

**Mit Ultra-Realismus auf den Thron?**  
iRacing will die Rennspielkonkurrenz überholen und setzt auf ein unkonventionelles Geschäftsmodell.

# iRacing

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6123

Was passiert, wenn ein ehemaliger Spieleentwickler und ein milliardenreicher Unternehmer aufeinandertreffen, dem unter anderem das Baseball-Team der Boston Red Sox gehört? Ganz einfach: Sie verwirklichen ihre Vision der perfekten PC-Rennsimulation. Nach dem Ende des Entwicklerstudios Papyrus (**Nascar**-Rennspiele, **Grand Prix Legends**) holte dessen Chefentwickler David Kaemmer den Multimillionär John W. Henry ins Boot und begann mit der Entwicklung von **iRacing**. Der Anspruch war, die bis dato realistischste Rennsimulation abzuliefern. **iRacing** soll Streckenkenntnisse vermitteln, eine glaubwürdige Fahrphysik bieten und zudem spannende und faire Multiplayer-Duelle ermöglichen. Den Anspruch lässt sich das Entwicklerteam teuer bezahlen. Ein einmonatiges Nutzungsrecht schlägt mit satten 20 US-Dollar zu Buche, eine zwölfmonatige Mitgliedschaft belastet das Konto mit 156 US-Dollar im Jahr, Kreditkarte und ständige Internetverbindung werden vorausgesetzt. Und dafür gibt's lediglich einen Teil des Spiels, nämlich mit dem Legend Ford '34 Coupe und dem Pontiac Solstice zwei lizenzierte Autos und sieben Strecken, darunter Laguna Seca und der Lime Rock. Zusätzliche Inhalte kostet erneut jeweils zwischen 15 und 25 US-Dollar. Unterm Strich können Sie über 500 US-Dollar für Erweiterungspakete ausgeben.

**Bitte nur mit Lenkrad**  
Hat man sich ins Spiel gekauft, fällt als Erstes die außergewöhnliche Menüführung auf. Die erste Konfiguration und Rennplanung erledigen Sie direkt im Internet-Browser auf der zugehörigen Webseite, von wo aus auch die Simulation gestartet wird. Eine aufrufbare Exe-Datei gibt es nicht. Zu Beginn verlangt das Spiel einige Testrunden, in denen schnell deutlich wird: Ohne Übung kommt man hier nicht weit. Tastatursteuerung? Fehlanzeige! Minimum: ein PC-Gamepad mit Analogsticks, etwa der Xbox 360-Controller für Windows. Grundsätzlich ist das Spiel allerdings auf eine Lenkradsteuerung ausgelegt, da der komplette Wendekreis des Autos simuliert wird. Während der Fahrten ist es Pflicht, manuell zu schalten und gegebenenfalls sogar die Kuppelung zu treten. Auf eine Außenansicht müssen Sie verzichten; Sie sitzen stets auf dem Fahrersitz und haben Ihr Cockpit vor Augen.

**Tolle Online-Karriere**  
Das Positive zuerst: **iRacing** fährt sich hervorragend und bereitet Simulations-Fans einen immensen Spaß. So gilt es, aus den Autos, die größtenteils den NASCAR-, Indy- und Formel-Serien angehören, das Maximum herauszuholen. Gute Rennen erhöhen Ihre Wertung und lassen Sie an weiteren Läufen teilnehmen. Dennoch sind einige Schwächen nicht von der Hand zu weisen. Das

### Fast so teuer wie Benzin

**Benedikt Plass-Fleßenkämper:** iRacing ist als knallharte Simulation nur frustresistenten PC-Piloten zu empfehlen. Die happige Monatsgebühr samt Zusatzpaketen dürften sich zudem nur echte PS-Freaks gönnen. Während das Fahrgefühl kaum Wünsche offen lässt, haptet es bei der Ausstattung, die nicht nur in Sachen Grafik an eine unfertige Beta-Version erinnert. Äußerst positiv fiel mir während des Tests der Sportsgeist auf, der Umgangston unter iRacing-Spielern ist stets freundlich.



redaktion@gamestar.de



In der **Boxengasse** muss das Maximaltempo penibel eingehalten werden. Eine echte Boxencrew existiert nicht.

Schadensmodell bleibt rudimentär, die Boxenstopps bieten keinerlei Optionen, Nachtanken oder Reifenwechsel sind nicht möglich. Lediglich einige Anpassungen am Auto dürfen Sie vor der Fahrt vornehmen. Gut gefallen uns die sehr fairen Rennen (bei denen jeder Teilnehmer mit seinem realen Namen antritt), die gelungene Voice-Chat-Integration und der pralle Rennkalender, der

etwa jede halbe Stunde ein Rennen oder eine Meisterschaft anbietet. Menschliche Mitspieler sind Voraussetzung für packende Rennen, denn eine KI existiert in **iRacing** nicht. Optisch hat die Hardcore-Simulation nur wenig zu bieten und beschränkt sich auf karge Umgebungen. Dafür entsprechen die Motorengeräusche den Originalvorlagen.

