

# Sport

Heiko Klinge



Was lange fährt, ... wird »nur« sehr gut. **DTM Race Driver** hat es nach vier Verschiebungen endlich auf unsere Teststrecke geschafft. Doch trotz hoher Wertung bin ich etwas enttäuscht, dass es nicht zur neuen Rennspiel-Referenz gereicht hat. Warum die Tourenwagen trotz allerbesten Voraussetzungen hinter **Colin McRae** bleiben, lesen Sie in unserem ausführlichen Test. Mein Traum: Für den **DTM**-Nachfolger engagiert Codemasters die Simulations-Experten von Papyrus. Ein Rennspiel, das die Stärken von **DTM Race Driver** (Umfang, Karrieremodus, Grafik) mit denen von **Nascar Racing 2003 Season** (Fahrphysik, Realismus, Gegner-KI) kombiniert, wäre die absolute PC-Sport-Offenbarung.

**Eine Frage des Personals.** Wie viele Programmierer braucht ein sehr gutes Sportspiel? Diese Frage stelle ich mir seit meinem Besuch bei Syntec in Gütersloh. Dort basteln gerade mal sechs Leutchen an **Mercedes World Racing** (Video und Preview in dieser Ausgabe). Zum Vergleich: Für **DTM Race Driver** beschäftigte Codemasters über 50 Festangestellte. Ich finde es erstaunlich und bewundernswert, dass das deutsche Team trotz dieser personellen Unterlegenheit voraussichtlich mehr als mithalten können.

## Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>Tony Hawk's Pro Skater 3</b>	Sportspiel	05/02	<b>90%</b>
2	<b>Colin McRae Rally 2</b>	Rennspiel	01/01	<b>90%</b>
3	<b>NHL 2003</b>	Sportspiel	10/02	<b>89%</b>
4	<b>Fifa Fußball-Weltmeisterschaft 2002</b>	Sportspiel	6/02	<b>89%</b>
5	<b>F1 2002</b>	Rennspiel	07/02	<b>89%</b>
6	<b>Nascar Racing 2003 Season</b>	Rennspiel	NEU	<b>89%</b>
7	<b>NBA Live 2003</b>	Sportspiel	01/03	<b>88%</b>
8	<b>Fifa 2003</b>	Sportspiel	12/02	<b>88%</b>
9	<b>Grand Prix 4</b>	Rennspiel	07/02	<b>88%</b>
10	<b>Madden 2003</b>	Sportspiel	10/02	<b>87%</b>
11	<b>Tiger Woods PGA Golf 2003</b>	Sportspiel	10/03	<b>86%</b>
12	<b>Need for Speed 6</b>	Rennspiel	12/02	<b>86%</b>
13	<b>Mercedes-Benz Truck Racing</b>	Rennspiel	11/00	<b>86%</b>
14	<b>Superbike 2001</b>	Rennspiel	12/00	<b>85%</b>
15	<b>DTM Race Driver</b>	Rennspiel	NEU	<b>84%</b>
16	<b>Fußball Manager 2003</b>	Fußballmanager	01/03	<b>84%</b>
17	<b>Rallisport Challenge</b>	Rennspiel	12/02	<b>84%</b>
18	<b>Virtua Tennis</b>	Sportspiel	05/02	<b>83%</b>
19	<b>Mat Hoffman's Pro BMX</b>	Sportspiel	12/01	<b>83%</b>
20	<b>Links 2003</b>	Sportspiel	12/02	<b>82%</b>
21	<b>Anstoss Action</b>	Sportspiel	08/01	<b>82%</b>
22	<b>Rally Trophy</b>	Rennspiel	12/01	<b>81%</b>
23	<b>F1 Racing Championship</b>	Rennspiel	04/01	<b>81%</b>
24	<b>MotoGP</b>	Rennspiel	08/02	<b>81%</b>
25	<b>Skispringen 2003</b>	Sportspiel	01/03	<b>80%</b>

Das Sport-Genre reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen. Dazu gehören zum Beispiel Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper.

## Sport-Inhalt

### Tests

DTM Race Driver .....	94
Nascar Racing 2003 Season .....	96





Karrieregeiler Vielfahrer

# DTM Race Driver

Vom Nobody zum Weltmeister: Die Vorzeige-Laufbahn eines frisch gebackenen Tourenwagen-Piloten kombiniert spektakuläre Renn-Action mit seichter Story.



