



Hingabe

Wirklichkeit und Illusion

Qualmende Reifen, dröhnende Motoren. Über die Rennpiste jagen zwei Audi R8. Am Steuer sitzen Profi-Piloten. Der eine kämpft im Job um DTM-Punkte, sein Gegner ist Profi-Gamer und entwickelt Autorennspiele. Sie donnern über die Nordschleife – real und virtuell. Ein ungewöhnliches Paar, ein ungewöhnliches Rennen.

Text Stefan Nink
Fotos Frithjof Ohm

Der Motor faucht noch einmal kurz auf, dann steht das Auto still, und Sascha Appel schaut einen langen Moment auf die digitale Anzeige: Als wolle er sie sich ganz genau merken, diese eingblendete Zeit, diese 7:50 – unter acht Minuten, ziemlich gut, auch für eine virtuelle Runde auf der Nordschleife. Er hievt sich aus dem Rennsitz. Anstrengend? Ach wo! „Macht jedes Mal Spaß wie beim ersten Mal!“ Appel geht zum Fenster: Da unten wartet der richtige Audi R8 auf ihn. Gerade ist er den virtuellen gefahren, an einer PlayStation 3 (PS3). Am Nachmittag will er auf echten Asphalt: knapp 21 Kilometer, 73 Kurven, 290 Meter Höhenunterschied – die „grüne Hölle“ in der Eifel gilt als schwierigste Rennstrecke der Welt.

Appel schaut hinunter zum R8 und wirkt ein bisschen wie ein Kind, das an Heiligabend gleich ins Wohnzimmer darf. Er winkt dem Mann, der neben dem Auto steht. Das ist Martin Tomczyk, und dem zeigt Appel jetzt seine 7:50 Minuten an. Tomczyk lächelt. Er lächelt wie jemand, der vor so einer Zahl keine Angst hat.

Und was machen die beiden hier? Kommt darauf an, wen man fragt. Tomczyk ist Rennprofi im Audi DTM Team und begeisterter Hobby-Gamer. Wie sich ein echter R8 fährt, weiß er nicht erst seit heute, schließlich war er bereits in der Testphase des Fahrzeugs involviert. Gleich will er ausprobieren, wie sich das Fahren in der virtuellen Version anfühlt. Appel wiederum ist Deutschlandmanager des „GT Explore Studio“ beim Videospieleentwickler Polyphony Digital und daran beteiligt, dass im kommenden „Gran Turismo 5“ die neuesten



ER WILL'S WISSEN:
DTM-Profi Martin Tomczyk (links)
legt im R8 eine super Zeit vor.

FÜR ECHT BEFUNDEN:
Profi-Gamer Sascha Appel
(rechts) kennt das R8 Fahrgefühl
bislang nur aus Videospiele.

Automodelle über die virtuelle Nordschleife jagen. Er besitzt allerdings auch im wirklichen Leben eine Rennlizenz. Der Profi-Fahrer als Hobby-Gamer, der Profi-Gamer als Hobby-Fahrer: Da haben sich zwei gesucht und gefunden. Und dieses „Gran Turismo“? Es ist eines der erfolgreichsten Rennspiele. Über 700 verschiedene Fahrzeuge und 50 Strecken. Eine atemberaubende Grafik. Und so pedantisch aus der Realität gescannt, dass die digitale Nordschleife an keiner Stelle mehr als maximal fünf Zentimeter vom Original abweicht. 2009 kommt die neue, fünfte Version von „GT“, wie Fans ihr Spiel nennen, auf den Markt. Mit neuen Modellen. Mit neuen Tuningoptionen. Bis es so weit ist, gibt es „GT5: Prologue“, eine Art digitalen Appetizer. Der steckt in der PlayStation, die in der Audi Lounge am Nürburgring mit Rennsitz, Cockpit, Pedalen und Fernsehschirm kombiniert wurde.

Für Motorsportler ist GT ein Segen: Es gibt wahrscheinlich kaum einen Profi-Fahrer, der vor dem Qualifying nicht an der Konsole übt. Vor allem für junge Fahrer, die zum ersten Mal auf einen bestimmten Kurs gehen, sei das Spiel unglaublich wichtig, sagt Tomczyk und setzt sich ans Steuer der Spielkonsole. Da gehe es um mentales Training, klar. Darum, sich acht Minuten auf den Punkt zu konzentrieren und diesen Zustand später auf der echten Strecke abrufen zu können. Vor allem aber um den Streckenverlauf, die Beschaffenheit der Kurven, die Steigungen, das Gefälle. „Während eines Rennens braucht man 10 bis 15 Runden, bis man sich die Streckenführung eingeprägt hat. Das kann man mit GT erheblich verkürzen.“ Dann sagt er erst einmal nichts mehr, weil er aus der Boxengasse hinaus auf die Strecke schießt. Mimik und Körpersprache verändern sich augenblicklich. Später wird Tomczyk sagen, dass es ►



01

von der Konzentration her kaum einen Unterschied mache, ob er im richtigen Wagen oder vor der PlayStation 3 sitze. Natürlich sind da keine weißen Knöchel am Lenkrad zu sehen. Man spürt aber plötzlich eine Art Raum um Tomczyk herum. Etwas, das ihn offensichtlich von äußeren Einflüssen abschirmt. Etwas, das alle um ihn herum wahrnehmen: Solange Tomczyk fährt, spricht niemand ein Wort.

