

Project Cars 2

MEISTER VIELER KLASSEN



Genre: **Rennspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **Slightly Mad Studios** Termin: **22.9.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ohne Altersbeschränkung** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Vom Kart-Racing über Rallycross bis Formelsport – Project Cars 2 brilliert durch Vielfalt. Doch es gibt auch Kratzer im Lack.

Von Johannes Rohe

Während Sebastian Vettel und Lewis Hamilton endlich mal wieder für Spannung in der Formel-1-Meisterschaft sorgen, kommt es im virtuellen Motorsport ebenfalls zum Kopf-an-Kopf-Rennen. In der Startaufstellung stehen Project Cars 2, der Nachfolger des ambitionierten Crowdfunding-Erfolgs von 2015 und der Konsolen-Veteran, Forza Motorsport, der im siebten Anlauf endlich auch auf dem Rechner seine Runden dreht. Ausschließlich auf der PS4 kämpft auch noch Gran Turismo

Sport um die Gunst der Racing-Fans, Forza tritt hier wiederum gar nicht erst an. Mit einem Release am 22. September geht Project Cars 2 als Erster ins Rennen und sichert sich einen Vorsprung von rund zwei Wochen. Reicht dieser Vorteil, um den Sieg ungefährdet nach Hause zu fahren oder kommt Project Cars 2 von der Ideallinie ab?

9, 60, 180

Schon im Menü wird schnell klar, Project Cars 2 ist ein echter Umfangsbrocken und zwar in allen Belangen. Hinter den aufgeräumten Kacheln verbergen sich zahllose Optionen, Einstellungsmöglichkeiten und Rennvarianten. Wer nur einen Racing-Quickie sucht, fährt schnelle drei Runden auf ei-

ner Strecke seiner Wahl, ausdauernde Naturen versuchen sich an einem echten 24-Stunden-Rennen, natürlich mitsamt Training und Qualifying.

Die reine Zahl von 180 teils lizenzierten, teils fiktiven Fahrzeugen verblasst zwar angesichts der über 700 Karossen, die Forza 7 in seine Garage stopft, doch deckt PC 2 damit ganze neun Motorsport-Disziplinen ab. Vom Kart-Racing über Straßenrennen, die Indie-Car-Serie, Rallycross, GT-Racing bis zu Formel-Sport und Langstrecken-Rennen wie den 24 Stunden von Le Mans finden wir hier fast jede erdenkliche Rennsport-Variante, die auf zumindest halbwegs befestigten Straßen zu Hause sind. Praktisch sind die schnellen Voreinstellungen, die das Regel-



Mit Unschärfe-Effekten und zahllosen Einstellungen zaubert der Foto-Modus grandiose Bilder.



Im Morgengrauen an der Côte d'Azur entlangheizen – auch das geht in Project Cars 2. Arcade-Fans bleiben aber lieber bei Forza Horizon 3.

werk, Fahrzeuge und Strecken automatisch an die Disziplin unserer Wahl anpassen.

Die passenden Strecken für jeden Renntyp dürfen ebenfalls nicht fehlen. Unter den 60 Rennpisten sind lizenzierte Motodrome rund um den Globus (Hockenheim, Silverstone, Laguna Seca und viele mehr), Nascar-Rundstrecken, Rallycross-Arenen und Punkt-zu-Punkt Straßenkurse. Über 130 Varianten bringen noch mehr Abwechslung. So fahren wir über die Grand-Prix-Strecke des Nürburgrings genauso wie über die legendäre Nordschleife. Hier hat Forza 7 mit 32 Strecken zumindest quantitativ deutlich das Nachsehen, Gran Turismo bietet sogar nur 17 Schauplätze. Richtige Rallye-Strecken gibt es in Project Cars 2 nicht, aber ein Kuriosum: Auf einem zugefrorenen Eissee dürfen wir unsere Fahrkünste abseits von festem Asphalt beweisen. Off-road-Puristen greifen dennoch lieber zu Dirt 4.

Auch online umfangreich

Neben den Offline-Modi bietet Project Cars 2 auch die Möglichkeit, sich online mit Freunden oder Fremden zu messen. Genau wie im Einzelspielermodus sind die Einstellungsmöglichkeiten der Online-Rennen extrem vielfältig. Admin-Funktionen und eine (optionale) Fairness-Bewertung sollen für faire Rennen sorgen. Mangels Mitspielern konnten wir die Online-Rennen zum Testzeitpunkt vor dem Release jedoch nicht ausgiebig testen. Sollten Probleme auftauchen, werden wir euch darüber informieren.

