

Project Cars

Konzentration aufs Wesentliche

Project Cars will die beste Rennsimulation sein. Beim Test stellen wir fest: Fast geschafft, allerdings stört eine Knäckebrötchen-Eigenschaft. Von Tobias Veltin

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **Slightly Mad Studios**
Termin: **7.5.2015** Sprache: **Deutsch** USK: **ab 0 Jahren**
Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **60 Euro** DRM-frei: **nein (Steam)**



GameStar
Gold-Award

Auf DVD: Test-Video



Wir haben keine Ahnung! Eine Spontanumfrage in der Redaktion hat ergeben, dass niemand von uns je einen hochgezüchteten Supersportwagen über eine Rennstrecke gepreitscht, geschweige denn Erfahrungen mit Formel-Flitzern oder ähnlich motorisierten Raketen gemacht hat. Wie sich der Rausch der Geschwindigkeit »in echt« anfühlt, weiß also niemand von uns. Gut, dass es Spiele wie Project Cars von Slightly Mad Studios gibt, die versuchen, die Intensität und Dramatik eines Autorennens in virtueller Form zu pressen – so ganz ohne lästigen feuerfesten Anzug oder Helm, ohne die extreme Gefahr für Leib und Leben. Project Cars ist dabei eine Besonderheit: Denn anders als viele andere Rennspiele startete der Titel als Crowdfunding-Kampagne, unterstützt von etlichen motorsportbegeisterten Fans. Das Ziel der Entwicklung: ambiti-

oniert. Denn Project Cars soll die akkurateste Rennspielsimulation überhaupt sein. Wir sind durch die fertige Version geflitzt und fragen uns: Ziel erreicht?

Wie es uns gefällt

Im Hauptmenü gibt's schon mal keine neuen Maßstäbe, vielmehr gewohnte Genrekost. Wir können entweder eine neue Karriere starten, uns in Einzelrennen messen oder online gegen andere Fahrer antreten. Herzstück von Project Cars ist der umfangreiche Karrieremodus. Hier legen wir zunächst Name, Startnummer sowie (sehr cool) einen virtuellen Twitter-Namen fest und entscheiden uns dann, in welcher Motorsport-Klasse wir loslegen möchten. Project Cars bietet eine ganze Reihe von Rennserien: Wir können zum Beispiel ganz klassisch wie Michael Schumacher im Go-Kart starten, alternativ wagen wir uns schon zu Beginn an die Tourenwagen oder setzen uns in Formel-Fahrzeuge. Hier zeigt sich das

Spiel erfreulich flexibel, kein »Fahre die erste Zeit in lahmen Rennsammelrum, bis was Schnelleres kommt« oder »Besteh zehn Fahrschul-Lektionen, bevor es weiter geht«. Je nachdem, für welche Klasse wir uns entscheiden, flattern ein paar Teameinladungen in unser virtuelles Postfach und wir schließen uns einem Rennstall an. Danach wird's dann ernst, und im Rennkalender steht der erste Event an.

Knäckebrötchen ohne Champagner

Jede Klasse wird mit einem kleinen Video eingeführt, die große Schwäche des Karrieremodus ist aber trotzdem ab der ersten Minute unübersehbar: Die Inszenierung des Ganzen ist so trocken wie Knäckebrötchen mit Sandaufstrich, die starren Textmenüs versprühen den Charme einer Tabellenkalkulation. Wer Zwischensequenzen mit viel Brimborium und Sieges-Champagner erwartet, ist bei Project Cars definitiv an der falschen Adresse. Selbst bei einem Meisterschaftsgewinn gibt's nur einen rotierenden Pokal in diversen Close-ups zu sehen. Für die meisten dürfte das aber kein Beinbruch sein, denn stattdessen konzentriert sich das Geschehen voll und ganz auf das Wesentliche: die Rennen.

Die Rennveranstaltungen sind wie in der Realität in verschiedene Etappen aufge-



Die Nürburgring-Nordschleife gehört zu den lizenzierten Rennstrecken und ist schon auf mittleren Einstellungen eine große Herausforderung.



