



Frisch aus der Werkstatt rollt die generalüberholte Version der Simbin-Simulation – aufgeböhrt mit zahlreichen Extras.

Race 07

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4127
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4128

Win Vista 32 Bit
- läuft

Man könnte den schwedischen Entwicklern von Simbin fast schon vorwerfen, zu viele gute Rennspiele in zu kurzen Zeitabständen auf den Markt zu bringen. Nach den grandiosen Simulationen **GT Legends** und **GTR 2** folgte vor nicht mal einem Jahr die gelungene Tourenwagen-Simulation **Race**. Zu der steht jetzt bereits der Nachfolger auf der Startlinie. Doch statt nach der schnellen Kohle zu angeln und ein liebloses Update nachzuschieben, liefern die fleißigen PS-Profis ein deutlich umfang- und abwechslungsreicheres Rennspiel mit sinnvollen

Detailverbesserungen ab. Und den Zusatz »Spiel« hat sich **Race 07** endlich auch verdient.

Mehr drin, mehr dran

Eine Grafik-Revolution dürfen Sie bei **Race 07** nicht erwarten. Der Titel basiert wie der Vorgänger auf der gMotor2-Engine und sieht deshalb nur unwesentlich besser aus. Das heißt im Klartext: Nahezu fotorealistische Wagen, hervorragende 3D-Cockpits und schicke Wettereffekte (Gewitter, Sonne, Regen) auf der Habenseite, dafür nur wenige Streckendetails und plattes Publikum im Negativbe-

reich. Die Ankündigungen der Entwickler, das Schadensmodell kräftig aufzutun, entpuppen sich leider als PR-Ente: selbst heftige Kollisionen und Karambolagen werden optisch mit kaum mehr als durch die Luft segelnden Reifen oder abgefallenen Stoßstangen sichtbar gemacht. Immerhin gibt's nun einige neue Rauch- und Partikeleffekte zu sehen. Umso erfreulicher ist der deutlich angestiegene Umfang. Neben der aktuellen FIA-WTTC-Saison sowie der Meisterschaft aus dem Jahr 2006 nebst sämtlicher offizieller Strecken, Autos und Fahrer packte Simbin

sechs weitere Fahrzeugklassen in **Race 07**. Von der längst ausgestorbenen Formel 3000 über Formel BMW und Catherham bis hin zu Radical SR3 und SR4 erwarten Sie über 300 Boliden. Offizielle Lizenzen bleiben jedoch den Tourenwagen vorbehalten.

Simulation für alle

Spielten sich bislang alle Simbin-Simulationen erst mit einem Lenkrad so richtig perfekt, werden diesmal sämtliche gängigen PC-Gamepads unterstützt und auf Anheb vom Programm erkannt. Sie können entweder Standard-



Das **Schadensmodell** wurde kaum verbessert. Trotz Vollgas-Kollision in Macao löst sich nur die Stoßstange.



Frisch im Fuhrpark: Die flachen **Radical-Flitzer** liegen sehr gut auf der Straße und lassen sich selbst aus der Verfolgerperspektive und mit einem Gamepad problemlos beherrschen.



Vergleich zwischen der neuen **Action-Kamera** (links) und der **Cockpit-Perspektive** (rechts). Erstere liefert eindeutig mehr Übersicht, dafür vermittelt Letztere ein intensiveres Mittendrin-Gefühl.

Setups übernehmen oder die Pad-Steuerung an Ihre Vorlieben anpassen. Wir testeten **Race 07** ausgiebig mit dem Xbox-360-Controller, womit es sich fast so präzise steuern lässt wie mit einem Lenkrad. Passend zum neuen Zielgruppenanspruch, der auch Rennspiel-Einsteiger auf die Piste locken soll, implementierten die Entwickler eine frische Kameraperspektive. Die sogenannte Action-Kamera ist bei weitem nicht so schwer zu beherrschen wie die nach wie vor enthaltene Cockpit-Ansicht, bietet aber Renn-Feeling pur und eine sehr gute Übersicht. Bei den Spielmodi und Einstellungsmöglichkeiten hat **Race 07** einen großen Sprung nach vorne gemacht. So können Sie wie gehabt den Schwierigkeitsgrad exakt an Ihre

Bedürfnisse anpassen und Gegner-KI, Fahrhilfen oder Schaden nach Wunsch bestimmen. Im Gegensatz zur Vorjahresversion basteln Sie sich auf Wunsch aber auch eigene Rennveranstaltungen mit den Fahrzeugklassen und Strecken Ihrer Wahl zusammen. Schade: Eine Fahrerkarriere, die Sie mehrere Saisons miterleben lässt, oder gar ein Story-Modus sind nach wie vor Fehlanzeige. Auch die Präsentation nach den Rennen ist unspektakulär wie eh und je: Öde Tabellen und Statistiken statt pompöser Siegerehrungen bestimmen das Bild.

