

Grid Legends

STORY OHNE GRIP

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Codemasters** Termin: **25.2.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Mit einem aufwändig inszenierten Storymodus möchte Grid Legends an den Glanz alter Codemasters-Tage anknüpfen – und scheitert trotz spannender Renner und guter Technik. Von Sören Diedrich

Grid Legends ist der fünfte Teil der Rennspielreihe aus dem Hause Codemasters. Das Herzstück ist der neue Storymodus namens Driven to Glory, in dem ihr in die Haut von Fahrer 22 schlüpft. Durch die Handlung führen euch stimmungsvoll inszenierte Zwischensequenzen, in denen reale Darsteller auf jede Menge CGI-Hintergründe treffen. Eure Mission lautet: dem krisengebeutelten Team Seneca Racing dabei helfen, an die Spitze der prestigeträchtigen Grid World Series zu gelangen. Dafür müsst ihr insgesamt 36 Rennen bestreiten, in denen ihr immer wieder unterschiedliche Ziele vorgegeben bekommt, die über das simple Siegen hinausgehen. Das sorgt für Abwechslung, könnte jedoch ruhig noch mehr Variation bieten: Meist verlangt das Team von euch bloß, auf einem bestimmten Platz über die Ziellinie zu fahren, bei anderen Events reicht es hingegen aus, vor eurem Rivalen zu landen. Erwartet trotz der spannenden Ausgangslage kein erzählerisches Meisterwerk. Die Handlung findet nur in den Zwischensequenzen statt, es gibt kaum Charakterentwicklung und nur ein paar kleine Twists.

Packende Rennen, hübsche Optik

Die Rennen an sich machen dafür ordentlich Laune, was vor allem an der Inszenierung und der größtenteils überzeugenden Technik liegt. Ganz egal ob ihr euch hitzige Stra-

ßenrennen in Barcelona, London oder Moskau liefert oder lieber auf klassischen Rennstrecken für Langstrecken- und Drift-Events unterwegs seid: Das Geschwindigkeitsgefühl ist hervorragend, ständig fliegen Funken. Die Grafik ist dank stimmiger Beleuchtung und der gelungenen Darstellung von Regen und Schnee hübsch. Dem Platzhirsch Forza Horizon 5 kann man zwar nicht das Kühlwasser reichen, dafür läuft Grid Legends aber selbst in den actionreichsten Momenten stets butterweich.

Die Strecken-Layouts fallen erfreulich unterschiedlich aus, sind aber etwas ideenarm. Ab und zu gibt es mal eine kleine Schikane, ansonsten erwarten euch Geraden gefolgt von einer langsamen oder mittelschnellen Kurve, die euch auf die nächste Gerade entlässt. Hier wäre mehr gegangen.

Rückspul-Airbag

Etwas mehr Wumms hätte auch der KI von Grid Legends nicht geschadet. Eure Kontrahenten agieren größtenteils clever, fahren hart gegeneinander und machen ab und zu sogar glaubwürdige Fahrfehler. Aber auch auf den höheren Schwierigkeitsgraden wirken eure Widersacher beim Verteidigen und Überholen recht zahllos.

Die Autos steuern sich rund und vor allem vorhersehbar. Eine besondere Herausforderung für eure Fahrkünste stellen die Regen-

und Schneerenrennen dar. Wer zu früh auf oder zu spät vom Gas steigt, landet schnell in der Mauer oder dem Kiesbett. Das ist aber noch lange kein Grund, gleich die glamouröse Rennfahrerkarriere zu beenden. Denn die für Codemaster-Rennspiele übliche Rückspulfunktion ist natürlich auch in Grid Legends wieder vorhanden. Auf Knopfdruck könnt ihr euer Malheur ungeschehen machen und es erneut versuchen.

Das? Das ist doch nur ein Kratzer!

Die Unfälle enthüllen jedoch einen dicken Minuspunkt von Grid Legends: das mauere Schadensmodell. Zwar lässt sich in den Spieloptionen der Schaden von rein optisch bis hin zu mechanischen Auswirkungen justieren, für das Auge macht sich der Zustand eures Wagens jedoch kaum bemerkbar. Immerhin wird das Handling eures Gefährts spürbar kniffliger, bis ihr irgendwann komplett stehen bleibt. Da wir für euch bekannt-

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Lust auf kurzweilige Renn-Action habt.
- ... ihr Rennsportdokus wie »Drive to Survive« mögt.
- ... euch Umfang wichtiger ist als das große Ganze.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Wert auf eine motivierende Karriere legt.
- ... ihr euch vor Telenovela-Flair graut.
- ... euch Aktivitäten abseits der Piste wichtig sind.

Die Geschichte um Team Seneca ist nett inszeniert, dümpelt in den Rennen aber nur vor sich hin.

Vor allem bei Schnee müsst ihr euch konzentrieren, um nicht mit Highspeed von der Strecke zu fliegen.



