

Ein Silberstern am Horizont

# Mercedes-Benz Champions

Rennspielvergnügen ohne Grenzen: Im neuen Projekt der Nice-2-Macher gehören Baumbanden und Buschbänder der Vergangenheit an.

WWW

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

Ungeachtet: Auch wenn sich PC-Raser ohne einen einzigen Tropfen Alkohol ans Lenkrad setzen, sehen sie ihre Pistenumgebung nur mit dem Tunnelblick. Links und rechts versperren Texturwände die Sicht auf die womöglich wunderschöne Landschaft – weil der Performance-Motor sonst ins Stottern geraten würde. Die technisch aufwändige Lösung dieses Problems heißt bei Synthetic »Landscape Engine«. Im kommenden **Mercedes-Benz Champions** (Arbeitstitel), dem

neuen Spiel der Nice 2-Macher, heizen Sie nicht mehr durch »Streckenschläuche«. Bis zu sieben Quadratkilometer große Areale geben Ihnen und Ihrem Silberpfeil extra viel Raum zur freien Rennentfaltung.

## Von der A-Klasse bis zum Tourenwagen

Doch was hilft die beste Technik, wenn man sie nicht spielerisch umsetzt. Synthetic hat sich etwas Besonderes vorgenommen: Der Spieler soll die komplette Karriere eines Mercedes-

Benz-Werksfahrers erleben. Sie beginnen als mickriger Testpilot der A-Klasse und arbeiten sich bis zur Nummer eins des AMG-DTM-Teams hoch, um der Konkurrenz mit dem CLK-Tourenwagen die Rücklichter zu zeigen. Die Gütersloher Programmierer basteln an 20 Fahrzeugtypen mit insgesamt 200 Ausstattungs-Varianten. Der Fuhrpark umfasst dabei die Straßen-Serienmodelle, auch berühmte Klassiker wie den legendären Flügeltürer C-111 und die Autos der diversen Rennsport-



Zahlreiche Landschaftsobjekte wie Brücken, Tunnel und Viadukte sollen für Abwechslung sorgen.

teams. Einzig auf den aktuellen Formel-1-Boliden müssen Sie mangels Lizenz verzichten.

## Sprint oder Marathon

Um die Blechschmuckstücke so real wie möglich auf den Monitor zu transportieren, darf Synthetic auf die Original-Datensammlung der Stuttgarter »Welt-AG« zurückgreifen. Über 150 Werte haben Einfluss auf die Fahrphysik. Zum Vergleich: Beim indirekten Vorgänger **Mercedes-Benz Truck Racing** waren es »nur« 70. Damit sowohl Actionraser als auch Simulationsfans freudig durch die Landschaft kurven, soll jeder Spieler die Komplexität des Fahrmodells selbst bestimmen können. ABS, EPS, Abstandsradar und Navigationssystem bieten zusätzliche Unterstützung.

Auch die Streckenauswahl wird sich den Rennfahrerbedürfnissen anpassen. Jedes der acht geplanten Szenarien – darunter Australien, Arizona und eine Großstadt – verfügt über 40 bis 45 Kilometer Straße. Der Spieler legt seine Vorlieben fest:



Ein legendärer Silberpfeil W154, gebaut aus über 15.000 Polygonen, brettert an der malerischen Küste Australiens entlang.

Rundkurs oder Etappe, kurzer Sprint oder Marathon. Das Programm beachtet dann diese Vorgaben und die fahrerischen Möglichkeiten des verwendeten Autos für die Streckenzusammensetzung bei der nächsten Meisterschaft. Syntec will so vermeiden, dass Sie mit einer lahmen A-Klasse über elend lange Geraden tuckern.

### Neuer Grafikmaßstab

Grafisch könnte **Mercedes-Benz Champions** die Spitzenposition im Rennspiel-Genre übernehmen. Syntec verspricht, dass die Silberpfeile mit über 15.000 Polygonen über die Pisten brettern – trotz des enormen Rechenaufwands der Landscape-Engine. Diese Detailverliebtheit wird auch dem geplanten Schadensmodell zugute kommen – jeden Boliden können Sie fachmännisch am Straßenrand verformen. Ob Daimler-Chrysler-Boss Schrempp weiß, was da mit seiner Edelmarke passiert?

Wechselnde Tageszeiten und Wetterbedingungen sollen nicht nur das Fahrverhalten beeinflussen, sondern auch effektiv in Szene gesetzt werden. Die GameStar-exklusiven Screenshots auf diesen Seiten verblüffen bereits mit einer schier unglaublichen Weitsicht – vor allem, wenn man bedenkt, dass jeder Zentimeter der Landschaft tatsächlich erreichbar ist.

Trotz all der Grafikpracht testen die Gütersloher Programmierer ihr Rennspiel-Baby derzeit »nur« auf einem Pentium 800 mit Geforce-3-Karte. Bis



In Arizona versorgt eine landestypische Tankstelle den detailliert modellierten Mercedes CLK mit Kraftstoff.



Die plastische Gebirgswelt beeindruckt uns mit einer enormen Sichtweite.

zum geplanten Erscheinungstermin im Winter 2002 dürften diese Hardware-Anforderungen keine große Hürde mehr

darstellen. Dank umfangreicher Möglichkeit zur Detaileinstellung sollen allerdings auch kleinere Rechner einen Stern auf der Haube tragen können.

### Renn-Rollenspiel

Wie schon in **Nice 2** sind Sie nur rund die Hälfte der Spiel-

zeit in Rennspiel-üblichen Meisterschaften unterwegs. Um im Karriere-Modus voranzukommen, müssen Sie Zusatzaufträge für Ihren Arbeitgeber absolvieren. So springen Sie beispielsweise für einen verletzten Kollegen in die Bresche und absolvieren eine Offroad-Testfahrt mit der M-Klasse. Außerdem stehen Vergleichs-Wettkämpfe zwischen Fahrzeugtypen und Öko-Rennen (Wer kommt mit zehn Litern am weitesten?) auf dem Programm. Storyelemente und die Entwicklung von Charakterwerten wie Risikobereitschaft und Fairplay dokumentieren Ihren Karrierefortschritt und wirken sich auf die folgenden Aufträge aus. Wenn Sie im Rennen durch einen besonders rabiaten Fahrstil auffallen, wird man Sie kaum als Testfahrer einer Luxuskarosse engagieren. **HK**



Erkundungsfahrten abseits der Straße sind dank Landscape-Engine möglich.

## Mercedes Benz Champions

**Genre:** Rennspiel  
**Termin:** 4. Quartal 2002

**Entwickler:** Syntec  
**Ersteindruck:** Sehr gut

Heiko Klinge: »Wenn Syntec auch nur die Hälfte ihrer Pläne umsetzt, steht in Gütersloh ein echtes PS-Monster in der Werkstatt. Besonders Landscape-Engine und Karriere-Missionen versprechen ganz neue Rennspielerfahrungen. Ich hoffe nur, dass die Programmierer vor lauter ambitionierter Vorhaben nicht den Fahrspaß vergessen.«