*Benedikt Plass-Fleßenkämper*

## iRACING

RENNSIMULATION

ENTWICKLER	iRacing.com Motorsport Simulations (iRacing ist das Erstlingswerk)	
PUBLISHER	iRacing.com Motorsport Simulations	TERMIN (D)
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS
AUSSTATTUNG	Internet-Download	USK

13-20 US\$/Monat ohne Altersbeschr.

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

---

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: green;">■</span> Geforce 6600 / 6800</li> <li><span style="color: green;">■</span> Geforce 7800 / 7900</li> <li><span style="color: green;">■</span> Geforce 8800 / 9800</li> <li><span style="color: green;">■</span> Geforce 9600</li> <li><span style="color: green;">■</span> Geforce GTX 200</li> <li><span style="color: green;">■</span> Radeon X1600</li> <li><span style="color: green;">■</span> Radeon X1800 / X1900</li> <li><span style="color: green;">■</span> Radeon HD 2900</li> <li><span style="color: green;">■</span> Radeon HD 3800</li> <li><span style="color: green;">■</span> Radeon HD 4800</li> </ul>

<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>
2,0 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 800 MB Festplatte	3,4 GHz Intel A64 3400+ AMD 2,0 GB RAM 800 MB Festplatte	Core 2 Duo E8400 Phenom II X4 920 4,0 GB RAM 800 MB Festplatte

PROFITIERT VON Lenkrad und Pedale, Shader-3.0-Grafikkarte

BILDFORMATE  4:3  5:4  16:9  16:10 KOPISCHSCHUTZ  Aktivierung

TON  Stereo  4.0  5.1  6.1  7.1

---

### MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER)	Qualifying, Rennen, Meisterschaften, Time Trial (bis 30)
SPIELTYPEN	Internet <span style="float: right;">SERVERSUCHE intern</span>
DEDICATED SERVER	nein <span style="float: right;">MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden</span>
FAZIT	Fairness wird groß geschrieben, Anfänger sollten sich zunächst etwas zurückhalten

---

### BEWERTUNG

<b>GRAFIK</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: green;">+</span> nette Wagenmodelle <span style="color: green;">+</span> läuft flüssig <span style="color: red;">-</span> langweilige Streckenoptik</li> <li><span style="color: red;">-</span> Boxenstopps unspektakulär <span style="color: green;">+</span> mäßiges Schadensmodell</li> </ul>	<b>5</b> /10
<b>SOUND</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: green;">+</span> realistische Motorengeräusche</li> <li><span style="color: red;">-</span> keine Musik <span style="color: red;">-</span> Unfälle klingen dumpf</li> </ul>	<b>6</b> /10
<b>BALANCE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: green;">+</span> viel Tiefgang <span style="color: green;">+</span> Testrunden nötig <span style="color: green;">+</span> Bewertungssystem verhindert unfaire Rennen</li> <li><span style="color: red;">-</span> kein Tutorial <span style="color: red;">-</span> Einsteiger im Stich gelassen</li> </ul>	<b>8</b> /10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: green;">+</span> gute Vermittlung des Renngefühls <span style="color: green;">+</span> spannende Rennen</li> <li><span style="color: red;">-</span> Umgebung steril und kalt <span style="color: red;">-</span> Menü leblos</li> </ul>	<b>6</b> /10
<b>BEDIENUNG</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: green;">+</span> hervorragende Steuerung <span style="color: green;">+</span> guter Browser-Rennkalender</li> <li><span style="color: red;">-</span> wenige Optionen <span style="color: red;">-</span> keine Tastaturunterstützung</li> </ul>	<b>8</b> /10
<b>UMFANG</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: green;">+</span> 28 Strecken mit Varianten erhältlich <span style="color: red;">-</span> nur zwei von elf Autos im Lieferumfang</li> <li><span style="color: green;">+</span> kostenpflichtige Downloads <span style="color: red;">-</span> nur Cockpit-Perspektive</li> </ul>	<b>5</b> /10
<b>FAHRVERHALTEN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: green;">+</span> mit Lenkrad sehr realistisch <span style="color: green;">+</span> gute Lenkcurve <span style="color: green;">+</span> authentische Abflüge</li> <li><span style="color: red;">-</span> kein Nachtanken oder Reifenwechsel <span style="color: red;">-</span> kein Wetterwechsel</li> </ul>	<b>9</b> /10
<b>SPIELMODI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: green;">+</span> von Testfahrten bis Meisterschaften alles vertreten <span style="color: green;">+</span> Einteilung in Road und Oval <span style="color: green;">+</span> Rennen mit Qualifying möglich</li> <li><span style="color: red;">-</span> keine Privatrennen</li> </ul>	<b>8</b> /10
<b>TUNING</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: green;">+</span> Helm- und Autofarben anpassbar <span style="color: red;">-</span> für eine Simulation deutlich zu wenige Einstellungen am Auto möglich</li> </ul>	<b>5</b> /10
<b>STRECKENDESIGN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: green;">+</span> Strecken wurden 1:1 den Originalen nachempfunden ... <span style="color: green;">+</span> ... und sind entsprechend herausfordernd</li> <li><span style="color: red;">-</span> optisch langweilig und trist</li> </ul>	<b>8</b> /10

---

**PREIS/LEISTUNG Mangelhaft** SOLOSPIELZEIT -

**FAZIT Sehr teure Rennsimulation mit Umfangsschwächen.**

68
SPIELSPASS