

! Facts

- ▶ 44 Autos
- ▶ 3 Regionen
- ▶ 15 Austragsungsorte
- ▶ 74 Streckenvarianten
- ▶ Karriere mit 51 Rennserien



Race Driver Grid

91
GameStar
PLATIN-AWARD
Race Driver
Grid

GameStar
»für besondere Grafikpracht«
Race Driver
Grid

Keine Boxenstopps, kein Tuning: Das neue Codemasters-Rennspiel konzentriert sich voll und ganz auf den puren Fahrspaß. Und macht dabei alles richtig.

DVD
4 Top-Spiel-Videos
- Das Spiel
- Die Technik
- Die Rennklassen
- Die Karriere

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 5045
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 5190

Win Vista 32 Bit
- läuft

Ein Renn-Neustart ist wie George W. Bush: Er hat eine wichtige Funktion, trotzdem mag ihn niemand, und man schämt sich, wenn man ihn gewählt hat. Ein Glück, dass beide bald in Rente gehen. George, weil er muss, und der Neustart, weil **Race Driver Grid** endlich da ist. Denn in der Rennsimulation von Codemasters können Sie wie in der **Prince of Persia**-Serie die Zeit zurückdrehen und so den Flüchtigkeitsfehler in der Zielkurve einfach ungeschehen machen. Und das ist nur eines von vielen großartigen Erlebnissen, die **Race Driver Grid** zur neuen Rennspiel-Referenz machen.

Von Donington nach Tokio

Anders als bei den drei Vorgängern fehlt beim neuen **Race Driver** der Zusatz »DTM«, die Deutsche Tourenwagen Meisterschaft fällt also dieses Mal aus. Zum Ausgleich gibt's gleich drei Karrieren, je eine in Europa, Japan und den USA, zwischen denen wir beliebig wechseln dürfen. In Europa regiert der traditionelle Rennsport: Sie fahren im BMW-Tourenwagen über den Nürburgring oder kurven im Formel-3-Flietzer durch die Schikanen von Donington. Japan ist wiederum das Ursprungsland der Tuner-Szene. Und der

Grund, warum **Grid** ein wenig in Richtung **Need for Speed** abdriftet – im wahrsten Sinne des Wortes. Mit Mazdas, Toyotas und Nissans schlittern wir nachts über die Einkaufsstraßen von Tokyo oder um die Serpentina des Berges Haruna. Laufbahn Nummer 3 führt uns mitten durch die amerikanischen Großstädte San Francisco, Detroit, Washington und Miami. Und das am Steuer von dicken Muscle Cars wie Dodge Challenger oder Ford Mustang. Einmal pro Saison treffen sich schließlich alle Rennfahrer zu den 24 Stunden von Le Mans – die einzige lizenzierte Meisterschaft in **Grid**. Alle ande-

ren sind fiktiv und vor allem knackig kurz: maximal fünf Rennen pro Karriere-Serie. Offensichtlich zu wenig Stoff für einen separaten Meisterschaftsmodus, der entsprechend fehlt – neben der Karriere bleiben uns nur noch Einzelrennen. Für Motorsport-Puristen ist das eine Spätschmerz.

Vom Testfahrer zum Team-Manager

Noch ein Unterschied zu den Vorgängern: Dieses Mal hält keine Story die vielen Rennserien zusammen, sondern ein ebenso cleveres wie motivierendes Team-Management. Nach einer kurzen



Auffahr-Unfall: Mit den Funktionstasten können wir nun zurückspulen und einen Zeitsprung aktivieren.



Die Start- und Zielgerade von **Le Mans**: Das Langstreckenrennen ist die einzige lizenzierte Meisterschaft.



Muscle-Car-Rennen durch Washington: Im Chevrolet Camaro kurven wir am Weißen Haus entlang (rechts im Hintergrund). Die cleveren Computerfahrer machen aggressiv die Kurveninnenseite dicht.

