

GRID 2

Codemasters Klassiker-Fortsetzung dreht sich zwar um die weltbeste Rennserie, ist aber bei weitem nicht das weltbeste Rennspiel. Von Tobias Veltin

+ Stärken

- + tolles Geschwindigkeitsgefühl
- + abwechslungsreiche Rennevents
- + hervorragende Grafik
- + viele Autos und Strecken

- Schwächen

- schwankende KI-Leistung
- keinerlei Fahrhilfen oder Tuning
- dröge präsentierte Karriere

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **Codemasters (Race Driver: GRID, GameStar 07/08: 91 Punkte)**
Termin: **31.5.2013** Spieler: **1-12** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/5130

Patrick Callahan hat einen Traum. Der ebenso fiktive wie superreiche Rennsportverrückte will in **GRID 2** die beste Rennserie der Welt gründen, völlig unabhängig von Auto- Klassen oder Kontinenten. Eine weltweite Vereinigung aus talentierten Bleifüßen, aus der sich nach und nach der beste Fahrer der Welt herauskristallisieren soll. Und da der

Die beste Rennserie der Welt

gute Patrick offensichtlich genügend Asche auf dem Konto hat, ruft er kurzerhand die World Series Racing, kurz WSR, ins Leben. Aber wie das anfangs meistens so ist, fehlt's der frisch aus dem Ei geschlüpften Rennserie an Bekanntheit und Zuspruch. An dieser Stel-

le kommen wir ins Spiel. Als aufstrebender Fahrer bittet uns Callahan, die Werbetrommel für die WSR zu rühren und die besten Rennteams der Welt ins Boot zu holen. Der Karrieremodus von **GRID 2** wirft uns zu Beginn ins kalte Wasser, nach einer kurzen Einführung samt Namens- und Nationalitätsauswahl für unseren Flitzer sowie einer lockeren Trainingsrunde geht's direkt in die ersten Rennen, in denen wir so viele Fans wie möglich auf unsere Seite bekommen sollen – die »Währung« des Spiels. Das weltbeste Rennspiel ist **GRID 2** derweil nicht geworden – wohl aber ein unterhaltsamer Bolidenritt in klassischer Codemasters-Manier.

Der Karrieremodus von **GRID 2** könnte klassischer kaum ausfallen. Unsere Garage (die wir später in der Karriere mehrfach wechseln) dient als Zentrale, hier begutachten wir unser aktuelles Auto und gewonnene Trophäen oder wählen am Computer das

Online-Aktivierung

GRID 2 muss einmalig über Valves Online-Plattform Steam aktiviert werden. Dann dürfen Sie das Spiel zwar auf beliebig vielen Rechnern installieren, ein Weiterverkauf ist aber nicht mehr möglich.

nächste Event aus. Die Karriere ist dabei auf insgesamt fünf Saisons ausgelegt, jede einzelne davon bietet mehrere Rennevents und Herausforderungen auf der ganzen Welt. Je besser wir in den Rennen abschneiden, desto mehr Fans jubeln uns zu, twittern über uns oder schreiben Foreinträge. Das macht die WSR bekannter und öffnet unserem Raser-Neuling Tür und Tor zu weiteren Events. Die entpuppen sich als ziemlich abwechslungsreich, neben klassischen Rundkursrennen bestreiten wir unter anderem Duelle gegen lediglich einen Konkurrenten,



Multiplayer-Wertung

Da **GRID 2** erst kurz vor Redaktionsschluss bei uns eintrudelte, konnten wir den Mehrspieler-Modus mit Race-Net, Rivalenrennen oder globalen Herausforderungen nur auf der Konsole anspielen. Der Multiplayer-Modus machte bei unseren Proberunden aber schon eine Menge Spaß, es gibt viele Modi (insgesamt zehn, darunter Rennen, Drift-Duelle etc.), und das Spiel filtert für uns Rivalen mit ähnlichen Leistungsdaten heraus. Insgesamt eine tolle Ergänzung zum Karriere-Modus.



