



Die neuen Muscle Cars wie dieser PS-starke **Chevrolet Camaro** bringen Abwechslung ins Spiel.



Es regnet. Grafisch bekommen Sie (abgesehen von den Scheibenwischern) davon aber nicht viel mit.



Race On

Simbin konzentriert sich auf Bewährtes: realistische Fahrphysik, Riesenumfang – und eine hoffnungslos veraltete Technik.

DVD Video-Special

GameStar.de Screenshots & Infos Quicklink: 6434

Das Lenkrad ist aufgebaut, die Pedale platziert, **Race On** gestartet. Wir sind gespannt, immerhin steht der Entwickler Simbin (**GTR**) seit jeher für hochrealistische Rennsimulationen. Eine gefühlte Ewigkeit später (die Ladezeiten sind ein schlechter Scherz!) stehen wir an der Startlinie. Und reiben uns die Augen. **Race On** greift wie schon **Race 07** und dessen Vorgänger **Race** auf die über drei Jahre alte Grafik-Engine aus **GTR 2** zurück. Das ist dem Spiel deutlich anzusehen: detailarme Strecken, keinerlei Beleuchtung, unspektakuläre Cockpits. Wir geben trotzdem Gas.

Große Leere

Die technischen Defizite versucht Simbin durch Umfang wettzumachen. Sowohl die Streckenauswahl als auch der Fuhrpark haben sich im Vergleich zu **Race 07** nahezu verdoppelt. Ein besonderer Hingucker sind die neuen Muscle Cars, die durch ihre PS-Stärke und den Hang, leicht auszubre-

chen, Abwechslung auf die Rennstrecke bringen. Neu ist auch die schwedische Tourenwagen-Meisterschaft STCC, die durch sieben akkurat nachgebaute Strecken sowie spannende Gewichtsstufen und Pflicht-Boxenstopps motiviert. Letztere präsentiert **Race On** jedoch ausschließlich in einer schnöden Tabelle, die wuselnde Boxen-Crew fehlt. Überhaupt wirkt das Spiel sehr steril. Der Meisterschafts-Modus klatscht die Rennen lieblos aneinander, Zwischensequenzen gibt es ebenso wenig wie Siegerehrungen.

Kleine Details

Auf der Haben-Seite steht die im Genre nach wie vor konkurrenzlos realistische Fahrphysik, die Sie vor allem im Profi-Modus gehörig ins Schwitzen bringt. Zudem dürfen Sie die Boliden auch in **Race On** wieder bis ins kleinste Detail an die eigenen Vorlieben anpassen, die Turnierregeln verändern oder das gelungene KI-Verhalten stufenlos einstellen. Technische Setups lassen sich neuerdings sogar abspeichern und online mit anderen Mitspielern tauschen. Einsteiger werden hingegen überfordert sein, weil es weder die intelligente Ideallinie noch die Fahrshule aus **GTR 2** ins Spiel geschafft hat. Immerhin weisen neue Texttafeln darauf hin, welche Regelbrüche bei welcher Meisterschaft zur Disqualifikation führen. **DM**



Boxenstopp à la Race On: Die Crew macht Urlaub.

Überholt

Daniel Matschijewsky: Race On ist ein Paradebeispiel dafür, dass Stillstand Rückschritt bedeutet. Sowohl die GTR-Grafik als auch die serientypisch sterile Präsentation ist einfach nicht mehr zeitgemäß. Klar macht es wieder Spaß, sich in der beispielhaft realistischen Fahrphysik zu verbeißen. Mittlerweile wissen Sie aber beinharder Simulations-Fanatiker sein, um über die technischen Defizite hinwegsehen zu können.



danielm@gamestar.de

RACE ON

RENNSPIEL

ENTWICKLER Simbin (Race 07, GS 11/07: 84 Punkte)
 PUBLISHER Namco Bandai
 SPRACHE Deutsch, Englisch, Franz., Ital., Span.
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 34 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 22.10.2009
 CA. PREIS 45 Euro
 USK ab 0 Jahren

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-GRAFIKARTEN
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
MINIMUM										<ul style="list-style-type: none"> Geforce 6600 / 6800 Geforce 7800 / 7900 Geforce 8800 / 9800 Geforce 9600 Geforce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
STANDARD										
OPTIMUM										
PROFITIERT VON	Force-Feedback-Lenkrad, Analog-Gamepad									
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Steam									
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1									

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER) Einzelrennen (26), Liga (26), Rangliste (26)
 SPIELTYPEN Netzwerk, Internet SERVERSUCHE intern
 DEDICATED SERVER ja MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden
 FAZIT Gewohnt packende Duelle, auf Wunsch mit KI-Gegnern.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ hübsche Autos + Strecken trist und detailarm - keinerlei Beleuchtungseffekte - unspektakuläre Cockpits	5 / 10
SOUND	+ knackige Motorsounds + Cockpit- und Unfallgeräusche - kein Surround-Sound - nervige Menümusik	7 / 10
BALANCE	+ KI-Stärke exakt anpassbar + Fahrhilfen und Regelooptionen - keine Idealie oder Fahrshule - für Einsteiger zu hart	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ WTCC- und STCC-Lizenzen + Originalfahrzeuge + sterile Präsentation + kaum Turnierflair + Unfälle optisch unspektakulär	5 / 10
BEDIENUNG	+ präzise mit Lenkrad und Gamepad + Klasse Force-Feedback-Effekte + jede Menge Optionen + kein freies Speichern	9 / 10
UMFANG	+ jede Menge neue Strecken und Fahrzeuge + zusätzliche fiktive Meisterschaften - Recycling aus Race 07	9 / 10
FAHRVERHALTEN	+ hochrealistisch + jede Tuning-Einstellung sofort spürbar + intensives Fahrgefühl + Muscle Cars bringen Abwechslung	10 / 10
KI	+ harte, aber nie unfaire Gegner + Positionskämpfe untereinander + überholt clever + macht zu selten Fehler + Pulkfahren	8 / 10
TUNING	+ komplexe Einstellungen möglich + vordefinierte, abspeicherbare Setups - keinerlei optische Individualisierung möglich	9 / 10
STRECKENDESIGN	+ akkurat nachgebaute Originalkurse + Rennstrecken und Stadtkurse + fahrerisch enorm anspruchsvoll + leere Boxen	9 / 10

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend** SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT **Realistische, aber technisch veraltete Simulation.**