Warmlaufphase als Testfahrer, in der wir wie in einem Tutorial die wichtigsten Regeln und Menüs erklärt bekommen, dürfen wir unseren eigenen Rennstall gründen und an die Weltranglisten-Spitze führen. Inklusiv allem, was dazu gehört: von der Namens- und Lackierungswahl über die Sponsorensuche und Fuhrpark-Erweiterung bis zur Verpflichtung eines weiteren Teammitglieds. Identifikation pur; zumal die unsichtbare, stets gelangweilt klingende Managerin uns beim Ruf- oder Spitznamen nennt – so wir denn bei der Profil-Erstellung einen passenden gefunden haben.

Vom Bettler zum Rennfahrer-Millionär

Zwei Währungen benötigen wir für unseren Aufstieg: Geld und Ansehenspunkte. Beides bekommen wir für Podestplatzierungen.

Ersteres benötigen wir für neue Autos, Letzteres, um neue Meisterschaften in den drei Karriereebenen freizuschalten. Wie viel wir von beidem verdienen, bestimmen wir vor jedem Rennen mit der Wahl von Schwierigkeitsgrad und Fahrhilfen. Auch bei der Sponsorenwahl spielt unsere Risikofreude die Hauptrolle: Wer viel zahlt, hat meist härtere Prämienvorgaben (»Platz 1, sonst gibt's nichts!«) als sparsamere Geldgeber (»Letzter Platz, aber im Ziel? Passt schon.«) Klingt alles recht kompliziert, offenbart sich in der Praxis aber als Balancing-Großtat. Denn Einsteiger erreichen frustfrei neue Karrierestufen, und Profis kämpfen verbissen um jeden Euro, weil sie unbedingt auch noch den letzten Prototypen ergattern wollen.

Bei aller Mechanik hat Codemasters allerdings ein wenig die At-

mosphäre vernachlässigt: Statt Siegerehrungen sehen wir Kontostände, unsere Teamkollegen bekommen wir nur als anonyme Wertesammlungen zu Gesicht. Diese Zahlen machen dafür im Rennen einen echten Unterschied: Aggressive Kameraden können innerhalb kürzester Zeit mehrere Plätze gut machen, sind aber auch immer für einen Fahrfehler gut. Befehle dürfen wir allerdings keine erteilen, dafür bekommen wir per Boxenfunk regelmäßige passende und manchmal sogar hilfreiche Kommentare zur aktuellen Rennsituation.

Von 0 auf 100

Nachdem wir Fahrhilfen und Schwierigkeitsgrad festgelegt haben, geht es sofort zur Sache: kein Tuning, keine Trainingsrunden, kein Qualifying. Alle Autos sind sowohl in der Karriere als

auch im Multiplayer-Modus optimal abgestimmt, über unsere Startposition entscheiden Kriterien wie der gewählte Wagen, die Weltranglistenposition, aber auch der Zufall. **Race Driver Grid** konzentriert sich ganz bewusst ausschließlich auf das, was zwischen Startlinie und Zielflagge passiert. Simulationspuristen haben genau vier Sekunden Zeit, um sich darüber zu ärgern – denn dann schaltet die Ampel auf Grün.

Motoren heulen auf, Reifen quietschen, Gummiabrieb sprengt die Windschutzscheibe, dichter Qualm vernebelt die Sicht. Im aberwitzigen Tempo fliegt links und rechts das jubelnde 3D-Publikum vorbei, vor uns kämpfen zwei KI-Gegner verbissen um die Spitzenposition. Keiner will nachgeben, es kommt zum Blechkontakt, beide verpassen den Bremspunkt vor der ersten Kurve. Ein



Die **Wiederholungen** überraschen mit ungewöhnlichen Kameraperspektiven wie hier beim Nürburgring.



Ein Tür-an-Tür-Duell am Fuß des japanischen Berges Kumotori demonstriert die fantastische **Weitsicht**.

Drei Leser spielten in der Redaktion Race Driver Grid. Hier ihre Meinungen.

Nervenkitzel ohne Ende

Das finde ich gut:

Schon die ersten paar Rennen lassen die Stärken des Spiels deutlich erkennen. Man wird voll in das komplette Geschehen eingebunden und fühlt den Nervenkitzel des Rennens – angefangen beim Startschuss bis zum letzten Meter vor der Ziellinie, wenn das Auto gerade so noch fährt und der gegnerische Wagen immer weiter aufholt. Noch nie gab es eine Rennsimulation mit einer derart bemerkenswerten Spieldynamik.

