

Vielfalt erfahren

DTM RACE DRIVER 2

Codemasters drückt weiter aufs Gas: Colin McRae Rally 04 hat soeben das Rennspiel-Podest erklommen, da rollt schon der nächste potenzielle Straßenfeger der Engländer zur Startlinie.



Bis zur Königsklasse im Motorsport ist es ein langer, harter Weg. Selbst ein absoluter Ausnahmefahrer wie Michael Schumacher musste sich in zig Rennserien wie der Deutschen Kart Meisterschaft, Formel Ford oder Gruppe C beweisen, bevor er im Cockpit eines Formel-1-Autos sitzen durfte.

Eine ähnlich abwechslungs- und umfangreiche Karriere ist in der Rennsimulation **DTM Race Driver 2** Ihr Ziel. Sage und schreibe 33 Meisterschaften, 43 Strecken und 35 Original-Autos testen Ihr fahrerisches Talent in beinahe jeder Motorsport-Disziplin auf vier Rädern. Wie das funktioniert, haben wir mit einer weit fortgeschrittenen Beta-Version bei einem exklusiven Vor-Ort-Besuch im Codemasters-Entwicklerstudio ausprobiert. Chefdesigner Gavin Raeburn erklärte uns die vielen Verbesserungen gegenüber dem erfolgreichen Vorgänger.



Beim Dreher verlieren wir den linken Vorderreifen.

Ego-Story

DTM Race Driver versuchte sich als erstes Rennspiel an einer Hintergrundstory, allerdings nur mit mäßigem Erfolg. Die Geschichte war zu klischeehaft; der Held Ryan McCane zu unsympathisch. Zumindest das Identifikationsproblem wird **DTM Race Driver 2** elegant aus der Welt schaffen: Sämtliche Zwischen-

sequenzen der neuen Story erleben Sie aus der Ego-Perspektive. Statt wie im Vorgänger in der Spielgrafik abzulaufen, sind die geplanten rund 40 Minuten Film nun vorgerendert.

Zum Inhalt der Geschichte lässt sich Gavin nur wenig entlocken: In acht Jahren errasen Sie Ihren Aufstieg zum gefeierten Star und kämpfen gegen elf Konkurrenten um einen Platz im legendären Shark-Rennteam. Es geht um Autos, Macht und Geld – die Liebe soll dagegen diesmal keine Rolle spielen.

Colin trifft DTM

Während Ihrer Laufbahn werden Sie nahezu alle Facetten des

Rennsports erfahren. Wie in den **Colin McRae**-Spielen rasen Sie in Rallye-Autos wie Subaru Impreza oder Mitsubishi Lancer über vereiste Seen und staubige Schotterpisten. »Wir haben sogar die Spanien-Etappen aus dem zweiten Colin eingebaut«, verrät Gavin Raeburn. Deutlich geruhsamer tuckert es sich mit Oldtimern oder dicken Truck-Brummis über den Asphalt. Außerdem flitzen Sie mit aktuellen Straßen-Schönheiten wie dem James Bond-Auto Jaguar XKR durch Stadtkurse in Adelaide oder Chicago.

Höhepunkt der Karriere sind wie im Vorgänger die lizenzierten Tourenwagen-Meister-



Der spektakuläre Powerdrift beim DTM-Rennen auf dem Nürburgring kostet unserem Abt-Audi wertvolle Sekunden.



Story-Sequenzen erleben Sie aus der Ego-Perspektive.



In den Rallyes kämpfen wir mit Eis- und Schneestrecken.



Die Landrover Bowler haben die Power eines Super-Sportwagens und schlittern schöner als ein Rallye-Auto.

schaften V8 (Australien), Toca (England) und natürlich unsere DTM. Codemasters will sämtliche Autos und Strecken der Saison 2004 umsetzen. Das schließt nicht nur Audi, Opel, Mercedes und die neue Piste Adria Raceway mit ein, sondern auch das Regelwerk – inklusive Qualifikation und vorgeschriebener Boxenstopps. Die Deutsche Tourenwagen Meisterschaft dürfen Sie übrigens auch abseits der Karriere in einem separaten Spielmodus ausfahren.