Die Boxenstopps sorgen für Atmosphäre, sind allerdings nicht komplett animiert.



Auf der Jagd nach dem besten Setup dürfte man etliche Stunden in diesem Menü zubringen.

teilt. Wir starten zum Beispiel mit einem freien Training, gehen dann ins Qualifying und fahren schließlich nach einem Sprintrennen in der Hauptveranstaltung um die Punkte. Praktisch: Wer nicht alles selbst fahren will, kann die Sitzung entweder simulieren lassen oder ganz überspringen. Schön, dass Project Cars aber auch auf Wunsch die komplette Simulationskette

rausholt. Beispielsweise können wir die Rennlänge anpassen (bis zu 50 Runden und mehr) und sogar eine exakte Boxenstrategie festlegen, bei der wir genau bestimmen, welche Änderungen am Fahrzeug (Reifen wechseln, nachtanken und anderes) vorgenommen werden sollen – in diesem Punkt ist der Slightly-Mad-Renner anderen Genrelolgen meilenweit voraus.

Womit? Wo? Bei welchem Wetter?

Der Fuhrpark von Project Cars ist zumindest zahlentechnisch weniger ergiebig. Insgesamt dürfen wir in knapp 80 Autos Platz nehmen, von denen die meisten lizenziert sind. Das sind im Vergleich zur Simulationskonkurrenz zwar weniger, dafür stimmen Abwechslung und Variantenreichtum. Denn vom Kart wird über Kleinwagen (Renault Clio) und offenen Leichtgewichtsflyttern (BAC Mono) bis hin zu Formel-Rennern (Formula Gulf 1000) und Supersportwagen (Gumpert Apollo) ein schöner Querschnitt durch den Motorsport geboten.

Bei den Strecken schöpft Project Cars dagegen aus dem Vollen. 31 Locations mit insgesamt 110 Streckenvariationen sorgen dafür, dass man in der Karriere nicht allzu oft auf demselben Kurs unterwegs ist. Berühmte Rennstrecken wie Silverstone, Laguna Seca und die Nürburgring Nordschleife wurden bis auf den letzten Curb originalgetreu nachgebaut und gehören ebenso zum Portfolio wie Fantasiekurse an der kalifornischen oder französischen Küste. Schick: Viele Kurse befahren wir auch zu unterschiedlichen Tageszeiten und Wetterbedingungen, sogar dynamische Verläufe sind hierbei möglich. Eine Strecke fährt sich bei Dunkelheit und Regen beispielsweise deutlich anders als am Tag bei strahlendem Sonnenschein – gerade im



Pech gehabt: Wenn wir von der Strecke abkommen oder betrügerischweise Abkürzungen nehmen, wird die aktuelle Rundenzeit nicht gewertet.



Diese Kameraperspektive gibt's nur bei offenen Rennwagen und bietet eine gute Mischung aus Geschwindigkeit und Übersicht.

Einzelrennen-Modus lässt sich damit herrlich herumexperimentieren.

Im Mechaniker-Paradies

Jedes Fahrzeug in Project Cars können wir ganz nach unseren Wünschen konfigurieren, Upgradeteile wie zusätzliche Spoiler dürfen wir dagegen nicht anschrauben. Vor einem Rennen bestimmen wir zum Beispiel den Reifendruck und selbst mit feinsten Details wie dem Spurlauf, der Übersetzung des Getriebes in einzelnen Gängen oder der Bremsbalance dürfen wir nach Belieben herumhantieren und bei Bedarf als eigenes Setup abspeichern. Die Einstellungsmenüs wirken ziemlich nüchtern, für alle mit einer ganzen Tankstelle im Blut sind sie aber genau das Richtige, denn Profis kitzeln hier noch ein paar Hundertstel aus dem Fahrzeug heraus. Für alle anderen dürfte dieser Bereich ein

Buch mit sieben Siegeln sein, verzagen müssen Anfänger auch dank praktischer Automatikereinstellungen aber trotzdem nicht.

