

POLARISIERENDER SPURWECHSEL

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **Slightly Mad Studios** Termin: **28.8.2020** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **35 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **–**

Im dritten Teil fährt Project Cars in eine andere Richtung als seine Vorgänger. Einige Funktionen fallen weg, das Spielprinzip wird einfacher. Ob das gut oder schlecht ist, liegt in erster Linie bei euch. Von Sascha Penzhorn

Project Cars geht im neuesten Teil in Richtung Simcade, also die Mischung aus beinahe harter Rennsimulation und lockerem Arcade-Racer. Wie man das findet, hängt in erster Linie davon ab, welcher Spielertyp man ist.

Steht ihr auf lange, knallharte Endurance-Rennen, Rallycross und den obligatorischen Boxenstopp, wenn plötzlich das Wetter umschlägt und ihr eine andere Bereifung benötigt? Dann haben wir schlechte Nachrichten für euch, denn all das ist nicht länger Teil des Spiels. Mögt ihr kurze, knackige Rennen, schnelle Erfolge, spielerische Fortschritte und endlose Upgrades für eure Lieblingsfahrzeuge, könnte Project Cars 3 aber der ideale Einstiegspunkt in die Welt der anspruchsvolleren Rennspiele für euch sein.

Ein Fortschritt: Karrieremodus

Im Hauptteil des Spiels macht ihr Karriere. Das geht los mit einem recht bescheidenen Gefährt wie einem Honda Civic, dann bre-



Die Wetterbedingungen können sich in Project Cars 3 nur noch einmal je Rennen ändern.

tert ihr in diversen Events auf real existierenden Rennstrecken je zwei bis drei Runden gegen andere Kleinwagen und Familienkutschen um die Wette. Manchmal müsst ihr solo eine schnelle Rennrunde hinlegen, ohne von der Fahrbahn abzukommen. Oder ihr zerschmettert Arcade-mäßig auf der Strecke verteilte Ziele innerhalb eines Zeitlimits. Ein Qualifying gibt es nicht mehr, das Wetter ändert sich nur einmal je Rennen, ab und zu fahrt ihr auch mal eine »Meisterschaft« aus zwei Rennen. Kurze, knackige Sofortaction,

die mit Erfahrungspunkten und Spielwährung belohnt wird.

Je erfahrener ihr seid, desto besser, schneller und exotischer werden die Karren, die ihr mit eurer virtuellen Kohle kaufen dürft. Sammelt ihr Erfahrung mit einem bestimmten Fahrzeug, erhaltet ihr Rabatte auf Upgrades dafür. Zudem verwendet ihr das Spielgeld, um euren Civic auf Wunsch bis zum Hypercar aufzuwerten. Außerdem könnt ihr euch damit in Events einkaufen, wenn ihr sie nicht durch Spielen freischalten möchtet. Das alles unterhält für viele Stunden, auch wenn die Präsentation recht trocken ist. Ihr absolviert eben ein Event nach dem anderen, zwischendrin gibt's auch mal eines dieser obligatorischen Videos, in der eine Dame was über die eben freigeschaltete Fahrzeugklasse erzählt, während teure Autos in spektakulären Kamerawinkeln über Rennstrecken rasen.

Der Umbruch: Simcade statt Simulation

Project Cars 3 legt viel mehr Wert auf Zugänglichkeit als die Vorgänger. Tuning-Optionen mit zahlreichen Einstellungen vom Reifendruck bis zur Übersetzung könnt ihr gegen Spielwährung freikaufen, für weniger professionelle Fahrer reichen die automatischen Voreinstellungen aber komplett aus. Statt immer und überall auf dem ersten Platz landen zu müssen, habt ihr je Event drei Ziele, die ihr erfüllen könnt. Mal sollt ihr eine bestimmte Anzahl sauberer Überholungen absolvieren, mal eine bestimmte Zeit im



In unbezahlbaren Edelkarossen durch die Welt der Superreichen. Das funktioniert auch in VR.