Einsicht und Besserung

Die 35 Autos unterschiedlichster Bauart stellen besonders hohe Ansprüche ans Fahrverhalten, das Codemasters komplett neu entwickelt hat. »Ehrlich gesagt, war die Physik von Teil 1 nicht sonderlich gut«, gibt Gavin zu.

Die Vehikel in **DTM Race Driver 2** sollen sich vor allem deutlich realistischer steuern als im Vorgänger. Wie beim Codemasters-Kollegen **Colin McRae Rally 04** haben die Entwickler die künstliche Achse in der Fahrzeugmitte entfernt, sodass die Boliden jetzt physikalisch korrekt über alle vier Räder schieben. Das Ergebnis hat uns bei unseren Probefahrten schon außerordentlich gut gefallen.

Auch das detaillierte Schadensmodell reagiert sensibler: Kleine Schubser kosten den Seitenspiegel, fiese Rempler den Vorderreifen. Und jeder Abflug in die Mauer kann das Ende des Rennens bedeuten.

Memme oder Bleifuss

Bei bis zu 21 Autos gleichzeitig auf der Strecke gehören Mas-

senkarambolagen zum Alltag. Damit die Unfallhäufigkeit trotzdem im realistischen Rahmen bleibt, sollen die KI-Fahrer von **DTM Race Driver 2** extraviel Verkehrsunterricht bekommen. Die Gegner umkurven liegen geliebene Autos und überholen aus dem Windschatten, leisten sich aber auch Verbremser.

In Einzelrennen und Meisterschaften dürfen Sie das künstliche Hirnschmalz beliebig einstellen. Während der Karriere soll sich die Konkurrenz dagegen automatisch Ihrem Können anpassen, um Frustmomente zu vermeiden. Codemasters will Ihren elf Haupt-Widersachern um den Platz im Shark-Team sogar einen eigenen Fahrstil eintrichtern, der sich am jeweiligen Auftreten in der Story orientiert. Gavin verspricht: »Wir haben alles dabei, vom rücksichtslosen Bleifuß bis zur überängstlichen Memme.«

Nie mehr gepoppt

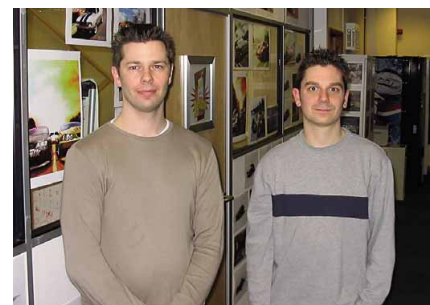
Die kurze Entwicklungszeit von nur zwölf Monaten merkt man

DTM Race Driver 2 am ehesten bei der Grafik an. Die Verbesserungen zum Vorgänger fallen erst beim zweiten Blick auf. So wollen Gavin und sein Team vor allem die unschönen Pop-Ups auf nahezu Null reduzieren und den Strecken ein paar zusätzliche Details verpassen.

Einen deutlich größeren Drift nach vorn soll der Mehrspielermodus machen: Per Netzwerk oder Internet dürfen bis zu zwölf Piloten zugleich über die Pisten brettern. Spaßige Leistungstests von der Sorte 68er Ford gegen Audi TT wird es jedoch nicht geben. HK



Auf einem Asphalt-Oval nutzen wir den Windschatten der Konkurrenz.



Chefdesigner Gavin Raeburn zeigt Heiko Klinge das Codemasters-Entwicklerstudio bei Birmingham.

DTM RACE DRIVER 2

Genre: Rennspiel
Termin: 23. April 2004

Entwickler: Codemasters
Potenzial: Ausgezeichnet

Heiko Klinge: »Ich ziehe meinen Helm vor den Designern: Aus dem, was die Engländer hier auffahren, würden andere Hersteller fünf Rennspiele basteln. Umfang und Vielfalt dieses PS-Monsters suchen im Rasergenre ihresgleichen. Da anders als beim Vorgänger anscheinend auch Fahrphysik und Story passen, könnte Colin McRaes Regentschaft nächsten Monat schon wieder vorüber sein.«



CD/DVD:
Video-Special



GAMESTAR.DE:
Screenshot-Galerie
QUICKLINK **B46**