Die **Lichteffekte** sehen zwar klasse aus, die tiefstehende Sonne behindert aber unsere Sicht auf die Strecke.

Überhol-Herausforderungen, Eliminationsrennen, bei denen der jeweils letzte Fahrer nach einer gewissen Zeit ausscheidet, sowie Fahrten gegen den härtesten aller Gegner – die Zeit. Besonders cool sind die sogenannten »Live-Route-Rennen«. Hier setzt sich der Streckenverlauf in einer Stadt in einem Rennen zufällig neu zusammen, sodass man nie weiß, was als Nächstes passieren wird. Dennoch zieht sich **GRID 2** gerade anfangs wie alter Kaugummi, was an der Wiederholung der immer selben Strecken liegt. In einer Saison fahren wir bestimmte Kurse teilweise mehrere Male und oft auch direkt hintereinander. Das enttäuscht, zumal die Pistenauswahl alles andere als klein ausfällt – wir flitzen über knapp 80 Kurse (Variationen mitgezählt), zum Beispiel durch Paris, Barcelona, Dubai, die Côte d'Azur, über den Red Bull Ring in Österreich oder eine Küstenstraße im sonnigen Kalifornien.

Auch die Präsentation der Geschichte könnte besser sein. Nach einem Rennen wird uns lediglich die aktuelle Fan-Zahl präsentiert, nach einer Saison gibt's als Höhepunkte kleine Einspieler mit den realen Moderatoren Kevin Connors und Toby Moody, die das aktuelle WSR-Geschehen kommentieren – eine enge Zusammenarbeit mit dem Sportsender ESPN macht's möglich. Trotzdem vermissen wir zusammenhängende Zwischensequenzen oder vernünftige Einführungen der Teams, gegen die wir im Laufe der Karriere antreten. Wenigstens lockern mehrere Spezial-Events den Rennalltag immer mal wieder auf, zum Beispiel können wir bei Fahrzeug-Herausforderungen neue Karren erfahren oder in Promo-Veranstaltungen (z.B. Ausdauerrennen) zusätzliche Fans einsacken. Der besondere Kniff fehlt trotzdem, allzu oft hangeln wir uns lediglich stur von Event zu Event. Erst ab der vierten Saison legt die WSR richtig los, mehr Strecken und stärkere Autos bringen etwas mehr Abwechslung und Würze ins Spiel, die letzten beiden Rennzeiten entschädigen aber nur bedingt für den zähen Beginn.

Doch um einen alten Fußballspruch von Adi Preißler ins Rennspiel-Genre zu übersetzen: »Was zählt, is auffer Piste«. Und dort spielt **GRID 2** einige Stärken aus, die wir von den Rennspiel-Profis von Codemasters erwartet haben. Das Fahrverhalten der knapp 70 Boli-

