

INHALTSVERZEICHNIS

1

SIMRACING – SPIEL ODER SPORT?

14

Was bedeutet SimRacing?

14

Realismus

15

Detailtreue

15

Ausrüstung

16

Wettbewerb

16

Training für echten Motorsport

16

Unterschiede zwischen Sim und Arcade

17

Real oder Spaß.

17

Zielgruppen

17

Beispiele für Arcade und Sim

18

Der Reiz von SimRacing

18

Die Lernkurve als Motivation

19

Wettkämpfe und E-Sports.

20

Etwas Neues lernen

21

Anpassungsmöglichkeiten

21

Spannung von „echten“ Rennen

22

Kontrollierte Umgebung

23

Geschichte des SimRacing

23

Coronaboom

24

SimRacing wird olympisch

25

Von der Konsole auf den PC

26

SimRacing daheim

27

SimRacing in Deutschland

30

10 Jahre ADAC SimRacing Expo

30

Low Fuel Motorsport

31

Rennwelten

33

SimRacing-Lounges und E-Sports-Zentren

35

SimRacing und Social Media – was man bekommt	36
Content-Creator	37
Track Guides, Hotlaps und Rennen.....	38
Setups und Streckentipps	38
Livestreaming	39
Marken und Sponsoren	39
Reale Rennfahrer in der digitalen Welt.....	39
Feedback für Entwickler – Early Access	40

2 HARDWARE FÜRS SIMRACING 42

Ready-to-race-Bundles für den Einstieg	42
Lenkräder	45
Viele Hersteller – viel Auswahl	45
Lenkradtypen.....	46
Individualisierte Lenkräder.....	47
Wheelbase	48
Montage	49
Direct-Drive-Technologie.....	49
Die großen Hersteller.....	50
Pedale	55
Load Cell ist wichtig	55
Pedaleingaben mit Motec überprüfen	56
Die Auswahl ist groß.....	57
Monitore und VR	65
Bildschirmgröße und -format.....	66
Auflösung	66
Bildwiederholrate	67
Reaktionszeit	67
G-Sync/FreeSync.....	67
Ergonomie	67
Anschlüsse	68

Ein Monitor oder drei Monitore?	68
VR-Lösungen	71
VR und Konsolen	73
Statische Rigs und Sitze	74
Wheelstands ohne Sitz	74
Rigs mit integriertem Rennsitz	75
Der Sitz	77
Simulatoren und Motion-Zubehör	78
Der SimRacing-Computer	80
Auflösung und Framerate	81
Der Prozessor	82
Arbeitsspeicher	83
Festplatten	83
Schnittstellen	84
Das Gehäuse	84
Konsolen	91
Playstation 4 und 5	91
Xbox Series X S	92
Sinnvolles Zubehör	93
Dashboards	94
Handbremsen	96
Schalthebel	96
Buttonboxen	97
Buttkicker	98

3 SIMRACING-GAMES

100

Gemeinsamkeiten der Spiele	100
Echte Strecken	100
Lizenzierte Fahrzeuge und Rennserien	100
Setups und Schadensmodelle	101
Onlinerracing und E-Sports	101
Force Feedback	102
Für Einsteiger und Fortgeschrittene	102
Karriere und Herausforderungen	102
Videotools und Kameras	102
iRacing	103
Der Einstieg	105
Rennserien	106
Features	107
Die Benutzeroberfläche	108
Fahrerstatistik	109
Die Ratings	109
Großer Pluspunkt: Tutorials	110
Investitionen	110
Assetto Corsa	111
Der Einstieg	112
Content-Manager	112
Modding und Vielfalt	114
Fahren in AC	114
Die Zukunft von AC	115
Einen Blick wert?	115
Assetto Corsa Competizione	115
Fahrzeuge und Strecken	116
Realismus	117
Spielmodi und Rating-System	117
Der Einstieg	119
Replays und Fotos	121
Noch immer wichtig	122

