



Profifrennfahrer Jan-Eric Sliooten (Mitte) dreht eine Runde im Cockpit eines virtuellen Rennwagens; die Zuschauer sind begeistert.

Foto: Andreas Fischer

Jagd nach der perfekten Runde

VIRTUELLE AUTORENNEN Bei Hako-Sport trafen sich Cracks der Computer-Rennszene – und brannten einige schnelle Runden in den Asphalt.

Von Jan Filipzik

Auf der Suche nach den fehlenden Zehntelsekunden jagt Gerd Rottenbach den Sportwagen immer wieder über den heißen Asphalt. Eine schnelle Runde, dann geht es zurück an die Box, wo er am Setup seines Boliden feilt. Er verstellt den Federweg, ändert die Bremsbalance – dann rollt er wieder auf die Strecke, wo er das Gaspedal sofort bis aufs Blech drückt, um endlich die perfekte Runde zu fahren.

„Live for Speed“ (LFS) heißt die Leidenschaft des 29-jährigen und bezeichnet eine realitätsnahe Rennsimulation, die weltweit etwa eine halbe Millionen Anhänger hat. Szenen wie oben spielen sich täglich tausendfach ab. In heimischen Wohnzimmern sitzen die Fans dieser virtuellen Rennen vor ihrem Computer. Im Internet haben sie sich zu riesigen

Gemeinschaften zusammgefunden, wo sie in eigenen Rennserien ganze Nächte im Cockpit ihres Lieblingsfitzers verbringen.

In Japan verdienen Profis ihren Unterhalt mit virtuellen Rennen

In Japan füllt dieser Sport bei offiziellen Rennen längst ganze Stadien – Profis bestreiten ihren Lebensunterhalt mit den ausgeschriebenen Preisgeldern. In Deutschland dagegen werden die Spieler oft noch belächelt: Damit sich das künftige ändert, hat Stefan Gottschalk, Teammanager der Digital-Racing-Series (DRS), am vergangenen Samstag die erste Wuppertaler Motorsport-Party organisiert. Bei Hako-Sport in Vohwinkel trafen sich einige der besten Online-Fahrer der Welt, die Stars der Szene wurden ausgezeichnet, und es durfte fleißig gefachsimpelt werden.

Eines gibt Gottschalk jedem

Neuling gleich zu Beginn mit auf den Weg: „Das Ganze ist kein Spiel“, erklärt er. „Sogar einige Fahrer der Formel Eins trainieren mit dieser Software“, fügt er nicht ohne Stolz hinzu und erklärt gleich, was den Reiz dieser Sportart ausmacht: „Wer einmal drin saß, der will nicht mehr raus.“

Mit „drin sitzen“ meint Gottschalk die sogenannten simulierten Cockpits – die realistischen Nachbauten eines Rennwagens. Cockpits, mit Lenkrad, Gaspedal und Rennsitz – an denen die meisten Spieler ihre Rennen bestreiten. Bis zu 7000 Euro kann so ein Profisitz kosten. Ein teures Vergnügen, doch für Victor van Vlaardingen, Programmierer von LFS, unverzichtbar. „In so einem Sitz liegt der Realitätsgrad bei 99 Prozent. Es fühlt sich einfach echt an“, schwärmt er.

Noch echter geht es nur in der Realität zu, und davon hat Jan-

RENNSERIEN

LIVE FOR SPEED Die Rennsimulation wurde erstmals 2003 vorgestellt und wird seitdem von drei Programmierern ständig weiterentwickelt. Weltweit sind mehr als 400.000 Fahrer registriert.

DRS Das Kürzel steht für „Digital-Racing-Series“ und bezeichnet eine der größten Renn-Ligen Deutschlands, in der sich etwa 160 aktive Fahrer messen, die bei „Live for Speed“ fahren.

Eric Sliooten, seit sieben Jahren Profi-Rennfahrer, viel Ahnung. Auch er dreht an diesem Abend ein paar Runden im virtuellen Cockpit und muss sich gleich zu Beginn eingestehen: „Ich werde gegen die Jungs hier verlieren.“ Seine Erklärung: „In echt fährt man viel mehr mit dem Hintern, das geht in so einem Sitz leider nicht.“