



Motorsport fürs Wohnzimmer

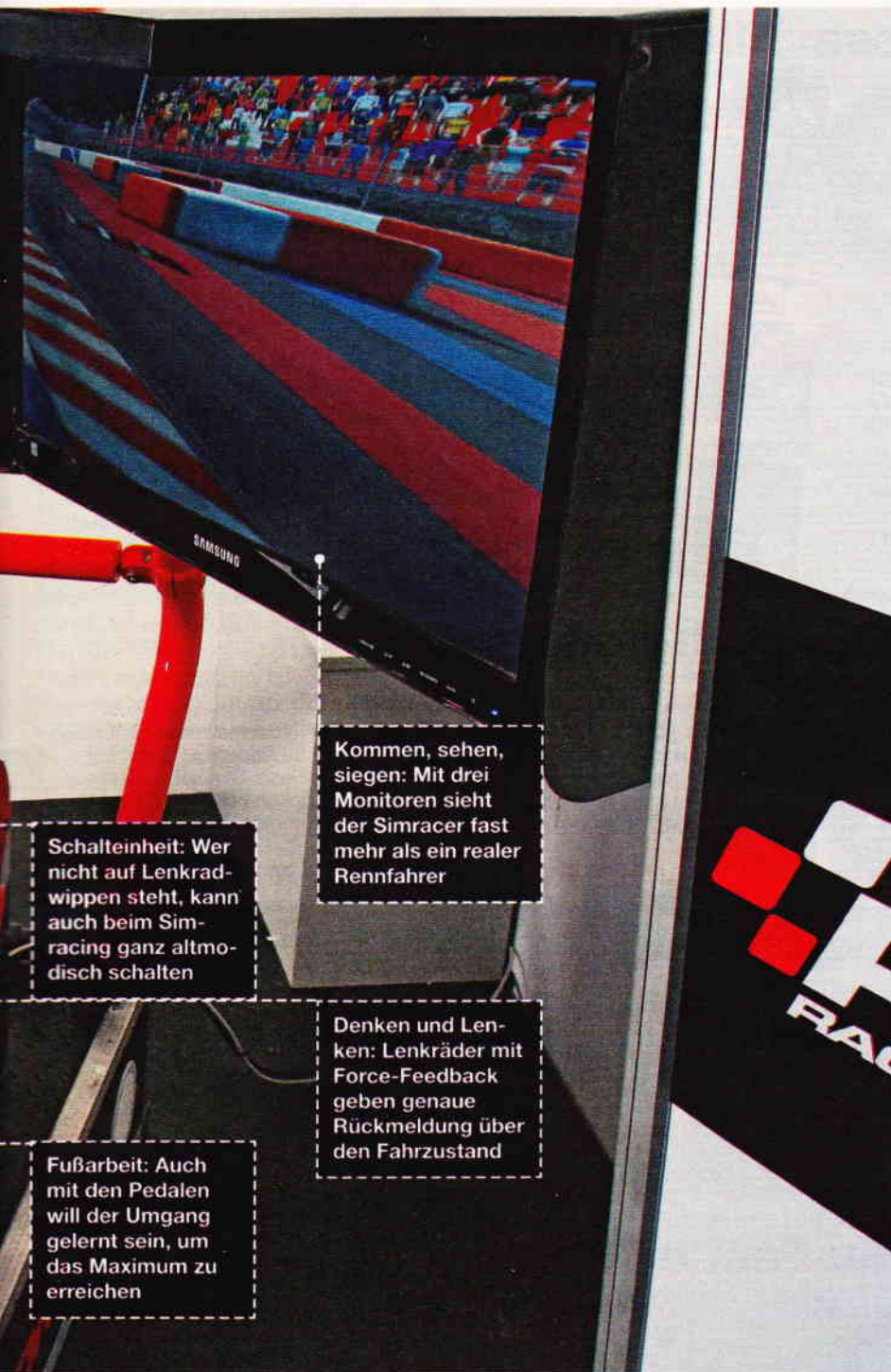
Virtueller Motorsport, genannt Simracing, ist auf dem Vormarsch. Doch können moderne Simulationen und passende Hardware wirklich Rennwagen-Feeling vermitteln? Unser Test zeigt: Ja, und zwar verdammt gut!

