

Project Cars 3

FIND YOUR
NEXT
GAME

RISKANTE LÜCKE

Genre: Rennspiel Publisher: Bandai Namco Entwickler: Slightly Mad Termin: 28.8.2020



Project Cars 3 wurde offiziell angekündigt. Und die Entwickler haben viele Details zum Spiel erklärt.

Project Cars 3 verfolgt einen anderen Plan als seine Vorgänger. Statt sich von Genre-Platzhirsch Forza Motorsport abzugrenzen, will es dem König die Krone stehlen. Und das fordert ein Umdenken. Von Dmitry Halley

Denkt mal kurz an einen Ritter im Mittelalter. Der braucht ein Schwert. Klar, zum Draufkloppen. Und eine Rüstung, auch klar, zum Aushalten von Kloppe. Aber in einer idealen Welt (und das war die Realität selten) lebt so ein Ritter auch nach einem Kodex. Und auf Platz eins dieses Kodex steht eine Rittertugend, die auch für Project Cars 3 entscheidend sein wird: das rechte Maß.

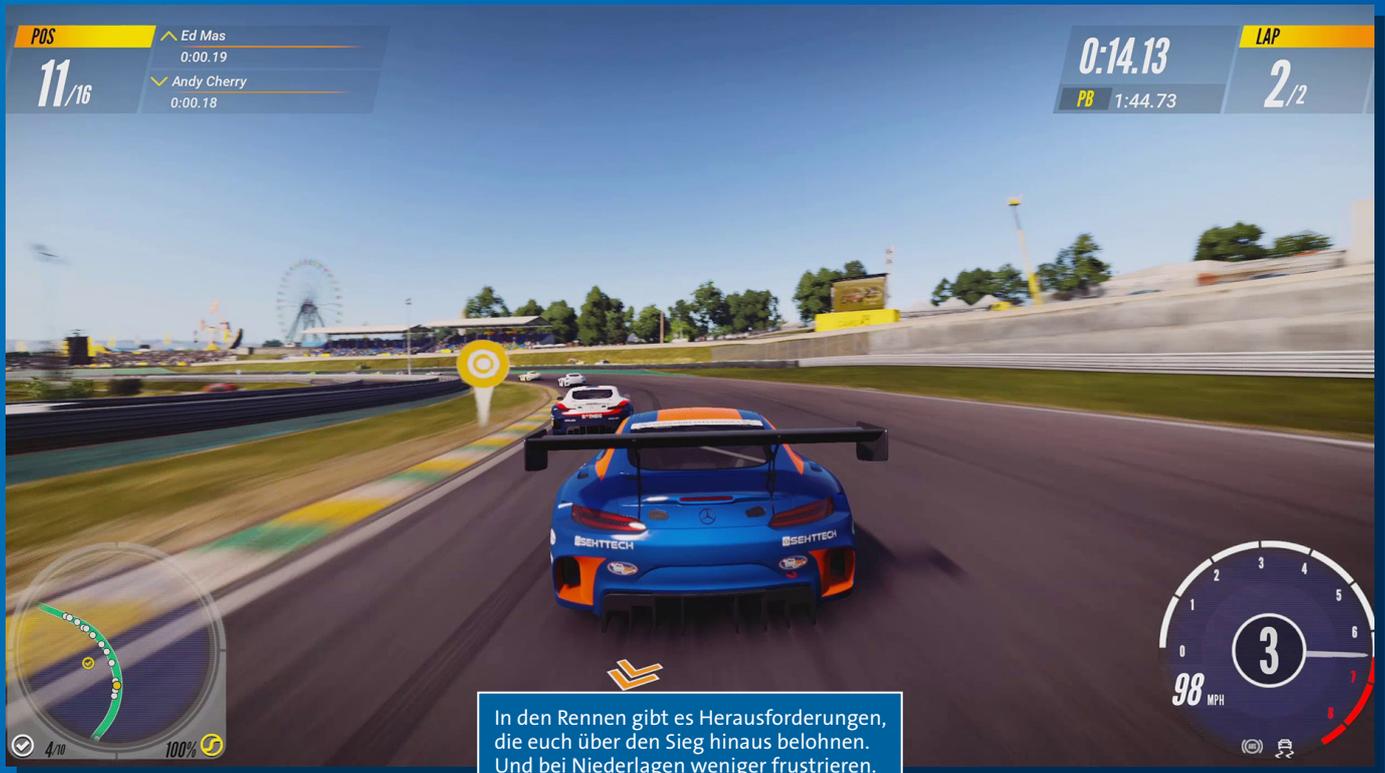
Die Welt der Rennspiele wird derzeit von einigen wenigen Giganten beherrscht. Im Reich der Hardcore-Simulationen schwingen Assetto Corsa und iRacing das Zepter, in den Einzeldisziplinen triumphieren indes Spezialistenspiele wie Dirt und F1. Und im Arcade-Mainstream fahren Forza Motorsport und Forza Horizon seit Jahren der Konkurrenz davon. Wo will Project Cars 3 da in welchem Maß angreifen? Die ersten beiden Teile waren Grenzgänger. Durch beeindruckende Wettersimulationen gruben sie den Hardcore-Sims ein bisschen Wasser ab, in Sachen Einsteigerfreundlichkeit liebäugelten sie mit der Forza-Motorsport-Zielgruppe. Doch Grenzgänger riskieren immer, nirgendwo so richtig Fuß zu fassen. Und deshalb setzt sich Project Cars 3 ein klares Ziel: Forza Motorsport schlagen. Die Lücke ist vorhanden, weil Forza 8 seit spätestens 2019 auf sich warten lässt. Aber auch gefährlich, weil der Spagat zwischen Hardcore-Fans und Mainstream-Neulingen klappen muss. Was jetzt zählt, ist das richtige Maß.