Auf CD/DVD:  
• Video-Special  
• Spielbare  
Exklusiv-Demo

WWW

www.gamestar.de:  
zusätzliche Bilder in  
Screenshot-Galerie

## Facts

- 42 Originalwagen
- 38 Rennstrecken
- 13 lizenzierte Meisterschaften
- 4 Kameraperspektiven
- 2 Brüder

Der kleine Ryan McKane steht stolz auf der Zuschauertribüne: Sein Papi hat gerade wieder ein Rennen gewonnen. Dann passiert das Unfassbare: Ein anderer Fahrer schiebt McKane Senior von der Strecke. Das Auto überschlägt sich und explodiert – der Vater

stirbt vor den Augen seines Sohnes. Trotz dieses traumatischen Ereignisses entschließt sich Ryan, die Karriere eines Tourenwagen-Piloten einzuschlagen. Mit **DTM Race Driver** wollte Entwickler Codemasters ein Rennspiel entwickeln, das Fans auch durch eine starke Story fes-

selst – quasi ein **Wing Commander** des Sportgenres. 13 lizenzierte Rennserien, Original-Strecken und -Autos klingen in der Tat wie die richtigen Zutaten für eine dichte Atmosphäre.

## Alleskönner bevorzugt

Mit dem ersten Profivertrag in der Tasche starten Sie zunächst in der bekannten britischen Tourenwagenmeisterschaft TOCA. Danach können Sie Vertragsangebote anderer Rennserien annehmen, beispielsweise Alfa GTV Cup, die Southern European Challenge oder Northern European Challenge. Je nach Wettkampftyp steuert Ryan die unterschiedlichsten Fahrzeuge über Originalstrecken wie Norisring, Nürburgring oder Monza. Die Herausforderung besteht vor allem im Handling der Boliden: Ein Lotus Elise fährt sich eben anders als ein Subaru

Impreza oder Chevrolet Monte Carlo. Da hilft es auch nur wenig, wenn man den Streckenverlauf aus einer anderen Rennserie schon kennt: Bremsleistung, Kurvenverhalten, Antriebsart und Höchstgeschwindigkeit verleihen den Wagen jeder Rennserie eine eigene Charakteristik.

## Rasante Punktejagd

Die Meisterschaften im Karrieremodus bestehen jeweils aus sechs Einzelrennen, wobei die sechs Bestplatzierten Punkte sammeln. Erreichen Sie einen bestimmten Wert, steigen Sie in die nächste Klasse auf. Je nach Vertrag warten am Ende der Saison Geldprämien, sofern Sie vorgeschriebene Kriterien erfüllen – meist eine bestimmte Anzahl von Podestplätzen oder Siegen. Die hart erkämpften Dollars benötigt Ryan später, um in der Super-Rennserie »Lola« an-



In den Straßen von Vancouver endet jede falsche Lenkbewegung in der Mauer.



Die lange Gerade auf dem A1-Ring in Österreich lässt genügend Zeit, um den wunderschönen Blick auf die Alpen zu genießen. (1280x1024)



Im Duell gegen Spitzenpiloten fahren Sie um Edelkarossen.



Unfälle werden grafisch sehr spektakulär dargestellt.

zutreten. Die wechselnden fahrerischen Herausforderungen, schnelleren Autos und spannenden Rennen machen Ryans turbulente Karriere zum kurzweiligen Fahrspaßkrimi.

**Die Story: dünn**

An bestimmten Stellen präsentieren Zwischensequenzen Storyhappen, beispielsweise die erste Begegnung mit der hübschen Melanie. **DTM Race Driver** bedient sich dabei aller Klischees des kommerziellen Motorsports: schmierige Manager, Boxenluder, Fahrer mit Starallüren und sensationslüsterne Reporter. Hauptfigur Ryan McKane rüpelt herum wie ein verzogener Großkotz und wirkt von Beginn an einfach unsympathisch. Die eigentliche Story ist mehr als dünn: Ryan lernt Melanie kennen, zerstreitet sich mit seinem Bruder und erfährt schließlich die Wahrheit über den Tod seines Vaters. Kurzum: Aus der (fürs Genre) neuen Idee hätte Codemasters viel mehr machen müssen! Außerdem leidet die Atmosphäre zusätzlich durch die schwache Synchronisation.

