

Ryan kommt auf Touren

DTM Race Driver

Ehrgeiz und Liebe: Auf dem Asphalt gewinnen Sie Autorennen, und jenseits der Strecke das Herz ihrer Traumfrau.



Auf CD/DVD:
Video-Special

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Stoßstange an Stoßstange schiebt sich die Tourenwagen-Blechlawine über den Hockenheimring. Mittendrin steuern wir eines der PS-Monster. Plötzlich kracht es neben uns, Motorhauben und Heckspoiler fliegen im hohen Bogen auf den Asphalt. Vor uns eine Vollbremsung, ein Drängler im Rücken, und über Funk ertönt der aufmunternde Hinweis, dass der Sieg noch möglich ist. Das ist eine ganz normale Rennsituation in Codemasters **DTM Race Driver**. Wir haben mit einer weit fortgeschrittenen Version etliche Runden gedreht, die erste Meisterschaft gewonnen

und einen Blick unter die Motorhaube des Tourenwagenspektakels geworfen.

Kindheitstrauma

Die Besonderheit von **DTM Race Driver** besteht in der engen Verknüpfung des Renngeschehens mit einer Hintergrundgeschichte. Das Intro zeigt, wie der Vater des kleinen Ryan McKane bei einem Rennunfall ums Leben kommt. 15 Jahre später eifert der Sohnmann dem Papa nach und startet seine eigene Karriere. McKanes Ziel: Er will ein Star und der beste Rennfahrer der Welt werden. Das war schon mal das ers-

te Klischee, weitere lassen nicht lange auf sich warten: Ein schmieglicher Manager mit aufgeknöpftem Polohermd, Frauengeschichten und der obligatorische ältere Bruder als Rivale sorgen für eher seichte Unterhaltung. Dass die Story auch im weiteren Verlauf nur selten über Soap-Niveau liegt, wissen wir von der bereits erschienenen PS2-Version. Trotzdem motiviert die Geschichte immer wieder zum Weiterspielen – man will halt doch gerne wissen, was als Nächstes passiert. **DTM Race Driver** präsentiert die Handlungshäppchen per Zwischensequenz in der guten Spielgrafik.



Meister aller Klassen

Nach einer Testfahrt unterschreibt McKane einen Vertrag und lenkt sein Anfangsauto, einen Lexus IS 200, durch die ersten Rennen. Je erfolgreicher er in einer Saison abschneidet, desto mehr Angebote erhält Ryan: Per E-Mail locken Teams verschiedenster Rennserien mit



In der Deutschen Tourenwagenmeisterschaft fährt Ryan mit den lizenzierten Modellen von Opel, Audi oder Mercedes um den Titel. Selbst die Werbeaufschriften entsprechen den realen Vorbildern.



Bei harten **Zusammenstößen** fliegen die Einzelteile durch die Gegend.

lukrativen Verträgen. Innerhalb der Wettbewerbe der »Super Sports Group« warten beispielsweise der Alfa GTV Cup und die Northern European Challenge darauf, gewonnen zu werden. Wenn McKane eine bestimmte Punktzahl überschreitet, qualifiziert sich der Nachwuchspilot für die »Power Racing Group«.



Die unscharf dargestellte **Umgebung** verstärkt das Geschwindigkeitsgefühl und ist PC-exklusiv.

Hier startet er etwa bei der namensgebenden Deutschen Tourenwagenmeisterschaft und den American Allstars.

Codemasters lizenzierte 13 Wettbewerbe, sodass Ryan bekannte Wagen lenkt. In der DTM sind das standesgemäß Audi TT-R, Mercedes Benz CLK oder Opel Astra V8 Coupé. Insgesamt enthält das Spiel 38 realistisch nachgebaute Strecken wie Nürburgring, Oschersleben und Norisring. Da auf den 42 polygonreichen Auto-Modellen sogar die aktuellen Lackierungen glänzen, wirkt die Rennwiederholung wie eine Fernsehübertragung.

