

Aus Fahr-Spaß wird Fahr-Ernst

Selten haben sich Bodenwellen so gut angefühlt! Assetto Corsa greift auf beeindruckende Art und Weise nach dem Titel »Beste Rennsimulation«, enttäuscht aber diejenigen, für die die Wahrheit nicht nur auf der Strecke liegt. Von Johannes Rohe

Genre: Rennspiel Publisher: Kunos Simulazioni Entwickler: Kunos Simulazioni
Termin: 19.12.2014 Sprache: Deutsch, Englisch Preis: 45 Euro



Die detaillierten Cockpits wie das der Shelby Cobra sind ein echter Hingucker.

Beim Namen Ariel denken Autonarren nicht an saubere Wäsche, sondern an die wohl besten Trackday-Fahrzeuge, die es gibt. Der britische Hersteller Ariel produziert mit dem Atom einen Sportwagen, wie er puristischer nicht sein könnte. Klimaanlage? Radio? Eine Karosserie? Nur unnützer Ballast! Der Atom ist eine Rennmaschine mit dem einzigen Ziel, bestmögliche Fahrleistungen zu bieten.

Was das mit Assetto Corsa zu tun hat? Die Rennsimulation verzichtet ebenfalls auf viel Drumherum, punktet jedoch da, wo es wichtig ist: auf der Strecke. Als wir uns im April 2014 hinter das Steuer der Early-Ac-

cess-Version geklemmt haben, konnten wir nur in Einzelrennen gegen die KI antreten oder alleine an unseren Rundenzeiten feilen. Die Release-Fassung beinhaltet jetzt auch einen Online-Mehrspielermodus. Bevor wir uns aber in Duelle mit echten Spielern wagen, fangen wir im ebenfalls neuen Karrieremodus lieber klein an.

Fahranfänger in der Knutschkugel

Das erste Auto, in dem wir Platz nehmen, ist die winzige Knutschkugel Fiat 500 Esseesse. »Das ist ja wohl ein Scherz!«, denken wir, treten das Gaspedal durchs Bodenblech und sitzen Sekunden später mitten im Kiesbett. Puh, trotz Frontantrieb stellt uns selbst der Fiat vor eine Herausforderung. Nicht ohne

Grund bezeichnen die Entwickler ihr Werk als Fahrsimulator, nicht als Rennspiel. Die Tankfüllung, der Reifenzustand, die Streckenbeschaffenheit und zahllose weitere Parameter wirken sich realistisch auf das Fahrverhalten unseres Boliden aus. Mit neuem Respekt vor italienischen Kleinwagen begeben wir uns also erneut auf die Strecke, und siehe da: Dank umsichtiger Fahrweise kommen wir unfallfrei um die Strecke und fühlen uns gleich wieder wie Rennprofis.

Gefühlsechte Bodenwellen

Dass auch die typischen elektronischen Fahrhilfen, die Einsteigern optional das Leben erleichtern, ihren Teil zu unserem Erfolg beitragen, ignorieren wir geflissentlich. Wer



Was für ein Gefühl!

Johannes Rohe
Redakteur
johannes@gamestar.de

Meinen Aha-Moment mit Assetto Corsa erlebte ich früh in der ziemlich eintönigen Karriere. Ich hatte gerade zahlreiche Runden in einem BMW Z4 auf dem Nürburgring absolviert und fühlte mich mit Strecke und Fahrzeug recht vertraut, da durfte ich meinen Boliden tauschen – gegen einen Z4 GT3. Diese Beschleunigung! Dieser Grip! Ein Unterschied wie Tag und Nacht! Klar ist das nur logisch, doch dank der genialen Fahrphysik und der noch genialeren Force-Feedback-Effekte war dieser Unterschied für mich so spürbar wie in kaum einem Rennspiel zuvor. In diesem Moment hätte ich dem Spiel fast alles verziehen.