**Das Auge fährt mit**

Schöne Landschaften, hoch aufgelöste Texturen und de-

taillierte Autos: **DTM Race Driver** schneidet in allen grafischen Teildisziplinen sehr gut ab. Und obwohl mitunter riesige Polygon-Mengen den Bildschirm füllen, läuft das Rennspektakel auch auf Mittelklasse-Rechnern flüssig. Das grafische Schadensmodell gehört zu den großen Pluspunkten. Bei Unfällen wirbeln Spoiler und Stoßstangen durch die Luft, splittert Glas oder wölben

sich Motorhauben. So spektakulär die Crashes aussehen, so wenig wirken sie sich auf die Fahrphysik aus: Weder verschlechtern fehlende Spoiler die Kurvenlage noch verlangsamten abgefallene Verkleidungen Ihren Wagen. Ganz ähnlich verhält es sich mit dem Setup der Hochleistungsboliden, denn die Werte für Anpressdruck, Federung und Co. wirken sich kaum aus.

**Steuererklärung**

Die Steuerung von **DTM Race Driver** ist empfindlicher als die Prinzessin auf der Erbse. Schon kleinste Lenkbewegungen verursachen abrupte Reaktionen, sodass Sie sehr behutsam steuern müssen. Um wilde Ausritte ins Kiesbett zu verhindern, empfehlen wir auf jeden Fall ein Lenkrad. Laut Codemasters unterstützt **DTM Race Driver** alle gängigen

**Technik-Check**

**Auflösung**

Ruckelfrei Ihre Runden drehen können Sie bei 640 mal 480 Pixeln und maximalen Details bereits ab einer 600-MHz-CPU und mindestens einer Geforce-Karte der ersten Generation. Ab 1,0 GHz Prozessortakt samt Geforce 1 brethern Sie auch bei 1280 mal 1024 Bildpunkten und voller Grafikpracht ohne störende Ruckler über den hoch aufgelösten Asphalt.

**RAM/Festplatte**

Unter Windows 98/ME benötigen Sie minimal 128 MByte RAM, für Windows XP sollten es 256 MByte sein. Weiterer Arbeitsspeicher verkürzt die Ladezeiten beim Spielstart und zwischen den Meisterschaftläufen um ein Viertel und beseitigt die leichten Ruckler zu Beginn eines Rennens. Auf Ihrer Festplatte belegt **DTM Race Driver** stolze 1,4 GByte.

**Tuning-Tipps**

**TIPP 1:** Per Schieberegler bestimmen Sie die Gewichtung zwischen Geschwindigkeit und Bildqualität. Besitzern älterer 3D-Karten wie der TNT 2 raten wir dazu, den Regler ganz nach links zu schieben.

**TIPP 2:** Der Performance-Unterschied zwischen 16- und 32-Bit-Texturen macht sich nur bei Grafikkarten ohne DDR-Speicher bemerkbar. Aktivieren Sie ansonsten 32 Bit Farbtiefe (deutlich schönere Himmelstexturen!).

**TIPP 3:** Sollte **DTM Race Driver** ruckeln, reduzieren Sie die Qualität der Autoreflexionen und Spezialeffekte. Ergebnis: 15 Prozent mehr Leistung.

**TIPP 4:** Niedrige Werte für Entfernungsgrafik und Texturqualität bringen rund 30 Prozent mehr Frames. Der Preis sind allerdings matschige Texturen und häufig aufpoppende Hintergründe. **SG**

**Die Performance-Tabelle**

CPU mit		TNT 2 (32MB)	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3	Geforce 4 Ti	Radeon 9700
<b>600 MHz</b>	640x480x16 (min. Details)	■	■	■	■	■	■	■	■
	640x480x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>800 MHz</b>	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>1.000 MHz</b>	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■

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

## Heiko Klinge



### Der Fahrspaß zählt

Da können die Kollegen noch so meckern, mir macht DTM Race Driver einen Riesenspaß. Klar kommt die Story nie über GZSZ-Niveau hinaus, aber die RTL-Soap schauen täglich immerhin fünf Millionen Zuschauer. Außerdem motiviert mich eine noch so lahme Geschichte samt Karriere-Drama wesentlich mehr als die altbekannten Punktetabellen.

Alles in allem ist DTM Race Driver für mich ein wahr gewordener Rennspiel-Traum, aus dem mich die paar Macken nur selten rausreißen.