Das finde ich weniger gut: Weil Race Driver Grid bei den Rennmodi sehr breit gefächert ist, unterscheidet sich das Handling bei den verschiedenen Klassen sehr stark, was natürlich jeweils andere Fahrstile erfordert und steiger anfangs eventuell überfordern kann.



Branislav Klukovic,
25 Jahre,
Hardware-Support

Der Renner

Das finde ich gut: Race Driver Grid wird seinem Rallye-Vorgänger in allem gerecht. Grafik und Sound sind wie in Colin McRae Dirt über jeden Zweifel erhaben. Das Schadensmodell ist gewohnt genial und zeigt jeden kleinen Kratzer auf den detaillierten Lizenzkarossen. Auch die Zeitsprung-Funktion ist eine sinnvolle Erweiterung, besonders für weniger stressresistente Spieler.

Das finde ich weniger gut: Die Tuning-Rennen passen nicht so ganz ins ansonsten eher realistische Szenario. Das ist ein wenig zu viel Need for Speed für meinen Geschmack.



Holger Emerich,
15 Jahre, Schüler

Ein echtes Erlebnis

Das finde ich gut: Nie hat sich Rennfahren in der Cockpit-Perspektive so echt angefühlt! Auch der Karrieremodus mit seinen unzähligen Rennserien und den realistischen Sponsorenvorgaben überzeugt auf ganzer Linie – Langzeitpaß ist also garantiert. Eine tolle Idee ist die Aussprache des eigenen Namens. Überhaupt hat mir der Boxenfunk sehr gut gefallen.

Das finde ich weniger gut: Die Motoren-Sounds sind leider nur durchschnittlich. Grid hat ohnehin nicht den Anspruch, die ultimative Simulation vom Schlage eines GTR zu sein. Ansonsten gibt es aber kaum was zu kritisieren. Ich werd's auf jeden Fall kaufen.



Stefan Kapahi,
24 Jahre, Student



Bei der Driftschlacht durchs nächtliche Tokio arbeiten wir an einer Combo. Da wir an Position 2 liegen, gibt's einen satten Punktebonus.

Außenspiegel fliegt uns salto-schlagend entgegen. Mit einem riskanten Handbremsenmanöver stoßen wir durch die Lücke in der Kurveninnenseite und rattern über die Curbs. Gut durchgeschüttelt, aber wieder auf der Ideallinie sehen wir im Rückspiegel, wie sich einer der beiden KI-Streithähne mit einem Dreher in Richtung Kiesbett verabschiedet.

Technik, die begeistert

Puh, Schweiß abwischen, tief Luft holen. Was ist hier gerade passiert? Zunächst einmal eine technische Meisterleistung: der rauchigste Qualm seit Call of Duty 4, bis zu 40.000 3D-Zuschauer an der Strecke, blendende Überstrahlereffekte, fast schon menschlich wirkende Computergegner, ein physikalisch korrektes Schadensmodell und extranackige Force-Feedback-Effekte. Viel entscheidender ist jedoch, wie geschickt Race Driver Grid seine Technik einsetzt, um ein unglaublich intensives Mittendrin-Erlebnis zu erzeugen. So wurden sämtliche Cockpits originalgetreu nachgebaut und bis hin zum Gaspedal-Fuß realistisch animiert. Das Tolle dabei ist jedoch, dass wir durch den geschickt gewählten Blickwinkel kaum Übersichts-Einbußen gegenüber der Außenperspektive haben. Wenn alle paar Meter Lichtstrahlen durch das Blattwerk der Bäume am Streckenrand brechen, sieht das zwar fantastisch aus, aber es sorgt

vor allem für ein großartiges Geschwindigkeitsgefühl. Das Force-Feedback lässt uns selbst mit einem Gamepad jede Bodenwelle hautnah spüren, was allerdings erst die ständig wechselnden Fahrbahnoberflächen voll zur Geltung bringen. Allein in San Francisco brettern wir über Asphalt, Kopfsteinpflaster, Bordsteinkanten und sogar Cable-Car-Schienen. Auch das Schadensmodell macht in erster Linie deshalb Spaß, weil

