

Meister aller Klassen

DTM RACE DRIVER 2



Vielfältiger Fahrspaß: Nur wer dicke Super-trucks genauso gut steuert wie Rallye-Autos oder neuen Tourenwagen, schafft es in der Story des Spitzenrennspiels bis zum Happy-End.

Eisernes Motorsport-Gesetz: Ein guter Fahrer beherrscht jedes Auto. Jaques Villeneuve gewann erst die Indy-car-Serie, dann die Formel-1-WM. Und nach neun Jahren in der Königsklasse startet Heinz-Harald Frentzen diese Saison fürs Opel-Tourenwagen Meisterschaft.

Eisernes Rennspiel-Gesetz: Ein guter PC-Pilot muss nur einen Fahrzeugtyp beherrschen, um in der jeweiligen Simulation Erfolge zu feiern – bis jetzt. Denn mit **DTM Race Driver 2** präsentiert Codemasters ein Rennspiel, das Sie fast die gesamte Bandbreite des vierradrigen Motorsports erleben lässt – ohne dabei Fahrspaß und

Realismus irgendwie zu vernachlässigen.

Aufstieg in Ego-Perspektive

Herzstück von **DTM Race Driver 2** ist der Karrieremodus, der Ihren Auf-

stieg zum Starfahrer erzählt. Aus der Egoperspektive erleben Sie rund 40 Minuten aufwändig gerenderte Zwischensequenzen. Thema der Geschichte: Ihr Kampf mit elf weiteren Talenten um einen Platz im legendären Shark-Rennteam. Trotz einiger Klischees zwingt die spannende Story geradezu zum Weiterrasen – Sie wollen ständig wissen, was als Nächstes passiert!

Insgesamt schickt Sie der Karrieremodus durch acht Rennjahre und 32 Meisterschaften. Häufig haben Sie vor Saisonbeginn die Wahl zwischen zwei völlig unterschiedlichen Rennserien, etwa Formula Ford oder Stockcar-Liga. Das Auto ist jeweils vorgegeben, auf Startplatz und Tuning haben Sie ebenfalls keinen Einfluss. Um die nächste Stufe der Karriereleiter zu erklimmen, müssen Sie bestimmte Missionsziele erfüllen, die meist mit Ihren Konkurrenten zusammenhängen. So dürfen

Sie in einer Meisterschaft nicht mehr als zwei Plätze hinter dem Australier Stomper landen. Fair: Das Spiel speichert nach jedem Event automatisch, und Sie können die Rennen ohne Strafe beliebig oft neu starten.

Vielfalt auf Rädern

Sämtliche Rennserien, die im Verlauf Ihrer Karriere zur Wahl stehen, schalten Sie auch für Einzelrennen und Meisterschaften im so genannten Simulationsmodus frei. Ausnahme: Die namensgebende DTM dürfen Sie bereits beim ersten Spielstart fahren, inklusive sämtlicher Autos, Teams, Fahrer, Regeln und Strecken der Saison 2003. Dazu liefert Codemasters fünf weitere lizenzierte Meisterschaften wie V8 Supercars und Seat Leon Supercopa sowie 27 Fantasie-Rennserien. Dabei kennt die Abwechslung keine Grenzen: Sie fahren Rallye, Rallycross, Straßenrennen, Super-



Pylonen-Kegeln mit dem Jaguar XKR.

trucks, Oldtimer-Events, Icaracing, Stockcar, Gran Touring und sogar eine Formel-1-ähnliche Meisterschaft.

Die 43 Strecken von **DTM Race Driver 2** sind eine bunte Mischung aus Realität und Fiktion. Zum Repertoire gehören der Hockenheimring, Laguna Seca, Offroad-Strecken in Griechenland und mehrere Stadtkurse durch Chicago. Anders als in der Karriere haben Sie im Simulationsmodus die volle Entscheidungsgewalt: Sie bestimmen Meister-

- INFO**
- > 33 Rennserien
 - > 35 Autos
 - > 43 Strecken
 - > rund 40 Minuten Filmsequenzen
 - > 7 Tuning-Optionen



Im UK Rallycross fahren Sie querfeldein durch Brands Hatch.



Die Trucks machen aus der Cockpit-Perspektive am meisten Spaß.



Mit unserem Abt-Audi TT rasen wir durch die steile Zielkurve des Eurospeedways. Die DTM-Strecke in Sachsen ist einer der spannendsten Kurse des Spiels. (1600x1200)

schaftsumfang, Rundenlängen, Pflicht-Boxenstopps und Qualifying. Auf Wunsch dürfen Sie hier auch zum Schraubenschlüssel greifen und Ihr Auto mit sieben Tuning-Optionen wie Bremskraft oder Federung auf die nächste Strecke abstimmen – mit deutlich spürbaren Auswirkungen aufs Fahrverhalten.

