Wer zu viel Luft unter das Auto bekommt, provoziert solch einen Abflug.

In Monstertruck-Rennen zerbeulen Sie sich schnell die Motorhaube.

Motorsport-Monstrum

DTM RACE DRIVER 3

Die Telenovela des Rennspiel-Genres: ganz große Gefühle in Motorsportserie – gleich 60 Folgen voller Freude, Ehrgeiz, Stolz und auch ein wenig Frust. Bloß keine Episode verpassen!

Okay, er mag vielleicht sieben Mal die Formel 1 gewonnen haben – aber ein Ausnahmekönner ist Michael Schumacher deshalb noch lange nicht. Schließlich benötigte er satte zehn Jahre, um sich vom Kart-Piloten bis zum ersten Formel-1-Titel hochzufahren. Sie schaffen das gleiche Kunststück in weniger als zehn Stunden. Und das sogar spielend!

In **DTM Race Driver 3** absolvieren Sie sämtliche Stationen einer typischen Monoposto-Pilotenlaufbahn – von den Anfängen im Go-Kart über die Talentschmieden Formel BMW und Formel 3 bis zu einem Cockpit-Platz im BMW-WilliamsF1-Team. Keine Lust auf Formel-Sport? Dann versuchen Sie sich eben als Tourenwagen-Fahrer in der DTM oder der australischen V8-Serie. Oder bügeln mit Monstertrucks über Offroad-Pisten. Oder umkurven Asphalt-Ovale im Nascar-Auto. Oder erleben legendäre Oldtimer wie den Mercedes-Silberpfeil W25. Oder, oder, oder...

FACTS

- 6 Motorsport-Varianten
- 78 Fahrzeuge
- 50 Strecken
- 60 Rennserien
- 45 Minuten Zwischensequenzen

Von der Flunder zum Ferrari

Unfassbare 60 Meisterschaften haben die Rennspiel-Experten von Codemasters (**Colin McRae**-Serie) in Formel-Karriere und fünf weitere Motorsport-Laufbahnen gepfropft. Die Classic-Serie scheucht Sie dabei durch Rennen mit amerikanischen Muscle-Cars wie dem Pontiac Firebird oder durch eine Gruppe-B-Rallye mit dem Audi Quattro. In der GT-Karriere beginnen Sie in den PS-Flundern GT Lights und landen schließlich in Ferraris und Lamborghinis. Die Oval-Meisterschaften führen Sie über Truck- und Dirttrack-Rennen bis zur Indycar-Serie. Als Tourenwagen-Pilot müssen Sie sich den Start in der australischen V8-Meisterschaft erst mit Erfolgen im Renault-Clio-Cup verdienen. Offroad-Fahrer beweisen Ihr Talent zunächst im niedlichen Dünenbuggy, dann stehen ausgewachsene Rallye-Dakar-Teilnehmer wie Mitsubishi Pajero oder VW Touareg auf dem Programm. Komfortabel: Jede Rennserie können Sie Ihrer bevorzugten Spielweise

Überholmanöver auf dem Hockenheimring im Opel von Heinz-Harald Frentzen. Sämtliche Strecken, Autos und Fahrer stammen aus der im Oktober abgeschlossenen Saison 2005. (1600x1200)

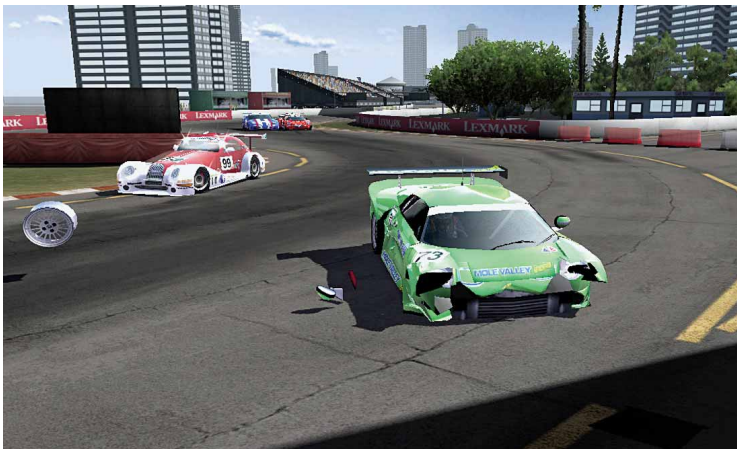
anpassen, von der Rundenzahl über die KI-Stärke bis zu Disqualifikations-Regeln.

