

Mach' deine Rennen!

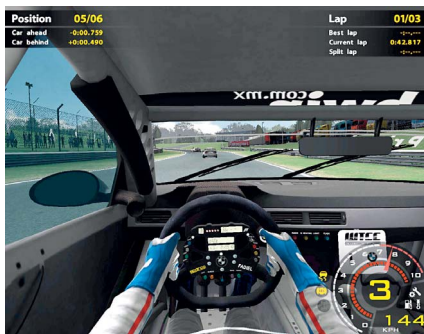
RACE

Kaum ist GTR 2 auf dem Markt, lässt der Entwickler Simbin das nächste Rennprogramm in der Spiele-Boxengasse warmlaufen.

Wir sind ein bisschen dankbar, dass der BMW 320si E90, in dem wir sitzen, nicht so viel Schub hat wie etwa ein Formel-1-Wagen. Denn wir stehen am Start der berühmtesten Strecke von Macao zum Weltlauf der WTCC (World Touring Car Championship). Kurven, nochmal Kurven und wieder Kurven warten auf uns – und zwar auf einer Piste, die teilweise so eng ist, dass man nach einem Dreher nur per Wenden in drei Zügen wieder ins Rennen kommt. Und während das Force-Feedback-Lenkrad in unseren Händen rüttelt, fragen wir uns, wieso noch niemand vor dem schwedischen Entwickler Simbin (**GTR 2**) auf



Die **Reifen** der Rennwagen sind echte 3D-Modelle.



Die **Wischer** entfernen nicht nur Regentropfen, sondern auch Schmutz von der Windschutzscheibe.



Per **Replay-Funktion** schauen wir uns unseren Schmuskurs in der ersten Kurve von Macao an.

die Idee gekommen ist, ein Rennspiel schlicht **Race** zu nennen.

Defensiv war gestern!

Start! Wir geben Gas. Noch geht das, noch ist die Strecke recht gerade. Wir nähern uns mit unserem BMW dem vorausfahrenden Seat Leon, kommen gefährlich nah an sein Heck – und der Wagen bleibt stur in der Spur. Waren die KI-Fahrer im Vorgänger **GTR 2** zumindest unter der Einstellung »Semi-Professionell« noch eher defensiv und ließen Sie gerne mal vorbeifahren, wenn Sie zu nah auffuhren, so hat sich das in **Race** geändert. Immerhin geht es hier im WTCC-typischen Wettbewerbsmodus über zwei Rennen. Und am Ende gewinnt der, der insgesamt die meisten Punkte durch gute Platzierungen holt, und nicht zwingend der, der einmal als Erster über die Ziellinie fährt.

In der ersten gefährlichen Kurve von Macao kommt es gleich zu einer Massenkarambolage. Da waren wir wohl etwas zu nassforsch. Kein Wunder, dass der Stadtkurs in China stets die letzte Strecke der Saison ist. Denn hier gehen die meisten Wagen zu Bruch.

Drei Premieren

Macao ist eine von drei Strecken, die zum ersten Mal überhaupt in einem Spiel auftauchen. Curitiba in Brasilien und Puebla in Mexiko gab es vorher auch noch nie zu befahren. Bra-

silien und Mexiko dürfen wir auch noch nicht besuchen, in unserer Preview-Version steckt neben dem Stadtkurs in China lediglich noch Brands Hatch, die ehemalige Formel-1-Piste in England. Da geht es gemächlicher, weil übersichtlicher zu, und wir können ein bisschen mit den Scheibenwischern spielen, die sich in **Race** zu jeder Zeit

aktiviert lassen. Und dann sogar nützen: Die Wedel entfernen Staub und Dreck von den Windschutzscheiben – perfekt, wenn Sie superrealistisch in der eingeschränkten Cockpit-Perspektive fahren. Aber auch aus Einsteigern soll **Race** dank allerlei Fahrhilfen und sachter Lernkurve bald einen virtuellen Profi-Rennfahrer machen. **PET**



Das **BMW-Team** auf Tuchfühlung in der ersten Kurve von Brands Hatch.

RACE

petra@gamestar.de

Genre: Rennspiel
Termin: 24. November 2006

Entwickler: Simbin / Eidos
Status: zu 80% fertig

Petra Schmitz: »Race könnte genau das richtige Rennspiel für mich werden, sind die Wagen doch nicht ganz so wahnsinnig schnell wie in GTR 2 oder gar einem Formel-1-Spiel. Es gewinnt meist der, der das beste Gefühl für die Pisten entwickelt und nicht der, der den schwersten Gasfuß hat. Und apropos Fuß: Ich darf in den Wagen richtig mit dem Fuß kuppeln, wenn ich die entsprechende Hardware habe. Das ist dann fast wie in meinem Auto – naja, fast!«

POTENZIAL SEHR GUT



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 2982