Tür-an-Tür-Dramatik

Spannende Positionskämpfe sind das Salz in jeder Rennspiel-Suppe und die ganz große Stärke

von **DTM Race Driver 2**. Ihre KI-Konkurrenten drängeln, weichen Unfällen aus, überholen aus dem Windschatten, leisten sich aber auch Fahrfehler – fast wie menschliche Gegner. Bei bis zu 21 Autos auf der Strecke entwickeln die Rennen dadurch eine fantastische Dynamik, Sie sind

fast ständig in packende Tür-an-Tür-Duelle verwickelt.

Im Karrieremodus passt **DTM Race Driver 2** die KI-Stärke automatisch an Ihre Rennergebnisse an. Ein gewagtes Experiment, das erstaunlich gut funktioniert: Während unseres Tests stieg der Schwierigkeitsgrad im gleichen

Maß wie unser fahrerisches Können, Frustmomente gab es so gut wie keine. Allein bei den seltenen Oval-Rennen haben uns die Computer-Kollegen zu häufig abgeschossen. Komfortabel: Im Simulationsmodus dürfen Sie die KI-Stärke stufenlos Ihren Fahrkünsten anpassen.

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Obwohl DTM Race Driver 2 auch kleinere Auflösungen anbietet, sollten Sie mindestens mit 1024x768 spielen. Darunter verpixeln die Kurse, Kurven können Sie dann nur schlecht einschätzen. Alle Grafikeinstellungen ändern Sie über ein externes Menü.

RAM/FESTPLATTE

DTM Race Driver 2 belegt bei minimaler Installation 1,2 GByte; die maximale Variante verschlingt 3,8 GByte Festplattenplatz. Obwohl Sie bereits mit 256 MByte RAM über die Rennpisten heizen können, empfehlen wir 512 MByte Arbeitsspeicher.

TUNING-TIPPS

- 1 Das Reduzieren der Auflösung bringt pro Stufe bis zu 20 Prozent mehr Frames.
- 2 Das Reduzieren der spielerisch irrelevanten »Autoreflexionen-Qualität« vermeidet Performance-Einbrüche, wenn viele Wagen zu sehen sind.
- 3 Auf leistungsschwachen Karten sollten Sie den Regler für die »Schattenqualität« auf »Aus« setzen, um die Performance zu steigern.
- 4 Lassen Sie den Punkt »Bildwiederholfrquenz festsetzen« ausgeschaltet; damit gewinnen Sie eine etwa 5 Prozent bessere Performance. FG

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS, 32 BIT UND 256 MBYTE RAM)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
600 MHz	800x600 1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
900 MHz	1024x768 1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.200 MHz	1280x1024 1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

□ nicht möglich, nicht spielbar
 ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß
 ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar
 ■ flüssiges Spielen möglich

FLORIAN STANGL

Das Spiel beginnt ungewöhnlich: Statt eines Intros sitze ich gleich im Rennwagen und fahre die erste Runde auf dem Hockenheimring, gefolgt von einer toll gemachten Cutscene. Und schon bin ich mitten im Rennzirkus und fühle mich wie ein Rennfahrer.

Fahrverhalten und KI sind genauso grandios und motivierend wie die Atmosphäre. In Sachen Abwechslung ist DTM Race Driver 2 ohnehin kaum zu toppen. Offen gesagt, bin ich bis auf den teils schwachbrüstigen Motorensound wunschlos glücklich!

»Fast wunschlos glücklich«





Florian und Heiko schlittern durch ein Iceracing-Duell.



Cesar (Mitte) ist einer Ihrer Haupt-Konkurrenten.



Unser spektakulärer Unfall in der australischen V8-Serie demonstriert das detaillierte Schadensmodell.

Steuerparadies

Codemasters hat das Kunststück geschafft, dass sich jedes der 35 völlig unterschiedlichen Autos glaubwürdig anfühlt – egal ob mit Tastatur, Gamepad oder Lenkrad. Der Luxuswagen Aston Martin DB9 liegt wie ein Brett auf der Straße, im

68er Mustang braucht jeder Schaltvorgang eine halbe Ewigkeit, und der dicke Brummi Ford 9000 schiebt beim Abbremsen gehörig nach. Rennspiel-Experten aktivieren im Optionsmenü die Pro-Simulation und erhöhen so nochmals den Realismusfaktor des Fahrverhaltens. Ein abrupter Tritt aufs Bremspedal kann dann schon den Dreher bedeuten.

Motoren in unseren Ohren doch arg synthetisch.

