

Exklusiv: Angespielt â Gran Turismo 6

Von Dennis Gauert

Lang ersehnt ist ein jedes âGran Turismoâ. Seit dem Beginn der Serie 1997, die auf der ersten Sony Playstation ihr DebÃ¼t gab, hat das Spiel in der Automobilszene eine groÃe Fangemeinde. Hobbyrennfahrer sitzen mit LenkrÃ¤dern im Wohnzimmer und suchen das mÃ¶glichst realistische Fahrerlebnis. Immer mehr Autos, Strecken und MÃ¶glichkeiten kommen bei Gran Turismo in jedem Teil dazu. Wir haben uns den neuen Titel âGran Turismo 6â (Erscheinungsdatum 6.12.2013) auf der Playstation 3 genauer angeschaut.

Gleich zu Anfang ist es ein episches Intro, das das neue Spiel einlÃ¤utet. Niemand geringerer als Lang Lang hat die Melodie eingespielt, die Bilder von der Entwicklung des Spiels und des Mercedes-Benz Vision GT begleitet. AuÃerdem sind Ausschnitte einer Marsmission zu sehen, zu der wir hier nicht zu viel verraten mÃ¶chten.

Man ist zu Recht erwartungsschwanger und fragt sich, was die Entwickler von Polyphony Digital im sechsten Teil anzubieten haben. Von rund 1200 Fahrzeugen ist die Rede, von insgesamt 37 Strecken (darunter endlich auch Silverstone) und einer realistischen Physik-Engine. Also spielen wir den Titel positiv gestimmt an.

Im MenÃ¼ hat sich etwas getan. WÃ¤hrend im VorgÃ¤nger noch ein recht spektakulÃ¤res aber vergleichsweise kompliziertes MenÃ¼ zu sehen war, wird in Gran Turismo 6 eine Leiste angeboten, die von links nach rechts kategorisiert ist. Hier findet der Spieler schnell zur eigenen Garage, zum AutohÃ¤ndler und zu den einzelnen Rennserien sowie Spezialveranstaltungen, wie dem Goodwood Festival of Speed (zu dem man schon sehr bald eingeladen wird). Prominent platziert ist zudem die Mercedes-Benz-Studie Vision GT, zu der man sich Filme, Bilder und Textdokumentationen zu GemÃ¤tze fÃ¼hren kann. Das beste am MenÃ¼ â und Ã¼berhaupt am neuen Spiel â sind die Ladezeiten. Diese wurden trotz recht geringen Installationsumfangs von etwa 1,2 GB (Playstation 3) drastisch verkÃ¼rzt. Das kommt dem SpielspaÃ zugute.

TraditionsgemÃ¤Ã wird im Einzelspieler-Modus mit dem Kauf eines preisgÃ¼nstigen Fahrzeuges begonnen, in diesem Fall ein 2010er Honda Jazz RS. Entsprechend begeben wir uns erst einmal

zum Autohändler. Auch hier ist eine Kategorisierung vorgenommen worden, die auf Basis des Herstellungslandes die Marken auflistet. Positiv zu erwähnen ist bei den Autohändlern, dass sowohl Gebrauchtwagen als auch Neufahrzeuge direkt im Shop zu kaufen sind und man nicht erst in verschiedenen Biersen on- und offline nach alten Klassikern suchen muss. Negativ zu bemerken hingegen ist, dass bei älteren Fahrzeugen nach wie vor keine neu modellierten Autos zur Verfügung stehen, sondern man sich weiterhin mit den von Gran Turismo 4 portierten Modellen begnügen muss. Das bedeutet auch, dass es immer noch keine ordentliche Cockpit-Sicht bei den genannten Modellen gibt, was an sich eine Frechheit nach so langer Entwicklungszeit ist.

Das Fahrzeug ausgewählt, erwartet den Spieler, wie immer, der Sunday-Cup. Fans der Serie spielen die ersten Rennen beim gemütlichen Tee durch und holen anschließend die komplette B-Lizenz in Gold. Ähnlich verhält es sich auch bei den ersten Rennen des Goodwood Festival of Speed. Hier sind drei Sekunden Vorsprung auf die Goldmedaille keine Seltenheit.

Interessanterweise sind die Lizenzen übrigens nicht mehr in separaten Menüfenstern zu finden, sondern sind nur innerhalb bestimmter Rennserien zu erwerben. Nachmittage an denen alle Lizenzen auf einmal gemacht werden können, sind entsprechend passend. Zudem wurde hier gekürzt: Es müssen nur noch fünf Prüfungen pro Lizenz absolviert werden. Vom Schwierigkeitsgrad scheint es, als wolle Polyphony mit dem neuen Titel eine breitere Zielgruppe von Arcade-Racern abholen, die es nicht gewohnt sind ein Auto im Spiel realistisch zu steuern und dementsprechende Defizite haben. Der Schwierigkeitsgrad wird aber im Spielverlauf sukzessive angezogen, so dass auch erfahrene Spieler an ihre Grenzen gebracht werden. Neu ist zudem die GT-Arena, wo unter anderem Stunts performed werden können.