Warme Schlappen packen besser

Doch was bringen 1.000 PS, wenn unser Kübel nur geradeaus fahren kann? Oder anders gesagt: Große Zahlen allein machen noch kein gutes Rennspiel, auf der Strecke muss es passen. Zum Glück passt hier bei Project Cars 2 ebenfalls fast alles.

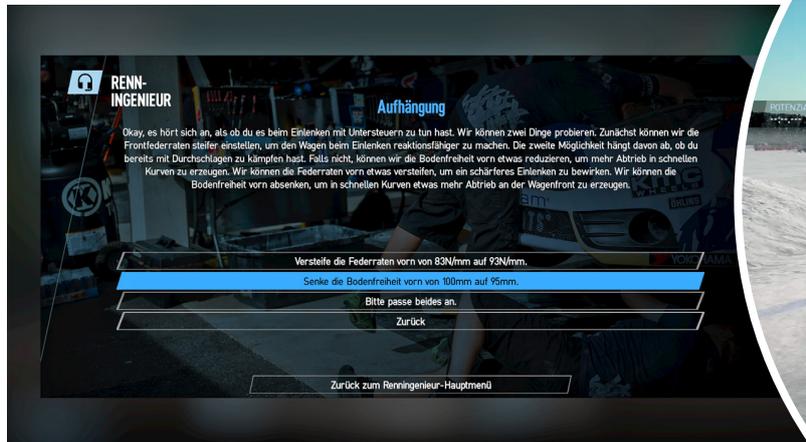
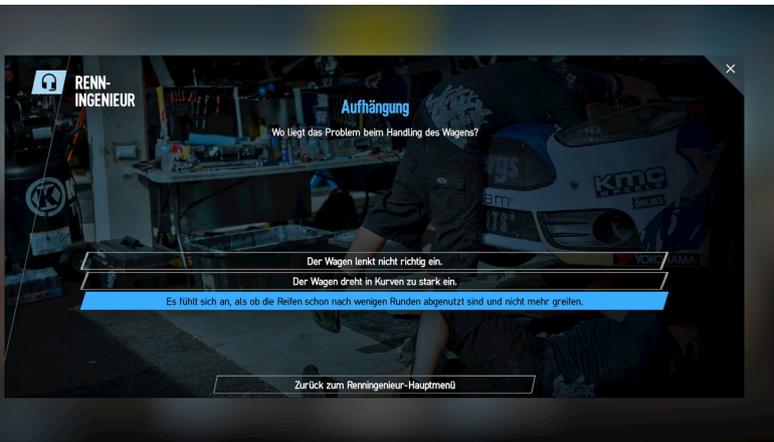
Die Fahrphysik war schon im ersten Teil überzeugend, wurde aber noch mal merklich verfeinert. Besonders der Reifenzustand,

die Temperatur unserer Schlappen und der Füllstand des Tanks machen sich noch stärker bemerkbar. In der Aufwärmrunde nach dem Verlassen der Box schlittern wir wie eine betrunkene Kuh über die Fahrbahn. Ha-

Ist der nicht schön? Der Aston Martin von 1959 fährt sich aber wie eine schwangere Kuh.



Dank detailliertem Schadensmodell hat es uns ordentlich zerlegt. Ohne Rückspulfunktion ist das Rennen gelaufen.



Der Renningenieur hilft beim Wagen-Setup: Wir schildern das Problem und der Experte schlägt uns Lösungen vor. Genial!

ben wir dann aber etwas Temperatur in den Gummis, kleben wir selbst in schnellen Kurven förmlich auf dem Asphalt und machen der Konkurrenz die Hölle heiß.

Die Fähigkeit der KI-Gegner lässt sich mit den Reglern Aggressivität und Können stufenlos feinjustieren. Die Privatere der Forza-Reihe sind zwar weiterhin unerreicht, dennoch stellen sich die Computergegner in Project Cars 2 mehr als ordentlich an. Sie fahren angriffslustig, machen aber auch nachvollziehbare Fehler. Nur beim Indie-Car-Racing kam es bei uns während des Warmfahrens zu dämlichen Unfällen. Das muss gepatcht werden.

Die Boliden fahren sich alle glaubwürdig und unterschiedlich. Gerade Gewichtsunterschiede und das Verhalten bei Lastwechseln sorgen für unliebsame Überraschungen, wenn wir beispielsweise aus dem modernen Supersportler McLaren 720S in einen Oldtimer wie den 1952er Mercedes 300SL umsteigen. Der antike Sportwagen fühlt sich an wie eine Babyschaukel.