Wer nie zuvor eine PS3-Rennsimulation ausprobiert hat, dem vergeht am Steuer des virtuellen R8 Hören und Sehen. Das Spiel ist derart realistisch, dass einen die Bildschirmwelt innerhalb weniger Sekunden aufsaugt – und schluckt. Man kann nur schwer beschreiben, was da mit einem passiert, weil der Schritt von der Realität in die Illusion Übergangslos zu erfolgen scheint. Was wohl auch daran liegt, dass es für den Durchschnittsfahrer nicht gerade einfach ist, einen Supersportwagen in der Spur zu halten, wenn

man mit ein bisschen zu viel Gas auf eine Nordschleifenkurve – ja, doch – zufliegt. Natürlich existiert die nur im Videospiel. Das ändert allerdings nichts daran, dass einem nach Abbremsen, Leitplankenkontakt und anschließenden Drehern ein wenig schummrig ist. Nein, stimmt nicht. Eher ziemlich schummrig.

„Das ist alles schon sehr realistisch“, sagt Martin Tomczyk, „das Untersteuern, das Übersteuern, da macht die steigende Rechenleistung schon kleine Wunder möglich.“ Auch das Lenkrad zuckele und zerze, doch die Fahrzeugreaktionen „erfahre“ man natürlich nicht wirklich. „Die hervorragende Optik überdeckt das aber beinahe komplett.“ Und dass der virtuelle R8 weniger empfindlich sei als sein reales Pendant, merke man spätestens, wenn man von der Piste abkomme: „Würde man draußen derart über die Randstein-



02



04

- 01 Alles auf Start: Rennprofi und Spieleass in einem ungewöhnlichen Wettstreit.
- 02 Simulation in der Audi Lounge: Der Gran Turismo Racing Seat, kombiniert mit Rennsitz und Pedalen.
- 03 Für Motorsportler ist Gran Turismo das ideale „Übungsgelände“. Auch Tomczyk testet Strecken an der Spielkonsole.
- 04 Die detailgetreue Grafik des Videospieles verwischt die Grenzen zwischen echter und digitaler Rennstrecke.

flächen brettern, hätte man einen Achsenbruch. Im Spiel gibt es nur ein paar Strafsekunden.“ Weil die Rechnerkapazitäten unendlich scheinen, wirken bei GT5 auch Details auf das Unterbewusstsein, die nichts mit dem eigentlichen Fahrvorgang zu tun haben. Die Sonne beispielsweise, die den Fahrer je nach Streckenabschnitt entweder blendet oder das Cockpit in tiefes Schattendunkel legt. Die Erde, die gegen die Windschutzscheibe fliegt, wenn der Wagen vor einem von der Strecke abgekommen ist und über eine Grasfläche schlittert. Und die Bäume, Tausende absolut echt aussehende Bäume entlang der Strecke. Wenn man im richtigen Leben auf der richtigen Nordschleife fahre, sagt Appel, falle einem an einer bestimmten Stelle ein markanter, einzeln stehender Nadelbaum auf. „Und wenn man zuvor gespielt hat, denkt man sich in diesem Moment: ‚Hey, der Baum aus dem Spiel ist

ja wirklich da.‘ Das stimmt natürlich so nicht: Der Baum aus der Realität ist auch im Spiel – nicht umgekehrt.“ Doch, es sei schon so: GT5 verwische die Grenzen zwischen Illusion und Realität so, dass man über seinen eigenen Aufenthaltsort schon mal ins Grübeln kommen könne.

Auch deshalb ist der Markt für Videospiele in den vergangenen Jahren längst den Kinderzimmern entwachsen: Hochkomplexe Simulationen wie Gran Turismo sind überhaupt erst ab einem gewissen Alter erfahrbar. In den USA beispielsweise sind Gamer im Schnitt 35 Jahre alt, in Europa liegt das Durchschnittsalter zwischen 27 und 33. Längst hat die Game-Industrie Hollywood überholt, was den weltweiten Umsatz anbelangt. Und die Produktionskosten pro Spiel liegen in der Regel im zweistelligen Millionen-Dollar-Bereich – was einen nicht wundern muss, ▶

AUDI R8 MEETS GRAN TURISMO 5

Wie es aussieht, wenn der Audi R8 auf sein digitales Pendant trifft, sehen Sie hier: www.audi.de/gb2008/hingabe

wenn man weiß, mit welcher Hingabe und Detailbesessenheit die Macher an ihren Produkten feilen.