Meinung

Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Ich finde es vollkommen legitim, wenn sich eine Spieleserie neu erfinden möchte. Und sind wir doch mal ehrlich: Eine wirkliche Hardcore-Simulation war Project Cars noch nie. Deswegen haben wir auch vollkommen bewusst Project Cars 3 von jemandem testen lassen, der ein großer Fan von Simcade-Rennspielen ist und deshalb unvoreingenommen an diesen Neuanfang herangeht. Aber auch Fans der Vorgänger müssen zugeben, dass der Karriere ein wenig mehr Tempo und Motivation guttut. Freilich bedient sich Project Cars 3 hier ziemlich schamlos bei den etablierten Mechanismen etwa von Grid Autosport und Forza, das sind aber alles andere als schlechte Vorbilder. Nur will mir nicht in den Kopf, warum die Entwickler dies nicht mit den Stärken ihrer Serie kombiniert, sondern stattdessen den Feature-Rotstift angesetzt haben. Wo wäre denn das Problem gewesen, mich auch in der Karriere die Rennen anpassen zu lassen? Ich kann jeden verstehen, den Qualifying, Langstrecken-Racing, Boxenstopps oder simulierte Reifentemperaturen eher langweilen. Aber deshalb muss man es doch nicht gleich aus dem Spiel schmeißen! Wie leicht hätte sich die Zugänglichkeit von Project Cars 3 mit der beeindruckende Flexibilität und Vielfalt der Vorgänger verbinden lassen! Project Cars 3 wird dadurch noch lange nicht zu einem schlechten Rennspiel. Aber es erreicht eben auch lange nicht die Klasse eines Forza Motorsport 7, das es mit diesem Spurwechsel eigentlich angreifen wollte.



Monaco ist und bleibt ein Highlight, verlangt euch aber auch euer gesamtes fahrerisches Können ab.

Windschatten eines Gegners verbringen, eine saubere Runde fahren und so fort.

Ihr müsst auch gar nicht auf Teufel kommen raus alle Aufgaben erledigen. Nehmt ihr je Rennen ein paar davon mit, schaltet ihr weitere Events nebenher frei. Wie talentiert und aggressiv sich die KI verhält, bestimmt ihr ebenso, wie die Anzahl Fahrhilfen, die ihr zuschalten möchtet. Auf niedrigeren Einstellungen machen eure virtuellen Gegner auch mal Fehler und fliegen ab, auf härteren Settings fahrt ihr Tür an Tür mit beinharten Gegnern, die nichts zurückhalten. Ein Rivalen-System wie in Grid gibt es jedoch nicht.

Ein Rückschritt: Die Fahrphysik

Bei den Fahrhilfen könnt ihr neben Dingen wie Traktionskontrolle oder einblendbaren Bremspunkten auf Wunsch etwa auch eine Brems- und Lenkhilfe zuschalten. Generell

ist die Fahrphysik recht gnädig und wirkt eindeutig aufs Gamepad ausgerichtet. Nach ein wenig Eingewöhnung bekommt ihr damit jedes Auto in den Griff und spürt etwa präzise, wann das Heck auszubrechen droht.

Kurioserweise sieht es kontrollmäßig mit einem Lenkrad spürbar schlechter aus. Insbesondere bei Hecktrieblern kam es mit dem von uns verwendeten Logitech G29 immer wieder zu heftigem Übersteuern, das in der Standardeinstellung viel zu zahme Force Feedback vermittelte kaum Informationen über den Grip-Zustand unserer Reifen. Ein Problem, das schon den Vorgänger plagte. Hier fahren sowohl ein Forza Motorsport 7 als auch die anspruchsvollen Simulationen wie Assetto Corsa nach wie vor in einer völlig anderen (und zwar höheren) Liga.

Hinzu kommt, dass anders als im Vorgänger keine Reifentemperatur mehr simuliert wird. Bei den kurzen Rennen der Karriere mag dies zwar kaum ins Gewicht fallen, bei langen aber schon. Warum die Entwickler ein bereits existierendes Feature streichen, will uns trotzdem nicht in den Kopf.

Egal ob mit Gamepad oder Lenkrad: Wer weniger Hilfen verwendet, erhält wie in der Forza-Serie mehr Erfahrungspunkte und macht schnellere Fortschritte. Grundsätzlich motiviert das, gerade in den ersten Spielstunden kommt der Zaster für neue Autos aber erst mal nur recht schleppend zusammen, zumal Fahrfehler mangels Rückspulfunktion deutlich schwerer wiegen als bei anderen Simcade-Racern, wo dieses praktische Feature längst zum Standard gehört.

