



Spannender Vierkampf im **Motodrom** von Hockenheim. Im »Amateur«-Modus liefert DTM Experience eine gesunde Mischung aus Simulation und Arcade, ähnlich der Race Driver-Serie.

**⊕ Stärken**

- + originalgetreue Strecken und Autos
- + sehr gute Fahrphysik
- + motivierende Online-Ranglisten mit Ghost-Download

**⊖ Schwächen**

- ultraspröde Präsentation
- weder Wetterwechsel noch Boxenstopps
- Multiplayer-Modus wird erst im Frühjahr nachgeliefert

# DTM Experience

Die **Boxengasse** (hier in Moskau) kommt lediglich bei Durchfahrtstrafen zum Einsatz, die bei DTM-Rennen eigentlich so wichtigen Boxenstopps fehlen.



Der viel zu selten simulierte **Alpen-Kurs** von Spielberg zählt zu den absoluten Highlights im DTM-Kalender.

## Rekordverdächtig: Die GTR-Macher von Simbin schrauben in zehn Monaten ein Rennspiel zur DTM-Serie zusammen. Mit vorhersehbarem Ergebnis.

Von Heiko Klinge

Genre: **Rennspiel** Publisher: **DTM** Entwickler: **Simbin (Race On, GS 12/09: 78 Punkte)**  
Termin: **6.12.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **40 Euro**

Weitere Infos auf [GameStar.de](http://GameStar.de)

**D**ie DTM hat ein Problem: Ihr laufen die Zuschauer weg. Sowohl Besucherzahlen als auch TV-Einschaltquoten sind in der Saison 2013 um rund zehn Prozent zurückgegangen. Vor allem das jüngere Publikum interessiert sich immer weniger für den Tourenwagen-Dreikampf zwischen Mercedes, Audi und BMW. Die DTM hat eine Lösung: Ein Computerspiel muss her, um die Jugend wieder für die Motorsport-Serie zu begeistern. Also werden Anfang 2013 die Racing-Spezialisten von Simbin beauftragt, bis zum Ende der Saison ein digitales Abbild

der DTM zu programmieren. Eine logische Wahl, schließlich haben die Schweden mit der **Race**-Serie bereits die Tourenwagen-Weltmeisterschaft WTTTC mehr als ordentlich umgesetzt. Aber auch Simbin sind eben »nur« Spieleentwickler und keine Zauberer, und so liefert **DTM Experience** ziemlich genau das, was nach solch einer ultrakurzen Entwicklungszeit zu erwarten war.

Immerhin musste Simbin nicht bei Null anfangen, da sie bereits für ihr Free2Play-Experiment **RaceRoom Racing Experience** eine durchaus potente Rennspiel-Engine auf die Räder gestellt hatten. Entsprechend erbt

**DTM Experience** deren Stärken und Schwächen. Auf der Habenseite stehen bis ins letzte Cockpitdetail originalgetreu modellierte Fahrzeuge sowie ein wundervoll brachialer Motorensound, der die Nackenhaare bereits beim ersten Antippen des Gaspedals in die Senkrechte befördert. Auf der Sollseite kosten spärlich gefüllte Zuschauertribünen ebenso Atmosphäre wie die lächerlich dünnen Unfall-Geräusche oder das nur rudimentär vorhandene optische Schadensmodell. Diese Schwächen fallen dummerweise weitaus stärker ins Auge und Ohr als noch bei **RaceRoom**, weil echte DTM-Rennen nun mal vor teils mehr als 100.000 Zu-

## Wo kaufen?

DTM Experience ist ausschließlich als digitaler Download auf [www.dtm-experience.com](http://www.dtm-experience.com) erhältlich. Vor der Installation ist sowohl eine Registrierung auf der Website erforderlich als auch eine Verknüpfung mit einem Steam-Account. Unverständlich: Obwohl es derzeit noch keinen Multiplayer-Modus gibt, verlangt DTM Experience zum Spielen eine permanente Online-Verbindung.

