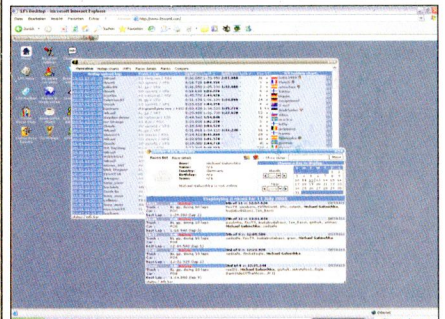




An engen Stellen kracht es selbst mit den diszipliniertesten Fahrern einmal. Aber wenigstens sieht unser V8-Bolide dabei – dank selbst gebastelter PC-PowerPlay-Skin – gut aus.



Die Namensschildchen sind abschaltbar, in Online-Spielen aber fast unverzichtbar.



Im Onlinebrowser überprüfen wir unsere Statistiken oder laden eigene Skins hoch.

LIVE FOR SPEED S2

Enthusiasmus funktioniert! Ein Dreimann-Team beweist, dass man auch im Jahr 2005 **ohne millionenschwere Budgets und ohne große Namen exzellente Spiele auf die Beine stellen kann.**



Auch wenn Live for Speed rein gar nichts mit Frankreich zu tun hat, erinnert seine Geschichte doch ein wenig an die kleinen gallischen Dörfer, das rotfreudig dem römischen Imperium die Stirn bietet. Der sprichwörtliche Entwickler-Enthusiast, der quasi im Hobbykeller ein geniales Spiel auf die Beine stellt, hat angesichts riesiger Designteams mit exorbitanten Budgets schon lange keinen Platz mehr in der Szene, richtig? Falsch! Live for Speed kommt nicht etwa aus einer der renommierten Spielefabriken wie EA Sports oder Ubisoft, sondern ist das Produkt eines klitzekleinen Entwicklungsteams von drei (!) Rennsport-Enthusiasten.

Hässliches Entlein?

Die reichlich simpel gehaltenen Menüs lassen zunächst nichts Gutes ahnen. Böswillige oder verwöhnte Zeitgenossen könnten angesichts der schmucklosen Benutzerführung an billige Shareware-Spielchen denken und Live for Speed mit Schaudern verlassen. Wer sich jedoch von Äußerlichkeiten nicht blenden lässt und sich bis zur Rennstrecke durchklickt, wird positiv überrascht. Sowohl die Kurse als auch die Autos sehen alles andere als billig aus. Rein optisch muss sich Live for Speed also durchaus nicht verstecken, aber wirklich in-

teressant wird es erst, wenn wir uns daran machen, die inneren Werte des Spiels zu entdecken.

Bevor wir uns jedoch mit Details beschäftigen, noch schnell ein paar allgemeine Worte zum Spiel: Live for Speed ist ein mehr oder weniger klassisches Rennspiel, bei dessen Entwicklung eindeutig die Mehrspielerrennen im LAN oder Internet im Vordergrund standen. Allerdings haben wir es hier nicht mit einem reinen Online-Titel zu tun: Der Einzelspielerpart verdient diesen Namen durchaus und bietet mit ziemlich intelligenten KI-Piloten eine gute Trainingsmöglichkeit für Rennen gegen reale Gegner.

Schön schmutzig

Egal, ob Sie zunächst mit Computergegnern üben oder sich direkt mit echten Konkurrenten im Internet messen wollen, die Streckenauswahl und der Fuhrpark sind in beiden Fällen identisch. Das Spiel kommt mit sieben Grundkursen, von denen jeweils unterschiedlich viele Varianten existieren. Insgesamt können Sie so über 49 verschiedene Strecken jagen. Die simpleren Variationen kehren schlicht die Fahrtrichtung um, während bei komplizierteren Modifikationen die Streckenführung oder sogar der Bodenbelag vom ursprünglichen Kurs abweichen. Besonders interes-

sant sind die Offroad-Rennstrecken, in denen Sie – ähnlich wie bei CRC 2005 – auf Asphalt starten und nach einigen Kurven über einen Schotter- oder Schlammabschnitt heizen.

Benzin im Blut

Abwechslungsreiche Rundkurse verlangen nach einem abwechslungsreichen Fuhrpark. Live for Speed S2 lässt hier (fast) keine Wünsche offen. Mit 18 Autos setzt das Spiel zwar keine neuen Maßstäbe, allerdings decken die heißen Kisten ein breites Leistungsspektrum ab und sollten somit auch den anspruchsvollsten Heizer zufrieden stellen. Von der leichten GTi-Rennsammel mit Straßenzulassung über knüppelharte Roadster bis hin zum bärenstarken V8-Formelracer ist hier alles vertreten, was echten PS-Freaks das Blut in Wallung bringt. Live for Speed kommt – aus Kostengründen – ohne Hersteller- oder Streckenlizenz aus, aber gerade bei den Wagen ist oft offensichtlich, welches reale Gefährt jeweils Pate stand. So gibt es etwa einen Kleinwagen, der sehr stark an den Original-Mini erinnert und sich mit seinem 1.000-ccm-Motörchen auch so fährt.