Siege häppchenweise

Wer sämtliche Rennserien in möglichst kurzer Zeit erleben will, startet den siebten Karriere-Weg: die Welttournee, quasi das Gegenstück zum Storymodus im Vorgänger. Hier rasen Sie ähnlich wie bei **Colin McRae Rally 05** eine Art Missionsbaum empor und schalten so nach und nach sämtliche Rennserien in leicht verdaulichen Appetithäppchen frei: wenige Strecken, geringe Rundenzahl, vorbestimmtes Auto. Pro Stufe stehen meist drei Meisterschaften zur Wahl, nur eine davon müssen Sie erfolgreich absolvieren. Gut so, denn der fahrerische Anspruch schwankt stark je nach simulierter Rennserie. Deshalb gibt's weniger Frustmomente als in der sehr linearen Karriere des Vorgängers. Dafür bleibt das eigentliche Markenzeichen der **DTM**-Serie auf der Strecke: die Story. Zwar gibt's erneut rund 45 Minuten gerenderte Zwischensequenzen aus der Egoperspektive. Die erzählen jedoch nicht mehr von Freundschaft, Rivalität und Verrat, sondern nur noch von den Fahreigenschaften des nächsten Autos. Rennspiel-Puristen mag das egal sein, doch Gelegenheitsraser werden den Story-Motivationsturbo vermissen.

Hol den Häkkinen

Sämtliche Rennserien, die Sie im Verlauf Ihrer Karrieren bewältigen, schalten Sie auch für Trainingsrunden, Einzelevents



Nach einem Frontal-Crash fliegen Felge und Außenspiegel davon, unser Rennen ist beendet.

DAS IST NEU

	PRO	KONTRA
6 Profikarrieren	komplette, teils lizenzierte Meisterschaften, konfigurierbar, alle Karrieren gleichzeitig spielbar	keine Siegerehrungen oder Belohnungs-Sequenzen
Welttournee	alle Rennserien in Rekordzeit, einsteigerfreundlich, keine Sackgassen dank Missionsbaum	Schwierigkeitsgrad nur zu Karrierebeginn wählbar, keine echte Story mehr
mehr Realismus	Flaggenregeln und Boxenstopps erzeugen Rennatmosphäre, Fahrphysik fordert auch Profis	längere Einarbeitungszeit, Regelauslegung teils unfair
Multiplayer-Modus	Kollisionen deaktivierbar, Cheat-Schutz, Strafen für unfaire Fahrweise	keine Chat-Möglichkeiten auf der Strecke, Kurse müssen freigeschaltet werden

Codemasters hat von der Race-Driver-Serie weltweit bislang mehr als 6 Millionen Spiele verkauft.

und Multiplayer-Rennen frei. Ausnahme: die Deutsche Tourenwagen Meisterschaft lockt schon beim ersten Spielstart an die Start- & Ziellinie, inklusive sämtlicher Autos, Fahrer und Strecken der Saison 2005. Auch die meisten Regeln hat Codemasters originalgetreu umgesetzt. So kämpfen die zehn schnellsten Fahrer des Qualifyings in der Superpole um die besten Startplätze fürs Rennen. Was in der Realität so spannend ist, verliert im Spiel jedoch deutlich an Reiz. Denn die Zeiten Ihrer Gegner sehen Sie erst nach absolvierter Superpole-Runde, selbst wenn Sie als Qualifyings-Bester und damit letzter Fahrer auf die Strecke rollen. Ein kleiner Fleck auf der ansonsten blütenweißen DTM-Weste, denn ansonsten passt die Atmosphäre: Jeder Sponsoren-Aufkleber sitzt am richtigen Fleck – wenn Sie im AMG Mercedes in der Steilkurve des Eurospeedways am Führenden vorbeiziehen, fühlen Sie sich wie Mika Häkkinen persönlich. Ähnliches gilt für die sieben anderen lizenzierten Rennserien, darunter die Formel BMW, die australische Tourenwagenmeisterschaft V8 Supercars und die amerikanische Indycar Series. Aber auch die Fantasiemeisterschaften pusten jede Menge Motorsportflair aus dem Auspuff, etwa wenn Sie im Lancia Stratos bei strömendem Regen englische Waldwege durchpflügen oder mit der Corvette C5 über die Straßen von Adelaide brettern.