Kurze Sequenzen erzählen die Story. Hier streiten sich die Brüder Donnie und Ryan (rechts) beim Fernsehinterview.

## Georg Valtin



### Alles versucht und vieles erreicht

Für die ambitionierte Idee, ein Rennspiel mit Storymodus zu entwickeln, bekommt DTM Race Driver von mir eine glatte Eins. Für die Aus-

führung allerdings gerade noch eine Zwei, denn hier müssen sich die Entwickler einige Vorwürfe gefallen lassen. Die spielerisch abwechslungsreiche Karriere von McKane macht mir viel Spaß, aber warum ist Ryan so ein Ekelbatzen? Warum strotzt die Handlung vor Klischees und Belanglosigkeiten? Mit etwas mehr Feinschliff wäre da ein echter Knaller möglich gewesen.

### Spaß für Vielfahrer

Als Rennspiel gefällt mir DTM Race Driver aber trotz diverser vermeintlicher Macken. Allein die großartige Vielfalt an Original-Rennserien, Strecken sowie Boliden garantiert wochenlangen Spaß und sichert dem Rennspektakel einen Dauerparkplatz auf meiner Festplatte. Die Fahrphysik mag zwar gewöhnungsbedürftig sein, doch der Kompromiss aus Arcade und Simulation funktioniert ganz gut. Wer eine packende Hintergrundstory sucht, sollte lieber im Rollenspielregal nachschauen. Ist aber ein abwechslungsreiches Rennspiel mit zahlreichen Herausforderungen Ihr Begehren: zugreifen!

Modelle. Das Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel sowie das Saitek R440 funktionieren bei unseren Tests aber trotz viel Feintuning nur mangelhaft. Dagegen liefen Logitechs Momo-Lenkräder sowie Microsofts Sidewinder-Modelle problemlos.

Per Cheat sollen Sie angeblich eine simulationsbetonte Fahrphysik aktivieren dürfen. Den entsprechenden Code will Codemasters pünktlich zum Release im März bekannt geben. Alle anderen Cheats, etwa zum Aktivieren aller Autos und Strecken, erhalten Sie durch einen Anruf bei der Hersteller-Hotline. Dass es sich dabei um eine kostenpflichtige 0190-Nummer handelt, ist unverschämt.

### Eigenwilliger Charakter

Obwohl sich die Designer in einigen Punkten an wirklichkeitsnaher Fahrphysik orientieren, ist DTM Race Driver ein Mix aus Simulation und Arcade-Racer. Allerdings reagieren die Autos anders, als man es von Konkurrenztiteln gewöhnt ist, und auch die Fahrphysik hat einige Macken. Windschatten spielt praktisch keine Rolle: Das typische Ansaugen an den Vordermann mit anschließendem Vorbeiziehen funktioniert einfach nicht. Ein weiterer Fehler: Sämtliche Autos drehen sich bei Lenkbewegungen um ihren Mittelpunkt statt um die Vorderachse. Auch bei der Asphaltlage fallen Unstimmigkeiten auf: Während getunte Straßenwagen wie auf Schienen über die Rennkurse flitzen, eiern hochgezüchtete, verspoilerte Boliden selbst bei kleinsten Lenkbewegungen.

### Launische Fahrer

Die Fahrkünste Ihrer Kontrahenten reichen in DTM Race Driver von exzellent bis hoffnungslos und ändern sich bei denselben Piloten von einem Rennen zum nächsten. Der Schwierigkeitsgrad innerhalb einer Meisterschaftsserie schwankt dadurch gewaltig. Oft entscheidet sich der Rennausgang schon am Start: Wer nach dem Anfangsgetümmel vorne liegt, darf sich bei fehlerloser Fahrt schon mal auf einen



Kopf-an-Kopf-Rennen gibt's nur in den ersten Runden. Oft entscheidet der Start über das Ergebnis.