In den Rennen gibt es keine Überraschungen. Das Handling ist nicht weltbewegend verändert worden, die Fahroptionen sind mit dem Vorgängerspiel identisch. Wie üblich werden Pokale mit Credits und Autos belohnt, die anschließend verkauft und ebenso zu Credits gemacht werden können. So ist der Gang zum Tuninghändler die logische Konsequenz, wenn man sich erst einmal auf ein Fahrzeug eingeschossen hat. Auch hier ist eine simplere Gliederung zu erkennen. Was zu kaufen ist, bleibt bis auf die neuen Fahrwerkssetups jedoch gleich. Einzig die Tatsache, dass wieder eine Lachgas-Einspritzung zu kaufen ist, verändert das Tuning. Allerdings kostet diese selbst für ein günstiges Fahrzeug 100 000 Credits und ist daher die meisten erst nach zehn Spielstunden wirklich Thema. Wer übrigens Geld loswerden möchte und spielerisch eher unbegabt ist, kann sich auch bei Sony online Credits kaufen. So gibt es dort eine Million Credits für 9,99 Euro. Davon kann man sich dann gleich zehn Autos mit Lachgas-Einspritzung ausstatten. Ob ein Verkauf der Credits auch für Spieler machbar ist, ist bisher nicht bekannt.

Der Onlinemodus, der erst nach absolvierter nationaler A-Lizenz freigeschaltet wird, ist keine Revolution, tut aber seinen Dienst. Hier können Rennen in verschiedenen Modi in eigenen Räumen angeboten werden oder man tritt von anderen Spielern eröffneten Rennen bei. Die

Kommunikation erfolgt per Chat, die Reglements können frei festgelegt werden. Jedem Spieler werden je nach Serververbindung nur bestimmte Rennen zur Auswahl angezeigt. Je nach Server kann das Spielgeschehen beim Rennen mitunter ruckelig werden. Fehlt die Verbindungsgeschwindigkeit, zucken die Autos der Mitspieler nur so über die Rennstrecke. Ein Problem, das auch schon beim fünften Teil bestand. Eventuell wäre für solche Situationen eine Zwischenbilderberechnung hilfreich gewesen, die aber wiederum auch enorm Daten verschlungen hätte. Hinzu kommen wieder spezielle Saisonveranstaltungen, die in Zukunft wohl auch die Qualifikation für die GT-Academy beinhalten werden.

Grafisch hat sich Polyphony tatsächlich etwas ins Zeug gelegt. In der Playstation-3-Version ist die Kantenglättung um einiges besser geworden, die Fahrzeuge sind noch detailreicher und die Beleuchtung scheint auch verbessert. Die Schatten auf der Strecke, sowie die Spiegelungen auf den Fahrzeugen sind aber weiterhin verkantet, was ziemlich schade ist. Die Strecken selbst sind ebenfalls detailreicher, können aber nach wie vor keine richtige Illusion schaffen. So insbesondere der Teer, der nach wie vor aalglatt ist und nicht mit plastischem Rendering aufwarten kann. Zudem wirkt die Peripherie auch noch immer simpel gestrickt. Man muss Sony aber hier auch zugutehalten, dass Gran Turismo 6 ein hochgerechnetes Full-HD-Spiel ist. Andere Rennspiel-Titel warten zwar mit mehr Details, besseren Schatten- und Lichteffekten auf, können aber diese Schärfe nicht bieten.

Soundtechnisch kann man immer noch nicht so ganz applaudieren. Zwar sind die Motorgeräusche verbessert worden und verändern sich auch durch Abgasanlagen und Ansaugbrücken ein wenig, sind aber immernoch weit von dem entfernt, was ein Spiel wie Forza auf der Konkurrenzkonsole von Microsoft zu bieten hat. Besser als im Vorgänger ist der Sound aber allemal. So klingen Motoren mit Nockenwellenverstellung charakteristisch und auch die Turbo-Fraktion sendet akustisch eindeutiger Signale aus als zuvor. Dennoch ergibt sich ein akustisch insgesamt schwaches Bild der Autos.

Das Highlight des Spiels ist nach wie vor die Steuerung. Hat man bestimmte Autos im wahren Leben einmal gefahren erkennt man ihre Eigenschaften sogar durch die Knöpfe des Controllers wieder. Die Empfehlung ist selbstverständlich ein Lenkrad als Steuereinheit, das realistisch Rückmeldung über das gibt, was mit dem Fahrzeug auf der Strecke passiert. Besser kann es nach wie vor kein Rennspiel, auch kein zurecht hoch gelobtes Forza.