Vielseitigkeitsprüfung

Egal ob Corvette, Go-Kart oder Monstertruck: Jedes der 78 Fahrzeuge liefert nicht nur ein völlig anderes, sondern auch ein glaubwürdiges Rennerlebnis. Codemasters hat dabei die Realismusschraube gegenüber dem Vorgänger kräftig angezogen: Das Fahren im Windschatten wirkt sich ebenso auf das Fahrverhalten aus wie der Reifenverschleiß. Vor allem in empfindlichen Formel-Flitzern genügt häufig schon ein Rad abseits des Asphalts, um einen formvollendeten Dreher hinzulegen. Profis und Lenkradbesitzer aktivieren zusätzlich im Optionsmenü das »Pro-Handling« und verzichten damit auf sämtliche Fahrhilfen wie ABS oder Traktionskontrolle. Wer die letzten Hundertstelsekunden herauskitzeln will, tüftelt an 19 Tuning-Optionen, etwa am Radsturz oder der Reifengummi-Mischung. Außerdem dürfen Sie in bestimmten Rennserien wie der Speedtruck-Meisterschaft eine begrenzte Zahl Upgrades einbauen: Steigern Sie mit einem kräftigeren Motor Ihre PS-Zahl oder verbessern Sie ▶▶

DIE SECHS MOTORSPORT-KARRIEREN

Classics: Diese Laufbahn beginnen Sie im Renault Alpine. Danach folgen Meisterschaften mit Musclecars und Silberpfeilen. Unser Highlight ist die Gruppe-B-Rallye im Audi Quattro.

GT: Über japanische Sportwagen und die lizenzierte British-GT-Serie qualifizieren Sie sich für die Fahrt im Koenig-getunten Lamborghini oder Ferrari. Auf dem Bild: ein Mosler MT900R.

Oval: Typisch amerikanisch. Erst Offroad-Rundkurse in der Sprintcar-Meisterschaft, zum Schluss Indycar-Rennen auf den berühmten Asphalt-Ovalen von Indianapolis oder Nashville.

Touring-Cars: Es beginnt mit Straßenzwergen wie Renault Clio und Honda Type R. Aber nur so qualifizieren Sie sich für die Tourenwagen-Meisterschaften von Australien und Deutschland.

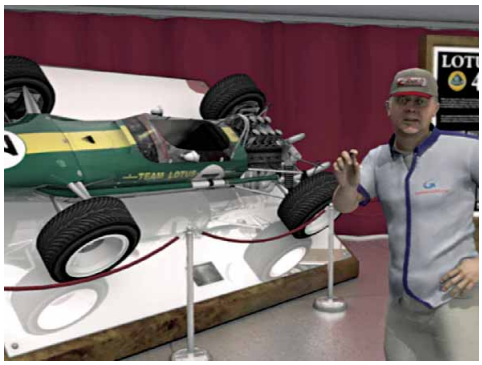
Offroad: Erste Erfahrungen sammeln Sie im Dünenbuggy, später gibt's Drängeleien im Rallycross. Als Krönung winken Duelle mit den Rallye-Dakar-Autos Mitsubishi Pajero und VW Touareg.

Open Wheel: Zunächst Nachwuchs-Meisterschaften im Go Kart. Dann das Talent in Formel BMW und Formel 3 beweisen und schließlich einen Platz im BMW Williams F1-Team ergattern.