Unfall? Schaden-Freude!

Das Fahrverhalten der Tourenwagen liegt irgendwo zwischen

Arcade-Rennspiel und Simulation. Die Renner antworten sehr direkt auf Lenkmanöver, wirken dabei aber in den Kurven etwas schwammig. Daran gewöhnt man sich jedoch recht schnell, zumal die insgesamt sehr gutmütigen Boliden nur bei extremen Aktionen bockig reagieren. Kleinere Fahrfehler korrigieren Sie meist mit Handbremse und beherzten Steuerbewegungen. Harte Spoiler-an-Spoiler-Rennen bestimmen das Bild, und aus den Duellen resultieren oft kleine Beulen. Erst bei heftigen Zusammenstößen greift jedoch das spektakuläre Schadensmodell voll, und die betroffenen Autos verteilen sich Stück für Stück auf der Fahrbahn. Die Auswirkungen auf die Fahrphysik sind eher merkwürdig: Während ein fehlender Heckspoiler die Straßenlage merklich verschlechtert, stört eine abgefallene Front (Kotflügel, Motorhaube und Stoßstange) kaum. Realistisch wäre spürbares Untersteuern sowie eine deutlich geringere Höchstgeschwindigkeit.

Schrauber-Bonus

Tuning ist zwar möglich, ändert die Fahrphysik aber ebenfalls nur moderat. Vor den Rennen verrät die Crew, mit welchen Einstellungen für Fahrwerk, Bremskraft und Stabilisatoren Sie Sekundenbruchteile schinden können. Die Bastelei erweist sich in der Praxis allerdings eher als Zugabe für Tüftler: Auch mit dem Standard-Setup werden sich die Rennen gewinnen lassen.



Die unübersichtliche **Cockpit-Perspektive** erschwert das Einschätzen von Kurven.

PC: Ein Gang höher

Codemasters will die PC-Version von **DTM Race Driver** gegenüber der Konsolenfassung erheblich verbessern. Größere Sichtweite und höhere Texturauflösung sollen zusammen mit den detaillierten Autos für ein sehr gutes grafisches Gesamtbild sorgen. Nette Idee: Bei Drehern versieht das Programm die Umgebung mit einem Unschärfefilter, was den Eindruck hoher Geschwindigkeiten gerade aus der Cockpit-Sicht verstärkt. Aus dieser Perspektive fällt eine kleine Unstimmigkeit besonders auf: Die Autos wirken im Vergleich mit Strecken, Zuschauern und Bäumen zu groß. Auch in der Außenansicht erscheint der Hockenheimring zu schmal. Schaut man sich die Rennen in der Wiederholung an, passen die Größenverhältnisse komischerweise. Da sollte Codemasters noch nachbessern.

Ebenso wünschen wir uns eine Mausunterstützung in den Menüs. Eine zusätzliche Funktion haben die britischen Entwickler versprochen: Die Startposition soll per Qualifikation ausgefahren werden. Aktuell er-

mittelt ein Zufallsgenerator die Aufstellung. Angesichts der kleinen Macken korrigieren wir unseren Ersteindruck vorsichtshalber von »Ausgezeichnet« auf »Sehr gut«. Beseitigt Codemasters diese Ungereimtheiten bis zum Release im März, wird **DTM Race Driver** aber sicher ein Rennspiel-Hit. **GV**



Im Bonusrennen fordert uns ein Gegner zum **Mini-Duell**.



Filmsequenzen erzählen die Story von **Ryan McKane** (rechts).

DTM Race Driver

Genre: Rennspiel **Entwickler:** Codemasters
Termin: März 2003 **Ersteindruck:** Sehr gut

Georg Valtin: »Trotz kleinerer Fehler gefällt mir DTM Race Driver schon sehr gut. Ich freue mich besonders auf die harten Kopf-an-Kopf-Rennen mit fordernden Computergegnern. Die dünne Story ist allerdings nicht mehr als ein netter Bonus für Hobby-Piloten.«