

Originalgetreuer Motorenklang auf der Xbox 360

24.03.2009, 15:54 | IT, New Media & Software

Pressemitteilung von: *Atari Deutschland GmbH*
Presseagentur: *markenzeichen GmbH*

Wie die Schwedischen Entwickler von Rennsimulationen die realistischsten Motorengeräusche der Branche ins Spiel bringen -

FRANKFURT AM MAIN, DEUTSCHLAND – 24. März 2009 – RACE PRO steht für realistisches Rennfeeling pur. Und das liegt nicht nur an den perfekt und detailgetreu nachgebauten virtuellen Rennwagen, sondern auch am Original-Motorensound, der dem Spieler das ultimative Gefühl vermittelt, tatsächlich gerade im Rennboliden um Bestzeiten zu kämpfen.

Spiele des Entwicklerteams SimBin sind für Fans von Rennsimulationen der Inbegriff von Realismus am PC. Und genau dieses Renngefühl wollten die Schweden aus *Vara* – unter ihnen viele ehemalige Rennfahrer und -mechaniker – nun auch für Besitzer der NextGen-Konsole Xbox 360 von Microsoft erlebbar machen.

Mit der Arbeit an RACE PRO wurde bereits Ende 2006 begonnen. Die Herausforderung bestand zunächst in der Entwicklung einer eigenen Engine für die Konsole, die die physikalischen Verhältnisse und das reale Fahrverhalten der Autos möglichst detailgetreu im Spiel abbildet. Erschwerend kam hinzu, dass im Gegensatz zum PC der Speicherplatz auf einer Konsole begrenzt ist. Mit einem deutlich geringeren Speichervolumen sollen die Spiele nichtsdestotrotz auf der Konsole besser aussehen als am PC.

So entwickelte SimBin die eigene Physiks-Engine „Lizard“, mit der das realistische Fahrgefühl der Vorgängertitel auch auf die Xbox 360 übertragen werden kann. Simulationen, Physikberechnungen, Rendering, Benutzeroberflächen und – vor allem – Sounds konnten so direkt von SimBin programmiert werden.

SimBin ist für seine realistischen Motorengeräusche in der gesamten Branche berühmt, die selbstverständlich auch in RACE Pro perfekt ins Spiel integriert werden sollten. Verantwortlich für die Original-Motorensounds bei SimBin ist der Franzose Anthony Monteil. Seine Hauptaufgabe ist es, den perfekten Sound aufzunehmen und möglichst so zu filtern, dass er ohne Nebengeräusche zu einem reinen Klangerlebnis wird. Dabei spielt die enge Zusammenarbeit und das Vertrauensverhältnis SimBins mit Herstellern wie BMW, Alfa Romeo, Chevrolet und Seat eine entscheidende Rolle. So bekam SimBin nicht nur exklusiven Zugang zu Telemetrie- und Detaildaten in Bezug auf Leistung und Dynamik, Anthony Monteil durfte sogar ans Allerheiligste: Zu den original Rennwagen und ihren Motoren.

Ausgerüstet mit mehreren High Tech Aufnahmegeräten ging es für Monteil so zu den Herstellern, um die Original-Motorengeräusche direkt und live von den Autos aufzunehmen. Als erstes wurden die Außengeräusche der Autos aufgenommen. In den Garagen wurden sämtliche Sounds vom Starten des Motors über den Leerlauf bis hin zu den unterschiedlichen Drehlaufzahlen der Rennboliden mitgeschnitten. Des Weiteren stellte sich Anthony Monteil auch direkt an die Rennstrecken und fing so die Geräusche der vorbeifahrenden Autos ein: Niedrige und hohe Drehzahlen, das Abbremsen des Motors, Fehlzündungen, Schaltungen und natürlich auch des Klang beim Rutschen und Driften.

Die Cockpit-Geräusche wurden mit einer ähnlichen Methode aufgenommen: Sowohl im Cockpit als auch unter der Motorhaube wurden hochsensible Mikrofone installiert, die ausgestattet mit Dämpfern und speziellen Vorrichtungen die Motorengeräusche perfekt einfingen. Zuletzt wurden die Tonspuren gefiltert, um nur den reinen Sound ins Spiel zu bringen. Im fertigen Spiel hat der Fahrer das Gefühl, tatsächlich selbst im Cockpit zu sitzen und das Steuer in der Hand zu haben.

