

Racing Simulation 2 • Simulation

REFERENZKLASSE



Panisch schwenkt der Streckenposten seine gelbe Flagge. Kurz vor der Zielgeraden in Melbourne hat sich ein Bolide von der Strecke gedreht.



Für die Animation der Boxenmechanik nutzte Ubi Soft das Motion Capturing-Verfahren.



Nach der Pleite auf dem Nürburgring wird Schumi den Weltmeister-Titel wohl wieder nicht holen, Ubi Soft kann ihn bei den PC-Spielen aber verteidigen. Getreu dem Motto „Kleinvieh macht auch Mist“ präsentieren die Franzosen zwar kein komplett neues Spiel, zahlreiche Detailverbesserungen des guten Vorgängers sorgen aber auch in diesem Jahr für die Pole Position unter den Renn-Simulationen.

Rund 20 Millionen DM, die Sony für die FIA-Lizenz hingeblättert hat, waren Ubi Soft verständlicherweise zuviel. Die offiziellen Fahrer- und Team-Namen flogen also aus dem Programm, die Lizenz des „Automobile Club de Monaco“ war billiger und sicherte die 17 Originalstrecken der aktuellen Saison. Mit Hilfe eines Editors kann der realitätsbewußte F1-Fan selbst nachbessern und mit einem Mal-Programm sogar die aktuellen Wagentexturen nachbessern, Atmosphäre-Verluste sind so kaum zu beklagen. Überhaupt scheint sich auf den ersten Blick wenig verändert zu haben: Die Menüs wurden fast 1:1 aus dem Vorgänger über-

nommen, die nach wie vor sehenswerte Spielgrafik blieb nahezu unangetastet. Der Rennhimmel präsentiert sich weiterhin als Bitmap-Gebilde, gleiches gilt für Streckenrandobjekte, die bei Zooms arg verpixeln. Lediglich die Cockpits mit den schnuckelig-kleinen Rückspiegeln wurden überarbeitet und unterscheiden sich jetzt je nach Wagentyp deutlicher voneinander. Was hat man denn das letzte Jahr in Frankreich gemacht? Keine Sorge, spätestens nach ein paar absolvierten Testrunden werden Sie die Racing Simulation 2 zu schätzen wissen, denn kleinere Kritikpunkte der Vorversion wurden konsequent ausgemerzt.



VERGLEICH

Viele Verbesserungen im Detail, aber keine Genre-Revolution wie der erste Teil – dennoch behielt Ubi Soft unangefochten die Pole Position im Genre. Zwar treibt Grandprix Legends den Realismus auf die Spitze, ist aber dadurch auch wesentlich schwieriger und nicht so gut abstufbar im Schwierigkeitsgrad. CART Precision Racing von Microsoft krankt an den weniger abwechslungsreichen Strecken, Formel 1 '97 ist sehr Arcade-lastig und kann auch optional mit der Genrespitze nicht mehr mithalten.

Racing Simulation 2	87%
F1 Racing Sim. (abgewertet) ..	86%
Grandprix Legends	84%
CART Prec. Racing (abgew.)	81%
Formel 1 '97 (abgewertet)	80%
Johnny Herbert's Grand Prix ..	64%

PC ACTION PRÜFSTAND

RACING SIMULATION 2

PRO & CONTRA

- + Viel Atmosphäre durch Karriere-Modus
- + Flaggensystem integriert
- + Etwas breiterer Grenzbereich, dadurch mehr Steuerkontrolle
- + Alle 17 Originalstrecken der aktuellen Saison
- + Gut synchronisierter Multiplayer-Modus
- + Sehr detaillierte Setups
- + Replay-Modus stark verbessert
- + Editor

- Kaum grafische Änderungen im Vergleich zum Vorgänger
- Keine FIA-Lizenz, daher keine Original-Namen der Teams und Fahrer
- Etwas kläglicher Motorenklang

LEISTUNGSMERKMALE

Einen Software-Modus gibt es nicht, ohne 3D-Grafikkarte bleibt die Startflagge gesenkt. Besitzen Sie einen Beschleuniger, zeigt sich die Racing Simulation 2 aber erstaunlich moderat. Lediglich die Riva 128-Karte fiel leistungsmäßig leicht ab, sonst reicht ein gut konfigurierter P 200 für ein nahezu ruckelfreies Spiel. Lediglich Besitzer einer Voodoo²-Karte kommen in den Genuss der hohen Auflösung mit 800x600 Bildpunkten. Auch hier reicht ein P 200 prinzipiell aus.