Was macht Project Cars 3 anders?

Wo Project Cars 1 noch mit seinem komplexen Sim-Baukasten glänzte und danach Project Cars 2 voll auf sein grandioses Wetter-



Die Cockpit-Ansicht sorgt für Stimmung, nimmt euch im PvP aber taktisch wertvolle Übersicht.



system setzte, geht es in der 20-minütigen Entwicklerpräsentation zu Project Cars 3 vor allem um eine Sache: Fortschritt. Also für den Spieler, nicht fürs Spiel. Ein wichtiger Unterschied. Project Cars 3 will euch den ultimativen Racing-Traum bieten: Als Profifahrer arbeitet ihr euch von der Popelkarre bis zum Edelfltzer vor. Jedes gewonnene Rennen gewährt Geld und Erfahrungspunkte. Mit höherem Level gibt's bessere Fahrzeugklassen, mit mehr Geld vergrößert ihr entsprechend euren Fuhrpark und so weiter.

Das klingt nach einem herben Kontrast zum ursprünglichen Project Cars. Das ging nämlich davon aus, dass ihr eure Motivation selbst mitbringt, Rennen selbstständig zusammenstellt und durch das ganze Upgrade-Gedöns bloß künstlich ausgebremst würdet in eurer kreativen Entfaltung.

Project Cars 3 nimmt Spieler viel mehr an die Hand. Der überarbeitete Karrieremodus zwingt euch, vom Amateur zum Weltmeister heranzuwachsen, statt direkt mit Hypercars einzusteigen. Challenges innerhalb der Rennen sorgen dafür, dass der Sieg allein nicht so wichtig ist. Herausforderungs-Medaillen (quasi Ingame-Achievements) und Level-ups belohnen euch mit der Zeit. Und neue Skins, Autos, Upgrades und Co. lassen den Strom an Erfolgen niemals abreißen. Also im Prinzip wie bei Forza Motorsport 7. Nur ohne Lootboxen. Und ohne Echtgeld-Shop (das beteuern die Entwickler). Mit Upgrades verbessert ihr das sogenannte Performance Index Rating (PIR) eures Autos. Ebenfalls wie in Forza könnt ihr also ein schwachbrüstiges Auto auf ein so hohes PIR aufrüsten, dass es in einer höheren Fahrzeugklasse mitfahren kann. Und gleichzeitig sorgen PIR-Begrenzungen dafür, dass die Rennen ausbalanciert bleiben. Übrigens: Mit genügend In-

