



Der Name ist Programm

RACE

Nur drei Monate nach GTR 2 schickt Simbin ein neues Motorsporttalent auf die Teststrecke: die offizielle Simulation zur WTCC. Das Wort »Spiel« haben wir bewusst vermieden.



Das Leben kann so unge-recht sein: Ein ganzes Motorsportland bejubelt Bernd Schneider und seinen fünften Gesamtsieg in der Deutschen Tourenwagen Meisterschaft. Dass parallel ein Mann namens Jörg Müller sogar um den Titel des Tourenwagen-Weltmeisters fährt, bekommt dagegen kaum jemand mit. Dabei hätte die FIA World Touring Car Championship (WTCC) eigentlich viel mehr Aufmerksamkeit verdient: Statt gerade mal zwei Automarken wie in der DTM gehen hier gleich sechs Hersteller an den Start, die Rennen finden nicht nur in Europa, sondern auf der ganzen Welt statt, und auch die Rennspiel-Gurus

von Simbin (**GT Legends**, **GTR 2**) sind dermaßen begeistert von der Tourenwagen-Weltmeisterschaft, dass sie ihr gleich eine komplette Simulation widmen.

Spannung dank Handicap

Eine spezielle Regel hebt die WTCC von anderen Motorsportserien ab: Jedes Rennen teilt sich in zwei kurze Läufe, wobei die acht Erstplatzierten des ersten Sprints beim zweiten Lauf in umgekehrter Reihenfolge in der Startaufstellung stehen. Sollten Sie also im ersten Rennen als zweiter die Zielflagge sehen, so stehen Sie beim zweiten Sprint nur auf Startposition sieben. Weiteres Handicap: Je erfolgreicher Sie fahren, desto mehr Zu-

satzgewicht bekommt Ihr Auto beim nächsten Rennen aufgebremst, schlechtere Platzierungen machen es wieder leichter. Klingt kompliziert, spielt sich aber extrem spannend. Zum Einen passt sich der Schwierigkeitsgrad allein schon durch die Gewichtsregulierung automatisch an Ihr fahrerisches Können an. Zum Anderen sind Sie auch auf Platz 10 liegend noch stark motiviert, das Rennen zu Ende zu fahren – schließlich fehlen nur zwei Überholmanöver bis zur Pole Position im zweiten Lauf. Unsportliche Verbindungsabbrüche in Multiplayer-Rennen dürften in **Race** deshalb deutlich weniger häufig auftauchen als in anderen Spielen.

Weltreise im BMW

Race simuliert jedoch nicht nur die WTCC-Regeln bis ins letzte Detail, sondern auch alle Strecken und Autos der Saison 2006. So driften Sie im heckgetriebenen BMW 320i durch die neu gestalteten Schikanen von Brand's Hatch oder bremsen sich im frontgetriebenen Alfa Romeo 156 in die berühmte Parabolica-Kurve von Monza. Drei Kurse feiern in **Race** ihre Rennspielpremiere: Puebla (Mexiko) begeistert durch seine flüssigen Kurvenkombinationen, während die ultralangen Geraden im brasilianischen Curitiba vor allem Ihren Bleifuß belasten. Absolutes Highlight ist jedoch der Innenstadtkurs von Macao: Nehmen Sie Monaco, halbieren Sie die Straßenbreite und verdoppeln Sie die Schikanenzahl – dann haben Sie ein ungefähres Bild davon, was Sie erwartet.

Gesiegt! Na und?

So viel Mühe Simbin in die detailgetreue Simulation von Strecken und Autos steckte, so wenig investierten die Entwickler



Aus der Cockpitperspektive erleben wir ein Regenrennen in Monza. Anders als in GTR 2 funktionieren in Race die Scheibenwischer.

STEAM-AKTIVIERUNG ERFORDERLICH



Die Verkaufs-DVD von Race installiert zwar alle Autos und Strecken des Rennspiels, nicht jedoch die Startdatei. Diese befindet sich ausschließlich auf den Servern von Valves Online-Verkaufsplattform Steam. Dementsprechend benötigen Sie zwingend eine Internet-Verbindung, um Race mit Hilfe von Steam starten zu können.



Im BMW 320i schlängeln wir uns durch die engen Kurven von Macao. Der Innenstadtkurs zählt mit seinen engen Straßen und vielen Schikanen zu den anspruchsvollsten Rennstrecken der Welt.

in den Rest des Spiels. Sie dürfen Ihr Können lediglich in Einzelrennen, diversen Zeitfahrmodi und der WTCC-Meisterschaft beweisen. Eine Karriere, in der Sie sich zum Beispiel von einem kleinen Team zu BMW oder Alfa Romeo hocharbeiten, fehlt ebenso wie die geniale Fahrschule aus **GTR 2** oder ein motivierendes Belohnungssystem mit Bonus-Meisterschaften im Stil von **GT Legends**. Nach hart erkämpften Podiumsplätzen sehen Sie keine Siegerehrung, sondern nur staubtrockene Platzierungstabellen.