Vollgas, sechster Gang. Im Anflug auf die Haarnadelkurve nähert sich der Drehzahlmesser dem oberen Ende seiner Skala, der Tacho zeigt 260 km/h an. 200 Meter, 150 und kurz vorm 100-Meter-Schild: voll in die Eisen, runter bis in den zweiten Gang. Vier Mal die linke Schaltwippe betätigt, vier Mal ein gezielter Zwischengasstoß, und schon ist der Einlenkpunkt passiert. Am Scheitelpunkt erst behutsam, dann wieder beherzt aufs Gas. Der hochgezüchtete V8-Motor schiebt an der Hinterachse und schreit mit dem Renngetriebe um die Wette. Kurz vorm Hochschalten in den

dritten Gang bricht das Heck doch noch aus. Blitzschnelles Gegenlenken, kurz das Gas gelupft, und das Auto ist wieder stabilisiert. Puh, nochmal Glück gehabt!

Was sich wie ein reales Erlebnis auf der Rennstrecke liest, sind Eindrücke eines Simracers. Und diese spezielle Gemeinde von Motorsportlern wird immer größer. Nicht nur auf Seiten der Computerspieler und Motorsportfans – auch Rennfahrer aus echtem Schrot und Korn werden immer öfter zu Simracern.

Kein Wunder, wo doch heutzutage sogar jedes Formel 1-Team im Simulator übt, be-



Kommen, sehen, siegen: Mit drei Monitoren sieht der Simracer fast mehr als ein realer Rennfahrer

Schalteinheit: Wer nicht auf Lenkrodwippen steht, kann auch beim Simracing ganz altmodisch schalten

Denken und Lenken: Lenkräder mit Force-Feedback geben genaue Rückmeldung über den Fahrzustand

Fußarbeit: Auch mit den Pedalen will der Umgang gelernt sein, um das Maximum zu erreichen

vor es sich dem Ernstfall stellt. Und die Software, die dabei zum Einsatz kommt, ist mittlerweile auch für Ottonormalverbraucher zu bekommen.

Die Hardware wird ebenfalls ständig optimiert und fühlt sich immer besser an. Der deutsche Anbieter Fanatec hat unlängst eine Replica des Rennlenkrads aus dem BMW M3 GT2 auf den Markt gebracht, das sowohl im echten Rennwagen als auch im virtuellen Einsatz funktioniert.

Zudem geben Lenkräder mit Force-Feedback-Funktion immer genauer Rückmeldung über den Fahrzustand des virtuellen

„ Beim Simracing spürt man alles: Bodenwellen, Randsteine, Über- und Untersteuern. Auch das Racing ist echt. Einzig die Fliehkräfte fehlen “

SIMRACING

WAS IST DAS ÜBERHAUPT?

Simracing ist virtueller Motorsport. Was sich nach Zockerei anhört, hat sich in den letzten Jahren aber zu einer immer mehr beachteten Art des Motorsports entwickelt. Nur dass hier die Werksfahrer nicht für Auto-, sondern zum Beispiel für Grafikkartenhersteller fahren. Der allergrößte Teil betreibt Simracing jedoch rein als Hobby. Simuliert wird übrigens nicht nur Fahrphysik oder Schadensmodell; um die letzten Zehntel herauszukitzeln, muss teilweise lange am Fahrzeug-Setup getüftelt werden.

WO WIRD GEFahren?

Jeder Fahrer fährt für sich allein zu Hause; über das Internet und einen Renn-Server fährt man jedoch ein echtes Rennen direkt gegen seine Mitstreiter. Simracing-Ligen in Deutschland sind etwa www.simracing-deutschland.de, www.racersleague.com oder www.virtualracing.org.



WAS BRAUCHE ICH DAFÜR?

Wer noch keine Berührungspunkte mit Simracing hatte, sollte klein anfangen. Zum Beispiel mit einer Playstation zwei mit Gran Turismo vier (inklusive Nordschleife) und dem Logitech-Driving-Force-Pro-Lenkrod, das auch am Tisch befestigt werden kann. Für PC-Einsteiger empfiehlt sich ein Rechner mit mindestens 2,4 Ghz und 256-MB- (besser 512-MB-) Grafikkarte. Mehr zu Hard- und Software auf Seite 116.



Gebraucht-Tipp: PS2 mit GT4 und Logitech-DFP-Lenkrod, für rund 200 Euro

WER MACHT'S?