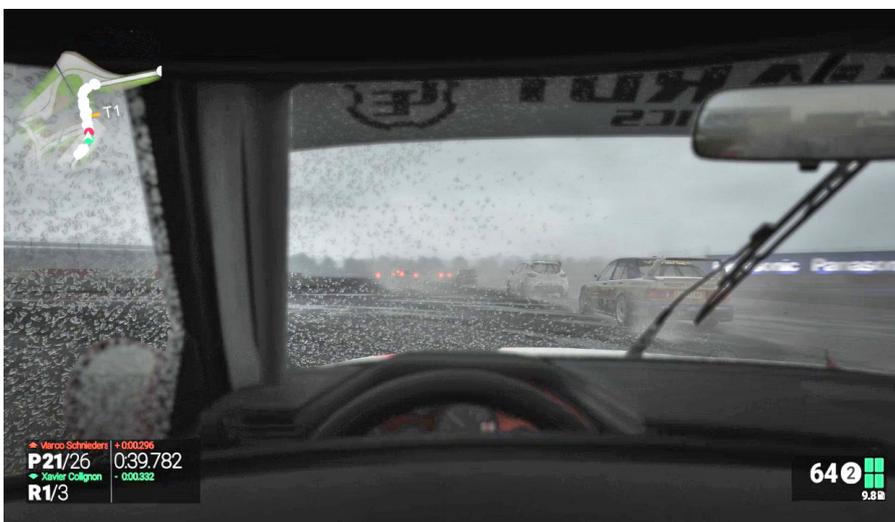
Denn wie für Rennsimulationen üblich stehen etliche Fahrhilfen wie Traktionskontrolle oder eine einblendbare Ideallinie zur Wahl, auf Wunsch können wir uns sogar die Kurven wie in einem Rallyespiel anzeigen lassen – allerdings ohne den entsprechenden Beifahrer-Kommentar. Kleiner Wermutstropfen: Sollten wir uns in der Karriere vor einem Rennen entscheiden, die Fahrhilfen anzupassen, müssen wir zuerst umständlich ins Hauptmenü zurück. Auf eine im Genre liebgewonnene Hilfe verzichtet Project Cars zudem vollständig, denn eine Rückspulfunktion sucht man vergebens. Das unterstreicht einerseits zwar den Realismusanspruch, kann insbesondere bei langen Rennen aber auch ziemlich frustrierend

sein. Denn wenn man nach 40 Runden in der letzten Kurve die Kontrolle verliert und mit Getöse in die Bande knallt, tuckert man entweder abgeschlagen ins Ziel oder startet das Rennen direkt neu.

Gefühlsecht und intensiv

Das Fahrgefühl von Project Cars lässt unserer Einschätzung nach kaum Wünsche offen. Egal ob wendiges Go-Kart, pfeilschneller Formel-Bolide oder Supersportwagen: Die Unterschiede der acht Fahrzeugklassen und Vehikel sind teils gravierend und sehr gut fühlbar. Traktion der Reifen, Lastwechsel oder die Verzögerung beim Bremsen – alles wirkt nachvollziehbar, gibt uns insbesondere in der Cockpit-Perspektive das Gefühl, mittendrin zu sein.

Besonders angetan sind wir von der simulierten Masse und Trägheit der Fahrzeuge. In Kurven drängen schwerere Boliden deutlich mehr nach außen, aerodynamischere Chassis dagegen lassen sich auch in höheren Geschwindigkeiten selbst mit Vollgas durch die Kurven lenken. Jedes Gefährt lenkt sich anders, diese Variation sorgt nicht nur für Abwechslung, sondern auch für eine angenehme Lernkurve. Denn nach zwei Saisons in einem Kart kann es ein regelrechter Schock sein, in einen Tourenwagen umzusteigen. Wenn man den dann aber nach ein paar Trainingsrunden immer besser beherrscht, ist das ein unglaublich befriedigendes Gefühl. Das Kollisionsverhalten kommt uns dagegen etwas unausgegoren vor, insbesondere bei den Kartrennen reagieren die kleinen Flitzer viel zu sensibel auf gegnerische Rempler. Für den vollen Project-Cars-Genuss empfehlen wir übrigens dringend ein Lenkrad, für das spielintern etliche Einstellungsmöglichkeiten zur Verfügung stehen. Mit dem Controller haben wir die Renn-



Bei starkem Regen oder Sturm sieht man trotz Scheibenwischern teilweise so wenig, dass man sich an den Bremslichtern der Vorderleute orientieren muss.