Der Feind ist die Strecke

Dass **Race** trotz des geringen Spielumfangs auf lange Sicht motiviert, liegt – wie könnte es bei einer Simbin-Simulation auch anders sein – am außergewöhnlich realistischen Fahrverhalten. Dabei steuern sich Alfa, BMW, Seat oder Peugeot naturgemäß deutlich gutmütiger als ihre **GTR**-Kollegen von Ferrari

WAS KAUFEN: RACE ODER GTR 2?

	RACE	GTR 2
Fuhrpark	13 Tourenwagen-Modelle wie BMW 320i, Seat Toledo oder Peugeot 407.	25 PS-starke Supersportwagen von Porsche, Lotus, Lamborghini oder Ferrari.
Strecken	Nur zehn Kurse, darunter aber viele Exoten wie Valencia und drei Rennspielpremierer.	34 Streckenvarianten, größtenteils altbekannte Klassiker wie Hockenheim, Spa oder Nürburgring.
Umfang	Kümmertlich: Gerade mal eine Meisterschaft, Einzelrennen sowie diverse Zeitfahr-Modi.	Vorbildlich: Dutzende Meisterschaften, 24h-Rennen plus Fahrschule mit motivierenden Belohnungen.
Fahrverhalten	Realistisch gutmütig, wirkt anfangs simpel. Herausforderung liegt aber im Beherrschen der Strecke und im ständigen Tür-an-Tür-Zweikampf.	Je nach Auto fordernd bis extrem knifflig. Dafür deutlich weniger Blechkontakt, Karambolagen bedeuten meist das Aus.
Multiplayer	Spannende Zwei-Rennen-Regel, die auch Fahrer auf hinteren Plätzen motiviert. Schlaue KI-Gegner ergänzen auf Wunsch das Fahrerfeld.	Klassischer Qualifying-Rennen-Rhythmus. Viele Konfigurationsmöglichkeiten. Keine KI-Ergänzungen möglich, daher weniger Zweikämpfe.
Fazit	Ideal für Freunde des aggressiven Vollkontakt-Rennsports. Wenig Langzeitmotivation für Soloracer, als Multiplayer-Spiel aber ein Dauerrenner.	Wer vor allem fahrerische Herausforderungen sucht und meist allein unterwegs ist, sollte zu GTR 2 greifen. Der Riesenumfang motiviert monatelang.

Test **SPORT RENNSPIEL**



Multiplayer-Rennen samt KI-Gegnern: Heiko versucht, an Daniel dranzubleiben.



Selbst bei heftigen Unfällen fliegt kaum mehr als eine Stoßstange durch die Luft.

EIN KÄFER GROSS IN FAHRT



Während des Tests von Race sind uns folgende Bugs und Fehler aufgefallen:

- Die automatische Lenkraderkennung verweigert von Zeit zu Zeit ihren Dienst. Erst ein Neustart von Race behebt das Problem.
- Viele Menütexte wurden fehlerhaft oder gar nicht übersetzt. Englischkundige sollten deshalb im externen Konfigurationsmenü bei »UI-Language« die Einstellung »English« wählen.
- Die Tuning-Voreinstellungen haben meist eine zu geringe Übersetzung im fünften bzw. sechsten Gang. Erst wenn Sie diese erhöhen, erreichen Sie vernünftige Höchstgeschwindigkeiten.
- Die Gang-Empfehlungen vor Kurven orientieren sich immer an 6-Gang-Getrieben, obwohl die Autos von BMW nur über fünf Gänge verfügen.

Schubsen ohne Reue

Neben guter Streckenkenntnisse benötigen Sie unbedingt eine weitere Qualität, um erfolgreich zu fahren: Aggressivität. Denn sobald die Ampel auf Grün schaltet, regiert in **Race** tourenwagentypisch der Vollkontaktsport. Vor allem wer die höchste der vier KI-Aggressivitätsstufen wählt, muss sich jeden Positionsgewinn mit harten Bandagen erdrängeln. Unfälle gehören zum Alltagsgeschäft, zumal **Race** unfaire Fahrmanöver nur in Ausnahmefällen mit Boxendurchfahrten oder Disqualifikationen bestraft. Auch das optische Schadensmodell zeigt sich unrealistisch großzügig: Mehr als eine Stoßstange fliegt selten durchs Bild. Dafür sind ständige Tür-an-Tür-Duelle auch in Multiplayer-Rennen sichergestellt: Erstmals dürfen Sie in einer Simbin-Simulation fehlende Mitspieler durch KI-gesteuerte Piloten ersetzen.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2727

und Porsche. Die Herausforderung von **Race** liegt daher auch mehr im Beherrschen der Strecke als im Meistern des Autos. Nur wer jeden Brems- und Beschleunigungspunkt präzise trifft, hat eine Chance auf die Bestzeit. Für Einsteiger umso ärgerlicher, dass sie in **Race** ohne die aufgemalte Ideallinie aus **GTR 2** auskommen müssen. Einzig das zuschaltbare Geisterauto hilft bei der Fehleranalyse.