MEINUNG

Sören Diedrich
@DiedrichSoren



Mensch, wie gerne hätte ich Grid Legends eine höhere Wertung verpasst! Denn die Rennen machen einfach Laune, und vor allem im Multiplayer-Modus habe ich mich ans Lenkrad gekrallt. Dazu kommt der umfangreiche Renneditor, der mit seinen Möglichkeiten monatelangen Fahrspaß garantiert und mir endlich den Traum erfüllt hat, Suzuka im Schnee zu befahren. Aber die Liste der Mängel ist einfach zu lang. Das halbgeare Schadensmodell wirkt seltsam in einem Rennspiel, das den gepflegten Blechkontakt geradezu forciert. Der Story würde ich in einem Arbeitszeugnis konstatieren, sich stets bemüht zu haben. Und wieso wurde das Management ins Hauptmenü ausgegliedert, statt mich im Rahmen der sehr eintönigen Karriere einen eigenen Rennstall aus der Taufe heben zu lassen, den ich zum Erfolg führen kann?

lich kein Risiko scheuen, sind wir im japanischen Suzuka todesmutig in der legendären 180R-Kurve einfach geradeaus gefahren und mit Tempo 280 in die Mauer gerast. Eine anschließende Kamerafahrt um unser Auto offenbarte selbst auf der Motorhaube nur ein paar Dellen, obwohl uns nach diesem Crash normalerweise selbst die gelben Engel des ADAC nicht mehr weiterhelfen könnten.

Vielfalt im Rennfahreraltag

Wer sich nicht für die Story interessiert, hat in Grid Legends genügend andere Optionen, den virtuellen Gasfuß zu trainieren. In der Karriere macht ihr aber im Grunde das Gleiche wie im Storymodus, nur ohne die Zwischensequenzen, dafür mit freier Fahrzeugwahl. Der Multiplayer-Modus lief in unseren Probe-Sessions erfreulich rund und bietet mit dem sogenannten Jump-in-Feature die Möglichkeit, ohne Wartezeit in ein bereits laufendes Rennen einzusteigen. Ihr übernehmt dann eines der KI-Autos und seid so-



Die KI lässt sich auch auf höheren Schwierigkeitsgraden zu leicht in Kurven überrumpeln.

fort mitten im Geschehen. Der dritte Modus ist der Renneditor, der sich für uns als das unerwartete Highlight von Grid Legends entpuppt hat. Hier habt ihr das gesamte Portfolio aus 22 Locations samt mehreren Streckenvarianten, über 130 Autos und neun Rennserien zur Verfügung, damit ihr nach Lust und Laune euer eigenes Event basteln könnt. Auch die Tageszeit sowie die Wetterbedingungen lassen sich bestimmen. Per Knopfdruck könnt ihr das Resultat sogar im Multiplayer-Modus zusammen spielen.

Management? Überflüssig!

Ganz gleich für welche Aktivität ihr euch in Grid Legends entscheidet, am Ende eines Rennens winken immer Belohnungen in Form von Geld und Erfahrungspunkten. Das ist eine gute Entscheidung, da ihr somit nicht ganzungeneid seid, einen Modus zu spielen, auf den ihr keine Lust habt. Mit dem Geld könnt ihr euch neue Autos kaufen oder euren bestehenden Fuhrpark aufmotzen. Die Erfahrungspunkte dienen dem Ausbau eures Teams. Das klingt aber hochtrabender, als es in Wahrheit ist. Ihr vergebte einen Teamnamen, wählt ein Emblem und einen Sponsor, der euch zusätzliches Geld in die Kassen spült. Während ihr im ersten Grid – das immerhin schon 14 Jahre alt ist – eure Garage und die Mannschaft in schicken Menüs ausgebaut habt, noch dazu im Rahmen des motivierenden Karrieremodus, spielt sich im neuen Serienteil alles im tristen

Hauptmenü ab. Storymodus, Karriere, Multiplayer, Teammanagement, Renneditor – Grid Legends bietet euch jede Menge Inhalte, die einzeln für sich betrachtet auch durchaus Spaß machen. Aber an der Kombination dieser Inhalte hätte Codemasters noch etwas feilen sollen. Denn um in diesem Genre bis an die Spitze vorzustoßen, reicht es in Zeiten von Forza Horizon 5 eben nicht mehr aus, mehrere gute Einzelteile über ein fades Hauptmenü zu verknüpfen und anzubieten. Man muss diese Einzelteile auch gekonnt zu einem harmonischen und vor allem motivierenden Ganzen miteinander verbinden. Und das gelingt Grid Legends nicht. ★

GRID LEGENDS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 2130 / AMD FX-4300
GTX 950 / Radeon RX 460
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 8600K / Ryzen 5 2600X
GTX 1080 / Radeon RX 590
16 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



Wagenmodelle Lichtstimmungen Regenrennen sehen klasse aus Schatten ploppen auf unbefriedigendes Schadensmodell

SPIELDESIGN



kurzweilige Rennen Jump-in-Feature für Multiplayer-Partien Zielvorgaben Spielaspekte kaum verzahnt schwaches Teammanagement

BALANCE



KI glaubwürdig Sieg nicht immer notwendig Schwierigkeitsgrad anpassbar mit Controller präzise steuerbar Gegner verteidigen kaum

ATMOSPHERE / STORY



Story-Realfilmchen packende Rennen viele Streckendetails und Zuschauer stumpfes Abarbeiten im Storymodus Handlung mit Klischees

UMFANG



Storymodus mit 36 Events Karriere mit vier Meisterschaften Renneditor Multiplayer-Modus 130 Autos, 22 Locations und neun Rennserien

FAZIT

Grid Legends punktet mit toll inszenierten, kurzweiligen Rennen, lässt bei Karriere und Management aber viel Potenzial liegen.



So gut sieht unser Ferrari noch aus, nachdem wir mit vollem Karacho in die Mauer gebrettert sind.