Regler-Overkill!

Tobias Veltin
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Pauschal zu sagen, dass Project Cars die Krone der Rennspielsimulation ist, halte ich für gewagt. Aber der Titel von Slightly Mad macht zumindest sehr viel richtig. Insbesondere die etlichen Einstellungsmöglichkeiten sind beeindruckend, ich kann mein Fahrzeug so penibel abstimmen, dass mich das in vielen Situationen schlichtweg überfordert. Die Entwickler haben sich auf die Quintessenz des Fahrens konzentriert, dementsprechend nüchtern sind aber auch Präsentation und Aufmachung.

Auf mich wirkt Project Cars ohnehin mehr wie ein Rennspiel-Baukasten für Enthusiasten, denn nur wer sich eingehend mit den Feineinstellungen seines Autos beschäftigt, hat wirklich großen Spaß mit dem Titel. Dementsprechend sollten Rennspiel-Neulinge lieber zu leichterer Kost greifen. Dank seiner vielen Möglichkeiten und des großen Umfangs fährt Project Cars definitiv in der Rennspiel-Spitzengruppe mit.

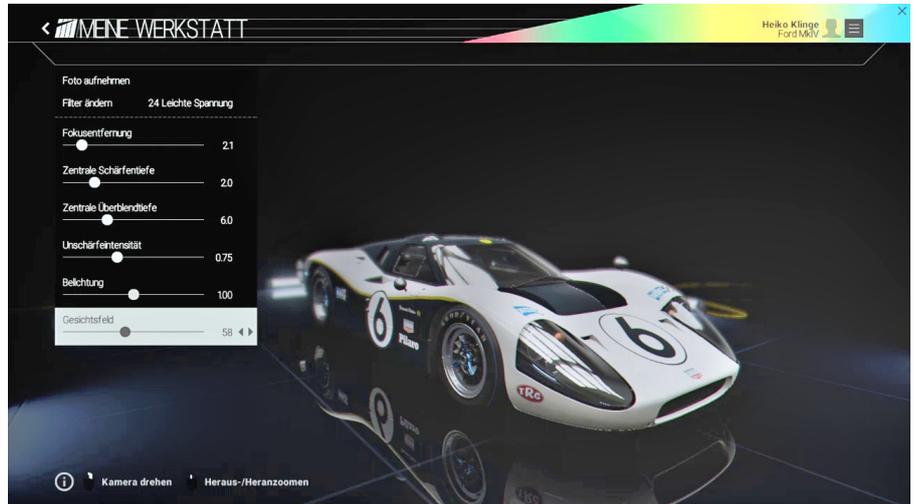
hobel zwar auch gut unter Kontrolle, per Lenkrad und Pedale gelingen Kurvenfahrten oder Überholmanöver aber deutlich präziser.

Bei der KI menschelt es

Doch nicht nur der »Wie in echt«-Faktor stimmt, auch die intensive Atmosphäre in den Rennen wird prima eingefangen. Das liegt insbesondere an der hervorragenden Gegner-KI, denn die anderen Fahrer verhalten sich nicht wie tumbe Ideallinienroboter, sondern zeigen in vielen Situationen fast schon menschliche Züge. Sie hängen sich zum Beispiel clever in unseren Windschatten, versuchen in Kurveninnenseiten an uns vorbei zu ziehen und schrecken hier und da auch vor leichten Remplern nicht zurück. Besonders positiv: Die Computergegner machen selbst Fehler, bremsen Kurven manchmal falsch an oder werden ins Kiesbett neben der Strecke getragten, sodass



Die Gegner-KI macht eine gute Figur und stellt uns immer wieder vor echte Probleme. Manche Fahrer schrecken auch vor Remplern nicht zurück und wirken dadurch verblüffend menschlich.