Wer DTM Experience bis zum 31. März 2014 kauft, erhält kostenlos einen Season Pass dazu. Was dieser beinhaltet wird, ist bis auf den bereits für das Frühjahr angekündigten Multiplayer-Modus allerdings noch unklar.

schauern stattfinden und knallharten Vollkontakt-Motorsport liefern, bei dem es gefühlt in jeder zweiten Runde kracht.

Die **DTM Experience** liefert sämtliche Teams, Autos und Strecken der bereits beendeten Saison 2013 – das reduziert naturgemäß den Neuigkeitswert. Auf der anderen Seite erlaubt dieses Vorgehen den Entwicklern, alle Details wirklich originalgetreu nachzubilden. Bei den Strecken und Autos sitzt selbst die Werbung zentimetergenau am richtigen Fleck, in der Cockpit-Ansicht greifen die Rennhandschuhe des jeweiligen Fahrers ans Lenkrad. Ausgerechnet bei den spielerischen Details macht das offizielle Spiel zur DTM allerdings zu viele Kompromisse oder lässt Entscheidendes gleich ganz weg. So gibt es weder dynamisches Wetter noch Boxenstopps, bei-

## Ein Rennspiel der Kompromisse

des wichtige Spannungsfaktoren der realen Rennen. Vom Flaggen-Regelwerk werden lediglich Verwarnungen und Durchfahrtsstrafen für unerlaubtes Abkürzen umgesetzt, rüpelhafte Fahrweise bleibt dagegen ungeahndet. Da es auch kein Safety-Car gibt, haben Unfälle so bis auf den Zeitverlust und eventuelle Autoschäden keinerlei Auswirkungen auf Rennverlauf und -strategie.

Wer eine originalgetreue Umsetzung der DTM erwartet hat, wird also enttäuscht sein. Wer hingegen einfach nur eine gute Rennsimulation sucht, dürfte durchaus glücklich werden. Denn die knallharten Türan-Tür-Rängeleien mit 22 Tourenwagen auf interessanten und selten simulierten Strecken wie Moskau, Norisring oder Spielberg sind trotz der Kompromisse schlichtweg ein großer Spaß. Die stets glaubwürdige Fahrphysik vermittelt ein wunderbares Gefühl für die PS-Power und den enormen Anpressdruck der DTM-Autos, der einmal pro Runde zuschaltbare DRS-Turbo bringt zusätzlichen Nervenkitzel in die Überholmanöver.

**DTM Experience** liefert von Haus aus drei Schwierigkeitsgrade und reguliert entsprechend Fahrhilfen und verfügbare Optionen. Auf »Novice« fahren sich die Autos dank Bremsunterstützung fast von allein, »Amateur«-Spieler bekommen eine gesunde Mischung aus Arcade und Simulation, im »Get Real«-Modus fehlt hingegen wie in der Realität selbst die Traktionskontrolle, was zwingend ein Lenkrad erfordert. Nur »Get Real«-Fahrer dürfen zudem mechanische Schäden aktivieren und das Auto per Tuning-Menü feinabstimmen. Diese Grobunterteilung funktioniert zwar prinzipiell gut, dennoch hätten wir einzelne Fahrhilfen auch gern separat deaktiviert, um uns so etappenweise zum vollen Realismusgrad vorzuarbeiten.

Ein weiterer Kritikpunkt: Selbst im »Get Real«-Modus konnten wir keinerlei fahrerische Unterschiede zwischen den unterschiedlichen Marken feststellen, ein Audi fährt sich exakt wie ein Mercedes. Nun mögen auch in der realen DTM die Unterschiede aufgrund des sehr engen technischen Regel-Korsetts nur sehr gering ausfallen, aber auch Nuancen lassen sich simulieren. Bei Waffen- bzw. Auto-Gleichheit entscheidet das Können. In der Theorie sollen sich die Computerfahrer in **DTM Experience** automatisch den Fähigkeiten des Spielers anpassen. In der Praxis sind wir der Konkurrenz in den ersten beiden Rennen zunächst hoffnungslos enteilt und dann in den Rennen 3 und 4 hoffnungslos hinterhergefahren. Erst ab dem fünften von neun Saisonrennen führen die Gegner ungefähr auf unserem Niveau, was dann tatsächlich auch in durchgehend spannenden Duellen mündete, und das ganz ohne den berüchtigten Gummiband-Effekt. Ob aber jeder so lange durchhält? Eine Vorauswahl der Gegnerintelligenz mit anschlie-

