TUNING | <ul style="list-style-type: none"> umfangreiche Werkstatt für Rennprofis optionale Fahrhilfen für Einsteiger nützliche Voreinstellungen MOTEC-Analysen | 10/10 |
| STRECKENDESIGN | <ul style="list-style-type: none"> GPS-vermessene Originalkurse Unterschiede bei den Jahrgängen berücksichtigt animierte Boxencrew | 10/10 |

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: GRANDIOSE RENNSIMULATION, AUCH FÜR EINSTEIGER.

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Lassen Sie mich erst mal ein wenig quengeln. Zum Beispiel über das rudimentäre Schadensmodell. Oder über die überholte Grafikengine, die seit ihrem letzten Einsatz in GT Legends kaum besser aussieht. Doch spätestens, wenn ich über die Piste heize und mit der hervorragenden KI um Millimeter kämpfe, habe ich diese Nichtigkeiten sofort vergessen. Das Fahrgefühl ist so umwerfend, dass nur ein Rennen mit einem echten 600-PS-Ferrari mehr Spaß machen würde – und darauf kommt es doch an.

Hab' ich selbst gemacht

Vor allem der Bedienungskomfort in den Menüs sucht momentan seinesgleichen. Wenn ich will, lege ich bis ins kleinste Detail fest, wie sich mein Auto steuern soll. Klappt es nach der Schrauberei dann mit einem Sieg, freue ich mich wie ein kleines Kind. Super auch, dass durch die brillante und extrem motivierende Fahrschule nun auch Einsteiger keine Ausrede mehr haben, das Lenkrad im Schrank zu lassen. Kurzum: Besser rasen Sie momentan nirgend.



»Im Rausch der Gefühle«