Der Fotomodus in Project Cars bietet weniger Optionen als vergleichbare Spiele.

wir Plätze gut machen können. Die Gegnerstärke lässt sich vor jedem Rennevent anpassen, ab einer Einstellung von »50« und drüber wird es merklich knackig.

Wer Rennspiele übrigens bevorzugt aus Außenperspektiven spielt, wird mit Project Cars nicht glücklich – aber macht das bei Rennsimulationen überhaupt irgendjemand? Neben einer einzigen Kameraeinstellung außerhalb des Wagens gibt es eine gelungene Auswahl von Innenperspektiven, unter anderem Motorhaube, Cockpit oder sogar Helm. Bei letzterer lässt sich zwar der Grad der Bewegungsintensität einstellen, ganz an die intensive Helmkamera aus Need for Speed: Shift kommt sie aber nicht heran.

Auch optisch eine Simulation

Technisch gehört Project Cars eindeutig zur Rennspiel-Speerspitze. Besonders schön herausgeputzt haben sich die Fahrzeugmodelle, an denen viele Details erkennbar sind, in der Innenansicht lassen sich zudem Feinheiten wie funktionierende Tachoanzeigen oder Scheibenwischer bewundern. Toll ist auch die konstant flüssige Bildrate, selbst bei einem großen Fahrerfeld. Auch die Lichteffekte machen eine Menge her und geben den Strecken je nach Sonnenstand einen ganz eigenen Charme, während die Wetter-

effekte zwar deutliche Auswirkungen auf das Fahrverhalten haben, aber optisch etwas hinter anderen Titeln zurückbleiben.

Von der Streckengrafik sind wir dagegen ernüchert, denn die ist selbst bei den Stadt- und Überlandkursen steril und wirkt leblos – aber gut, es ist eben eine Rennsimulation. Klasse dafür: Beim Sound gibt es bis auf ein paar Ausnahmen tolle Motorengeräusche und Details wie Turbopfeifen zu hören und bei einigen Rennen sorgt Boxenfunk für Atmosphäre. Auch dadurch haben wir jetzt etwas mehr Ahnung, wie sich so ein Auto »rennen« in echt anfühlen könnte. **TV**

PROJECT CARS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Q8400 / AMD Phenom II X4 940
Geforce GTX 260 / Radeon HD 5770
4 GB RAM, 25 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 3700 / AMD FX-8350
Geforce GT 600 / Radeon HD 7000
8 GB RAM, 25 GB Festplatte

PRÄSENTATION



detaillierte Fahrzeugmodelle stimmungsvolle Lichteffekte
satte Motorengeräusche flüssige Bildrate mit 60 Bildern in der Sekunde sterile Streckenoptik

SPIELDESIGN



sehr gute Physiksimulation Abwechslung durch verschiedenen Fahrzeugklassen etliche anpassbare Parameter tolle Streckenauswahl teils merkwürdiges Kollisionsverhalten

BALANCE



hervorragende, anpassbare KI-Fahrer viele Fahrhilfen für Anfänger
nahezu komplett modifizierbares Rennerlebnis motivierende Lernkurve keine Rückspulfunktion

ATMOSPHÄRE/STORY



spannende Rennen gutes Middrindrin-Gefühl dank toller Cockpit- und Helmperspektiven Boxenstopps, Boxenfunk etc.
lahme Inszenierung trockene Menüwüsten

UMFANG



110 Strecken an 31 Orten abwechslungsreiche und vielfältige Fahrzeugauswahl Einzelrennen- und Online-Modi Community-Events keine Splitscreen-Rennen

FAZIT

Trocken wie Knäckebrot, aber in den Kerndisziplinen auf der Überholspur. Project Cars spricht vor allem Hardcore-Rennspielern an.