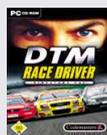
Podestplatz freuen. Spannende Kopf-an-Kopf-Rennen gibt's außer bei den Nascar-Rennen nur in der ersten Runde. Dummerweise fehlt in den Meisterschaftsserien eine Qualifikation, sodass Sie immer von der vom Programm festgelegten Position starten – meist hinter den stärksten Konkurrenten. Auf einen Test des Mehrspielermodus mussten wir verzichten, da dieser in unserer Testversion noch fehlte. **GV**

### Info in letzter Minute:

Die Kritik von GameStar zeigte offenbar Wirkung. DTM-Designer Gavin Raeburn sagte uns kurz vor Redaktionsschluss, dass es neben dem getesteten noch zwei weitere Fahrmodi geben solle. »Arcade« für Einsteiger, »Simulation« für Profis. Wir überprüfen diese Aussage mit einer neuen Version im nächsten GameStar.

## DTM Race Driver

Rennspiel



Publisher: Codemasters  
 Sprache: Deutsch  
 Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 33 Seiten Hdb.  
 Release (D): 28.3.2003  
 Preis: ca. 50 Euro  
 USK-Freigabe: ab 6 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 10 Minuten    Solo-Spaß: 40 Stunden    Multiplayer-Spaß: -

### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
Originallizenzen	schwache Story
zahlreiche Rennserien	KI-Mängel
gute Lenkrad-Steuerung	schwankender Schwierigkeitsgrad
schicke Grafik	gewöhnungsbedürftige Fahrphysik
fahrerische Abwechslungen	

### MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler)    Netzwerk (0 Spieler)    Modem (0 Spieler)    an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original    Multiplayer-Modi: nicht testfähig

### HARDWARE-KONFIGURATION

TNT 2    Voodoo 5    Geforce 1/2 MX    Geforce 2/4 MX    Radeon 9000    Geforce 3    Geforce 4 Ti    Radeon 9700

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz	CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,2 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
1,4 GByte Installationsgröße	1,4 GByte Installationsgröße	1,4 GByte Installationsgröße
Geforce-Karte	Geforce-2-Karte, Lenkrad	Geforce-3-Karte, FF-Lenkrad

### ALTERNATIVEN

**Need for Speed 6** (86%, GS 12/02)  
 Stelldichlein der Super-Autos und sehr gutes Streckendesign – ein tolles Action-Rennspiel.

**Rallisport Challenge** (84%, GS 12/02)  
 Rallye-Action in Edel-Grafik: Die Xbox-Umsetzung für alle, denen Colin McRae 2 zu schwer ist.

### WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Gut
Multiplayer:	Keine Bewertung möglich

Umfangreiches Rennspiel mit starken Lizenzen.



Der Kreis ist heiß

# Nascar Racing 2003



Rennspiel-Thriller: Wenn 43 PS-Monster mit 350 Stundenkilometer durchs Asphalt oval preschen, wirkt jeder Hitchcock-Schocker wie ein Disney-Märchen.

## Heiko Klinge



### Superlativ-Rennen

Ich glaube, die Jungs von Papyrus wollen mich arbeitslos machen! Denn was soll ein Spieltester kritisieren, wenn es nichts mehr zu kritisieren gibt? Das Fahrgefühl: perfekt. Die Gegner-KI: hervorragend. Der Motoren-Sound: extra knackig. Die Mehrspieler-Rennen: ein einzigartiges Erlebnis! Formel-1-verwöhnte Rennfahrer müssen sich mit der fremden Nascar-Welt zwar erstmal vertraut machen. Tutorial und Fahrhilfen ermöglichen aber jedem den Sprung aufs Podest – Lenkrad und gute Englischkenntnisse vorausgesetzt. Bei einem Preis von 30 Euro kann es nur heißen: Gentlemen, start your engines!

wenigen Schwächen der Vorjahresversion ausgebessert.

### Fühlbares Rennen

Im Einzelrennen oder der Winston-Cup-Meisterschaft jagt Sie **Nascar Racing 2003** Stoßstange an Stoßstange mit der Konkurrenz über 22 Asphalt-Ovale und zwei Straßenkurse. Papyrus hat nicht nur sämtliche Strecken originalgetreu nachgebastelt, sondern auch die jeweiligen Boden-Unebenheiten rekonstruiert. Was durch die Erschütterungen im virtuellen Cockpit bereits sehr gut rüberkommt, treibt mit einem Force-Feedback-Lenkrad das Rennspiel-Genre in eine neue fahrerische Dimension: Erstmals können Sie eine Strecke tatsächlich erleben!