Die Entwickler gingen so weit, dass jede virtuelle Strecke maximal einen Zentimeter von der Originalstrecke abweicht. Sogar Klimabedingungen wurden mit einberechnet. Zudem können Spieler eigene Strecken in Zukunft per Smartphone-App und GPS einfahren. Das soll mit einem Update folgen. Da das Handling und der Fahrspaß hier der Kern der Sache ist und Gran Turismo 6 schon einen guten Mehrwert zum Vorgänger bietet, kann man ruhig zugreifen. Man sollte sich

jedoch im Klaren sein, dass es das Gleiche in Gr^{1/4}n ist $\hat{\square}$ nur eben wieder ein St^{1/4}ck besser.
(ampnet/deg)



Gran Turismo 6.



Spielszenen Gran Turismo 6.



Spielszenen Gran Turismo 6.



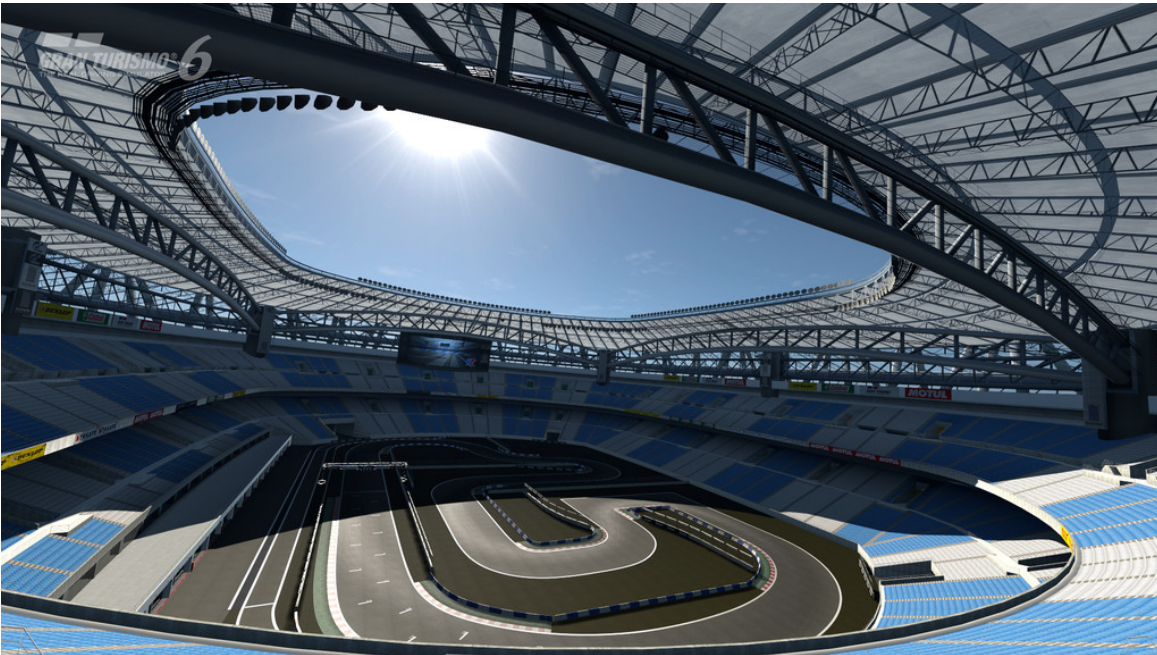
Spielszenen Gran Turismo 6.



Spielszenen Gran Turismo 6.



Spielszenen Gran Turismo 6.