game-Kohle könnt ihr einige Events einfach überspringen und euch Vorabzugang zu höheren Fahrzeugklassen erkaufen. Dieser Vorgriff soll Gameplay-Sackgassen vorbeugen, bleibt aber insgesamt trotzdem restriktiver als noch in Project Cars 2.

Wo bleibt Project Cars 3 sich treu?

Nun mag der kritische Geist einwerfen: »Warum plappert GameStar so lange um den heißen Brei herum, statt über die Rennen selbst zu reden?« Na, weil die Entwickler das genauso handhaben. Das Kern-Gameplay von Project Cars bleibt sich treu, der Großteil der Präsentation dreht sich ums Drumherum. Auch in Teil 3 könnt ihr nach Belieben einstellen, wie »hardcore« sich die Rennen fahren sollen, also Brems- und Fahrhilfen ausschalten, die KI-Aggressivität hochschrauben und so weiter. Für Neulinge soll die Gamepad-Bedienung einsteiger-

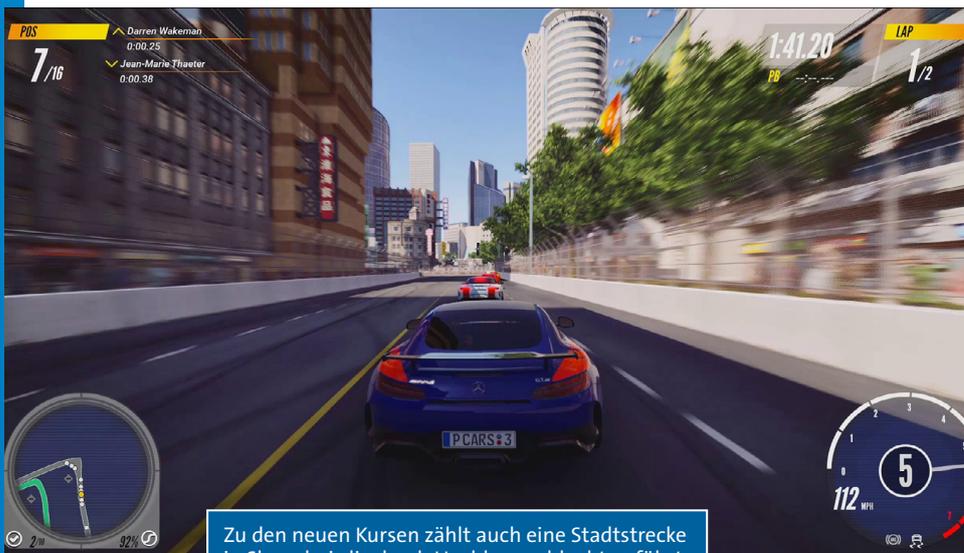
freundlicher werden – was das aber konkret heißt, bleibt bislang noch offen.

Das vorbildliche Wettersystem kehrt ebenfalls zurück: Ihr könnt also anders als bei Forza 7 ein Rennen im tosenden Schneesturm beginnen und bei eitlem Sonnenschein beenden, je nach gewählter Einstellung. Einige neue Strecken wurden ebenfalls bereits angeteasert, darunter die Interlagos-Rennstrecke in Sao Paolo sowie spannende Innenstadt-Kurse in Shanghai. Ob der Fuhrpark sich substantiell vergrößert, wissen wir derzeit allerdings noch nicht. Wir gehen aber einfach mal davon aus. Außerdem wurde die Verfolgerkamera ein wenig optimiert – auch hier: um Neulingen einen besseren Überblick zu ermöglichen. Einsteiger anzusprechen, ist ganz klar die oberste Devise von Project Cars 3. Allerdings müssen Veteranen deshalb nicht zwangsläufig auf kreativen Spielraum verzichten.





