

Simulation für Genießer



GTR

Rennfahrer gesucht: Geboten werden realistisches Fahrverhalten, menschlich wirkende KI-Gegner und viel Fahrspaß.

Die Kurve Les Combes in Spa-Francorchamps ist berüchtigt. Am Ende der Schikane müssen die Rennfahrer voll beschleunigen, um auf der folgenden kurzen Geraden die Nase vorn zu haben. Was in den meisten Rennspielen problemlos gut geht, wird in **GTR** zum Ritt auf der Kanonenkugel: Als wir mit unserem 440 PS starken Porsche GT3-RS auf Les Combes zufahren, werden wir plötzlich durchgeschüttelt – Bodenwellen, die in anderen Titeln erst gar nicht vorkommen. Der Wagen setzt rechts vorne auf, das Lenkrad zerrt dank Force Feedback nach links – und schon stehen wir neben der Strecke im Kies. So realistisch fährt sich bereits der so genannte Semi-Pro-Modus von **GTR**. Das kleine schwedische Team Simbin entwickelt mit der Rennsimulation eines der ehrgeizigsten Rennspiele seit **Grand Prix Legends**.

Brillantes Fahrverhalten

In **GTR** bestreiten Sie die Rennserien FIA GT und NGT. 68 lizenzierte Sportwagen fahren auf zehn Kursen wie Oschersleben, Monza, Magny-Cours oder Donington. Höhepunkt ist das 24-

Stunden-Rennen in Spa, bei dem 56 Autos gleichzeitig auf der Strecke sind – so viele, wie nie zuvor in einem Spiel. Das faszinierendste an **GTR** ist jedoch das Fahrverhalten, das dem Spieler mehr Feedback gibt als jede andere Rennsimulation – mit Ausnahme von **Grand Prix Legends**. Damit sich jede Bodenwelle realistisch auswirkt, haben die Entwickler neben Bauplänen und CAD-Daten Erfahrungen von GT-Piloten eingeholt. Schließlich nutzen Simbin noch die Telemetriedaten einiger Teams, um knifflige Stellen genau nachzubauen.

Diese Erfahrung kommt auch dem Fahrverhalten zugute, denn die Wagen steuern sich sehr unterschiedlich und bieten markante Eigenheiten wie zum Beispiel das giftige Ansprechen der Viper GTS-R. Wenn Sie aus der Cockpitperspektive steuern, sehen Sie die originalgetreu nachgebildeten Innenräume. Wer mehr Übersicht benötigt, wechselt den Blickwinkel: Motorhaube, Stoßstange und Verfolgerperspektive sind ebenfalls im Angebot. Damit Sie besser in Kurven einlenken können,



Große Weitsicht, detaillierte Autos und Strecken: GTR bietet realistischen Rennspaß pur.

schauen Sie auf Knopfdruck nach links oder rechts.

Echter Motorenklang

Abgerundet wird das authentische Fahrerlebnis durch den kräftigen Sound. Mal pfeift der Turbo, mal röhrt der Saugmotor in höchsten Drehzahlen. Das Zwischengas beim Herunterschalten führt zu heiserem Bellen, das wir bei der Rennspiel-Konkurrenz oft vermissen. Reifenquietschen setzen Simbin bei weitem nicht so oft ein wie andere Entwickler:

Der Gummi ist nur zu hören, wenn er es auch soll – und nicht in jeder leichten Kurve.

Für Einsteiger und Gelegenheitsfahrer gibt es einen Arcade-Modus, den wir aber noch nicht ausprobieren konnten. Die anspruchsvollen Varianten Semi-Pro und Simulation können Sie vielfältig auf Ihre Vorlieben anpassen. Ein Multiplayer-Modus soll ebenfalls in der fertigen Version enthalten sein. Originell: Ein Spieler kann dabei die Rolle des Teammanagers übernehmen und einen Fahrer mit der Analyse der Telemetriedaten unterstützen.

FS



Bei Regen steuern sich die Sportwagen noch schwieriger.



In der Verfolgerperspektive blendet GTR alle nötigen Anzeigen ein.

GTR

Genre: Rennspiel
Termin: 3. Quartal 2004
Entwickler: Simbin
Potenzial: Ausgezeichnet

Florian Stangl: »Seit Grand Prix Legends hatte ich nicht mehr so viel Spaß, einen Kurs Meter für Meter zu erobern. Hier ist jede Bodenwelle eine Herausforderung. Die KI-Fahrer agieren schon in der Preview-Version menschlich und machen Fehler.«