den (in vier Kategorien, darunter Muscle Cars, hochgezüchtete Kleinwagen oder Supercars) haben die Entwickler sehr gut umgesetzt, das sogenannte »Truefeel«-System vermittelt vor allem das Gewicht der Karossen realistisch und lässt uns Unterschiede auf Antrieb spüren, etwa zwischen Heck- und Fronttrieblern. Von einer echten Simulation ist das Fahrverhalten trotzdem ähnlich weit entfernt wie ein Bobbycar von der Formel 1, **GRID 2** rast mit Karacho in die populäre **Need for Speed**-Mainstream-Richtung. Deshalb zirkeln wir selbst ungestüme Traumautos wie den Pagani Huayra millimetergenau um die Kurven, spielen mit Gas und Bremse und reißen die virtuelle Handbremse hoch, um möglichst stilvoll um Ecken zu driften. Das pumpt nicht nur jede Menge Adrenalin durch die Adern, sondern macht auch einfach Spaß – klasse! Dabei ist **GRID 2** jederzeit genauso gut spielbar wie intensiv, denn das Geschwindigkeitsgefühl kommt hervorragend rüber und lässt gerade die Supersportwagen-Duelle zu echten Riten auf der Kanonenkugel werden. Und selbst wenn wir es allzu wild treiben, belohnt uns das Spiel – mit einem detaillierten Schadensmodell. Kleinere Lackkratzer bei Kollisionen gibt es ebenso zu sehen wie eingedellte Motorhauben, zerkratschte Heckpartien oder abgerissene Spoiler und Türen. Wer darüber nur staunen, aber nicht fluchen will, stellt in den Optionen »optischen Schaden« ein und rast selbst mit halb zerlegter Karre unbehelligt weiter. Realismus-Freunden sei dagegen die »Vollständig«-Einstellung ans Herz gelegt, dann haben Schäden nämlich auch Einfluss auf das Fahrverhalten, ja sogar Totalschäden – samt anschließendem Neustart – sind möglich. Und auch für alle, die überhaupt keinen Bock auf Unfälle haben, gibt es eine Möglichkeit – einfach nach dem Crash per Knopfdruck die Zeit zurückdrehen und das Steuer im letzten Moment herumreißen! Die vom Vorgänger etablierte Rückspulfunktion ist nämlich ebenfalls wieder an Bord und lässt sich fünfmal pro Rennen einsetzen.

Die Gegner-KI trägt ebenfalls zur guten Atmosphäre bei, heimtückische Aktionen wie das Blockieren in Kurven oder das leichte Touchieren von schräg hinten (was uns den einen oder anderen Abflug beschert hat) sorgten beim Test für Erstaunen. Einen

»Gummiband-Effekt« konnten wir ebenfalls nicht feststellen. Andererseits rasen die KI-Kontrahenten nicht sonderlich konstant. Mal treiben sie uns mit ihrer sturen Ideallinie und verblüffend menschlich wirkenden Manövern zur Verzweiflung, mal lassen sie uns brav passieren, sodass wir nach nicht einmal einer Runde ungestört von Platz Eins grüßen und den Sieg locker nach Hause fahren. Gut zu beobachten ist zudem, dass sich die Burschen gerne immer wieder an denselben Stellen verbremmen. Überholen ist

Keine Cockpitperspektive

dann mit etwas Aufmerksamkeit ein Kinderspiel. Trotzdem sorgt die künstliche Intelligenz in der Karriere regelmäßig dafür, dass wir uns in bestimmten Events festbeißen, nur um ja den ersten Platz zu erreichen – und so soll's ja auch sein.

Den Einzug in die Ruhmeshalle der intensivsten »Mittendrin-Rennspiele« verhindert eine vermeintliche Lappalie. Und zwar eine, die schon bei **Need for Speed: Most Wanted** hinreichend diskutiert wurde und die wir



Die 5%-Hürde

Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamstar.de

»Nur 5% aller Spieler haben im ersten **GRID** die Cockpitperspektive genutzt«, behauptet Codemasters. Mag ja sein, aber dummerweise habe ich dazugehört. Und ohne Cockpit ist für mich **GRID 2** bei allem Fahrspaß nur noch halb so intensiv wie der Vorgänger. Vor allem ist das Streichen der Cockpitperspektive das Symptom eines weitaus schwerwiegenden Problems: **GRID 2** entmündigt mich! Ich kann die Fahrhilfen nicht mehr deaktivieren, die Karriere verläuft streng linear, Sponsorsuche und Teammanagement wurden ersatzlos gestrichen. Was bleibt da noch übrig? Ein unterhaltsames, professionell produziertes Mainstream-Rennspiel für ein Mainstream-Publikum. 95% mögen sich darüber freuen. Ich gehöre zu den anderen 5%. Wenn sich Codemasters da mal nicht verrechnet hat ...