wir es in spektakulär inszenierten Zeitlupen-Wiederholungen in allen Details bewundern können, und weil wir selbst nach einem Totalschaden noch Siegchancen haben – die geniale, eingangs erwähnte Zeitsprungfunktion macht's möglich. Strecken-Rambos können sich jedoch nicht endlos austoben. Denn die Reisen in die Vergangenheit sind je nach Schwierigkeitsgrad nur begrenzt verfügbar (null bis sechs Mal),

TECHNIK-CHECK

RACE DRIVER GRID

Technik-Tipps

- ▶ Unterstützt Ihre Grafikkarte keine Shader 3.0, bleibt der Bildschirm schwarz.
- ▶ Auf einigen Rechnern mit Radeon-X1000-Karte flimmerte Grid unspielbar.
- ▶ Pro Auflösungsstufe läuft Grid etwa 15 Prozent schneller.

- ▶ Kantenglättung kostet viel Leistung – ohne AA flimmert das Spiel aber extrem.

Checkliste

- ▶ 8,4 GByte Speicherplatz
- ▶ 3,2 GHz Prozessor
- ▶ 768 MByte RAM
- ▶ Shader-3.0-Karte
- ▶ DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT RACE DRIVER GRID AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichergröße **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel der Prozessor ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	Geforce 6	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra						
	Radeon X1000	X700	X800 XL	X850 XT						
	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2		
	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX			
PROZESSOR	Geforce 8 / 9	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GT	8800GT/GTS	8800 GTX	9800 GX2		
	Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	2900 XT	3870		
	Athlon XP	2800+	3600+	3200+						
	Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	D 950	965 XE			
3	Athlon 64	3200+			3500+	4000+	FX-57			
	Athlon 64 X2				3800+	4400+	5000+	6000+		
	Phenom					9500				
	Core 2				E4300	E6300	E6600	Q6600	T6300	
4	Speicher in MB	128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	
	LEGENDE	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768 minimale Details			läuft so flüssig: 1680x1050 mittlere Details			läuft so flüssig: 1920x1200 Hohe Details 4xAA	
		ruckelt stark								

MULTIPLAYER

RACE DRIVER GRID

► **Schnelles Spiel wählen, rein ins Rennen:** Der Multiplayer-Modus von Grid hält sich nicht lang mit den Einstellungen auf. Wer mag, kann die Partie-Liste aber auch nach Rennerien und Regeln filtern. Anders als in Colin McRae Dirt dürfen Sie außerdem auch private Rennen eröffnen. Eine tolle Idee ist das demokratische Lobby-System: Nach dem Rennen entscheidet eine Wahl über die nächste Strecke, ab einer bestimmten Prozentzahl von Rauswurfstimmen werden Pistenrowdys der Partie verwiesen.



MULTIPLAYER-BALANCE

Race Driver Grid registriert jedes Online-Rennen in einer Weltrangliste, vergibt Erfahrungspunkte und Titel. Das Matchmaking-System befördert Sie dabei automatisch in Rennen mit ungefähr gleichstarken Gegnern.

MULTIPLAYER-TECHNIK

Die Rennen laufen meist flüssig, eine Host-Migration schützt vor Verbindungsabbrüchen. Allerdings verändern Autos manchmal sprunghaft ihre Position – bei eingeschaltetem Schadensmodell durchaus ein Problem.

PRO & CONTRA

➕ ebenso schnelles wie durchdachtes Lobby-System ➕ demokratische Abstimmungen ➕ motivierende Rangliste ➕ mit und ohne Schadensmodell ➕ private Rennen ➕ gutes Matchmaking ➖ kleinere Lags

MULTIPLAYER-WERTUNG **Sehr gut**



Bei **niedrigen Details** fehlt zwar das Tribünenpublikum (links), die Autos sehen aber immer noch gut aus.

außerdem knabbert jeder Einsatz ein wenig am Preisgeld.