P 166, 32MB	P 233 MMX, 32MB	PII 333, 64MB
Voodoo 1 40%	Voodoo 1 80%	Voodoo 1 100%
Voodoo 2 50%	Voodoo 2 90%	Voodoo 2 100%
Riva 128 25%	Riva 128 65%	Riva 128 90%
ATI Rage Pro 35%	ATI Rage Pro 75%	ATI Rage Pro 95%

STEUERUNG

Um es ganz deutlich zu sagen: Lediglich mit einem Lenkrad lassen sich auch im härtesten Realismus-Modus ansprechende Ergebnisse erzielen. Mit der Tastatur haben Sie stets mit blockierenden oder durchdrehenden Reifen zu kämpfen, was auf Dauer wenig Spaß ist. Ein analoger Joystick tut's zur Not auch, ist aber nicht so genau und vermittelt weniger „Kontakt“ zum Fahrzeug. Die Force Feedback-Effekte wurden moderat eingesetzt, ein entsprechendes Lenkrad bringt daher ein paar zusätzlich Atmosphäre-Punkte. Insgesamt lassen sich die Rennwagen etwas besser am Limit bewegen, kleinere Rutscher können jetzt ganz Schumi-like abgefangen werden.

INSTALLATION

Ladezeiten, gemessen mit einem 12x CD-ROM:
 Kleine Installation (58 MB): Lang
 Mittlere Installation (87 MB): Erträglich
 Große Installation (158 MB): Kurz

Von wegrutschenden Hinterteilen Am deutlichsten ist dies beim Fahrmodell zu spüren. Führten vormals selbst kleinste Fehlerchen im höchsten von fünf Schwierigkeitsgraden zum unweigerlichen Abflug, ist nun das Limit-Spektrum breiter gesteckt. Kleinere Rutscher können Sie ganz wie Schumi gekonnt abfangen, Sie merken förmlich am Verhalten Ihres Autos, wann Sie in den Grenzbereich vordringen. Wie das funktioniert, können Sie vorher im Trainings-Modus erlernen, wo Sie wahlweise ein Profi oder ein Fahrlehrer an die Kandare nimmt. Sollten Sie dennoch ein-

mal abfliegen, sorgt ein genaueres Schadenssystem gemeinerweise dafür, daß Sie Ihren Fauxpas nicht so schnell vergessen. Endlich lohnt es sich auch, solch spektakuläre Szenen genüßlich im Replay-Modus Revue passieren zu lassen, denn dieser sind komplett neu und läuft dementsprechend flüssig. Im Spiel ist jetzt das komplette Flaggensystem und die 107%-Regel beim Qualifying eingebaut, Stop-and-Go-Strafen gibt es natürlich ebenfalls.

Neuer Star in Sicht?

Neben den obligatorischen Einzelrennen, Trainingsläufen und



„M. Schmidtke“ (alias Schumi) von „Team 3“ in Schwierigkeiten. Warum fahren die Gegner denn alle anders herum?

dem Meisterschafts-Modus bietet Ubi Soft nun zusätzlich eine motivierende Karriere-Option an. Hier starten Sie als Gelegenheitsraser bei einem unterklassi-



Die neuen Cockpits sind jetzt für die einzelnen Wagen unterschiedlich gestaltet worden, die Anzeigen sind besser zu lesen.

gen Team und müssen sich durch gute Ergebnisse nach und nach lukrative Arbeitsplätze bei einem der Top-Rennställe sichern. Um ganz oben in der Karriereleiter



Raucheffekte, Nebelschwaden und Reifenspuren gab's auch schon im ersten Teil, neu sind z.B. ein paar Galnzeffekte auf der Karosse.



Fliegende Zigarren rasen durch idyllische Landschaft. Vier Wagen stehen Ihnen auf dem historischen Nürburgring zur Auswahl.