jetzt noch einmal anprangern müssen: Auch in **GRID 2** gibt es keine Cockpitperspektive! In Anbetracht dessen, dass eine wackelnde Helmkamera samt detaillierten Fahrzeugarmaturen mittlerweile eigentlich schon zum Genrestandard zählen sollte, ist das ein echter Rückschritt. Vor allem im Vergleich zum formidablen Vorgänger, dessen Cockpitperspektive bis heute als eine der

Technisch auf dem Treppchen

besten des Genres gilt und wie die damals innovative Rückspulfunktion einen neuen Trend setzte. In **GRID 2** müssen wir uns mit zwei Außen- und zwei Innenkameras begnügen, die zwar ein intensives Geschwindigkeitsgefühl vermitteln, aber eben keinen gänzlich erfüllenden Mittendrin-Rausch.

Und auch an anderer Stelle haben die Entwickler von Codemasters im Vergleich zum



Kein Meilenstein

Tobias Veltin
Redakteur
tobi@gamstar.de

»Oh mein Gott, sie haben GRID getötet!« Das schoss mir durch den Kopf, als ich meine ersten Runden in GRID 2 drehte. Denn die langerwartete Fortsetzung hat nur noch sehr wenig mit dem grandiosen Erstling zu tun. Keine Fahrhilfen, keine Fahrzeugparameter, keine Cockpitperspektive, radikal vereinfachtes Arcade-Fahrverhalten ... Codemasters schlägt hier klar die Mainstream-Richtung ein. Auch die Karriere ist eher das 08/15-Modell – zumindest nach den vollmundigen Ankündigungen hätte man doch etwas mehr erwarten können. Wenn man diesen ersten Schock aber erst einmal überwunden hat, entpuppt sich GRID 2 trotz der kleinen und großen Macken als tolles Rennspiel, das Spieler, die kein Realismus-Feuerwerk erwarten, viele Stunden lang unterhält. Wer einen fordern, arcade-orientierten Raser sucht, kann ohne zu zögern zugreifen, wer dagegen einen echten Nachfolger von Race Driver: GRID erwartet, wird bitter enttäuscht.

gefeierten Vorgänger gespart: Konnte man den Erstling noch entweder als Simulation oder Arcade-Racer spielen, ist das Erlebnis nun für jeden Spieler mehr oder weniger gleich. Anpassbare Fahrzeugparameter gibt es nämlich ebenso wenig wie Teamangebote, Fahrermanagement oder zuschaltbare Fahrhilfen – lediglich unsere Karre dürfen wir penibel lackieren und mit Mustern schmücken. Zwar lässt sich der Schwierigkeitsgrad in fünf Stufen anpassen, dieser beeinflusst aber lediglich Zielvorgaben und Gegnerstärke. Rennspiel-Cracks dürfte das stark vereinfachte Fahrmodell dennoch abschrecken werden. Mit der Varianz und Tiefe des Vorgängers kann **GRID 2** schlicht und ergreifend nicht mithalten.

Technisch zählt **GRID 2** dagegen zu den Vorzeigemodellen des Genres. Sämtliche Strecken und Fahrzeuge sind hervorragend designt, atmosphärische Licht- und Raucheffekte zeigen die Muskeln der Engine, die Liebe zum Detail trifft dem Spiel aus jedem Auspuff. Auf den verwinkelten Chicago-Strecken sprühen zum Beispiel Funken von den Leitungen der Hochbahn und Zeitungen wirbeln vor den Fahrzeugen über die Piste. Über dem Red Bull Ring zieht ein großes Flugzeug ruhig seine Kreise, auf der kalifornischen Küstenstraße huschen Tiere von einer Fahrbahnseite zur anderen, und wenn an gleicher Stelle die untergehende Sonne den Asphalt streichelt, packt uns fast schon das Fernweh. **GRID 2** läuft dabei jederzeit flüssig, das Schadensmodell ist die Kirsche auf der leckeren Grafiktorte. Wenn es optisch überhaupt etwas zu bekräfteln gibt, dann die langweilige Karrieremenüoptik und die genretypischen Pappzuschauer an den Strecken. Soundtechnisch sorgt **GRID 2** mit brachialen und eindeutig ortbaren Motoren Sounds nicht nur bei Autonarren für ein fettes Grinsen, die unspektakulären Musikstücke fallen dagegen eher in die Kategorie »ganz nett«. Dem kompletten Spiel bleibt dieses Prädikat erspart – auch wenn **GRID 2** im Vergleich zum Vorgänger deutlich den Kürzeren zieht. Patrick Callahans Traum von der besten Rennserie der Welt ist wahr geworden, zum besten Rennspiel der Welt hat es dagegen nicht gereicht. Aber bis zu einem eventuellen **GRID 3** bleibt ja noch genug Zeit zum Träumen. **TV**