Da heißt es Daumen drücken, dass es wenigsten trocken bleibt. Dank bis zu vier dynamischer Wetterwechsel pro Rennen ist das aber keinesfalls garantiert. Nebel, Regen und sogar Schnee werden in verschie-

denen Intensitäten simuliert. Ach ja, und einen Tag-Nacht-Wechsel gibt es ebenfalls. Ganz harte Hunde können sich also in finsterner Nacht und während eines Blizzards auf die Strecke wagen. Viel Spaß!

Diesmal mit Gefühl

Damit das Fahren im Grenzbereich trotzdem Spaß macht, lassen sich zahlreiche Fahrhilfen einzeln ab- oder zuschalten. Lasst euch nicht täuschen, PC 2 bleibt immer eine Simulation. Wer Arcade-Racing sucht, sollte lieber zu Forza Horizon 3 greifen, doch dank verfeinerter Kontrollen beherrscht man die Boliden auch mit dem Gamepad sehr gut.

Das Lenkrad ist wie üblich die beste Wahl. Nachdem das erste Project Cars in Punkto Force-Feedback noch vom Konkurrenten Assetto Corsa in die Tasche gesteckt wurde, spürt man diesmal wirklich jede Feinheit der Strecke in den Fingern. Vorbildlich sind die drei verschiedenen Voreinstellungen für die Rütteleffekte, auf dem PC können wir jeden Wert aber auch selbst festlegen.

Eine wirklich geniale Idee, die wir ab jetzt in jedem Rennspiel sehen wollen, ist der Renningenieur. Stellen wir fest, dass unser Bolide schlecht eingestellt ist, etwa wenn wir auf der langen Geraden an den Drehzahl-

begrenzer stoßen, können wir mit dem Mechaniker über das Problem reden. Basierend auf unserem Feedback nimmt das Spiel dann vollautomatisch Änderungen am Wagen-Setup vor. Das erleichtert Einsteigern das Finden der perfekten Einstellung enorm.

Nicht so ideal, die Linie

Kritisch ist dagegen die optionale Ideallinie, die in unserer Testversion nur unzuverlässig funktioniert. Sie wird ohnehin nur in Kurven angezeigt, auf manchen Streckenteilen fehlt sie aber plötzlich völlig. Namco Bandai hat uns versprochen, dass dieser Fehler bis zum Release behoben wird. Das muss auch sein, denn wenn wir uns momentan auf die Hilfsanzeige verlassen, führt das fast unweiger-



»Jack of all Trades, Master of None«, lautet ein englisches Sprichwort. Gemeint ist ein Tausendsassa, der alles kann, aber nichts richtig gut. Genau das hätte Project Cars 2 mit seinen neun Rennklassen passieren können – doch das Gegenteil ist der Fall. Alle Disziplinen funktionieren super, die Boliden legen ein realistisches Fahrverhalten an den Tag und steuern sich dabei teils komplett unterschiedlich. Nun gut, Hardcore-Fans einzelner Rennserien werden vermutlich mit anderen Spielen glücklicher: Wer nur Rallycross will, greift lieber zu Dirt 4 und die originale Formel-1-Lizenz hat eben nur F1 2017, doch für den Rennsportfan im Allgemeinen bietet Project Cars 2 ein großartiges Gesamtpaket.

Leider erstreckt sich dieses Lob nicht auf die Kampagne, die erneut nur rudimentär daherkommt. Warum sich Slightly Mad in diesem Bereich nicht mehr ins Zeug legt, kann ich echt nicht verstehen. Wenn man mit Project Cars wirklich den Massenmarkt erobern will, führt daran nämlich kein Weg vorbei. Ohne eine passende Inszenierung bleibt Project Cars 2 ein Rennspiel nur für Simulations-Enthusiasten. Die werden dafür aber nicht enttäuscht.



Gischt und Raucheffekte können grafisch nicht überzeugen.

Auf einem Eissee in Schweden testen Autohersteller ihre Flitzer – und wir unsere Fahrkünste.



Nachrennen sind knifflig, da macht auch die KI mal Fehler.

lich zum Crash und damit praktisch zum Ende unseres Rennens – anders als in den Forza-Spielen fehlt nämlich eine Rückspulfunktion. Simulationsfans werden an dieser Stelle aufschreien, weil wir das Fehlen dieses Features kritisieren, echte Rennfahrer können die Zeit schließlich auch nicht zurückdrehen. Echte Rennfahrer werden aber auch nicht plötzlich von ihrem Partner überrascht, von Freunden in Skype angerufen oder sonstwie in ihrer Konzentration gestört. Es gibt unzählige Gründe, die zu einem Fahrfehler führen können. Wenn man deshalb ein langes Rennen in der letzten Runde verliert, ist das mehr als ärgerlich. Wir sind der Meinung, so eine Option sollte zum Standard im Genre gehören. Wem das zu unrealistisch ist, der muss sie ja nicht nutzen.