Fahrphysik, die fordert

Trotz Zeitsprüngen und Innenstadtkursen bleibt **Race Driver Grid** wie seine Vorgänger eine zwar einsteigerfreundliche, aber durchaus anspruchsvolle Simulation. Das knifflige Streckendesign mit vielen Schikanen belohnt vorausschauendes Fahren – wer mit einem Rad ins Kiesbett abrutscht, produziert

selbst mit Antitraktions-Kontrolle und ABS fast zwangsläufig einen Dreher. Wer diese Fahrhilfen deaktiviert, muss zusätzlich sehr gefühlvoll mit Gas und Bremse spielen, um durchdrehende Reifen zu verhindern. Gerade in diesem Zusammenhang ärgerlich: **Grid** hat keine automatische Lenkrad-Erkennung, wir müssen also sämtliche Optionen wie die Lenkungslinearität oder den Sättigungsgrad der Pedale mühsam per Hand ein-

stellen. Dann allerdings steuert sich jeder Wagen ebenso präzise wie mit dem Gamepad.

Die 44 Autos fahren sich herrlich abwechslungsreich, aber stets glaubwürdig. So liegt der Le-Mans-Prototyp von Audi wie ein Brett auf der Straße, erfordert dafür aber extrem präzise Bremsmanöver – kein Wunder bei einer Spitzengeschwindigkeit von über 430 km/h. Die biegestrige Dodge Viper neigt dagegen zum Übersteuern; nur wer

gefühlvoll gegenlenkt, behält in engen Kurven die Kontrolle.

Autos, die driften

Gegenüber Dodge Viper und Audi R10 fallen die japanischen Tunerschüsseln wie Nissan Silvia oder Maxda RX-7 beim »Coole Karre«-Faktor etwas ab, dennoch machen Sie fahrerisch genauso viel Spaß. Kurz die Handbremse ziehen, Lenkrad einschlagen, behutsam Gas geben – fertig ist der stilvolle

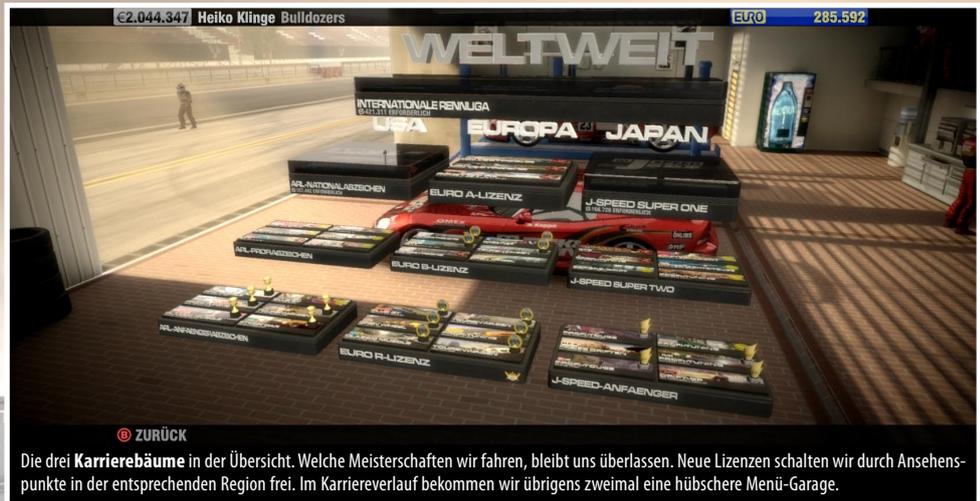
Impressionen aus dem Karriere-Modus



Zu Beginn der Karriere gründen wir unseren eigenen **Renntall**, legen den Teamnamen fest und lackieren unser erstes Auto.



Wenn wir in einem Karriereabschnitt alle Meisterschaften gewinnen, dürfen wir das Weltmeisterteam von **Ravenwest** herausfordern.



Die drei **Karrierebäume** in der Übersicht. Welche Meisterschaften wir fahren, bleibt uns überlassen. Neue Lizenzen schalten wir durch Ansehenspunkte in der entsprechenden Region frei. Im Karriereverlauf bekommen wir übrigens zweimal eine hübschere Menü-Garage.