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Obacht, Blasphemie: Formel-1-Rennen haben für mich die Dynamik einer Kaffeefahrt! Zu viele chancenlose Teams, zu wenig Überholmanöver. Im Gegensatz dazu fasziniert mich die in Race simulierte WTCC. In der Realität wie im Spiel erlebe ich im Sekundentakt dramatische Zweikämpfe, die eigentlich unfairen Ausgleichsregeln konfrontieren mich mit spannenden Rennvoraussetzungen, Stichwort Zusatzgewicht. Und exotische Strecken wie Macao stellen mich vor ganz neue fahrerische Herausforderungen.

Auf der Simulationsseite macht Race also alles richtig, als Spiel versagt es jedoch: Kein Karrieremodus, staubrockene Präsentation, eine einzige Meisterschaft – meine Motivation muss ich allein aus dem Beherrschen von Strecke, Gegnern und Autos ziehen. Wem das (wie mir) genügt, der fährt mit Race auf der Überholspur, vor allem dank der exzellenten Multiplayer-Rennen. Allen anderen empfehle ich das meiner Meinung nach immer noch beste Simbin-Rennspiel GT Legends, das es mittlerweile zum Schnäppchenpreis gibt.



»Perfekte Rennen, sonst nichts«

RACE RENNSPIEL

ENTWICKLER: Simbin (GTR 2, GS 10/06: 91 Punkte)
PUBLISHER: Eidos
SPRACHE: Deutsch
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 32 S. Handbuch

TERMIN (D): 24.11.2006
CA. PREIS: 45 Euro
USK: ohne Altersbeschr.

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 20 Stunden

GENRE: RENNSPIEL

LIZENZ: keine komplett

TUNING: keins umfassend

SCHADENSMOD.: keins realistisch

KARRIERE: keine ausgefeilt

FAHRVERHALT.: Arcade Simulation

FAHRVERHALTEN: Fahrfahrverhalten und Abstimmung brauchen Eingewöhnung.

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3 4 5	6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	<input checked="" type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen
EINSTIEG: leicht	schwierig	<input checked="" type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit	
SPIELMECHANIK: einfach	komplex	<input checked="" type="checkbox"/> Logik & Überlegung	
SPIELTEMPO: langsam	schnell	<input checked="" type="checkbox"/> Geduld	
HILFEN: Fahrhilfen, Infotexte		<input checked="" type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck	
SPEICHERSYSTEM: Automatisches Speichern nach jeder Renneinheit		<input checked="" type="checkbox"/> Vorausplanung	
		<input checked="" type="checkbox"/> Mikromanagement	
		<input type="checkbox"/> Teamfähigkeit	

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6600 GT
1,4 GHz Intel XP 1400+ AMD	2,2 GHz Intel XP 2000+ AMD	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon X600 / X700
512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9700 / 9800
1,4 GB Festplatte	1,0 GB Festplatte Lenkrad	1,4 GB Festplatte FF-Lenkrad	<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6800 GT
			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon X800 XL
			<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7600 GT
			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon X850 XT
			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1900 XT
			<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7900 GTX

PROFITIERT VON: Force Feedback

BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10

TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

KOPIERSCHUTZ: Steam

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER): Einzelrennen (26)
SPIELTYPEN: Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER: Ja
FAZIT: Profittiert von der Zwei-Rennen-Regel. Permanente Zweikämpfe dank KI-Gegnern.

SERVERSUCHE: Intern
MULTIPLAYER-SPASS: 30 Stunden

BEWERTUNG

GRAFIK	+ fotorealistische Autos + 3D-Cockpits + Wettereffekte - detailarme Strecken - Unfalleffekte	7/10
SOUND	+ Motorengeräusche + akustische Details wie Steinschläge - kaum Feedback bei Blechkontakt - kein Surround-Sound	8/10
BALANCE	+ jederzeit zuschaltbare Fahrhilfen + KI-Stärke genau justierbar - Fahrschule und Ideallinie fehlen	7/10
ATMOSPHERE	+ aktuelle WTCC-Lizenz + dynamisches Wetter - spröde Präsentation - optisch schwaches Schadensmodell	7/10
BEDIENUNG	+ hochpräzise Lenkradsteuerung + festgelegte Meisterschafts-Rennstanz - kein freies Speichern	8/10
UMFANG	+ WTCC originalgetreu nachgebildet + nur eine Meisterschaft - weder Karriere noch Belohnungssystem	6/10
FAHRVERHALTEN	+ realistisch bis ins letzte Detail + jede Abstimmungsänderung wirkt sich spürbar aus + Strecken erfuhbar	10/10
KI	+ wechselt nachvollziehbar von Ideal- auf Kampflinie + duelliert sich auch untereinander - zu vorsichtig beim Start	9/10
TUNING	+ vom Reifendruck bis zur Benzinmenge alles frei konfigurierbar - zu wenige, teils schlechte Voreinstellungen	8/10
STRECKENDESIGN	+ GPS-vermessene Originalkurse + drei Rennspiel-Premieren + viel fahrerische Abwechslung	10/10

PREIS/LEISTUNG GUT

FAZIT: HOCHKLASSIGE TOURENWAGEN-SIMULATION.