Über jeden Zweifel erhaben: Die Setups für die einzelnen Strecken können Sie bis zum kleinsten Detail austüfteln. Alle Einstellungen wirken sich auch auf das Fahrverhalten aus.

zu stehen, sollten Sie dann allerdings mindestens zehn komplette Seasons einplanen. Zahlreiche Statistiken und „ewige“ Tabellen belegen Ihren Aufstieg zum neuen Star am F1-Himmel. Stehen Sie mehr auf kurzfristige Aufgaben, können Sie in eines der

zehn Szenarien einsteigen. Hier geht es in einem Einzelrennen darum, vor einem oder mehreren Kontrahenten zu landen, wenn es etwa am Saisonende um alles oder nichts geht. Die Zweikämpfe Schumi-Villeneuve oder Schumi-Hakkinen lassen schön grüßen,



In zahlreichen Perspektiven lassen sich die Strecken bewundern. Für das Rennen stehen insgesamt nun fünf Ansichten zur Wahl.



Flott und nett anzuschauen ist nun der Replay-Modus. Hier versucht gerade ein Roter einen Silbernen zu überholen. Kennen wir das nicht?



Kommt ein Flügel geflogen... Das Schadensmodell der Racing Simulation 2 ist so genau, daß Sie oftmals selbst nach kleinsten Remplern schon Veränderungen des Fahrverhaltens registrieren können. Ohne Heckflügel können Sie nur noch in die Box kriechen.



Gute Idee: der Szenario-Modus! Bei dieser Aufgabenstellung zeigte sich Ubi Soft offenbar inspiriert von den diesjährigen Geschehnissen in Jerez. Können Sie es besser als Schumi?

motivierender geht es kaum noch! Eher als Gimmick integrierten die Franzosen wohl einen Retro-Modus in die Racing Simulation 2. Auf dem auf alt getrimmten Nürburgring dürfen Sie sich dabei in einer der vier 50er-Jahre Kisten versuchen, optionale Fahrhilfen wie etwa ABS oder die Anti-Schlupfregelung gibt es hier natürlich nicht. Im Mehrspieler-Modus wurde die beim Vorgänger miese Kollisions-

abfrage deutlich verbessert, so daß nun dem zusätzlichen Kick gegen bis zu sieben menschliche Geschosse nach Lust und Laune fröhnen dürfen. Besonders witzig: Wahlweise läuft hier das Qualifikations-Training in Echtzeit ab, zum Glück bleibt Ihnen RTL-Mann Heiko Wasser aber erspart. Die Racing Simulation 2 ist auch so vielfach spannender als so manche Fernsehübertragung.

Christian Bigge



KOMMENTAR

» Souverän erobert die Racing Simulation 2 wie ihr Vorgänger den Spitzenplatz im Genre. Ubi Soft bietet auf den ersten Blick wenig Revolutionäres, steckte aber viel Arbeit in die Detailarbeit. Die auffälligsten Verbesserungen zeigen sich beim motivierenden Karriere-Modus, dem besser synchronisierten Mehrspieler-Modus und bei der Steuerung, die eine leichtere Dosierung der saten PS-Power erlaubt. Das exzellente Fahrgefühl des Vorgängers konnte dadurch sogar noch übertroffen werden, was allein den Kauf von Racing Simulation 2 rechtfertigen würde. Die fehlende FIA-Lizenz kann durch den neuen Editor mit etwas Fleiß oder ein paar Downloads aus dem Internet weitestgehend kompensiert werden. <<

Mindestens:	P 120, 16 MB RAM, Direct3D, Win95	
Empfohlen:	PII 266, 32 MB RAM, Voodoo-Karte	
Grafik:	Direct3D, Glide	
Sound:	DirectSound	Musik: DirectSound, CD
Multiplayer:	2 Sp./PC, 4 Sp. Mod., 8 Sp. LAN, TCP/IP	Handbuch: deutsch
Controller:	Maus, Lenkrad, FFBBack	Sprache: deutsch
CD/HD:	609 MB/58-146 MB	Preis: ca. DM 100,-
Hersteller:	Ubi Soft	Veröffentlichung: erhältlich

Grafik: 88% Sound: 81% Genre: Simulation

87% Einzelspiel **88%** Multiplayer

» Nach wie vor die beste Renn-Simulation <<

Spielteile:
 Action ■
 Rätsel ■
 Strategie ■
 Wirtschaft ■