



Ein Rennspiel mit Geschichte

# DTM Race Driver

Ruhm und Ehre statt Meisterschaftspunkte: Die neue Codemasters-Raserei will mit einer filmreifen Story zeigen, worum es im Rennsport wirklich geht.



Auf CD/DVD:  
Video-Special

WWW

[www.gamestar.de](http://www.gamestar.de):  
zusätzliche Bilder  
in Screenshot-Galerie

## Facts

- 13 Meisterschaften
- 42 Tourenwagen
- 38 Strecken
- 5 Millionen Euro Budget

Mit einem eleganten Drift zieht der Audi TT durch die Kurve in **Oschersleben**. Die Fahrzeuge sollen sich stark im Handling unterscheiden.



Das Leben virtueller Rennfahrer kann so eintönig sein: Während echte Formel-1-Stars wie Eddie Irvine Parties feiern und ständig von schönen Frauen umgeben sind, spulen die Hobby-Piloten nur Rennen nach Rennen ab. Als Belohnung für die harte Arbeit dürfen sie Meisterschaftstabellen betrachten und ab und zu mal einer kleinen Siegerehrung beiwohnen. Die **TOCA**-Macher

von Codemasters wollen Ihnen mit **DTM Race Driver** das aufregende Pilotenleben abseits der Strecken nicht länger vorenthalten. Bei einem Vor-Ort-Besuch in der Nähe von London zeigten uns Studiochef Gavin Raeburn und Leaddesigner Pete O'Donnell filmreife Zwischensequenzen, die rund um spektakuläre Tourenwagen-Rennen eine spannende Hintergrundgeschichte erzählen.

## Vom Mini zum Mercedes CLK

Als hoffnungsvoller Nachwuchsfahrer Ryan McKane müssen Sie zunächst kleine Brötchen backen. Doch wer sich als Testpilot bewährt, kann im Verlauf seiner Karriere in gleich 13 offiziell lizenzierten Rennsport-Serien an den Start gehen. Die originalgetreue Umsetzung von britischer, australi-

scher und deutscher Tourenwagenmeisterschaft bedeutet viel Arbeit für die 58 Designer von **DTM Race Driver**. 38 internationale Rennstrecken von Hockenheim bis Las Vegas basteln sie anhand von GPS-Daten zentimetergenau nach. Ebenso sollen die 42 Autos (vom Mini bis zum Mercedes CLK) sogar beim kleinsten Werbeaufkleber den realen Vorbildern entsprechen. Auch bei der Hinter-

## Vor Ort bei Codemasters



58 Programmierer arbeiten in einem Großraumbüro bei London an DTM Race Driver.



Die Grafiker basteln an jedem Detail der 42 lizenzierten Tourenwagen.



Studiochef Gavin zeigt die erste spielbare Version. Am Fenster hängen Story-Entwürfe.

grundgeschichte hat Codemasters geklotzt statt gekleckert. Professionelle Schauspieler und die neueste Motion-Capturing-Technologie sorgen für aufwändige Zwischensequenzen.

zen. Budget für das bisher wohl ambitionierteste Projekt der Rennspiel-Geschichte: satte fünf Millionen Euro.

## Auf dem Weg zum Star

Wie Sie in Geschichte und Karriere vorankommen, hängt nur von Ihren Erfolgen auf der Strecke ab. Wer Siege am Fließband feiert, bekommt die Story-Häppchen schneller serviert, und Angebote von besseren Rennställen trudeln im virtuellen Büro ein. Allerdings soll sich die KI der Spielerstärke anpassen, sodass auch Profi-Heizer nach leichten Anfangserfolgen stärker gefordert werden. Zwischen den regulären Rennen gibt es immer spielerische Abwechslung in Form kleiner Sonderaufgaben. So bestreiten Sie Testfahrten für andere Teams oder kämpfen in einem Ausscheidungsrennen um den begehrten Platz bei einem besseren Arbeitgeber. Wer auf Karriere und Story verzichten kann, kämpft in traditioneller Rennspiel-Manier mit DTM-Stars wie Bernd Schneider und Jean Alesi um Meisterschaftspunkte.

## Darf's ein wenig Grip sein?

Eine schraubengenaue Simulation wie *Nascar Racing 2002 Season* soll *DTM Race Driver* nicht werden. So hängt Ihre Startposition einzig von der Stärke Ihres Teams ab, auf ein Qualifying verzichtet Codemasters. Sechs bis sieben Tuning-Optionen reichen aus, um das Auto aufs nächste Rennen vor-



In dieser Zwischensequenz entbrennt bei einem Interview ein handfester Bruderstreit.

zubereiten. »Der Spieler soll sich schließlich mehr auf der Strecke als in der Garage befinden«, begründet Chefdesigner Pete O'Donnel. Freunde komplexer Fahrphysik müssen jedoch kein Action-Rennspiel im Stil der *Need for Speed*-Reihe befürchten. Bei einer Probetour in London konnten wir uns überzeugen, dass Codemasters wie schon bei der *TOCA*- und der *Colin McRae*-Serie einen gesunden Mittelweg aus Realismus und Beherrschbarkeit verfolgt. Über Handling-Optionen, etwa Grip und Traktionskontrolle, passt jeder das Fahrverhalten der Tourenwagen an seine Bedürfnisse an.

## Stoßstangen-Kleber

Bei der Fahrphysik schon immer führend, mussten Codemasters-Rennspiele bisher hart um den Anschluss ans grafische Spitzenfeld kämpfen. Den hinreißenden Blechkleidern der Fahrzeuge stand grund-

sätzlich ein eher unscheinbares Strecken-outfit gegenüber. Mit *DTM Race Driver* soll dieser unausgewogene Look der Vergangenheit angehören. Audi TT und Opel Astra glänzen mit aufwändigem Schadensmodell und über 5.000 Polygonen detaillierter als je zuvor. Und auch die Kurse machen dank einer nagelneuen Grafik-Engine einen wesentlich plastischeren Eindruck als in den *TOCA*-Vorgängern.

Für die Gegner-KI hat sich Codemasters, angesichts von bis zu 20 Autos gleichzeitig auf der Strecke, besonders viel vorgenommen. Statt wie bisher nur Standard-, Überhol- und Ausweichspur zu kennen, bekommen die Computerkollegen eine waschechte Wegfindungsroutine wie in einem Echtzeit-Strategiespiel spendiert. Dadurch sollen sie Ihnen selbst bei gemeinsamen Überwindungen hartnäckig an der Stoßstange kleben. **HK**



Dieser detailgetreue Mercedes CLK besteht aus über 5.000 Polygonen.

## DTM Race Driver

Genre: Rennspiel  
Termin: 28. Juni 2002

Entwickler: Codemasters  
Ersteindruck: Ausgezeichnet

**Heiko Klinge:** »Codemasters hat einen potenziellen Superhit auf der Pfanne. Offizielle DTM-Lizenz, gewürzt mit spannender Story, abgerundet durch erstklassige Grafik und tolle Fahrphysik. Wenn die vielen erlesenen Zutaten dann auch noch harmonisieren, riecht alles nach einem echten Leckerbissen für Rennspiel-Gourmets.«