Nüchtern betrachtet hat die Rennsimulation allerdings einige Makel, die auch durch die tollen Mods der fleißigen Community nicht aufgewogen werden. Vor allem die fehlenden Witterungsbedingungen sind eine Enttäuschung. Kunos Simulazioni arbeitet jedoch weiterhin an ihrem Spiel, so dass sich daran noch vieles ändern kann.

die Helferlein voll aufdreht, kann sogar mit der Tastatur oder dem Gamepad steuern. Doch Assetto Corsa muss man einfach mit einem Lenkrad spielen, allein schon um die fantastischen Force-Feedback-Effekte zu spüren, die jede Bodenwelle der 14 laservermessenen Lizenzstrecken wie Nürburgring und Spa an uns weitergibt. Doch zurück zu unserer Karriere. Im ersten Wettbewerb sollen wir im Time-Attack-Modus Checkpoints in einem immer knapper werdenden Zeitlimit durchfahren. Wer lange genug durchhält, wird mit einer Bronze-, Silber- oder Goldmedaille belohnt. Nachdem wir uns so mit dem Kurs vertraut gemacht haben, starten wir in unser erstes Rennen. Um die nächste Rennserie freizuschalten, müssen wir in den fünf Wettbewerben drei Bronze-medailien holen. Die nächste Rennklasse führt uns mit BMW Z4 und BMW 1M an heckgetriebene Fahrzeuge heran. Danach wartet der KTM X-Bow R, der kein ABS be-

sitzt und so weiter. Die Lern- und Motivationskurve in der Karriere stimmt also. Wir reißen aber nur ein Einzelergebnis nach dem anderen ab. Ganze Rennsaisons oder gar eine Fahrerkarriere vermissen wir.

Nur unnützer Ballast?

Das ist der eingangs erwähnte »unnütze Ballast«, auf den Assetto Corsa verzichtet. Wetteffekte und Nachtrennen wären für eine echte Simulation aber Pflicht. Die Streckenvielfalt lässt ebenfalls sehr zu wünschen übrig, und die Fahrzeugauswahl ist überschaubar. Neue Strecken und Fahrzeuge sollen allerdings nach und nach in kostenlosen sowie kostenpflichtigen Erweiterungen eingebaut werden. Alle 43 bislang steuerbaren Boliden sind lizenziert und ihrem realen Vorbild extrem detailgetreu nachempfunden. Dass man so etwas Schönes nicht zerstören will, scheint verständlich, dennoch gehen ein paar Dellen und Kratzer kaum als vollwertiges Schadensmodell durch. Auf die Fahrphysik wirkt sich jeder Crash allerdings deutlich stärker aus. Abseits der Fahrzeugmodelle endet die Grafikpracht. Die Rundkurse wirken trist, die Zuschauer sind platt. Der Tiefpunkt ist ausgerechnet der Hill-Climb-Kurs Trento-Bondone. Dort rasen wir dicht an billigen Bitmap-Bäumen und klobigen Häusern vorbei, die sich für ihre Texturen schon in den Neunzigern geschämt hätten.

Onlinechaos

Der Multiplayer-Modus sorgt zurzeit für Frust. Neben Schwierigkeiten mit Lags und Verbindungsabbrüchen gibt es vor allem ein Problem: die Spieler selbst. Chaoten die Unfälle provozieren, sorgen dafür, dass viele Rennen schon kurz nach dem Start im Durcheinander enden. Eine Votekick-Option schafft hier kaum Abhilfe. Viele Profis ziehen sich deshalb auf passwortgeschützte Privatserver zurück. Darüber hinaus wird die Community durch Mods aufgespalten.