Vor dem Rennen ist nach dem Rennen

Aber keine Bange: Nur weil **Race 07** auch Neulingen und Gamepad-Piloten eine Chance gibt, ist es noch lange kein Arcade-Racer à la **Need for Speed**. Ohne gründliche Vorbereitung wie dem Feilen an den Fahrzeugeinstellungen und ausgiebige Trainingsfahrten sollten Sie sich erst gar nicht auf die mit allerlei Besonderheiten ausgestatteten Strecken wagen. Die totale Beherrschung des eigenen Boliden und die Positionskämpfe mit den cleveren KI-Kontrahenten machen den Reiz der hochspannenden Rennen aus. Das Fahrverhalten ist wie ge-

wohnt erstklassig und lässt Sie voll in das Geschehen eintauchen. Die Detailverliebtheit der Entwickler blitzt dabei an allen Ecken und Enden auf: Spielen Sie etwa in der neuen Helmkamera, die Ihnen in allen offenen Fahrzeugklassen wie der Formel 3000

zur Verfügung steht, verdeckt die Visierfolie mit Schmutz oder Insekten und muss entfernt werden. Individuelle Fahrzeug-Skins und ein erneut exzellenter Multiplayer-Modus inklusive KI-gesteuerter Gegner runden das Rennspiel-Paket ab. **BP**



Die neue **Helmkamera** ist ein Fall für Profis – bei Regen gibt's sogar Tropfen auf der Visierfolie. Da hilft nur Abreißen!

Gut getunt!

Benedikt Plass: Die PS-Experten von Simbin haben aus **Race** endlich ein vollwertiges Spiel gemacht, das auch Solisten vorzüglich mundet – den neuen Rennklassen und Strecken sei Dank. Eine Fahrerkarriere vermisste ich zwar nach wie vor schmerzlich, dafür macht es richtig Spaß, mit exotischen Boliden wie den Formel-3000-Flitzern über die Pisten zu rasen. Fahrverhalten, Steuerung und Renndramatik sind nach wie vor über jeden Zweifel erhaben. Dank der neuen Action-Kamera und der stark verbesserten Gamepad-Unterstützung lohnt sich der Kauf endlich auch für Gelegenheitspiloten.



redaktion@gamestar.de

RACE 07

RENNSPIEL

ENTWICKLER Simbin (Race, GS 01/07: 80 Punkte)
PUBLISHER Atari
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 32 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 27.9.2007
CA. PREIS 50 Euro
USK ohne Altersb.

ANSPRUCH	EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
	1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,8 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 2,4 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2400+ AMD 1,0 GB RAM 2,4 GB Festplatte Analog-Gamepad	2,8 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 2,4 GB Festplatte FF-Lenkrad

3D-GRAFIKARTEN

- Radeon 9500 / 9600
- Geforce 6600 GT
- Radeon X600 / X700
- Radeon 9700 / 9800
- Geforce 6800 GT
- Radeon X800 XL
- Geforce 7600 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- Geforce 7900 GTX

PROFITIEREN VON Lenkrad, Analog-Gamepad, Force Feedback

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ Steam
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER) Einzelrennen (26), Liga, Rangliste
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER ja
FAZIT Gewohnt packende Duelle, auf Wunsch mit KI-Gegnern.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Wagenmodelle + Wettereffekte + 3D-Cockpits + kaum Streckendetails + mäßiges Schadensmodell + Papp-Publikum	7 / 10
SOUND	+ knackige Motorensounds + Cockpit- und Unfallgeräusche + fehlende Surround-Abmischung + Menümusik	8 / 10
BALANCE	+ KI-Stärke exakt anpassbar + Fahrhilfen können jederzeit ein- und ausgeschaltet werden + keine Ideallinie oder Fahrschulen	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ dramatische Rennen + WTCC-Lizenz + exotische Rennwagen ... + ... ohne Lizenzen + Unfälle haben optisch kaum Auswirkung	8 / 10
BEDIENUNG	+ präzise per Lenkrad oder Gamepad + Meisterschaften und Renndistanzen frei anpassbar + Speichern nur zwischen den Rennen	9 / 10
UMFANG	+ WTCC-Meisterschaft 2006 und 2007 + sechs zusätzliche Fahrzeugklassen + kein Karriere- oder Storymodus	8 / 10
FAHRVERHALTEN	+ ultrarealistisch + jede Fahrzeugänderung sofort spürbar + intensives Fahrgefühl	10 / 10
KI	+ harte, aber nie unfairer Gegner + Positionskämpfe untereinander + verbessertes Startverhalten + macht nur selten Fehler	9 / 10
TUNING	+ sämtliche Wagenbereiche einstellbar + zu wenige Instant-Setups	8 / 10
STRECKENDESIGN	+ perfekt nachgebaute Originalkurse + von Rennstrecken bis Stadtkursen alles dabei	10 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 30 Stunden

FAZIT WTCC-Simulation für Einsteiger und Profis.

84

SPIELSPASS