Die ohnehin schon sehr realistische Fahrphysik des Vorgängers hat Papyrus quasi perfektioniert. Ob Windschatten, Fliehkräfte oder Witterungsverhältnisse: Jedes noch so winzige Detail wirkt sich nachvollzieh-

bar auf das Verhalten Ihres Stockcars aus. Die gegnerischen Fahrer haben ebenfalls dazugelernt: Je nach eingestelltem Intelligenzgrad verteidigen sie ihre Position, starten clevere Überholmanöver und weichen bei Massenkarambolagen wesentlich besser aus als in der Saison 2002. Auf Wunsch passen sich die Gegner sogar automatisch der Spielerstärke an.

### Windschutz-Schmutz

Beim genauen Hinschauen offenbaren sich noch viele kleine, aber feine optische Neuerungen, die sich sogar spielerisch auswirken. So verdeckt jetzt

die Windschutzscheibe während eines Rennens, und die Stockcar-Fahrer müssen sich erstmals mit der blendenden Sonne auseinandersetzen.

Dass schraubengenaue Realismus und Einsteigertauglichkeit sehr wohl zusammenpassen, beweist Papyrus eindrucksvoll. In zehn Lektionen erklärt ein Tutorial die Nascar-Regeln, Boxen-Strategien und gibt wertvolle Praxis-Tipps für die Rennen. Dank unzähliger Fahrhilfen trainiert **Nascar Racing 2003** Einsteiger und Profis optimal für die hochdramatischen Multiplayer-Rennen mit bis zu 42 Gegnern. **HK**



Auf DVD:  
Spielbare Demo



www.gamestar.de:  
zusätzliche Bilder in  
Screenshot-Galerie

Wenn's am schönsten ist, soll man aufhören: **Nascar Racing 2003 Season** ist auf absehbare Zeit das letzte PC-Rennspiel von Papyrus. Und für ihr Abschiedsgeschenk schwangen die Simulationsexperten noch mal ordentlich den Schraubenschlüssel: Konsequentermaßen haben sie die letzten



Mit einem Blizzards-gesponserten Stockcar brettern wir durch das legendäre Daytona-Oval.

## Nascar Racing 2003 Season Rennspiel

	Publisher: Data Becker, (0211) 933 16 66	Release (D): 21.2.2003	
	Sprache: Englisch, dt. Anleitung	Preis: 30 Euro	
	Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 64 S. Handbuch	USK-Freigabe: ohne Beschr.	
	<b>Einsteiger</b>	<b>Fortgeschrittene</b>	<b>Profis</b>
	1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

Eingewöhnung: 2 Stunden Solo-Spaß: 50 Stunden Multiplayer-Spaß: 50 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG	
<b>Pro</b>	<b>Kontra</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>perfekte Fahrphysik</li> <li>fantastische Multiplayer-Rennen</li> <li>schraubengenaue Realismus</li> <li>spürbare Boden-Unebenheiten</li> <li>exzellente Gegner-KI</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>langwieriger Einstieg für Nascar-Neulinge</li> <li>sterile Rennstrecken</li> <li>ohne Lenkrad kaum spielbar</li> <li>hierzulande unpopuläre Rennserie</li> </ul>

MULTIPLAYER			
<input type="checkbox"/> Internet (43 Spieler)	<input type="checkbox"/> Netzwerk (43 Spieler)	<input type="checkbox"/> Modem (0 Spieler)	<input type="checkbox"/> an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Einzelrennen, Hardcore-Rennen			

HARDWARE-KONFIGURATION			
<input type="checkbox"/> TNT 2	<input type="checkbox"/> Woodoo 5	<input type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX	<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	<input type="checkbox"/> Geforce 3	<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	<input type="checkbox"/> Radeon 9700

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz	CPU mit 1,4 GHz	CPU mit 2,4 GHz
64 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
530 MByte Installationsgröße	530 MByte Installationsgröße	530 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte, Lenkrad	3D-Karte, FF-Lenkrad

ALTERNATIVEN	
<b>F1 2002</b> (89%, GS 07/02)	<b>DTM Race Driver</b> (84%, GS 04/03)
Ähnlich hochklassige Simulation der Formel 1. Etwas schwächerer Multiplayer-Modus.	Abwechslungsreiches Tourenwagen-Spektakel mit Schwächen bei Gegner-KI und Fahrphysik.

WERTUNG	
Grafik:	Gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Sehr gut

Hochrealistisches Rennspiel an der Grenze zur Perfektion.