Mods, Mods, Mods

Assetto Corsa ist voll auf Modbarkeit ausgerichtet. Die Community modifiziert und erstellt fleißig Strecken, Fahrzeuge sowie Sounds und greift damit den Entwicklern

enorm unter die Arme. Ohne einen integrierten Downloader müssen wir jedes neue Auto, jede Strecke aber eigenhändig in Community-Foren suchen. Insbesondere im Onlinemodus, wo viele Server ganz bestimmte Mods erfordern, ist das ein Ärgernis. Ohne Fleiß also kein Preis. Dieses Motto gilt für Assetto Corsa im Ganzen. Es ist eine reinrassige Rennsimulation, die viel Einarbeitung erfordert, uns kaum an die Hand nimmt und dafür nur eins bietet: ein fantastisches Fahrgefühl. **JO**

| | | | | | |
|--------------------------------|--|-------|---------|-----|--------------|
| TERMIN | 19.12.2014 | PREIS | 45 Euro | USK | keine Angabe |
| Assetto Corsa Rennspiel | | | | | |
| Publisher | Kunos Simulazioni | | | | |
| Entwickler | Kunos Simulazioni | | | | |
| Sprache | Deutsch, Englisch, Französisch, zwei weitere | | | | |
| Ausstattung | – (Download) | | | | |
| Kopierschutz | Steam | | | | |

| | | |
|-----------------------|---|-------|
| GRAFIK | <ul style="list-style-type: none"> hübsche Fahrzeugmodelle originalgetreue Strecken detaillarme Umgebungen toll gestaltete Cockpits gute Performance platte Zuschauer | 7/10 |
| SOUND | <ul style="list-style-type: none"> kraftvolle Motorengeräusche charakteristische Sounds für jedes Fahrzeug keine Musik kein Boxenfunk | 8/10 |
| BALANCE | <ul style="list-style-type: none"> 3 Schwierigkeitsgrade Fahrhilfen fein justierbar Karriere führt gut an schnellere Autos heran schwankender Schwierigkeitsgrad in der Karriere kaum Erklärungen für Einsteiger | 8/10 |
| ATMOSPHÄRE | <ul style="list-style-type: none"> lizenzierte Fahrzeuge gutes Geschwindigkeitsgefühl schwach optisches Schadensmodell lizenzierte Strecken uninspirierte Karriere | 8/10 |
| BEDIENUNG | <ul style="list-style-type: none"> ordentlich spielbar mit Gamepad und Tastatur perfekte Lenkradunterstützung kein integrierter Mod-Download unübersichtliche Menüs | 8/10 |
| UMFANG | <ul style="list-style-type: none"> Fahrzeuge aus verschiedenen Rennklassen keine Turniere keine Regen- oder Nachtrennen tolle Mod-Unterstützung wenige Strecken Drift- und Drag-Rennen | 7/10 |
| STRECKENDESIGN | <ul style="list-style-type: none"> echte Rennstrecken laservermessene Kurse fast nur klassische Rundkurse | 8/10 |
| KI | <ul style="list-style-type: none"> fordernde Gegner zu passiv bei Überholmanövern fährt uns gerne mal ins Heck KI baut Unfälle | 7/10 |
| TUNING | <ul style="list-style-type: none"> kleinteiliges Fahrzeug-Set-up speicherbar kein Austausch von Fahrzeugteilen Einstellungen haben spürbare Auswirkungen Set-ups für spezifische Strecken | 9/10 |
| FAHRVERHALTEN | <ul style="list-style-type: none"> sehr glaubwürdige Simulation jeder Wagen fährt sich einzigartig fantastisches Force-Feedback | 10/10 |



Mod sei Dank! Die Community erstellt auch kuriose Fahrzeuge wie den dreirädrigen Reliant Robin.

Tolles Hard-core-Rennspiel für Puristen.

80

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT: 30 Stunden

MINIMUM C2 Quad 2.4GHz
Athlon X2 2.8 GHz, AMD HD 6550
2,0 GB RAM, 15 GB Festplatte

STANDARD C2 Quad 9650
AMD FX 6300, Geforce GTX 560
4,0 GB RAM, 30 GB Festplatte

OPTIMUM Core i5-3570K
AMD FX 8300, Geforce GTX 590
6,0 GB RAM, 30 GB Festplatte

ANSPRUCH: EINSTEIGER FORTGESCHRITTENE PROFIS