Den typischen Simracer gibt es nicht, da im Prinzip jeder mitmachen kann, der ein bisschen Benzin im Blut hat. So wie Motor Presse-Volontär Michael Bräutigam (Foto unten), der zu den besten Simracern Deutschlands zählt. Auch echte Rennprofis halten sich zum Teil mit Simracing fit.



Die Einsteiger-Klasse: Aller Anfang ist schwer



Um ins Simracing einzusteigen, braucht man nicht mehr als Konsole oder PC und idealerweise vielleicht noch ein Lenkrad mit Pedalen. Wie etwa von Logitech (www.logitech.de) das G27 (Foto) für rund 250 Euro oder das Vorgängermodell G25, das gebraucht deutlich günstiger zu bekommen ist. Wer nicht am Schreibtisch fahren will, für den gibt es für recht kleines Geld bereits Rennsitze. Der Playseat Rookie (www.playseat.com) kostet 199 Euro und vermittelt schon ein gutes Renngefühl.



F1 2012 • 39 bis 51 Euro • PS3 • PC • X-Box 360

+ Interessanter Karriere-Modus, schöne Story-Sequenzen, gute Grafik (-Effekte), auch für Controller geeignet, offizielle Lizenzen der F1-Saison 2012.

- Geringer Umfang (nur Autos und Strecken der F1), dadurch wenig Langzeitmotivation, teils unrealistische Ziele, Fahrphysik sehr simpel gehalten.



FORZA MOTORSPORT 4 • ab 30 Euro • X-Box 360

+ Praktisch alle Traumautos verfügbar, tolle Grafik, für Controller geeignet, viele Communitys, Nordschleife, Tuning-Modus, ständig neue Inhalte.

- Zusatzinhalte relativ teuer, nur maximal 16 Fahrzeuge im Mehrspieler-Modus, Fahrphysik kann nicht an die von PC-Simulationen heranreichen.



GRAN TURISMO 5 (PLATINUM) • 20 Euro • PS3

+ Beste Konsolen-Simulation, extrem guter Umfang (rund 1000 Fahrzeuge und 70 Strecken), beste virtuelle Nordschleife, mit Controller spielbar.

- Mehrspieler-Modus, volles Schadensmodell nur bei Premium-Fahrzeugen, Langstreckenrennen (auch 24 Stunden) müssen in Echtzeit gefahren werden.

Für Fortgeschrittene: Noch realistischer



Ein vernünftiger Rennsitz und ein besseres Lenkrad sind neben realistischeren Simulationen (rechts) der nächste Schritt. Den abgebildeten Raceroom-Sitz (www.raceroom.com) RR2000 gibt es für 399 Euro, den kleineren Bruder RR1000 ohne verstellbare Rückenlehne bereits für 299 Euro. Als Lenkrad kommt bei Fortgeschrittenen neben den Logitech-Wheels (siehe Einsteiger) auch das Thrustmaster-T500-Lenkrad, etwa als Ferrari-F1-Version (Foto) in Frage (www.thrustmaster.com). Für dieses sind dann (mit Pedalen) rund 500 Euro fällig.



RACE INJECTION • rund 25 Euro • PC

+ Ansprechende und trotzdem nicht zu komplexe Fahrphysik, reger Mehrspieler-Betrieb/Ligen, relativ großer Umfang, dynamisches Wetter.

- Nordschleife nicht enthalten (nur im Add-on GTR Evolution), Basis-Simulation (Race 07) schon etwas in die Jahre gekommen.



LIVE FOR SPEED S2 • rund 30 Euro • PC (Download)

+ Guter Umfang (20 Autos, sieben Strecken mit vielen Variationen), sehr realistische Reifen- (Bremsplatten, Verschmutzung) und Fahrwerksphysik.

- Unterdurchschnittliche Grafik, keine lizenzierten Autos (bis auf Formel BMW und BMW Sauber F1) und Strecken. (www.lfs.net)



WRC 3 • 42 bis 55 Euro • PC • PS3 • X-Box 360 • PS Vita

+ Schöner Story-Modus (Road to Glory), allgemein sehr gute Ingame-Aufmachung, guter Umfang, ansprechende Grafik, für Controller geeignet.

- Steuerung fühlt sich etwas schwammig an, Fahrzeugschäden unrealistisch schwach, Ansagen des Copiloten kommen teilweise zu spät.