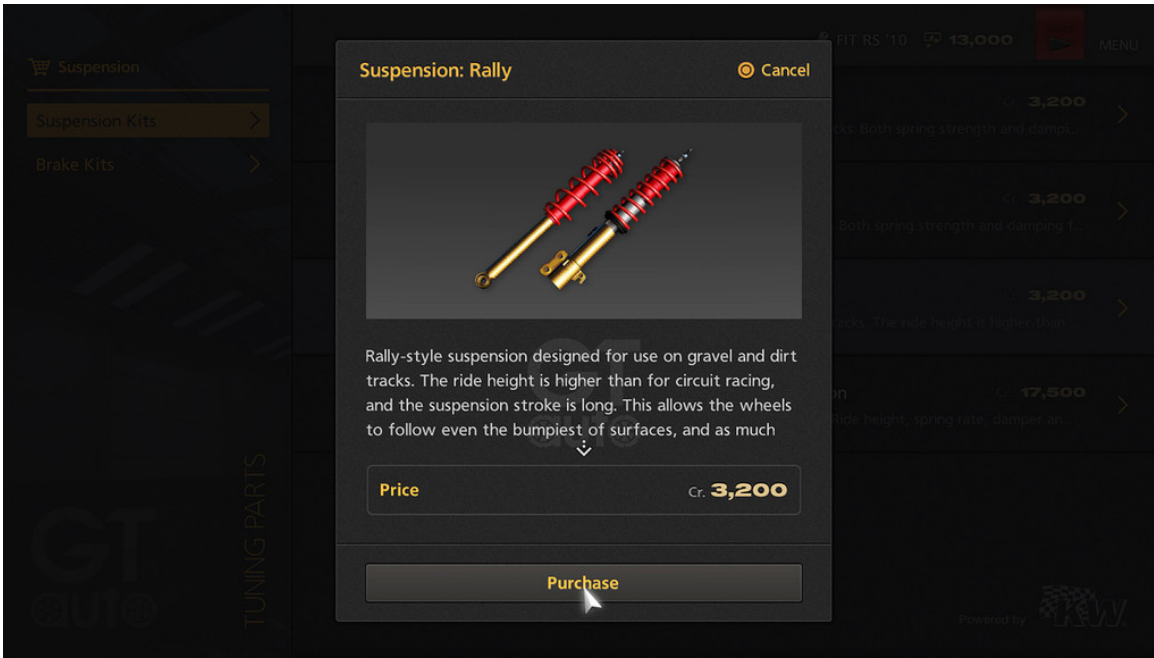
Spielszenen Gran Turismo 6.



Spielszenen Gran Turismo 6.



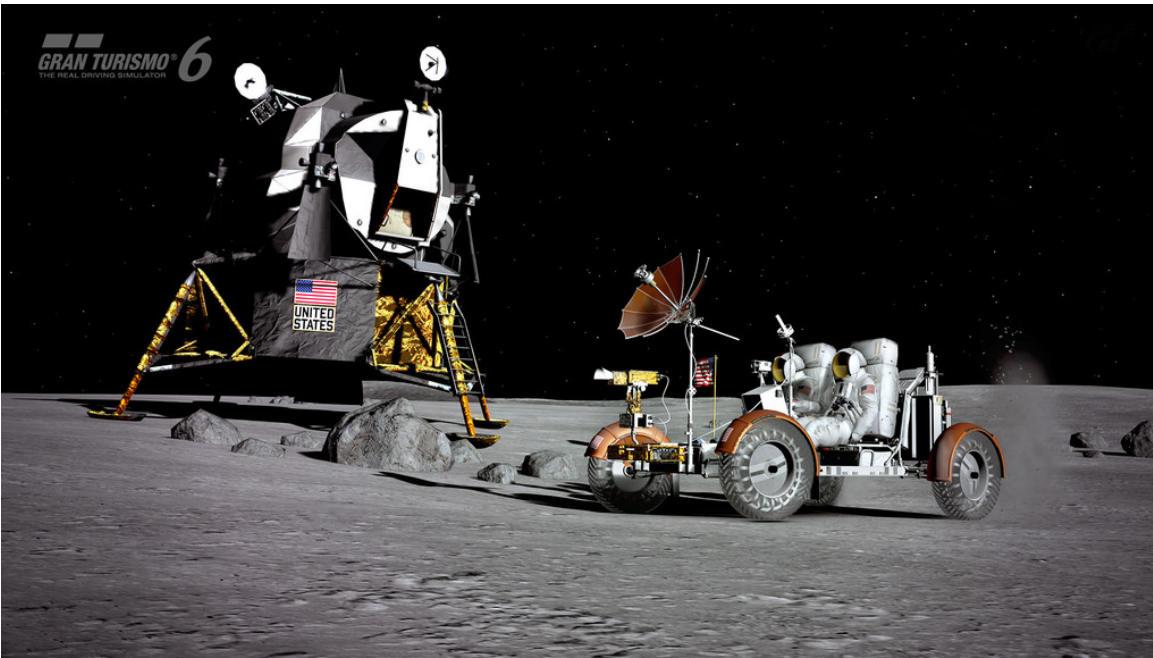
Spielszenen Gran Turismo 6.



Spielszenen Gran Turismo 6.



Spielszenen Gran Turismo 6.



Spielszenen Gran Turismo 6.



Spielszenen Gran Turismo 6.



Spielszenen Gran Turismo 6.



Spielszenen Gran Turismo 6.



Mercedes-Benz AMG Vision Gran Turismo.



Mercedes-Benz AMG Vision Gran Turismo.



Mercedes-Benz prasentiert visionaren Supersportwagen: Mercedes-Benz AMG Vision Gran Turismo.



Mercedes-Benz präsentiert visionären Supersportwagen: Mercedes-Benz AMG Vision Gran Turismo.



Mercedes-Benz prasentiert visionaren Supersportwagen: Mercedes-Benz AMG Vision Gran Turismo.