TERMIN 31.5.2013 PREIS 45 Euro USK ab 6 Jahren

GRID 2

Rennspiel

Publisher Bandai Namco
Entwickler Codemasters
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, Handbuch
Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK RENNSPIEL

SPASS: »Zäher Einstieg in die Karriere, in den späteren Saisons deutlich abwechslungsreicher.«

LIZENZ	keine	komplett
MANAGEMENT	keins	komplex
SPIELABLAUF	Action	Taktik
KARRIERE	keine	ausgefeilt
REALISMUS	Arcade	Simulation

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Rennen (12), Ausdauer (12), Überholen (12), uvm.
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 25 Stunden
WERTUNG Sehr gut
»Spaßig, umfangreich und dank Rivalen-Modus sehr intensiv.«

GRAFIK

- schicke Automodelle + detaillierte Strecken
- atmosphärische Lichteffekte
- Pappaufsteller-Zuschauer

9/10

SOUND

- brachiale Motoren Sounds + gut ortbare Effekte
- Ingenieurskommentare...
- ... aber überflüssig sind + unauffällige Musik

9/10

BALANCE

- fordernde Rennen + faire Rückspulfunktion
- fünf Schwierigkeitsgrade
- manche Rennen extrem schwer

8/10

ATMOSPHÄRE

- tolles Geschwindigkeitsgefühl + viele lizenzierte Autos
- detailliertes Schadensmodell
- gesichtslose Gegner

9/10

BEDIENUNG

- präzise Steuerung + gut spielbar mit Tastatur
- Force-Feedback-Effekte + zu kleine Streckenkarte
- langweilige Menüs + keine Cockpitperspektive

8/10

UMFANG

- knapp 80 Strecken + separater Einzelrennen-Modus
- abwechslungsreiche Events
- viele Wiederholungen

9/10

STRECKENDESIGN

- abwechslungsreiche, toll designte Strecken
- unvorhersehbare Live-Route-Rennen + viele Variationen derselben Pisten + kaum echte Rennstrecken

9/10

KI

- fordernde Gegner + Konkurrenten überholen geschickt
- macht menschliche Fehler
- insgesamt zu inkonstant + teilweise vorhersehbar

7/10

TUNING

- freischaltbare Flitzer + Lackverschönerungen möglich
- keinerlei Tuning (außer Upgrades im Online-Modus)
- kaum Entfaltungsmöglichkeiten

4/10

FAHRVERHALTEN

- einfach und eingängig + gutes Gewichts-Feedback
- klar arcade-orientiert
- keine Fahrhilfen zu- oder abschaltbar

8/10

Gutes Rennspiel, aber schlechtes GRID.

80

Preis/Leistung: befriedigend

SPIELZEIT 10 Stunden

ANSPRUCH: EINSTIEGER FORTGESCHRITTENE PROFIS

MINIMUM Core i7-9700, GeForce GTX 560, 2-GB RAM, XX GB Festplatte
STANDARD Core i3 2100, Phenom X3 720, GeForce GTX 560, 4,0 GB RAM, XX GB Festplatte
OPTIMUM Core i7-9700, Phenom II X4 920, Radeon HD 7850, 4,0 GB RAM, XX GB Festplatte