



Der Dirt-Nachfolger dreht die Zeit zurück und läutet dennoch die Rennspiel-Zukunft ein. Wir sagen Ihnen, warum sich sowohl Need-for-Speed- als auch GTR-Fans drauf freuen dürfen.

Race Driver Grid

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5045
- Infos zum Spiel:
► Quicklink: 5046

Was für ein Sturzflug! Im Affenzahn sausen wir durch die Wolkendecke, vorbei an den Wolkenskratzern von San Francisco, mitten hinein in das Cockpit einer Dodge Viper. »Tolles Intro«, denken wir ... bis die Ampel plötzlich auf Grün schaltet und die ersten Autos an uns vorbeiziehen. Von wegen Intro – wir sind bereits mitten in unserer ersten Blechschlacht! Noch nie hat eine Rennsimulation so

spektakulär begonnen, selten zuvor waren die grafischen Unterschiede zwischen Intro und Spiel derart gering. Die ersten Minuten mit **Race Driver Grid** lassen auf etwas Großartiges hoffen. Aber wie schlägt sich das Codemasters-Rennspiel in den Stunden danach? Wir haben Dutzende Proberunden mit einer weit fortgeschrittenen Preview-Version gedreht, um genau das herauszufinden.

Blick in die Stadt

Unsere erste Runde mit der Dodge Viper fordert bereits unsere volle Konzentration. Das liegt weniger an der Viper selbst, denn das eigentlich so biestige PS-Monster steuert sich zwar präzise, aber verblüffend handzahn. Wesentlich aggressiver präsentieren sich unsere Gegner: Sie drängeln auch untereinander, nutzen jede noch so kleine Lücke für einen Überholversuch, produzieren unter Druck hin und wieder einen Dreher. Wir müssen verflucht schnell reagieren, denn der Innenstandkurs von San Francisco strotzt nur so vor Schikanen und lässt entsprechend wenig Raum zum Ausweichen. Die Start-Ziel-Gerade verführt zum Rasen, mündet jedoch kurz vor der Oakland Bridge in eine gemeine S-Kurve. Und wer die Hügelkuppen in Chinatown mit Vollgas überspringt, fliegt schnell in die nächste Bande. Renndramatik pur, vor allem aus der animierten Cockpit-Perspektive: Eine Hand ackert am Lenkrad, die an-

dere am Schaltknüppel, unser 3D-Fuß tritt das Gaspedal in Richtung Bodenblech. Die quietschenden Reifen unserer Gegner produzieren jede Menge Qualm, der uns die Sicht vernebelt, fliegende Gummipartikel verschmutzen unsere Windschutzscheibe.

Blick in den Spiegel

Trotz der Nonstop-Rennaction behalten wir immer die Übersicht: Dank der geschickt gewählten Cockpit-Perspektive können wir einen verblüffend großen Teil der Strecke einsehen. Und die Konkurrenz behalten wir mit voll funktionstüchtigen Rück- und Seitenspiegeln im Blick – allerdings nur bei 16:9-Auflösungen. Wer keinen Breitbild-Monitor besitzt, muss also auf die Konkurrenzbeobachtung verzichten. Dafür läuft **Race Driver Grid** grundsätzlich ohne schwarze Balken im Vollbild und schon jetzt flüssiger als sein rund ein Jahr alter Rennstallkollege **Colin McRae Dirt** – in Zeiten schlampiger Konsolenumsetzungen eine erfreuliche Ausnahmeerscheinung.

Blick in die Regeln

Das erste Rennen, der erste Sieg: Wir sind schweißgebadet und freuen uns über die Auszeit im schicken 3D-Menü im Stil einer Boxengassen-Werkstatt. Noch mehr freuen wir uns, als uns die Managerin persönlich begrüßt. Denn beim Anlegen eines neuen Spielerprofils können wir einen



Spannende **Drift**-Regel: Je enger wir um die Flagge kurven, desto mehr Punkte kassieren wir.



Rufnamen für die Sprachausgabe von Manager und Boxenfunk festlegen. Die angekündigten Management-Einlagen bleiben in unserer beschnittenen Preview-Version allerdings noch außen vor, wir können nur Solorennen aneinanderreihen. Trotzdem haben wir schon jede Menge Entscheidungsfreiheit: Pro Rennwochenende wählen wir zwischen drei unterschiedlichen Meisterschaften – je eine in Europa, den USA oder Japan, den drei Regionen von **Race Driver Grid**. In unserem Fall sind das ein Tourenwagenrennen auf dem Grand-Prix-Kurs im spanischen Jarama, ein Drift-Wettbewerb in den Hafenanlagen von Yokohama sowie eine Spritztour im Edelflitzer Pagani Zonda durch die Innenstadt von Washington. Wir entscheiden uns für das Tourenwagenrennen und damit auch unser Auto, einen BMW 320i. Jetzt finden wir auch heraus, warum unsere Dodge Viper im ersten Rennen so gutmütig war: Standardmäßig fahren die Autos in **Race Driver Grid** nämlich mit diversen Fahrhilfen wie ABS und Traktionskontrolle. Die können wir aber vor jedem Rennen nach Belieben ab- und zuschalten. Ebenso wählen wir einen von fünf Schwierigkeitsgraden oder legen die Cockpit-Kamera als einzige Perspektive fest. Der Trick: Je höher der Realismuslevel, desto mehr sogenannte Prestigepunkte bekommen wir bei einem Erfolg. Mit



Nur in 16:9-Breitbildauflösungen zeigt das Spiel in der **Cockpit-Perspektive** auch die Außenspiegel an Ihrem Wagen.

diesen Punkten sollen wir später im Managementmodus neue Meisterschaften und Sponsoringangebote freischalten können. Eine schwierige Aufgabe fürs Balancing, denn schließlich wollen auch Einsteiger möglichst schnell in der Karriere vorankommen.

Blick in die Vergangenheit

Der Schwierigkeitsgrad regelt nicht nur die Aggressivität unser Gegner, sondern auch die Anzahl der Zeitsprünge (von null bis sechs). Wofür die gut sind, erfahren wir zum ersten Mal, als wir unseren BMW fachgerecht im Reifenstapel zerlegen. Automatisch wird nun eine schicke Sofortwiederholung aktiviert – so weit, so normal.

Vollkommen neu im Rennspiel-Genre ist jedoch, dass wir nun einen Zeitsprung investieren können, um zu jedem Punkt der vergangenen zehn Sekunden zurück-

zukehren. Wie großartig das ist, weiß jeder, der schon einmal ein perfektes Rennen mit einem Flüchtigkeitsfehler in der allerletzten Kurve vergeigt hat.

HK

Race Driver Grid

► **Angespielt** ► Genre **Rennspiel** ► Termin **30. Mai 2008**
► Hersteller **Codemasters / Codemasters** ► Status zu 90% fertig

Heiko Klinge: Ich habe Stunden mit Grid verbracht, ohne ein einziges Rennen neu starten zu müssen. Klingt nach einer Kleinigkeit, ist für mich aber eine echte Genre-Revolution. Ob aber auch das Spiel ein Meilenstein wird, entscheiden die Karriere, das Balancing und der Multiplayer-Modus. All das fehlte noch in unserer Version. Ein paar Restzweifel bleiben also, alles andere ist pure Begeisterung.



heiko@gamestar.de

Potenzial Ausgezeichnet