In den kommenden Jahren wird Anthony Monteil noch viel zu tun haben: Das SimBin-Team arbeitet schon eifrig an neuen Titeln. So dürfen sich Fans von Rennsimulationen auch in Zukunft auf Realismus pur freuen. Und Anthony Monteil darf wieder auf die Jagd nach den neuesten und authentischsten Motorengeräuschen gehen.

Über RACE Pro:

RACE Pro ist das Debüt des schwedischen Entwicklerstudios SimBin auf der NextGen-Konsole Xbox360. RACE Pro bietet einzigartigen Realismus: Von den bis ins Detail realistisch dargestellten Rennwagen über die offiziellen FIA-Meisterschaften bis hin zu den bekanntesten Rennstrecken der Welt, kann der Spieler in die Welt des Rennsports eintauchen.

Für bis zu 12 Spieler ist es per Xbox Live™ möglich gegeneinander um den Sieg zu kämpfen. Der „Hot Seat“-Modus ist ein weiteres Multiplayer-Feature, das dem Spieler zu Hause erlaubt, eine Zeitlang zu fahren, bevor er den Controller an den nächsten Spieler weiter reichen muss.

RACE Pro ist exklusiv für das Xbox 360-Videospiel- und Entertainment-System von Microsoft im Handel erhältlich.

Weitere Informationen zur Produktpalette von Atari finden Sie unter www.atari.de.

Portrait

About Infogrames Entertainment and Atari:

The Infogrames group, including the Atari brand and the massively multiplayer online game company Cryptic Studios, is a global producer, publisher and distributor of interactive entertainment software for all market segments and all interactive game platforms including consoles from Microsoft, Nintendo and Sony, advanced smartphones, Personal Computers, web and online. Its games are sold in more than 60 countries through an international distribution network and direct to consumers via www.atari.com.

Atari's extensive catalogue of popular games is based on original franchises (Test Drive, Alone in the Dark, V-Rally, My Horse & Me, Backyard Sports franchise, Total Annihilation, Outcast etc.), Cryptic Studios titles (StarTrek Online, Champions Online), publishing properties (Ghostbusters, The Chronicles of Riddick, The Witcher, Race Pro etc.), international licenses (Dragon Ball Z, Dungeons & Dragons, Jamie Oliver etc.) and classic games covering the entire history of the video game industry (Pong, Missile Command, Asteroids etc).

© 2008 Atari Europe SASU. All rights reserved.

About the SimBin Group

The SimBin group is a privately owned group of Swedish companies that occupies a total staff of 80 people, consisting of 50 employees and 30 distributed consultant's world wide.

In the SimBin portfolio you will find award winning PC titles like "GTR – The FIA GT Racing Game", "GT Legends", "GTR 2 – The FIA GT Racing Game", "RACE – The WTCC Game" and "RACE 07 - The WTCC Game".

GTR and RACE are registered trademarks owned by the SimBin group.

SimBin Studios AB is the mother company, responsible for the publishing and IP rights for all productions developed within the SimBin group. SimBin Studios AB is also responsible for Business Development, Finances, Marketing, PR and administration.

SimBin Development Team AB is a Swedish game developer founded in 2003 and is a subsidiary of SimBin Studios AB. SimBin Development Team AB handles all the game productions in the group and develops games for all leading platforms.

SimBin Distribution AB is a daughter company of SimBin Studios AB and has its headquarters in Stockholm, Sweden. With RaceRoom, a franchise concept including marketing, branding, game software and hardware in a turn-key solution, SimBin Distribution offers a new business opportunity in the event and experience industry

For more information: <http://www.simbin.com>

Xbox 360 and Xbox Live are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

News-ID: 294511 • Views: 1191 (Stand: 11.08.2026)

Link zur Pressemitteilung:

<https://www.openpr.de/news/294511/Originalgetreuer-Motorenklang-auf-der-Xbox-360.html>