Ab der zweiten Karrierestufe können wir einen **Teamkollegen** verpflichten. Von dem bekommen wir aber nur Werte zu sehen.



Je erfolgreicher wir fahren, desto bessere **Sponsorenangebote** bekommen wir. Besonders wichtig: die Wahl des **Hauptsponsors**.



Mit jedem Sieg arbeiten wir uns die 500 Positionen umfassende **Weltrangliste** empor. Einziges Kriterium ist das **verdiente Ansehen**.



Das **Schadensmodell** lässt nicht nur Türen schlackern, sondern verkratzt sogar die selbst erstellte Lackierung.

Drift. Clevere Regel-Variationen machen das Ganze noch spannender als in **Juiced 2**. Neben der klassischen Punktejagd gibt es auch eine so genannte Touge – ein Verfolgungs-Driften, bei dem wir ähnlich wie **Need for Speed Carbon** möglichst nah beim Gegner bleiben müssen. Unser Redaktionsfavorit ist jedoch die Driftschlacht, bei der acht Autos gleichzeitig um die Kurven schlittern. Der Trick: je besser die Position, desto höher der Punkte-Multiplikator – wir müssen uns also ständig zwischen Tempo oder Stil entscheiden. Eine willkommene Abwechslung, die Tuning-Hasser dank der flexiblen Karrierestruktur aber auch auslassen können.

Le Mans, das langweil

Einmal pro Saison stehen schließlich die 24 Stunden von Le Mans auf dem Terminplan, die wir eben-

falls auf Wunsch überspringen dürfen. Gut so, denn ausgerechnet bei der einzigen lizenzierten Meisterschaft leistet sich **Grid** einige größeren Fahrfehler. Die Spannungsfaktoren bei 24-Stunden-Rennen sind nun mal Tuning, Boxenstopps, Fahrerwechsel und Reifenwahl. Weil all dies fehlt, bleibt nur ein langes Rennen auf einer unspektakulären Strecke mit schier endlosen Geraden. Da die 24 Stunden in **Grid** standardmäßig auf zwölf Minuten komprimiert werden, wirkt zudem der turbobeschleunigte Tag- und Nachtwechsel ziemlich albern. Selbst die ansonsten brillante KI zeigt in Le Mans überraschende Schwächen und fährt das komplette Rennen bevorzugt im Pulk. Aber zum Glück hat auch der Le-Mans-Ausflug eine Gemeinsamkeit mit George W. Bush: Man kann prima ohne ihn leben. **HK**

Was für ein Rausch!

Daniel Matschijewsky: Mutig von Codemasters, Spielelemente zu beschneiden, die viele Rennsport-Fans nicht missen möchten: Leistungs-Tuning, Boxen-Taktik, Qualifying. Mich stört das überhaupt nicht. Im Gegenteil: Grid konzentriert sich einfach nur aufs Wesentliche. Solch dramatische Rennen habe ich noch in keinem anderen Spiel erlebt. Die KI kämpft verbissen um Positionen, das fantastische Streckendesign fordert mich dank raffinierter Schikanen immer wieder aufs Neue, das Geschwindigkeitsgefühl ist atemberaubend – dagegen wirkt jedes Need for Speed wie lahmes Bobbycar-Geplänkel.



danielm@gamestar.de

Fahrspaß für alle

Heiko Klinge: Im Gegensatz zu Bobbycar-Daniel mag ich meine Rennspiele hübsch anspruchsvoll. Und ich war skeptisch, ob Grid den Spagat zwischen Spaßbraser und Simulation wirklich hinkriegt. Umso größer jetzt die Begeisterung: Daniel fährt bevorzugt Driftrennen, ich brette lieber mit Prototypen über den Nürburgring. Daniel hat mit seinem Gamepad und den Fahrhilfen alles unter Kontrolle, ich gebe mir mit meinem Lenkrad und der grandiosen Cockpit-Perspektive die volle Realismus-Packung. Jedem das seine, aber alle haben den gleichen Spaß. Und das ist abseits der ganzen (berechtigten) Grafik-Jubelei die größte Leistung von Grid.



heiko@gamestar.de



Ständige **Licht- und Schattenwechsel** erzeugen vor allem im Cockpit ein großartiges Geschwindigkeitsgefühl.