Assetto Corsa EVO	122
Realismus	124
Spielmodi und Rating-System	125
Onlineracing und Ligen	126
Der Einstieg.	126
Kauf- und Mietmodell.	127
Setups	128
Lohnt sich das Warten?	128
F1 24 / F1 25	128
Realismus	130
Karriere, My-Team-Modus, Herausforderungskarriere	130
Für wen ist F1 24 geeignet?	131
RaceRoom Racing Experience	132
Einstieg und Spielmodi	133
Update 2024	134
Fahrphysik für Einsteiger und Fortgeschrittene	135
Die Community	135
Automobilista 2 1.6	136
Fahrphysik	137
Fahrzeuge und Strecken	138
Dynamisches Wetter und Tageszeiten	139
Modding	140
Multiplayer	140
Für wen ist AMS2 geeignet?	141
rFactor 2	142
Realistische Fahrphysik	144
Dynamisches Wetter.	144
Fahrzeuge und Strecken	145
Multiplayer und Onlinerennen.	146
rFactor 2 oder Le Mans Ultimate?	146

Le Mans Ultimate	147
Fahrzeugphysik	149
Fahrzeugklassen	150
Die Strecken	151
Dynamisches Wetter und Tageszeiten	152
Strategie und Rennmanagement.	152
Multiplayer	152
Modding	153
Soll man LMU ausprobieren?	153
Weitere Simulationen	154
Rennsport.....	154
Gran Turismo 7.....	156
Forza Horizon 5, Forza Motorsport	156
Need for Speed	157
Project Cars	157
WRC 24.....	158
BeamNG.drive	159
DiRT Rally 2.0	159
KartKraft	160

4 GRAFIK, CONTROLLER UND SOUND EINSTELLEN 162

Grafikkarte, Treiber und Spieleinstellungen	162
Treiber aktuell halten.....	163
Warum 240 fps?	164
Field of view	166
Lenkrad und Pedale einstellen	168
Das Lenkrad	168
Force Feedback	168
Button- und Schalterbelegung.....	169
Die Bremse	170
Gaspedal.....	172
Kupplung	172
Sound	173

5 DIE ERSTEN RUNDEN

176

Streckenauswahl	177
Fahrzeugauswahl	178
Basis-Setup	179
Basis-Setups nutzen	179
Auf den Reifendruck achten	180
Fahrhilfen	181
Eine Strecke kennenlernen	182
Streckenlayout verinnerlichen	182
Die Ideallinie	184
Curbs und Bodenwellen	185
Das Höhenlayout beachten	186
Nebendetails einer Strecke	186
Referenzpunkte im Detail	186
Bremspunkt	187
Einlenkpunkt	188
Scheitelpunkt oder Apex	188
Sonderfall Kurvenausgang	189
Referenzpunkt hinterfragen	190
Wie wichtig sind Notizen?	190

6 FAHRTECHNIK UND TRAINING

192

Grundlagen der Fahrphysik	193
In die Kurve	193
Übersteuern und Untersteuern	194
Bremsen verstehen	195
Trail Braking	196
Am Apex und danach	197
Bremsen und Beschleunigen trainieren	198

Ideallinie und Kurventechniken	199
Drei Phasen	200
Wo ist der Apex?	201
Kurvenkombinationen.....	204

7 FAHRZEUG-SETUPS – SELBER MACHEN ODER KAUFEN? 206

Basis-Setups modifizieren	207
Reifendruck und -temperatur begreifen	208
Immer nur einen Wert verändern	209
ABS	210
Traktionskontrolle	211
Bremsbalance	212
Stabilisatoren.....	214
Spur und Sturz.....	215
Stoßdämpfer und Federn	216
Differential	217
Aerodynamik	217
Telemetrie und Datenanalyse	219
Popometer	220
Coach Dave Academy.....	221
Go Setups	221
TrackTitan.....	222
Overlays und Telemetrieanzeigen	223
ACC Drive.....	223
Racelab	224

8 ONLINERENNEN – TEILNAHME, REGELN, ETIKETTE 226

Teilnahme an Onlinerenren	227
Plattformen mit Rating	228
Regeln und Etikette	230
Was wirklich wichtig ist	230
I survived the first corner!	231
Zurückhaltung im Chat	231
Vorbereitung	231
Höflichkeit schadet nicht	232
Was immer verboten ist	232

9 DIE ZUKUNFT DES SIMRACING 234

KI-Gegner	234
KI-Trainer – Trophi.ai	235
Wie geht es weiter?	238
Wachstum, Konsolidierung oder Marktbereinigung?	238
Umsatzentwicklung der SimRacing-Branche	241
Ausblick: Nische oder massentauglich?	244
Marketing und Investments	245
Strukturelle Probleme	245
Nische innerhalb der Gaming-Nische	246
Begrenzte Massenattraktivität	246
Und jetzt?	247