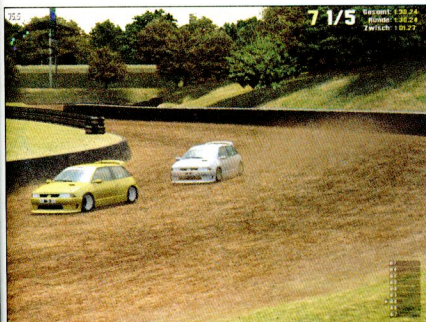
Wenn wir uns für ein Auto und eine Strecke entschieden haben, geht es im Fahrzeug-Setup ans Eingemachte. Der Tuning-Bildschirm lässt uns an

beinahe allen relevanten Parametern drehen, um unser Geschoss auf die aktuelle Strecke anzupassen. Praktischerweise werden für die meisten Wagen mehrere Setups mitgeliefert, was gerade bei Offroad-Strecken die Vorbereitung in der Box erheblich erleichtert. Die meisten Vehikel können nämlich mit Geländereifen ausgerüstet und weit genug hochgelegt werden, um mit ihnen auch über die schlammigsten Pisten zu driften.

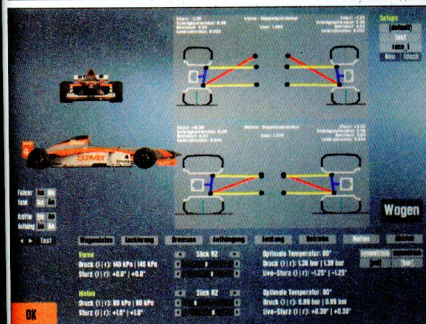
Selbst ist der Rennfahrer

Wer sich jedoch nicht auf mitgelieferte Setups verlassen will, greift selber zum Schraubenschlüssel und stimmt seinen Lieblingsrenner Schritt für Schritt ab. Spätestens hier wird deutlich, welchen Detailgrad das LFS-Fahrmodell bietet. Über einen Button im Setup-Menü können Sie nämlich die Aufhängung Ihres Renners als Diagramm betrachten und so in Echtzeit am Modell verfolgen, wie sich etwa Sturz- und Spurwerte auf die Stellung Ihrer Reifen zum Asphalt auswirken. Eine Testfunktion simuliert zusätzlich einen Stoß auf die Federung und zeigt, wie die Komponenten unter Belastung ein- und ausfedern.

Alle Theorie ist grau – und genau wie im echten Leben finden Sie das richtige Setup nur auf der Strecke selbst. Das Spiel unterstützt Sie hier-



Asphalt ist Trumpf! Die Cross-Strecken werden auf LFS-Servern nur selten genutzt.



Das Setup in der Box geht dank des simulierten Fahrwerks locker von der Hand.



Die Cockpits sind nicht wirklich schön, dafür aber sehr praktisch. Mithilfe zahlreicher Einstellmöglichkeiten und Perspektiven findet jeder die Ansicht, die ihm am besten liegt.

bei tatkräftig, indem es etwa auf Wunsch die aktuellen Reifendaten in Echtzeit anzeigt. Neben den Temperaturen für drei Messpunkte werden hier sogar die derzeitige Belastung und der Allgemeinzustand aller vier Reifen angezeigt. Zusätzlich können Sie bereits absolvierte Runden als Wiederholung speichern, um aus diesen Replays später rundenweise die Telemetriedaten auszulesen.

Auf Los geht's los

Wer genug herumexperimentiert hat, will es natürlich auch gegen echte Gegner krachen lassen. Um sich in ein Internetspiel einzuklinken, benötigen Sie neben den kostenlosen Software aus dem Internet einen Aktivierungsschlüssel. Für 24 Euro gehört solch ein Schlüssel Ihnen, mit dem sich das Spiel komplett frei schalten lässt. In der Demoversion stehen zwar nur einige Autos und Strecken zur Verfügung, doch um sich ein Bild vom Spiel und dem exzellenten Fahrmodell zu machen, reicht es aber allemal.