Schonwieder Knäckebrot

Volle Wahlfreiheit herrscht dafür in der Karriere von Project Cars 2. Wir können nahezu frei entscheiden, in welcher Rennklasse unser selbst erstellter Michael Schumacher seinen Triumphzug beginnt. Fangen wir ganz unten beim Kart-Racing an oder legen wir gleich in der Formel A los? Lediglich die Wettbewerbe der höchsten zwei Leistungsklassen sind zunächst gesperrt. Außerdem

lassen sich besondere Herausforderungen freischalten. Doch das reicht nicht aus, um wirklich zu motivieren. Klar ist es nett, sich mit seinem Fahrer langsam hochzuarbeiten, doch abseits der Rennen gibt es nichts zu tun und noch weniger zu sehen. Wir managen keinen Rennstall, interagieren nicht mit unseren Teamkollegen oder gar der Presse und verwalten keine Sponsoren. Statt animierter Zwischensequenzen oder Siegerehrungen warten selbst beim Gewinn einer Meisterschaft nur ein Mini-Videoschnipsel und dröge »Herzlichen Glückwunsch«-Nachrichten auf uns. »Trocken wie Knäckebrot mit Sandaufstrich«, kritisierte Kollege Tobi die Kampagne des Vorgängers und ärgerlicherweise gibt es diesbezüglich kaum Fortschritte. Eine verschenkte Chance!

Die Grafik leidet unter einer ähnlichen Stagnation. Während die Fahrzeugmodelle nach wie vor klasse aussehen und teils kaum vom Original zu unterscheiden sind, wirken die Strecken teilweise extrem steril und bieder. Das ist bei Grand-Prix-Pisten zu verschmerzen, auf Stadtkursen fallen matschige Texturen und sogar Pop-Ups aber unangenehm ins Auge. Die Effekte schwanken zwischen sehenswert (Spiegelungen, Wetterübergänge) und Murks (Spritzwasser, geris-

sene Scheiben). Im Foto-Modus entstehen dennoch Bilder, die auch als Desktop-Hintergründe taugen.

Project Cars 2 spielt man also weder, weil es so gut aussieht, noch weil es sonderlich motiviert. Was hier begeistert, ist das intensive Erlebnis auf der Strecke – das Rennfahren. Unsere Herausforderungen müssen wir uns größtenteils selbst basteln – haben dazu aber auch alle Möglichkeiten. Ob das am Ende reicht, um Forza Motorsport 7 zu schlagen, das gerade in Sachen Inszenierung und Spielerbindung ordentlich auftrumpfen dürfte, kann erst unser Test des Konkurrenten abschließend klären. ★

PROJECT CARS 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

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

EMPFOHLEN

Core i7-6700K / AMD R7 1800X
Geforce GTX 1080 / Radeon Fury X
16 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ☑ detaillierte Fahrzeugmodelle
- ☑ hübsche Wetterübergänge
- ☑ brachialer Motorensound
- ☑ gutes Schadenmodell
- ☐ sterile Strecken

SPIELDESIGN



- ☑ hervorragende Physiksimulation
- ☑ feinfühliges Force-Feedback
- ☑ Reifenzustand und Tankfüllung wirken sich spürbar aus
- ☑ jedes Fahrzeug fährt sich anders
- ☑ originalgetreue Strecken

BALANCE



- ☑ Können und Aggressivität der KI-Gegner einstellbar
- ☑ Renningenieur hilft beim Setup
- ☑ modifizierbares Erlebnis
- ☑ praktische Voreinstellungen
- ☐ keine Fahrschule, fehlende Rückspulfunktion

ATMOSPHÄRE / STORY



- ☑ komplette Rennwochenenden
- ☑ Boxenfunk und Boxenstopps
- ☑ spannende Rennen
- ☑ Tag-Nacht-Wechsel und Wetterübergänge
- ☐ sehr spröde Karriere

UMFANG



- ☑ neun Motorsport-Disziplinen
- ☑ 60 Strecken, über 130 Varianten
- ☑ 180 teils lizenzierte Fahrzeuge
- ☑ Online-Rennen und -Herausforderungen
- ☑ Multi-Monitor und VR-Unterstützung

FAZIT

Neun auf einen Streich: Project Cars 2 macht Simulationsfans fast aller Motorsport-Klassen glücklich. Allein die spröde Karriere stört.



Auch Kartfahren ist möglich. Die kleinen Boliden regieren aber verflüxt sensibel.