Multi-Rasen ohne Spaßbremsen

Wer selbst die schlauesten KI-Piloten weit hinter sich lässt, darf in **DTM Race Driver 2** per Splitscreen, Internet oder Netzwerk mit bis zu elf mensch-

lichen Gegnern um die Wette rasen. Auf Wunsch komplettieren Computerfahrer das Feld. Anders als beim Vorgänger liefen bei unserem Test sämtliche Multiplayer-Partien ohne spürbare Lags oder Synchronisationsfehler. Einziger kleiner Kritikpunkt: Eine Speicherfunktion für längere Meisterschaften fehlt. **HK**

HEIKO KLINGE

Ganz ehrlich: Ich bin schon durch verdammt viele Rennspiele gerast, aber noch nie hatte ich dabei so viel Spaß! Die Präsentation ist topp, zahlreiche Original-Lizenzen liefern authentische Rennatmosphäre, und das Fahrverhalten findet genau den richtigen Kompromiss zwischen Beherrschbarkeit und Realismus. Am meisten begeistert mich aber die Gegner-KI: Dramatische Positionskämpfe im Sekundentakt treiben meinen Pulsschlag in neue Rekordhöhen.

Einschränkungen mit Sinn

Erbsenzähler mögen die eingeschränkten Möglichkeiten im Karrieremodus kritisieren, doch mich stört das nicht die Bohne. Denn in jedem Rennen ist meine Startposition genau so vorgegeben, dass ich hart um mein Meisterschaftsziel kämpfen muss, ohne überfordert zu werden. Da auch die Story deutlich spannender erzählt wird als im Vorgänger, gibt's selbst für Gelegenheitsraser keine Ausreden mehr. Dieses Spitzen-Rennspiel gehört zur Festplatte wie der Weltmeistertitel zu Schumi!

»Phänomenaler Fahrspaß«



Detailliertes Zerstören

Für ihren zweiten PC-Auftritt haben sich die DTM-Autos besonders hübsch herausgeputzt: Jeder noch so kleine Werbeaufkleber sitzt am richtigen Fleck, und die Streckenumgebung spiegelt sich in Echtzeit auf der Motorhaube. Ein extrem detailliertes Schadensmodell demonstriert effektiv jedes Einzelteil. Der Verlust des Außenspiegels lässt sich noch verschmerzen, doch ein abgerissener Heckspoiler kostet bereits gehörig Bodenhaftung, und eine Reifenpanne bedeutet gar das Ende des Rennens. Unfälle dürfen Sie zwar in spektakulären Replays bewundern, ärgerlicherweise fehlt jedoch eine Speicherfunktion für die Wiederholungen.

Dank sauber abgemischtem Surroundsound fliegt Ihnen das Blech aus allen Richtungen entgegen, allerdings röhren just die

DTM RACE DRIVER 2 RENNSPIEL

PUBLISHER: Codemasters, (0044 1926) 817 955
SPRACHE: Deutsch **RELEASE (D):** 23.4.2004
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 11 Seiten **CA. PREIS:** 45 Euro
MULTIPLAYER: 2 Spieler pro Original **USK:** ohne Beschr.

Internet (12 Spieler) Netzwerk (12 Spieler) Modem an 1 PC (2 Spieler)

MULTIPLAYER-MODI: Meisterschaft, Einzelrennen

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	800 MHz CPU	1,4 GHz CPU	2,0 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	128 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9000	1,2 GB Festpl.	3,8 GB Festpl.	3,8 GB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	Geforce 1/2 MX	Radeon 9000	Radeon 9800
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900	Analog-Gamepad	Lenkrad

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten **SOLO-SPASS:** 50 Stunden **MULTIPLAYER-SPASS:** 30 Stunden

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ALTERNATIVEN: Colin McRae Rally 04 (90%, GS 04/03) Bessere Fahrphysik, weniger Abwechslung. Need for Speed Underground (82%, GS 01/04) Kurzweilige Highspeed-Rennen.									

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- + enorme fahrerische Vielfalt
- + spannende Zweikämpfe
- + glaubwürdiges Fahrverhalten
- + Motivationskicks dank Story
- + dickes Paket an Original-Lizenzen
- KI-Probleme bei Oval-Rennen
- kein Tuning und Qualifying im Karrieremodus
- Replays nicht speicherbar

GRAFIK: Sehr gut
SOUND: Gut
BEDIENUNG: Sehr gut
MULTIPLAYER: Sehr gut
PREISLEISTUNG: Sehr gut

FAZIT: ABWECHSLUNGSREICHER RENNSPIEL-MEILENSTEIN.

- CD/DVD: Video-Special
- DVD: Interaktiver Test
- TIPPS-TEIL: Taktiken
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
- [QUICKLINK D22](#)