DANIEL MATSCHJIEWSKY danielm@gamestar.de

Immer diese Entscheidungen: Rase ich mit Formel-1-Boliden über den Nürburgring? Heize ich mit Monster-Trucks über hügelige Staubpisten? Oder knattere ich mit Go-Karts im Zickzack-Kurs über den Asphalt? Egal, für was ich mich entscheide, DTM Race Driver 3 fesselt mich dank des immensen Umfangs für Wochen ans Lenkrad. Fahrphysik und Tuning-Optionen lassen kaum Wünsche offen. Bei der KI hätte ich mir allerdings mehr Feintuning gewünscht, manche Turniere erinnern mehr an Destruction Derby als an ein Rennen. Ein Patch wird's hoffentlich richten.

»Vielfalts-Weltmeister«



Render-Sequenzen präsentieren den nächsten Wagen.

Spielerisch spannend, ödes Design: das Boxenstopp-Menü.

Die disziplinlose KI verwandelt die ebenso enge wie legendäre Eau-Rouge-Schikane von Spa regelmäßig in einen Schrottplatz.

lieber mit neuer Elektronik die Benzinverbrauch-Effizienz? Dass sich diese Schraubereien tatsächlich auswirken, können Sie anhand von detaillierten Telemetriedaten überprüfen.

Trotz allem Realismus bleibt **DTM Race Driver 3** einsteigerfreundlich: Selbst mit Tastatur und Gamepad steuern Sie Ihr Auto traumhaft präzise durch die Haarnadelkurven, jedes Rennen können Sie auch mit den voreingestellten Wagen-Setups gewinnen.

KI-Montoyas

Ihre Wagen-Einstellungen können noch so ausgefuchst sein, Ihre Streckenkenntnisse noch so perfekt: Wer im Kampf gegen die knallharten KI-Gegner kein Durchsetzungsvermögen beweist, sieht die Siegerehrungen der DTM auch weiterhin nur im ZDF. Ihre Konkurrenten fahren noch cleverer als im Vorgänger, wechseln ständig die Linie, bremsen Sie eiskalt aus und nutzen jede Gelegenheit zum Überholen. Nur in einer Fahrschul-Lektion haben Sie offensichtlich gepennt: Disziplin. Vor allem nach dem Start pfeifen Sie auf vorausschauendes Einfädeln, sondern drängeln und schubsen, dass im Vergleich selbst Formel-1-Rüpel Juan-Pablo Montoya wie eine ängstliche Rentnerin wirkt. Was bei dicken Tourenwagen für spannende Blech-Reibereien sorgt, kegelt Sie in empfindlichen Autos wie den Formel-BMW-Flitzern regelmäßig und unverschuldet von der Strecke – das nervt!

Und wenn es kracht, dann kracht es richtig! Denn das detaillierteste Schadensmodell der Rennspielgeschichte inszeniert Ihre Unfälle nach allen Regeln der Verschrottungs-Kunst: Windschutzscheiben zersplittern, Außenspiegel fliegen durch die Luft, Felgen kullern ins Kiesbett. Wer sein Wrack bis in die Boxengasse schleppt, wird mit einem deutlich verbesserten Boxenstopp belohnt. Innerhalb weniger Sekunden müssen Sie entscheiden, ob Sie neue Reifen benötigen, wie viel Benzin Sie tanken und welche Defekte Sie beheben wollen – jede Maßnahme kostet wertvolle Zeit. Gerade in Langstreckenren-

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

1 Die größte Leistungssteigerung erhalten Sie durch das Reduzieren von »Entfernungsgrafik« und »Texturqualität«.

2 Mit 256 MByte RAM verlängern sich die Ladezeiten enorm, die Spielperformance leidet aber kaum.

3 Wenn Sie genügend Frames im Spiel haben, aktivieren Sie Kantenglättung und anisotrope Texturfilterung im Treibermenü Ihrer Grafikkarte – das Spiel sieht dann deutlich schicker aus.

