Race Driver Grid

LeMans statt DTM, Drifts statt Offroad, Team-Management statt Tuning: Die traditionsreiche Rennspielserie wagt einen radikalen und spektakulären Neuanfang.

DVD
- Video-Trailer

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4191
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 4469

Ein bisschen eingeschnappt sind wir ja schon: Da quietschen die Reifen, Blech fliegt uns entgegen, es sprühen die Funken ... und wir haben rein gar nichts dazu beigetragen! Denn es sind tatsächlich vom Computer gesteuerte Fahrer, die sich jetzt schon satte zwei Runden lang verbissen bekämpfen – schweißtreibend wenige Zentimeter entfernt von unserer Stoßstange. Uns bleibt nur die staunende Zuschauerrolle, die Tür-an-Tür-Drängelei lässt keine Lücke zum Überholen. Plötzlich verschätzt sich einer der beiden Sturköpfe, bleibt einen Tick zu lang auf dem Gaspedal und reißt seinen Widersacher mit ins Kiesbett.

Wenn zwei sich streiten, freut sich der GameStar-Redakteur: Zum einen über den doppelten Positionsgewinn, zum anderen über die schon jetzt verblüffend menschlich wirkenden KI-Gegner und das tolle Schadensmodell von **Race Driver Grid**. Der sechste Teil der Codemasters-Rennspielserie macht aber nicht nur vieles besser als die Vorgänger – er macht vor allem vieles anders.

Andere Serien

Die größte Änderung steht bereits im Namen: Erstmals seit fünf Jahren fehlt der Zusatz »DTM«, die Deutsche Tourenwagen Meisterschaft fällt in **Grid** also aus. **Race Driver**-Produzent Clive Moody erklärt uns die Gründe für diese Entscheidung: »Wir arbeiten bereits seit zwei Jahren an Grid und mussten früh festlegen, welche Rennserien wir simulieren wollen. Zu diesem Zeitpunkt war aber noch unklar, ob die DTM überhaupt weiter existieren wird. Außerdem hätten wir nur Autos und Fahrer aus der letzten Saison verwenden können, weil die neue Runde erst im April 2008 beginnt.« So weit, so enttäuschend für die deutschen DTM-Fans. Allerdings verriet uns Moody hinter vorgehaltener Hand, dass Codemasters nach wie vor die Lizenzrechte besitzt und zumindest darüber nachdenkt, die DTM per Update noch nachzuliefern.

Ohnehin verlagert sich der Fokus bei **Race Driver Grid** weg von realen Serien und hin zu fiktiven Meisterschaften. Es gibt drei große Regionen, in denen wir gleichzeitig oder auch separat Karriere machen können – jedes Gebiet stellt uns dabei vor völlig andere fahrerische Herausforderungen. In Europa rasen wir mit Renn- und Tourenwagen über klassische Strecken wie Spa, Donington oder den Nürburgring. Die USA locken mit PS-starken Muscle Cars und abgesperrten Innenstadtkursen in Washington, Detroit oder San Francisco. Völliges **Race Driver**-Neuland gibt's in Japan mit Drift-Wettbewerben im Hafen von

Bilder vom Entwickler

Die Bilder auf diesen Seiten stammen laut Codemasters vom November und wurden geringfügig nachbearbeitet. Der Grund: Der Entwickler muss sämtliche Bilder von den lizenzierten Autoherstellern freigeben lassen. Wir haben Grid am 29. Januar gespielt und können bestätigen, dass das Spiel genauso gut aussieht wie auf den Screenshots.

Jedes der 45 Autos dürfen Sie auch aus einer originalgetreuen und voll animierten **Cockpit-Perspektive** steuern. Hier brettern wir im Mustang über die Straßen von Detroit.

Yokohama oder auf den Serpentinen des Haruma-Vulkans.

Andere Distanzen

Eine Lizenz haben wir aber doch noch entdeckt: die 24 Stunden von LeMans, inklusive der pfeilschnellen Prototypen von Audi, Porsche und Peugeot. Standardmäßig verdichtet **Grid** das Ausdauerrennen auf 24 Minuten, inklusive Tag- und Nachtwechsel. Puristen mit zu viel Zeit dürfen jedoch auch das Komplettprogramm absolvieren – allerdings ohne Fahrerwechsel, Tuning und Reparaturstopps. Die Boxengasse bleibt in **Race Driver Grid** erstmals grundsätzlich geschlossen. »Wir möchten, dass die Spieler die Rennen ausschließlich auf der Strecke gewinnen und nicht in der Werkstatt. Deshalb fahren grundsätzlich alle mit den jeweils optimalen Wagen-Setups«, erklärt uns Clive Moody.

