

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

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, dass Fans auch durch eine starke Story fes-

selt – 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

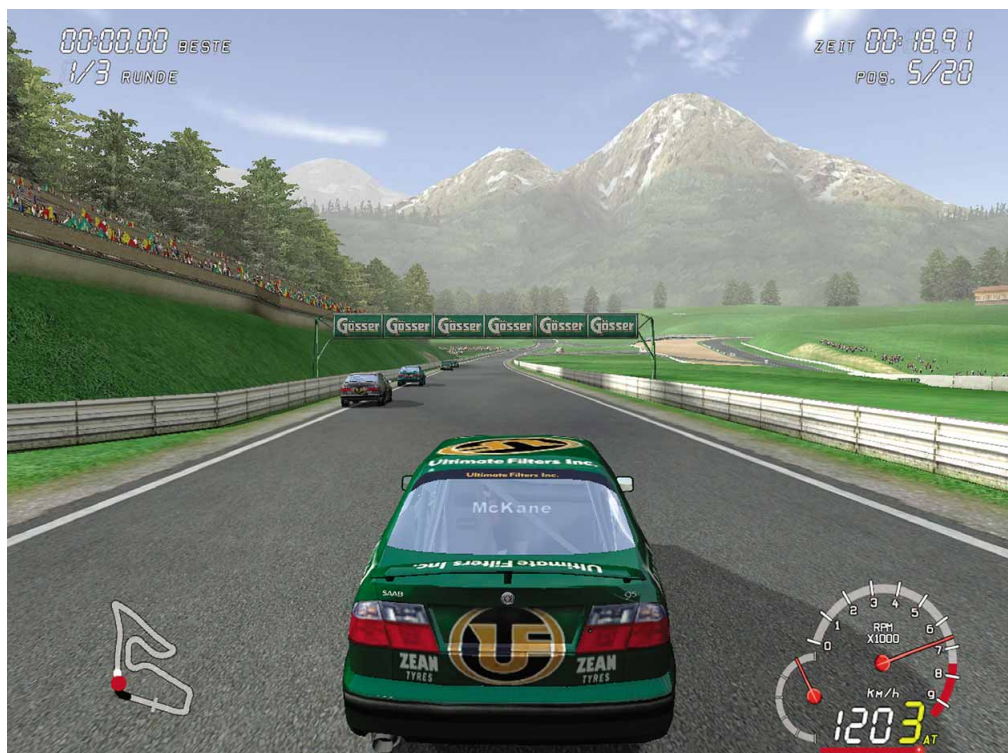
Impreza oder Chevrolet Monte Carlo. Da hilft es auch nur wenig, wenn man den Streckenverlauf aus einer anderen Rennserie schon kennt: Bremsleistung, Kurvenverhalten, Antriebsart und Höchstgeschwindigkeit verleihen den Wagen jeder Rennserie eine eigene Charakteristik.

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 breiten 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 Meisterschaftsläufen 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 aufpoppelnde 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
600 MHz	640x480x16 (min. Details)	■	■	■	■	■	■	■	■
	640x480x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■
800 MHz	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■
1.000 MHz	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■

■ 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 Ekelbazen? 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 Begehrt: zugreifen!

Modelle. Das Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel sowie das Saitek R440 funktionierten 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 Meisterschaftsrennen 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
<ul style="list-style-type: none"> Originallizenzen zahlreiche Rennserien gute Lenkrad-Steuerung schicke Grafik fahrerische Abwechslungen 	<ul style="list-style-type: none"> schwache Story KI-Mängel schwankender Schwierigkeitsgrad gewöhnungsbedürftige Fahrphysik

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

ALTERNATIVEN

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

Ralliesport 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 Fahrge-

fühl: 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 auseinander setzen.

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

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: Konsequenz haben sie die letzten



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

Nascar Racing 2003 Season

Rennspiel



Publisher: Data Becker, (0211) 933 16 66
Sprache: Englisch, dt. Anleitung
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 64 S. Handbuch
Release (D): 21.2.2003
Preis: 30 Euro
USK-Freigabe: ohne Beschr.

Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis
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

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

MULTIPLAYER

Internet (43 Spieler) Netzwerk (43 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Einzelrennen, Hardcore-Rennen

HARDWARE-KONFIGURATION

TNT 2 Woodoo 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 64 MByte RAM 530 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,4 GHz 256 MByte RAM 530 MByte Installationsgröße 3D-Karte, Lenkrad	CPU mit 2,4 GHz 512 MByte RAM 530 MByte Installationsgröße 3D-Karte, FF-Lenkrad

ALTERNATIVEN

F1 2002 (89%, GS 07/02)
Ähnlich hochklassige Simulation der Formel 1.
Etwas schwächerer Multiplayer-Modus.

DTM Race Driver (84%, GS 04/03)
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.