CHECKLISTE

- 7 GByte Speicherplatz
- mind. 256 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

HW

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Rad. 9500/9600/X600	Geforce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600 / GT	Radeon X800/X850	Geforce 6800
256 MBYTE	1,2 GHz	800x600									
		1024x768									
	2,4 GHz 2200+	1024x768									
		1280x1024									
	3,0 GHz 2800+	1280x1024									
		1600x1200									
512 MBYTE	1,2 GHz	800x600									
		1024x768									
	2,4 GHz 2200+	1024x768									
		1280x1024									
	3,0 GHz 2800+	1280x1024									
		1600x1200[1]									

1) 2x AA, 4x AF

nicht möglich | stark ruckelnd | mäßig ruckelnd, spielbar | perfekt spielbar

LESER-TEST: DTM RACE DRIVER 3

Drei Leser drehten in den Redaktionsräumen Dutzende Testrunden mit dem Rennspiel-Hit von Codemasters. Hier ihre Meinungen.

Keep racing!

Man könnte meinen, ein perfektes Spiel kann man nicht mehr verbessern. Doch Codemasters belehrt mich eines Besseren. Das sehr gute Schadensmodell, die erneut großartige Wagenvielfalt sowie die Einführung der DTM-Regeln überzeugen. Nervend sind nur die kleinlich ausgelegten Abkürzungsstrafen, die nicht vorhandene Boxencrew sowie teils zu aggressive KI-Konkurrenten.

Helmut Pastl
20, Student

Gut, nicht perfekt

Wer den Vorgänger mochte, wird auch DTM 3 gern fahren. Die Stärke der KI schwankt leider, und die Story im Karrieremodus ist enttäuschend banal. Dafür sind Grafik und Schadensmodell sehr gut, die neuen Strafregeln erzeugen viel echte Rennatmosphäre. Die Welttournee ist motivierend, die Anzahl der Strecken und Autos riesig. Leider ist das Spiel immer noch verbesserungswürdig.

Christoph Stredele
28, Fachinformatiker

Fahrspaß hui, Story pfui

Mit was soll ich anfangen? Der großartigen Fahrphysik? Der wunderschönen Grafik? Der tollen KI? Der gigantischen Vielfalt? Ich weiß es nicht, aber eins weiß ich: DTM 3 hält, was es verspricht und zwar auf ganzer Linie. Vom Clio bis zum Monster Truck kann ich alles fahren, was vier Räder hat, und das ist eine Menge. Einziges Manko ist die misslungene und sehr dünn geratene Story.

Franz Bachus 19, Versicherungs-Kaufmann

nen gnadenlos spannend, aber auch gnadenlos öde präsentiert – statt hektisch arbeitender Boxen-Crew gibt's nur ein sprödes Schwarz-Weiß-Menü.

Schubsen verboten

Wer denkt, er könne genauso rabiat rempeln wie die KI, hat die Rennspiel-Rechnung ohne das neue Bestrafungssystem gemacht. Unsichtbare Stewards passen auf, dass Sie sich brav an die Regeln halten: keine Unfälle verursachen, Schikanen ohne Abkürzungen bewältigen. Bei Verstößen drohen Verwarnungen, Zeitstrafen, Boxen-Durchfahrten und sogar die Disqualifikation. Die Rennen wirken dadurch noch realistischer, auch wenn die Stewards den Spieler deutlich strenger behandeln als die KI-Fahrer. In Einzel- und Multiplayer-Rennen kann Ihnen das herzlich egal sein: Hier dürfen Sie sämtliche Regeln deaktivieren und einen spießigen Oldtimer-Event in eine Blechschlacht verwandeln. Friedfertige Piloten deaktivieren das Kollisionsverhalten, so dass bei Online-Rennen allein das fahrerische Können entscheidet.