Andere Unfälle

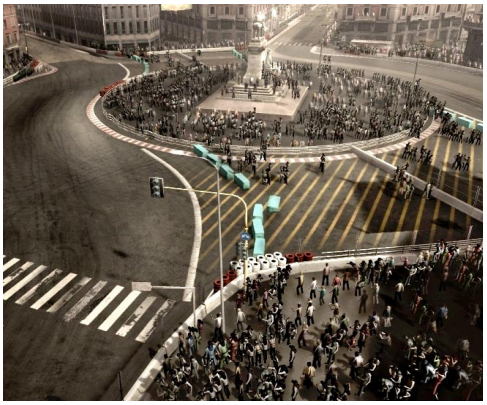
Der Verzicht auf Boxenstopps klingt radikal, stört uns im Eifer des Gefechts aber zunächst nur wenig. Bis wir unseren ersten Unfall bauen: Mit einer Dodge Viper donnern wir mit 120 Sachen in die Leitplanke und bewundern zunächst einmal das beste Schadensmodell der Rennspielgeschichte. Unsere Windschutzscheibe zerbirst in Hunderte Glassplitter, die Motorhaube segelt im hohen Bogen davon, auch die Leitplanke hat eine ordentliche Delle abbekommen. Aber was nun? Unsere Viper zieht nach links, der Motor röchelt vor sich hin, und eine Reparatur können wir vergessen – die Werkstatt hat in **Grid** nunmal zu. Endlich der große Moment für Clive Moody, der uns betont lässig empfiehlt: »Spul doch einfach die Zeit zurück!« Und tatsächlich: Wie in der **Prince of Persia**-Serie können wir per Knopfdruck ein paar Sekunden in die Vergangenheit reisen und den Unfall beim zweiten Anlauf vermeiden. Ein unrealistischer, aber dennoch genialer Kniff – die ebenso genretypischen wie frustrierenden Renn-Neustarts gehören damit der Vergangenheit an. Wie oft diese Zeitreise möglich sein wird, wollen die Entwickler noch ausbalancieren. Fest steht aber bereits, dass man diese Funktion auf Wunsch deaktivieren kann.

Zu Besuch bei Codemasters

Wir waren einen ganzen Tag lang zu Gast im englischen **Warwickshire**, haben Interviews geführt, Präsentationen angeschaut und die neueste Grid-Version gespielt.

Andere Karriere

Auch beim Karrieremodus probiert **Race Driver Grid** etwas Neues und fordert erstmals unser Talent als Manager. Das erste Geld verdienen wir als Auftragsfahrer. Wir entscheiden uns für einen Job in Europa, den USA oder Japan, das entsprechende Auto bekommen wir für die Dauer der Meisterschaft gestellt. **Grid** erspart uns so die langweilige Golf-Phase vieler Rennspiele. Wir fahren sofort mit Traumwagen wie dem Aston Martin DBR9 oder einem Boss 302 Mustang – ohne sie aller-



Am Kurs von **Mailand** tummeln sich 40.000 animierte 3D-Zuschauer.

Beim Duell am Washington Monument (rechts oben) drängen wir unseren Konkurrenten in den **Reifenstapel**.

Das **Schadensmodell** zerstört präzise jedes Einzelteil der beteiligten Autos.

Der Rennkurs am **Berg Kumotori** ist wunderschön ausgeleuchtet.

Allein an der Engine, die mittlerweile Ego statt Neon heißt, arbeiten mehr als 100 Entwickler.

Die drei Regionen

Bestätigte Strecken: San Francisco, Detroit, Washington (Bild)
Bestätigte Autos: Dodge Viper SRT-10, GTR Mustang Concept, Dodge Challenger, 1970 Boss 302 Mustang

Bestätigte Strecken: LeMans, Spa (Bild), Mailand, Nürburgring, Donington
Bestätigte Autos: Aston Martin DBR9, Porsche 911 GTR3, Ferrari F430, Lamborghini Murcielago, Audi R10