In der Tuning-Garage könnt ihr das Aussehen eurer Karre frei anpassen, um euch vom Fahrerfeld abzuheben.



Zu den neuen Kursen zählt auch eine Stadtstrecke in Shanghai, die durch Hochhausschluchten führt.

Ein bisschen von allem

Wer keinen Bock auf das ganze Freischalten im Karriere-Modus hat, stellt alternativ im Custom-Race-Modus nach Belieben eigene Rennen zusammen. Und zwar mit allen Autos und Strecken. 100 Runden mit einem Honda Civic auf der Nordschleife im Blizzard drehen? Easy. Auch im Multiplayer könnt ihr euch Autos mieten, um Freischalt-Sackgasen zu vermeiden. Stichwort PvP: Gegen andere Spieler tretet ihr entweder im Quick-play, in regelmäßig rotierenden Entwickler-Events oder in eigens erstellten Lobbys an. Das Matchmaking ist skillbasiert, ihr landet also mit ähnlich guten (und ähnlich aggressiven) Kontrahenten vor der Startlinie. Diesen Mix aus Safety Ranking und Fahrerkönnen gab es schon im Vorgänger – Project Cars 3 setzt das Modell fort.

Wer trotzdem Angst vor Fahrbahn-Rowdys hat, wechselt zum neuen asynchronen Rivals-Multiplayer. Hier geht's um Bestzeiten, ihr kämpft mit Geister-Abbildern echter Fahrer um die besten Ranglisten-Plätze. Die Entwickler wollen diese Rivals-Events immer wieder aktualisieren, um daraus mehr als einen reinen Time-Trial-Modus zu machen. Multiplayer und Karriere-Modus teilen sich denselben Fortschritt – ihr verdient euch also auch in Online-Rennen Kohle, mit der ihr in der Karriere aufsteigt. Wer sich komplett auf den Singleplayer-Modus konzentrieren will, kann den Mehrspieler trotzdem getrost links liegen lassen.

Was ist denn nun mit den Rennen, Mensch?

Was wir von den Rennen gesehen haben, überzeugt ähnlich wie beim Vorgänger. Die gestochenen scharfen Fahrzeugmodelle legen sich röhrend in die Kurven, drängeln sich



Dimitry Halley @dimi_halley

Vor fast vier Jahren saß ich im Frankfurter Automuseum, um mir Wetter anzuschauen. Regen, Schnee, Hitze, Kälte – die ganze Palette. Project Cars 2 bewarb sich durch und durch damit. Ihr könnt ein Rennen im Jahr 2056 fahren, in dem jede Minute eine Echtwelt-Stunde dauert und ihr bei Regen startet und im Blizzard endet und, und, und. Die Entwickler wirkten (zurecht) bis über beide Ohren begeistert. Project Cars 3 fehlt dieser Leuchtturm. Klar, liegt auch daran, dass all die Stärken der Vergangenheit im Nachfolger übernommen werden sollen. Dadurch wirkt das Spiel jedoch wie eine Deluxe-Überarbeitung des Vorgängers, die noch einmal probieren will, den Mainstream zu erreichen. Mit Freischalt-Spiralen, Challenges, Einsteiger-Hilfen. Gleichzeitig bekommen Veteranen ihren Simulationsbaukasten und eine breite Palette an Online-Modi. Trotzdem kann ich mir vorstellen, dass gerade Project-Cars-Urgesteine dem neuen Teil eher nüchtern entgegenblicken. Ich persönlich sehe das anders. Project Cars 3 ist wie für mich gemacht. Denn ich gehöre voll und ganz zur Zielgruppe: Forza Motorsport trifft genau den Sweetspot zwischen Arcade- und Simulationsanspruch, in dem ich mich als Amateur so richtig austoben will. Ich brauche keine Hardcore-Simulation, sondern habe meinen Spaß mit Gamepad, ausgeschalteten Fahrhilfen, einer motivierenden Karriere und Dutzenden Fahrzeugen wie Strecken, die ich mir erschließe. Seit drei Jahren warte ich auf neues Futter, Project Cars 3 will liefern, perfekt.