Die Modi: Rennen nach Maß

Wer keine Lust hat, sich vom Low-Budget-Vehikel zum Traumauto hochzuarbeiten, kann sich auch einfach selbst Rennen zusammenstellen und dann ohne jede Einschränkung den vollen Fuhrpark von Project Cars 3 verwenden. Hier habt ihr auch Kontrolle darüber, ob und wie schnell im Rennen die Zeit

Seichtes Optik-Tuning

Wollt ihr eurem Gefährt eine persönliche Note verleihen, dürft ihr es bekleben, mit Mustern und Streifen versehen und euer Nummernschild anpassen. Zudem könnt ihr aus haufenweise unterschiedlichen Felgen und Reifen wählen, um das Aussehen eures Vehikels zu verschönern. Detaillierter wird es hier jedoch nicht. Die freien Gestaltungsmöglichkeiten eines Forza Motorsport, wo ihr eure besten Kreationen sogar mit der Community teilen und aus riesigen Galerien herunterladen könnt, hat Project Cars 3 nicht.



Die optischen Anpassungsmöglichkeiten sind okay, bieten aber deutlich weniger Raum für Kreativität als zum Beispiel Forza.

Meinung

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Zugegeben: Knallharte Rennsimulationen sind für mich mehr Arbeit als Vergnügen. Aber auf Simcade wie Grid Autosport oder Forza Motorsport stehe ich. Darum fühlte ich mich in Project Cars 3 auch vom ersten Moment an wie zu Hause. Reale Rennstrecken, (auf Wunsch) brutale KI-Gegner, auf höheren Einstellungen übt man die Strecken auch erst mal eine Weile, bevor man dort gewinnt. Besonders die Regenrennen haben es mir angetan – die sehen nicht nur extrem gut aus, sondern spielen sich auch noch ungeheuer spaßig. Die Fahrphysik ist auch mit deaktivierten Fahrhilfen sehr gnädig. Man muss im falschen Moment schon arg enthusiastisch aufs Gas latschen, bevor vollends die Karre ausbricht. Für mich ist das Spiel darum auch genau richtig. Es fährt sich gut, sieht klasse aus, hat eine große Streckenauswahl und haufenweise spaßige Autos, auch wenn die Aufteilung der Fahrzeugklassen sicher nicht realistisch ist. Ich bin genau die Sorte Spieler, für die der Simulationsgrad abgeschwächt wurde. Ein Event folgt aufs nächste, hier und da kaufe ich mal ein neues Auto – es geht immer weiter, man tritt nie auf der Stelle. Gleichzeitig stößt Slightly Mad mit diesem Konzept aber genau die Spieler vor den Kopf, die Project Cars immer die Stoßstange gehalten haben, gerade weil der Realismus immer so eine große Rolle spielte. Die Einschnitte sind hart, viele entfernte Features hätte man sicher auch optional machen können. Auch als Simcade-Fan hätte ich mich über beispielsweise Rallycross gefreut.

vergeht, unter welchen Wetterbedingungen das Event startet und endet und ob ihr eine oder 99 Runden oder irgendeine Abstufung dazwischen fahren möchtet.

Außerdem gibt es Rivalenevents, bei denen ihr eine begrenzte Anzahl Versuche habt, eine gute Rundenzeit abzuliefern oder eine möglichst rasante Höchstgeschwindigkeit zu erreichen. Je besser ihr euch dort im Vergleich mit anderen Spielern schlägt, desto fetter fallen die Belohnungen aus. Auch dort habt ihr vollen Zugriff auf die Fahrzeuge, ohne sie vorher freispielen zu müssen.

Für den Multiplayer-Modus von Project Cars 3 gibt es sogenannte geplante Events, für die ihr euch vor der Teilnahme qualifizieren müsst. Zudem könnt ihr eigene Lobbys verwenden und habt dort die Kontrolle über Rennrunden, Strafen für unsauberes Fahren und die Fahrzeugwahl (identische Karren für alle, beliebige Auswahl, selbe Klasse oder selbes Leistungsprofil).