RACE DRIVER GRID

RENNSPIEL

ENTWICKLER Codemasters (Colin McRae Dirt GS 07/07: 90 Punkte)
 PUBLISHER Codemasters
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 32 Seiten Handbuch



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT	40 Stunden	GENRE	RENNSPIEL
EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL	
Begeisterung ab dem ersten Rennen, die Karriere motiviert langfristig.		LIZENZ	keine komplett
		TUNING	keins umfassend
		SCHADENSMOD.	keins realistisch
		KARRIERE	keine ausgefeilt
		FAHRVERHALTEN	Arcade Simulation

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	<input checked="" type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input checked="" type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input checked="" type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input checked="" type="checkbox"/> Geduld <input checked="" type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input checked="" type="checkbox"/> Vorausplanung <input checked="" type="checkbox"/> Mikromanagement <input checked="" type="checkbox"/> Teamfähigkeit
EINSTIEG	leicht schwierig		
SPIELMECHANIK	einfach komplex		
SPIELTEMPO	langsam schnell		
HILFEN	Tutorials, Fahrhilfen, Boxenfunk, fünf Schwierigkeitsgrade		
SPEICHERSYSTEM	Automatisch nach jedem Rennen		

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7800 / 7900 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 8600 GT / GTS <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 8800 GT / GTS <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X800 / X850 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 2600 XT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 2900 XT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 3850 / 3870
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
3,8 GHz Intel XP 3500+ AMD	Core 2 Duo E4300 A64 X2 4000+ AMD	Core 2 Duo E6600 A64 X2 6000+ AMD	
768 MB RAM	1,0 GB RAM	2,0 GB RAM	
8,4 GB Festplatte	8,4 GB Festplatte	8,4 GB Festplatte	
	Gamepad	Gamepad	
PROFITIERT VON	Force Feedback, Mehrkern-Prozessoren, Breitbild-Monitoren		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Securom		
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER)	Einzelrennen (12)
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER	nein
SERVERSUCHE	intern
MULTIPLAYER-SPASS	50 Stunden
FAZIT	Ebenso schlaues wie schnelles Lobby-System. Motivierende Ranglisten.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ faszinierende Schauplätze + jede Strecke hat einen anderen Rhythmus + ständige Belagwechsel + herrlich-fiese Schikanen	10 / 10
SOUND	+ ebenso umfang- wie abwechslungsreiche Geräuschkulisse + kristallklarer Surround-Sound + gelangweilte Managerstimme	9 / 10
BALANCE	+ kaum Frust dank Zeitsprung-System + abschaltbare Fahrhilfen + fünf KI-Stärken + Anspruch vor jedem Rennen regulierbar	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ enorm intensives Mittendrin-Gefühl + detailverliebt Schadensmodell + 40.000 Zuschauer + wenig reale Rennerien	9 / 10
BEDIENUNG	+ knackiges Force-Feedback + präzise Gamepad-Steuerung + auch mit Tastatur gut spielbar + fummelige Lenkrad-Konfiguration	8 / 10
UMFANG	+ 44 abwechslungsreiche Autos + Riesen-Karriere + sehr guter Multiplayer-Modus + keine Einzelmehrschaften	9 / 10
FAHRVERHALTEN	+ jeder Wagen ein anderes Erlebnis + eingängig und dennoch anspruchsvoll + tolles Drift-Gefühl + immer nachvollziehbar	10 / 10
KI	+ kampflustig, aber fair + stets für Überraschungen gut + macht Kurven-Innenseiten dicht + kleine Schwächen bei Le Mans	9 / 10
TUNING	+ motivierende Management-Einlagen + variantenreicher Lackierungs-Malkasten + weder Leistungs- noch Optik-Tuning	7 / 10
STRECKENDESIGN	+ faszinierende Schauplätze + jede Strecke hat einen anderen Rhythmus + ständige Belagwechsel + herrlich-fiese Schikanen	10 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Ein Meilenstein des Rennspiel-Genres.

