

Bügeln mit alten Eisen

GT LEGENDS

Stilvolle Autos, fantastisches Fahrgefühl, Detailverliebtheit bis zur Radmutter: Der GTR-Nachfolger hat beste Chancen, eine Rennspiel-Legende zu werden.



Nach einer Runde **Need for Speed Underground 2** freuen oder ärgern Sie sich, je nach Ausgang des Rennens. Vielleicht haben Sie auch einen leicht erhöhten Pulsschlag. Nach einer Runde **GT Legends** laufen Ihnen Schweißperlen die Stirn hinab, Ihre Augen zucken, die Armmuskeln schmerzen, Sie sind unglaublich stolz auf das Geleistete. In **Need for Speed**

Underground 2 spielen Sie ein Rennen, in **GT Legends** erleben Sie es. Warum wir das behaupten? Weil uns Publisher 10tacle mit einer weit fortgeschrittenen Beta-Version des **GTR**-Nachfolgers besuchte und uns stundenlang Probe fahren ließ.

Summer of 65

Auffälligster Unterschied zu **GTR**: das Szenario. Die schwedischen

Entwickler von Simbin sicherten sich die Lizenzen für die »FIA GTC 65« und die »FIA GTC 76«. In diesen Meisterschaften fahren Tourenwagen der Baujahre 65 und 76 auf den aktuellen Rennkursen von Hockenheim, Spa oder Dijon. Sie bügeln deshalb zwar auch über den Nürburgring, nicht jedoch über die legendäre Nord-schleife, die seit Mitte der 70er nicht mehr Teil des GP-Kurses ist.

Vorteil der »modernen« Lizenz: Wie schon in **GTR** kann Simbin jedes der 90 geplanten Autos bis zur kleinsten Schraube originalgetreu nachbauen und Motorgeräusche vor Ort aufzeichnen. »Bei einer Aufnahme-Session fuhr ein Pilot versehentlich in die Mauer, deswegen sind jetzt sogar die Unfallsounds authentisch«, verrät uns Senior Designer Rod Chong auf der E3.

Im Porsche 911 brettern wir über den Hockenheimring, animierte Pilotenhände erhöhen das Mittendrinn-Gefühl.





Originalgetreu bis zur Aufhängung: ein De Tomaso Pantera.



Dynamische Lichteffekte bringen Stimmung in Nachttrennen.



Sonnenuntergang in Spa, die Schatten werden immer länger – der neue Tag- und Nachtwechsel macht's möglich.

Karriere im Klassiker

Das Repertoire der Oldtimer reicht vom Austin Mini über Klassiker wie den Ferrari 350 bis zu Exoten vom Schläge eines De Tomaso Pantera. Wie schon in **GTR** liefert jedes Auto ein komplett anderes, unglaublich realistisches Fahrerlebnis: Der Austin Mini schiebt gemütlich über die Vorderräder, im Lotus Cortina gelingen spielend stilvolle Drifts, der Porsche 911 fordert viel Feingefühl am Gaspedal.

Damit Sie möglichst viele dieser Fahrzeuge erleben, pfeift Simbin für den spielerischen Rahmen ausnahmsweise auf Realismus und liefert in **GT Legends** einen waschechten Karrieremodus im Stil von **Juiced**: Sie absolvieren abwechslungsreiche Rennveranstaltungen,

verdienen Preisgeld und vergrößern damit nach und nach Ihren Fuhrpark. Meist benötigen Sie einen bestimmten Wagen, um an einem Rennen teilnehmen zu können. So rollen in der »Drift Challenge« ausschließlich die Heckschleudern Alfa Romeo GTA und Lotus Cortina an die Startlinie. Im Duell »David gegen Goliath« müssen Sie im Mini einen Porsche 911 bezwingen.

Volksnahe Legenden

Trotz des hohen Realismus-Anspruchs sollen Rennspiel-Neulinge deutlich schneller Erfolge feiern als in **GTR**. Die fünf Schwierigkeitsgrade regulieren nicht nur Fahrhilfen, Empfindlichkeit des Schadensmodells und Intelligenz der KI-Gegner, sondern wirken sich auch spielerisch aus. So hilft ein Autopi-

lot Einstiegers und Amateuren bei der Fahrt aus der Boxengasse. **GT Legends** erkennt automatisch angeschlossene Eingabegeräte und passt Fahrhilfen und die Sensibilität der Steuerung dementsprechend an. Beim Probispiel konnten wir die hypernervöse Corvette Stingray sowohl mit Tastatur als auch per Gamepad präzise durch die Schikanen steuern. Dennoch sollten Sie für **GT Legends** unbedingt ein Force-Feedback-Lenkrad kaufen: Dann spüren Sie jede Bodenwelle, jede Kurve ist ein anderes Erlebnis, die Armmuskeln leisten Schwerstarbeit.

Wer gerade nicht mit der Strecke kämpft, balgt sich garantiert mit den Gegnern: Die KI-Konkurrenten fahren bevorzugt im Windschatten, bremsen uns fies aus, landen bei riskanten Manövern aber auch mal im Kiesbett. Das Schadensmodell soll dabei noch detaillierter werden als in **GTR**, in un-

serer Beta-Version war es jedoch noch nicht fertig.

Es werde Licht

In Sachen Grafik dreht Simbin vor allem an der Atmosphäre: Animierte Hände erhöhen das Mittendrinnen-Gefühl in der Cockpitperspektive enorm. Dank des neuen Tag- und Nachtwechsels wirken die Ausdauerrennen eine ganze Ecke glaubwürdiger, auf Wunsch auch im bis zu 60-fachen Zeitraffer. Dynamische Lichteffekte sorgen besonders während der Nachttrennen für Stimmung auf der Strecke. Allerdings wandern ausschließlich Mond und Sonne über den Horizont, anders als in **GTR** wird es weder Regenvolken noch nasse Fahrbahnen geben. Schade, denn ansonsten kennt die Detailverliebtheit von **GT Legends** keine Grenzen. Ungelogen: Der Auspuffqualm ändert je nach Motortemperatur seine Farbe. **HK**



Gutmütiger Austin Mini, Außenperspektive, aktivierte Fahrhilfen: So feiern auch Rennspielneulinge schnelle Erfolge im Karrieremodus.

GT LEGENDS

heiko@gamestar.de

Genre: Rennspiel
Termin: 4. Quartal 2005

Entwickler: Simbin
Status: zu 80% fertig

Heiko Klinge: »Stau in meinem Büro, jeder will mal ans Lenkrad – solche Redakteursansammlungen gab's diesen Monat sonst nur bei GTA San Andreas und Battlefield 2. Ein eindeutiges Zeichen, in welcher Liga GT Legends fährt. Was für ein Realismus, was für eine Grafik, was für tolle Autos! Ich bin mir sicher: Sollte Simbin bei Balancing und Multiplayermodus keine größeren Unfälle mehr bauen, vollenden sie gerade die nächste Rennspiel-Referenz.«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET



DVD:
Video-Special



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK F101