ßender Anpassung wäre die bessere Lösung gewesen. Duelle mit menschlichen Gegner sind mangels Multiplayer-Modus (der im Frühjahr nachgeliefert werden soll) derzeit nur über Umwege möglich. Jede Bestzeit wird nämlich im Internet verewigt und wir können gegen das Ghost-Auto jedes beliebigen Fahrers antreten. Später soll es sogar Wettbewerbe geben, in denen wir Sachpreise und DTM-Tickets gewinnen können. Derzeit ist das jedoch nur ein Plan, wie so vieles bei **DTM Experience**. **HK**

TERMIN 6.12.2013 PREIS 40 Euro USK ab 0 Jahren

### DTM Experience

Rennspiel

Publisher DTM  
 Entwickler Simbin  
 Sprache Deutsch  
 Ausstattung Download

Kopierschutz Anmeldung



**GRAFIK**

- originalgetreue Fahrzeugmodelle
- schicke Beleuchtung
- detaillierte Streckenumgebung
- optisch rudimentäres Schadensmodell

**SOUND**

- brachialer Motorensound
- gute Surround-Abmischung
- schwache Unfallgeräusche
- kein Boxenfunk

**BALANCE**

- drei gut abgestimmte Realismusgrade
- dynamische Ideallinie
- von den Besten lernen
- Fahrhilfen nicht separat aktivierbar

**ATMOSPHERE**

- komplette DTM-Lizenz der Saison 2013
- Boxenstopps, Wetterwechsel und Safety-Car fehlen
- spröde Präsentation

**BEDIENUNG**

- präzise Gamepad- und Lenkrad-Steuerung
- umfangreich konfigurierbar
- gutes Force Feedback
- verwirrendes Menü-Design

**UMFANG**

- Saison und frei konfigurierbare Einzelrennen
- motivierende Online-Ranglisten und -Wettbewerbe
- weder Karriere- noch Online-Modus

**KI**

- überholt und verteidigt clever
- passt sich automatisch der Spielerstärke an ...
- ... schwankt dadurch aber stark von Rennen zu Rennen

**FAHRVERHALTEN**

- glaubwürdige Tourenwagen-Physik
- Rundenzeiten nah an der Realität
- keine spürbaren Unterschiede zwischen den Herstellern

**TUNING**

- im »Get Real«-Modus schraubengenau konfigurierbar
- nur eine Einstellung pro Strecke
- keine Telemetrie-Daten

**STRECKENDESIGN**

- entspricht 1:1 dem Vorbild
- fahrerisch interessante Rennspiel-Exoten wie Moskau oder Norisring
- fast leere Boxengassen



### Nur ein Anfang

Heiko Klinge  
 Redakteur  
[heiko@gamstar.de](mailto:heiko@gamstar.de)

Ich bin ein großer Fan der DTM, denn dort gibt's in einer Runde mehr Überholmanöver als in manchem kompletten Formel-1-Rennen. Diese Faszination des Vollkontakt-Motorsports bringt das neue Simbin-Spiel auch prima rüber, den offiziellen Lizenzstempel hat es trotzdem noch nicht verdient. Denn wo DTM drauf steht, muss auch das komplette DTM-Paket drin stecken. Und dazu gehören für mich zwingend Boxenstopps, Regenrennen und eine originalgetreue Regelauslegung. All das fehlt. Viel mehr war in zehn Monaten wahrscheinlich kaum möglich. Aber den Motorsport-Fan dort draußen interessiert nun mal nicht die Kürze der Entwicklungszeit, sondern nur das Ergebnis. Und das ist eine zwar gute, aber aufs absolut Nötigste reduzierte Rennsimulation, die aus ihrer eigentlich so starken Lizenz noch viel zu wenig macht. Das kann sich ändern, aber dazu bedarf es mehr als nur einen nachträglich hinzugefügten Multiplayer-Modus. Die DTM und Simbin sind in der Bringschuld.

