

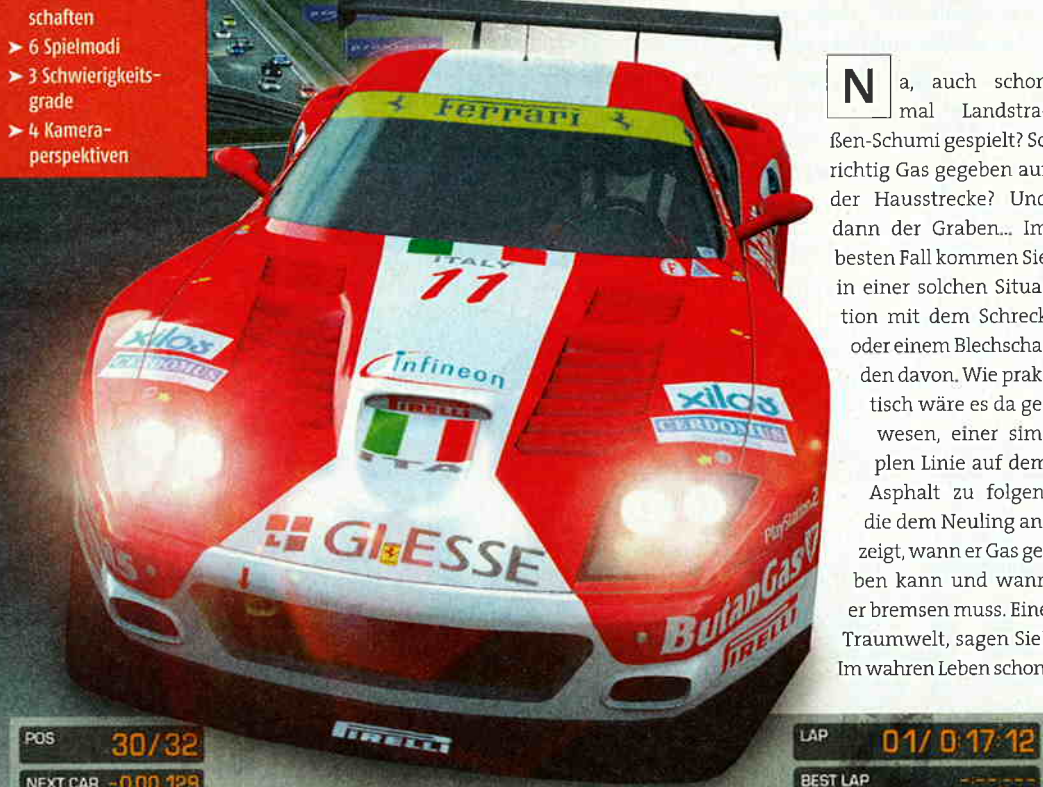
Ganz Tolles Rennspiel 2

GTR 2



Sie sind noch nie Rennen am PC gefahren? Tun Sie es jetzt! Denn durch tolle Ideen können nun auch Einsteiger das beste Fahrgefühl des Genres spüren.

- > 25 Fahrzeugmodelle
- > 34 Strecken
- > 40 Extra-Meisterschaften
- > 6 Spielmodi
- > 3 Schwierigkeitsgrade
- > 4 Kamera-perspektiven



POS 30/32
 NEXT CAR -0:00.129
 PREV CAR +0:00.275

LAP 01/ 0:17:12
 BEST LAP -----
 CURRENT LAP 0:32.623
 SPLIT GAP -----



Die fast fotorealistischen Autos stehen in Kontrast zu den detailarmen Strecken. Achten Sie auf die Spiegelungen auf dem Asphalt.

Na, auch schon mal Landstraßen-Schumi gespielt? So richtig Gas gegeben auf der Hausstrecke? Und dann der Graben... Im besten Fall kommen Sie in einer solchen Situation mit dem Schreck oder einem Blechschaden davon. Wie praktisch wäre es da gewesen, einer simplen Linie auf dem Asphalt zu folgen, die dem Neuling anzeigt, wann er Gas geben kann und wann er bremsen muss. Eine Traumwelt, sagen Sie? Im wahren Leben schon,

in **GTR 2** hingegen nicht. Dort ist diese hilfreiche Linie nur eine von vielen raffinierten Neuerungen, die das Rennspiel gleichermaßen für Einsteiger wie für Profis interessant macht – und einmal mehr in Richtung Wertungsrekord katapultiert.

Mehr vom Guten

Zuerst mal ein paar beeindruckende Zahlen: **GTR 2** simuliert die FIA-GT-Meisterschaften der Jahre 2003 und 2004. Zur Auswahl stehen 25 Automodelle der GT-, NGT- und 24h-Klassen, allesamt lizenzierte Luxuskarossen von Ferrari, Porsche, Lotus oder BMW. Zählt man die Wagen aller Originalteams zusammen, kommt das Spiel gar auf 144 Boliden – im Vorgänger waren es noch 60. Die 34 Strecken (Teil 1 hatte nur zehn) wurden wie in **GT Legends** mit Hilfe detaillierter GPS-Daten bis auf den letzten Grashalm akkurat nachgebaut. Die Entwickler achteten sogar auf die unter-

TRACK-IR-HEADTRACKER



GTR 2 unterstützt die TrackIR-Technologie der Firma Natural Point. Eine am Bildschirm angebrachte Infrarotkamera registriert einen reflektierenden Punkt auf einer Mütze und überträgt so Ihre Kopfbewegungen auf den virtuellen Fahrer im Spiel. Das Resultat: Sie können sich frei im Cockpit umschaun und so beim Fahren zum Beispiel Kurven besser einsehen. Das Plus an Realismus hat jedoch seinen Preis: In Deutschland kostet das Gerät stolze 170 Euro. Erhältlich ist es über die firmeneigene Webseite

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H20