Für Profi-Ansprüche: Fast echt



Für den Simracer mit höheren Ansprüchen, aber auch für Einsteiger und Fortgeschrittene lohnt sich ein Besuch im Fanatec-Shop (www.fanatec.de). Neben dem hier abgebildeten Rennsport-Cockpit für 1195 Euro (ohne Zubehör) und der Replik des BMW M3 GT2-Lenkrades (249,95 Euro, Clubsport-Lenkrad-Basis für 449,95 Euro benötigt) gibt es dort auch hochwertige Pedalsets (ab 79,95 Euro). Eine weitere Steigerung für Technikvernarnte mit dickem Geldbeutel bietet Frex GP an (www.frex.com/gp).



RFACOR 2 (PUBLIC BETA) • ab 34 Euro • PC (Download)

+ Anspruchsvolle Fahrphysik mit viel Rückmeldung, Wetter- und Streckenbedingungen volldynamisch, beeindruckende Grafik, toller Sound (Motor).

- Hohe Systemanforderungen, noch ein paar Schönheitsfehler (allerdings im Rahmen für eine Beta-Version). (www.rfactor.net)



RICHARD BURNS RALLY • ab 25 Euro • PC • PS2 • X-Box

+ Beste Rallye-Simulation, sehr realistische Fahrphysik, Rallye-Schule zum Erlernen der speziellen Fahrtechniken, niedrige Systemanforderungen.

- Hoher Schwierigkeitsgrad, dadurch steile Lernkurve und Frustgefühl, Schadensmodell teils sehr empfindlich, Grafik (alte Sim) unterdurchschnittlich.



IRACING • ab rund sechs Euro/Monat • PC (Download)

+ Fast perfekte Fahrphysik, extrem genaue Nachbildung der Originalstrecken und -autos, guter Sound, regelmäßig Updates und neue Inhalte.

- Bezahlsystem für Monatsbeitrag und aufpreispflichtige (teure) Inhalte, Internet-Verbindung zwingend benötigt. (www.iracing.com)

Rennwagens. So spürt man selbst am heimischen PC (teils auch an Playstation drei oder X-Box) alles, was der reale Rennfahrer spürt: Bodenwellen, Randsteine, Über- und Untersteuern. Einzig die Fliehkräfte fehlen zu Hause natürlich noch, wobei die Entwicklung für erschwingliche Systeme voranschreitet.

Neben dem reinen Fahren ist auch der Konkurrenzkampf echt. Über das Internet verbunden können sich Simracer weltweit auf virtuellen Rennstrecken messen – und ganz nach den realen Vorbildern sind dazu auch Berührungen mit den Mitstreitern oder Schäden am Fahrzeug möglich. So werden in einigen Renn-Ligen seit Jahren nicht nur richtige Meisterschaften angeboten und dafür teilweise Preise ausgelobt, sondern Rennen sogar im TV-Stil mit Live-Kommentaren und Einblendungen via Livestream ins Internet übertragen.

Wie kann man da mitmachen? Ganz einfach: eine Simulation und passendes Equipment besorgen (siehe Übersicht auf Seite 120 oder Gebraucht-Tipp auf Seite 119), vielleicht zunächst alleine üben, und dann eine Liga suchen, die entsprechende Meisterschaften oder Rennen anbietet. Einige Ligen haben noch ältere und damit auch für weniger leistungsfähige PCs ausgerüstete Simulationen wie etwa GT Legends oder GTR2



„Das erste Spiel und das erste Lenkrad für den PC waren der Startschuss“

Norbert Michelisz: Karriere-Start als Simracer, jetzt ist er realer Weltmeister

im Programm. Für Einsteiger lohnt sich ein Vorbeischauen bei den Bierbuden (www.bierbuden.de). Und wer weiß: Vielleicht wird man eines Tages ja sogar als echtes Talent entdeckt.

So wie etwa Norbert Michelisz, der seine Motorsportlaufbahn im Simracing begann und von Kollege Gabor Weber, der auch Rennfahrer ist, entdeckt wurde. „Ein bisschen Glück war natürlich schon dabei“, sagt der Ungar, der unlängst beim Finale der Tourenwagen-Weltmeisterschaft in Macau den Titel des Privatfahrer-Weltmeisters mit nach Hause nehmen konnte.