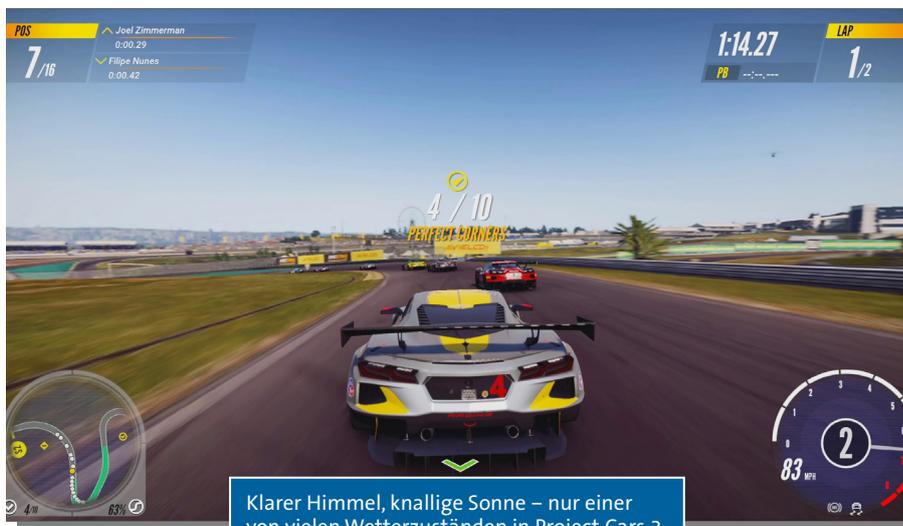
aneinander vorbei, quietschende Reifen im prasselnden Regen. Die Cockpits wurden detailliert ausgestaltet, jede Strecke durch GPS-Daten präzisiert. Und diese Landschaften! Ob in der Mojave-Wüste, in den neonbestrahlten Tunneln von Shanghai oder inmitten französischer Natur – Project Cars 3 sieht zum Anbeißen gut aus und könnte Forza Motorsport 7 in Sachen Streckengrafik definitiv schlagen. Doch ob es auch in den anderen Disziplinen davonfährt, tja, das ist die große Frage. Project Cars 3 kann man sehr zynisch betrachten. Ohne große spielerische Neuerungen bekommt das bewährte Gameplay-Gerüst des Vorgängers ein neues Drumherum, um auch dem Mainstream-Forza-Fan zu gefallen. Das ist eine lukrative, aber ziemlich gefährliche Lücke.

Zum einen riskiert Project Cars 3, die eigenen Fans zu verschrecken. Zum anderen könnte 2021 ein Forza 8 erscheinen – und mit geballter Next-Gen-Opulenz auftrumpfen, denn Project Cars 3 ist bisher nur für die aktuellen Konsolen PS4, Xbox One sowie den PC Ende des Jahres angekündigt.

Weniger zynisch betrachtet baut Project Cars 3 eben auf einem herausragend guten Gameplay-Fundament auf – und verpackt dieses Racing-Paradies in ein neues, besseres Gewand, das sehr viel mehr Rennspiel-Fans zusagen könnte. Womöglich bekommen wir am Ende also eine eierlegende Wollmilch-Karosse. Doch ob die Erfolg hat, hängt eben wie beim guten Ritter vom richtigen Maß ab: Klappt die Mainstream-Annäherung, ohne dass man sich's mit alten Fans verscherzt? Ende 2020 wissen wir's. ★



Wie von der Serie gewohnt, jagt ihr in Hochleistungswagen aus aller Herren Länder über die Pisten.



Klarer Himmel, knallige Sonne – nur einer von vielen Wetterzuständen in Project Cars 3.



Project Cars 3 will sich noch stärker an Einsteiger richten, ohne dabei aber die Profifahrer zu vernachlässigen.