Natürlich profitiert die virtuelle Realität ganz enorm von der elektronischen Entwicklungs- und Konstruktionsarbeit der Autodesigner: Was die Audi Ingenieure entwickeln, dient den Spieledesignern als Blaupause für ihre Modelle. Künstliche Intelligenz und Fahrphysik haben deshalb auch bei Videospielen in den letzten Jahren Quantensprünge gemacht. Als feststand, dass der R8 ein virtuelles Gegenstück bekommen sollte, rückten 20 Techniker und Designer in Ingolstadt an und schossen knapp 800 Aufnahmen vom Fahrzeug. Damit das Lichtbild des digitalen R8 dem echten entspricht, wurde sogar ein Satz Originalscheinwerfer nach Japan geliefert. Selbst beim Sound gab es keine Kompromisse: Um sicherzugehen, dass der virtuelle Sportwagen exakt so klingt wie der echte, wurde der R8 auf einen Akustik-Rollenprüfstand gestellt und das Motorengeräusch in allen Drehzahlbereichen aufgezeichnet. Die Folge: Wenn man den virtuellen Audi runterschaltet und beschleunigt, läuft einem ein Schauer über den Rücken. Wie im richtigen Leben auch.

„**Und in Zukunft** werden wir noch ein Stück realistischer werden.“ Das kommt jetzt wieder von Sascha Appel, der zurück ist von der Nordschleife und seiner Runde mit dem R8. Er legt seinen Helm auf den Tisch. Er streicht seinen Rennoverall glatt. Er atmet durch. Na? Und? Schon noch ein Unterschied, oder? „Kann man wohl sagen“, sagt Appel. Vor allem weil die „Zurück auf Start“-Option fehle. „An der Konsole kannst du dich langsam herantasten, und wenn du dann doch in die Leitplanke donnert, machst du einfach weiter. Aber ein Fehler da draußen im echten R8 – und für dich ist das Rennen zu Ende. Da reden wir schon von einem etwas anderen Adrenalinstoß. Das Fahren in einer Simulation finde ich schon entspannter“, sagt Video-Gamer Appel. „Und genau deswegen sind Profi-Fahrer ja auch Profis!“ Das sagt, klar, Martin Tomczyk. Der kommt grinsend von der PlayStation. Von einer neuen Runde GT5. „7:42. Jetzt mach du mal, Sascha.“ ●



FÜNF FRAGEN AN KAZUNORI YAMAUCHI

Der Senior Vice President von Sony Computer Entertainment ist der Schöpfer der Gran-Turismo-Reihe.

Die Grafik von „GT5 Prologue“ ist unglaublich realistisch. Was kann man an diesem Spiel noch verbessern?

Kazunori Yamauchi: GT5 wird eine größere Auswahl an Fahrzeugen und Strecken bieten. Und wir stellen mehr Features für Online-Communitys zur Verfügung. Außerdem arbeiten wir mit Hochdruck an einer lebensnahen Grafikdarstellung für Regen und Nacht.



Wie schaffen Sie es, die Autos so realistisch in das Spiel zu übertragen?

Um Autos grafisch so nachzubilden, dass sie in jeder Position ihrem Vorbild gleichen, brauchen wir die echten Modelle. Beim Audi R8 war es besonders schwer, die hochwertigen Materialien des Innenraums zu reproduzieren. Auch bei der Karosserie war es nicht einfach, das Niveau, diese unglaubliche Präzision, auszudrücken.

Nicht nur die Autos, auch jeder einzelne Baum am Nürburgring sieht seinem realen Gegenpart erschreckend ähnlich. Beeinflussen solche Details das Spielverhalten?

Wir haben größten Respekt vor der ureigenen Kraft der Autos und auch der Natur. Deshalb betrachten wir jedes Detail sehr sorgfältig – auch wenn es nur ein Busch am Rande der Rennstrecke ist. Unsere Leidenschaft und unser Einsatz fallen vielleicht nicht immer sofort auf, aber sie wirken unterbewusst auf jeden Spieler.

Welche Spielvarianten können die Fans von GT schon bald erwarten?

Wir arbeiten daran, auch Wetterveränderungen, die ein Rennen beeinflussen können, nachzubilden. Und auch Schäden an Rennautos werden wir bald simulieren können.

Wagen wir einen Blick in die ferne Zukunft. Was wird Gran Turismo 9 alles bieten?

Es fällt mir schwer, die Entwicklungen so weit vorherzusehen. Gran Turismo wächst mit der Autoindustrie. Betrachten wir die Zukunft von GT, betrachten wir immer auch die Zukunft der Automobilindustrie.