Außerdem könnt ihr Strafen für unsauberes Fahren an- oder ausschalten, je nachdem, ob ihr wollt, dass Spieler auf der vorgesehenen Strecke fahren ohne abzukürzen



Bei strömendem Regen fährt es sich deutlich stressiger. Die Wassertropfen sind schick animiert, an den Regen aus Driveclub auf der PlayStation 4 kommen sie aber nicht ran.

oder nicht. Bis zu 32 Spieler dürfen in eine Lobby – wie gut das funktioniert, lässt sich zum Testzeitpunkt allerdings noch nicht sagen, weil Project Cars 3 da nämlich noch nicht offiziell erschienen ist.

Die Technik: PC-Racer im Vorteil

Project Cars 3 sieht klasse aus – von den unglaublich realistisch dargestellten Autos über die detaillierten Cockpits bis zu den wunderschönen Streckenlandschaften macht die Optik eine gute Figur. Anders als auf den Konsolen gibt es auf dem PC weder Grafikbugs noch Framerateeinbrüche – selbst bei Dutzenden Autos auf der Strecke bleibt die Rennaction stets flüssig.

Auch Umfang und Abwechslung passen: Bei über 120 sowohl fiktiven als auch originalgetreuen Streckenlayouts und mehr als 200 Fahrzeugen kommt so schnell keine Langeweile auf. Richtig spektakulär wird es durch Wettereffekte wie Blizzards, Stürme und schweren Regen. Nordschleife bei schwerem Gewitter – der Wahnsinn, auch wenn die Wassertropfen leider immer noch nicht so schön die Scheiben herabrinnen wie in Driveclub. Trotz aller Begeisterung wird aber enttäuscht, wer auf richtigen Next-Gen-Look mit Features wie Raytracing hofft.

Absolut nichts zu meckern haben wir beim Sound. Nicht nur die Motorengeräusche sind für die Reihe gewohnt satt und röhren mit ordentlich Power aus den Lautsprechern – auch die Geräuschkulisse fürs Wetter ist erste Sahne. Bei einem Gewitter kracht und rumpelt es ordentlich, während sich unser Fahrzeug und die Konkurrenz um uns herum durch die Wassermassen pflügen. Jubelnde Zuschauer, wenn wir in deren Nähe ein Überholmanöver absolvieren, sind in Sachen Atmosphäre ebenfalls klasse.

Die Musik ... lässt sich dankenswerterweise abstellen. Nichts gegen seichte elektronische Tracks, aber so richtig will die Gier nach Tempo so nicht aufkommen. Alles in allem ist Project Cars 3 ein spaßiger Simcade-Racer, der gut aussieht und hervor-

gend klingt. Wer sehnsüchtig auf Forza Motorsport 8 wartet, kann sich hiermit locker eine Weile über Wasser halten. Fans der Vorgänger, die auf eine weitere Evolution in Richtung Simracing gehofft haben, müssen jedoch ein paar heftige Abstriche bei den Features und beim Realismus in Kauf nehmen. Wer mehr möchte als viele schnelle, kurze Events und eine Fortschrittsspirale, kommt hier klar zu kurz. ★

PROJECT CARS 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 3450 / AMD FX-8350
Geforce GTX 680 / Radeon HD 7970
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 8700k / AMD Ryzen 7 2700x
Geforce GTX 2070 / Radeon RX 5700
16 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



sehr schöne Streckenlandschaften fantastisch detaillierte Fahrzeuge und Cockpits hervorragender Sound tolle Wettereffekte trockene Kampagnenpräsentation

SPIELDESIGN



spaßige Kampagne motivierendes Fortschrittsystem Fahrzeuge aufwertbar viele Realismusfunktionen der Vorgänger kompromisslos gestrichen für Sim-Fans zu leicht

BALANCE



gute, einstellbare KI zahlreiche optionale Fahrhilfen viele kleine Ziele neben Rennsiegen Events auf Wunsch mit Spielwährung freischalten gnädige Fahrphysik polarisiert

ATMOSPHÄRE / STORY



jubilende Zuschauer sind toll spektakuläre Gewitter und Blizzards immersives Rennerlebnis Karrieremodus zweckmäßig und ohne Dramatik gesichts- und profillose KI-Rivalen

UMFANG



über 120 Streckenlayouts mehr als 200 Fahrzeuge umfangreiche Kampagne Multiplayer und Rivalenrennmodus Rallycross, Boxenstopps, lange Rennen uvm. entfernt

FAZIT

Spaßiger Simcade-Racer, der weniger auf Realismus setzt als seine Vorgänger und in der Folge auch weniger Inhalt bietet.