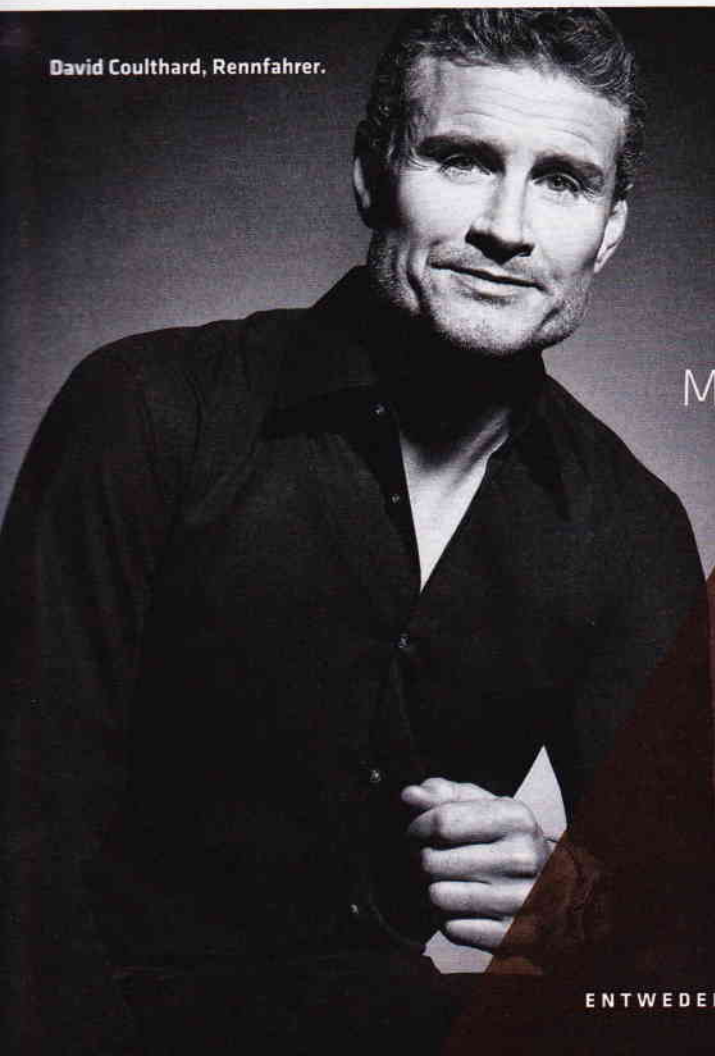
„Das Simracing war der Anfang meiner Karriere, das erste Spiel und das erste Lenkrad für den PC der ultimative Startschuss.“ Michelisz, der immer noch als Vorbereitung auf seine Rennen virtuell unterwegs ist, kämpfte sich in nur sieben Jahren in die Weltspitze und dürfte den Weg für viele Nachfolger geebnet haben. Simracing ist an der Grenze zur Realität angekommen und mehr denn je eine ernstzunehmende Alternative und Trainingsmethode für aufstrebende Rennfahrer.

Wer jetzt neugierig geworden ist, das Ganze aber einfach nur mal ausprobieren möchte, kann das zum Beispiel in den Racerooms (www.raceroom.com), die in ganz Deutschland verteilt sind.

Bald kommt mit der Raceroom Racing Experience, die auf der Essen Motor Show vorgestellt wurde, auch eine eigene Simulation auf den Markt. Hinter Raceroom und der Entwicklerfirma Simbin steht übrigens Klaus Wohlfarth, der Chef von Fahrwerkspezialist KW. Ein weiteres Indiz dafür, dass die Grenze zwischen virtuellem Racing und den realen Rennen immer mehr verschwimmt. Na, wie wäre es bei Ihnen mit einem Ründchen?

Text: Michael Bräutigam
Fotos: Beate Jeske

David Coulthard, Rennfahrer.



7. Mai 2000. Der Große Preis von Spanien. 15:34 Uhr. David Coulthard fährt als Zweiter durchs Ziel. Trotz angebrochener Rippen.

CHARAKTER ZEIGT MAN, WENN MAN GEGEN ALLE WIDERSTÄNDE SEIN ZIEL VERFOLGT.

Die ganze Geschichte auf tabac-original.de



ENTWEDER MANN HAT CHARAKTER. ODER NICHT.