Dünen-Düsen

Trotz aller Schaden-Freude werden Sie sich meist an die Verkehrsregeln halten, schließlich gibt's jede Menge originalgetreu nachgebaute Formel-1-Kurse zu entdecken: Die Eau-Rouge-Kurve von Spa, das Wüstenpanorama von Bahrain, die futuristischen Gebäude von Shanghai – alles schön in Szene gesetzt, auch wenn die Strecken lange nicht die Detailfülle der **GT Legends**-Kurse erreichen. Dafür läuft **DTM Race Driver 3** im Gegensatz zur aktuellen Rennspiel-Konkurrenz auch auf Mittelklasserechnern. Weiterer Präsentations-Pluspunkt: ein glasklar abgemischter Surround-Sound, der Sie mitten ins Cockpit befördert, wenn auch mit etwas künstlich klingenden Motorengeräuschen. HK

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: A98

Das Regel-System bestraft Unfairness in Multiplayer-Rennen.

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Erst die Enttäuschung: Wo ist die motivierende Story des Vorgängers? Doch dann die Erkenntnis: Was brauche ich Wut und Freude in Zwischensequenzen, wenn bereits jedes Rennen seine eigene packende Geschichte erzählt? Ich gewinne trotz Reifenplatzer und Not-Boxenstopp meine erste Fahrt auf dem Istanbul Speed Park, zerlege mein Rallye-Auto kurz vor dem Ziel in sämtliche Einzelteile. Einzig auf die Unfalldramen mit der undisziplinierten KI hätte ich gut verzichten können.

Fans der widerstandsfähigen DTM-Tourenwagen können mit dem Blechkontakt prima leben. Bis auf kleinere Realismuskompromisse (nur einer statt zwei Pflicht-Boxenstopps) stimmt nahezu alles – von den Originalstrecken über die Flaggenregeln bis zur Superpole. Nicht zu vergessen das Sahnehäubchen: 59 weitere Meisterschaften und das bislang abwechslungsreichste PC-Rennspiel.

»Schreibt Rennspiel-Geschichte«

DTM RACE DRIVER 3 RENNSPIEL

PUBLISHER	Codemasters / Codemasters	RELEASE (D)	28.2.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 25 S. Handbuch	USK	ohne Altersbeschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER — FORTGESCHRITTENER — PROFI

1 2 3 4 **5 6 7** 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT: GT Legends (92, GS 11/05) Noch schöner und realistischer, die Rennspiel-Referenz.
DTM Race Driver 2 (85, GS 06/04) Weniger Realismus, dafür viel mehr Story.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,2 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,2 GHz Athlon	XP 2200+ AMD	A64 2800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	7 GB Festpl.	7 GB Festpl.	7 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			FF-Lenkrad

LAUTSPRECHER: Stereo | 2 vorne, 2 hinten | 5.1 | 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: Stabil, mit Zuschauer- sowie Chatfunktion und bis ins letzte Detail konfigurierbar.
MODI: Einzelrennen und Meisterschaften für bis zu 12 Fahrer über LAN und Internet.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Autos + Unfall-Effekte − Gebäude − 2D-Zuschauer	8 / 10
SOUND	+ Umgebungsgeräusche + Surround-Effekte − zahme Motoren	8 / 10
BALANCE	+ KI stufenlos regulierbar − Anspruch schwankt stark	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ originalgetreue DTM + Wetter − optisch öde Boxenstopps	9 / 10
BEDIENUNG	+ mit jedem Eingabegerät problemlos − kleine Menü-Schwächen	9 / 10
UMFANG	+ 78 Fahrzeuge + 50 Strecken + 60 Rennserien + Karriere	10 / 10
FAHRVERHALTEN	+ glaubwürdig + immer neues Erlebnis − kaum konfigurierbar	9 / 10
KI	+ wechselt Linie + sucht nach Lücken − viel zu aggressiv	7 / 10
TUNING	+ acht Tuning-Menüs + Telemetrie-Daten + Upgrades	10 / 10
STRECKENDESIGN	+ originalgetreue Lizenzstrecken + spannende Fantasiekurse	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 2 Stunden — SOLO-SPASS 50 Stunden — MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: ENORM ABWECHSLUNGSREICHE RENNSPIEL-OFFENBARUNG.

➤ DVD: Video-Special

➤ DVD PLUS: (nur im Abo) High-Res-Video

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK A91

Der Urvater der DTM-Serie heißt TOCA Touring Car Championship und erschien bereits 1997.