Ist das Spiel aktiviert, kann es auf einem der zahlreichen LFS-Server losgehen. Ähnlich wie bei einem Ego-Shooter zeigt uns das Spiel alle derzeit verfügbaren Server an, welche Strecke auf ihnen gefahren wird und welche Wagen zugelassen sind. Wer sich einlinkt, kann zunächst den bereits anwesenden Spielern zusehen oder in Ruhe in der Box letzte Setup-Einstellungen vornehmen. Der Einstieg in die Rennen läuft relativ frei ab, das heißt, dass wir auch noch ins Geschehen eingreifen können, wenn der Start schon längst gelaufen ist. Dann rollen wir zwar aus der Boxengasse auf die

Strecke, aber wenigstens werden wir nicht zum Zuschauen gezwungen, bis das aktuelle Rennen gelaufen ist.

Die meisten Server vermitteln eine eher entspannte Stimmung. Beinahe alle Spieler nehmen die Rennen ernst (aber nicht zu sehr!), und benehmen sich dementsprechend erwachsen. Unprovokede Crashes etwa haben wir während unserer Testsessions nie beobachtet, und wenn es doch einmal kracht, entschuldigen sich die Übeltäter brav über den eingebauten Chat. Praktischerweise liegen auf den Funktionstasten vorgefertigte Textnachrichten, mit denen wir uns schnell bei unseren Mitspielern entschuldigen oder ihnen zu einem besonders gelungenen Überholmanöver gratulieren können. Zusätzlich bieten die Servertools vielfältige Mitbestimmungswerkzeuge für die virtuellen Rennfahrer. Wenn etwa die Mehrzahl für einen Neustart (etwa nach einem großen Startcrash) stimmt, wird das Rennen abgebrochen und geht nach einigen Sekunden von vorne los.

Geiz ist geil

Die Ergebnisse eines Online-Rennens gehen natürlich nicht verloren. Alle relevanten Daten und Rekorde werden an einen Masterserver übermittelt und gespeichert. Als registrierter Benutzer können Sie diese und andere Daten auf dem LFS-Portal abfragen und verfolgen. Zusätzlich kann hier jeder Spieler seine eigenen Skins als JPG-Bilder hochladen und verwalten, die dann auch in Online-Rennen – für andere Spieler sichtbar – aufs eigene Auto gepappt werden können.

Sascha Gliss

FLORIAN STANGL

Geniales Rennspiel für kleine Kasse



Live for Speed hat bei mir seit der allerersten Demo einen dicken Sympathiebonus. Doch selbst ohne meine Schwäche für Underdog-Entwickler kann LFS S2 locker mit GTR mithalten, was Fahrgefühl, Umfang und Rennaction angeht. Und das für den halben Preis!

Einzig die schmucklosen Menüs und die nur online mögliche Freischaltung stören mich, was sicher potenzielle Fahrer abschreckt. Denn auch solo macht LFS S2 einen Höllenspaß. Ich freue mich schon darauf, mit allen neuen Flitzern Rundenrekorde aufzustellen!

Meine Wertung **90**

SASCHA GLISS

Schnörkelloser Online-Racer mit beeindruckender Fahrphysik



Ich brauche keine auf Hochglanz polierten Menüs und keine teuer eingekauften Hersteller- oder Streckenlizenzen. Live for Speed konzentriert sich aufs Wesentliche und lässt das Überflüssige einfach weg. Besonders beeindruckend ist das Fahrmodell, das für mich zu den besten gehört, die ich je gespielt habe. Die Wagen fühlen sich stets »richtig« an, oder wenigstens so, wie ich mir als Nicht-Rennfahrer »richtig« vorstelle.

Gerade wenn ich online gehe, zeigt das Spiel seine ganze Klasse, und das nicht nur auf der Rennstrecke. Die LFS-Internetdienste sind ebenso einfach wie genial, und bieten mit Statistiken, Skin-Verwaltung oder Hotlap-Listen all das, was ich bei renommierten Herstellern oft extra bezahlen muss.

Meine Wertung **90**

LIVE FOR SPEED S2



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (24 Spieler)
Internet (24 Spieler)

Ausstattung
nur Download
(129 MByte)

Sound Stereo

Genre Rennspiel

Entwickler/Publisher Live for Speed

Webseite www.liveforspeed.net

ca. Preis 24 Euro

Verkaufsstart erhältlich

Schwierigkeit 1 Stufe; mittel

USK-Alterseinstufung noch nicht geprüft

Sprache Spiel/Handbuch deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600	CPU 1,0 GHz
Grafikkarte Geforce 2	RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU 2,0 GHz
Grafikkarte Geforce 3	RAM 512 MB
Auflösung 1.600x1.200	CPU 3,0 GHz
Grafikkarte Geforce FX	RAM 1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	9
Multiplayer	9

PRO

- sehr realistische Fahrphysik
- abwechslungsreiche Wagen und Strecken
- genialer Mehrspielermodus
- kostenlose Online-Zusatzdienste

KONTRA

- spärlich dokumentiert
- teilweise umständliche Bedienung

SASCHA GLISS	90	Durchschnittswertung der Tester
FLORIAN STANGL	90	
90		