Bestätigte Strecken: Yokohama Docks, Haruna, Tokyo Shibuya (Bild), Okutama
Bestätigte Autos: Mazda 787B, Nissan Silvia, Subaru Imprezza, Nissan Skyline, Honda NSX-R

dings wirklich zu besitzen. Das geht erst, nachdem wir genügend Kleingeld für unser eigenes Rennteam reingeholt haben und die dynamische Karriere Vollgas gibt. Mit Rennerfolgen verdienen wir einerseits Geld für neue Luxusschlitten und verbessern außerdem unseren Ruf. Das schaltet neue Meisterschaften frei und weckt zudem das Interesse von Sponsoren. Die wiederum koppeln ihre Zahlungen an Zielvorgaben, etwa ein anderes Team zu schlagen oder eine bestimmte Platzierung zu erreichen. Logisch, dass wir bei so vielen Aufgaben jede Hilfe gebrauchen können. Also verpflichten wir weitere Fahrer für unser Team, von denen uns jeweils einer im nächsten Rennen unterstützt. Auf taktische Anweisungen wird **Grid** verzichten, jeder der über 300 zur Verfügung stehenden KI-Kollegen soll jedoch einen eigenen Fahrstil haben. Wie das funktioniert, konnten wir allerdings noch nicht ausprobieren, die Teamkameraden fehlten in unserer Alpha-Version.

Andere Drifts

Genug der Theorie, zurück zur Praxis: Wir starten einen Drift-Wettbewerb im Hafen von Yokohama, erwarten das **Need for Speed**-typische actionreiche Punktesammeln und werden erneut positiv überrascht. Die Drifts fahren sich sogar noch glaubwürdiger als in **Juiced 2**: Vom Gas gehen, Lenkrad einschlagen, Heck ausbrechen lassen, gefühlvoll den richtigen Driftwinkel finden und halten. Und das alles lässt sich erstmals auch in der großartigen Cockpit-Perspektive vernünftig steuern. Der Trick: ein kleines LCD-Gerät auf dem Armaturenbrett, das den aktuellen Driftwinkel anzeigt. Auch bei den Spielmodi haben sich die Entwickler etwas Neues einfallen lassen. So schlittern im »Drift Battle« zwölf Autos gleichzeitig um die Kurven – je besser unsere Position, desto mehr Punkte gibt's für die Drifts. Tempobolzer können Trickser also noch in letzter Sekunde abfangen. Ähnlich spannend klingt das Downhill Drifting, das in unserer Version aber noch fehlte: Ähnlich wie in den Canyon-Rennen von **Need for Speed: Carbon** müssen wir auf einer kurvigen Bergstraße möglichst nah am vorausfahrenden Gegner kleben .

Andere Optik

Egal ob LeMans, San Francisco oder Yokohama: So wunderschöne Strecken wie in **Race Driver Grid** haben wir noch nie befahren – das sehen Sie auf den Bildern. Rund 40.000 3D-Zuschauer jubeln uns in LeMans zu, die originalgetreu nachgebauten Häuserfassaden von San Francisco spiegeln sich auf unserer Motorhaube, der Sonnenuntergang von Yokohama blendet uns mit herrlichen Überstrahleffekten. Was Sie nicht sehen, sind die unzähligen atmosphärischen Details: Fahnen am Streckenrand flattern, wenn wir vorbeirauschen, Zuschauer zucken zurück, wenn wir in die Bande krachen.

Das alles schreit nach einem Hochleistungsrechner auf Nasa-Niveau. Clive Moody beruhigt uns: »Wir haben unsere Grafiktechnologie stark optimiert und werden exakt die gleichen System-Anforderungen haben wie bei Colin McRae: Dirt.« Gut, die waren schließlich auch hoch genug. Dennoch sind wir ausnahmsweise mal froh, dass sich etwas nicht geändert hat. HK

Drift-Wettbewerb: Die Aufkleber auf dem Auto entsprechen unseren aktuellen Karriere-Sponsoren.

Race Driver: Grid

▸Angespielt ▸Genre **Rennspiel** ▸Termin **2. Quartal 2008**
▸Hersteller **Codemasters / Codemasters** ▸Status **zu 75% fertig**

Heiko Klinge: Eigentlich wollte ich sauer sein: auf die Streichung der DTM, das fehlende Tuning und die gefühlte 437ste. Drift-Simulation. Aber nach meiner Probefahrt verzeihe ich jede noch so radikale Änderung meiner Lieblings-Rennspielserie. Grid fährt sich hervorragend, protzt mit einem luxuriösen Fuhrpark und hat viele gute neue Ideen. Hier stehen alle Zeichen auf Rennspiel-Referenz!

heiko@gamestar.de

Potenzial Ausgezeichnet