



GAMECHECK

RACE PRO

Entwickler: SimBin
Publisher: Atari
Titel: Race Pro
Plattform: Xbox 360 (exklusiv)

Das Warten hat ein Ende – nach Monaten der Spekulationen um die inhaltliche Qualität und nach diversen Verschiebungen des Release-termins – steht nun das erste Konsolenspiel des schwedischen Entwicklerteams SimBin in den Händlerregalen.

Der Name SimBin steht bereits seit einigen Jahren für perfekte Rennsimulationen und hat mit Titeln wie GTR, GTR2 und Race07 jede Menge Awards und Top-Wertungen für besonderen Realismus und Multiplayer-Spaß auf dem PC eingefahren. Die logische Konsequenz des Entwicklers, auch in den Konsolenmarkt einzusteigen, um sich einem neuen und ebenso kaufkräftigen Publikum zu öffnen, wurde besonders bei den Nutzern der Microsoft-Konsole mit viel Jubel aber gleichermaßen mit hoher Skepsis betrachtet. Auch wenn die Umsetzung eines PC-Spieles auf die Xbox360 für Entwickler leichter zu bewerkstelligen ist wie beispielsweise auf die konkurrierende Sony PS3, so ist die Vorgehensweise für SimBin völliges Neuland. Extra für die Rennsimulation RacePro wurde eine gänzlich neue Grafik- und Physikengine entwickelt, was sicher auch der richtige Weg war, in Anbetracht der auf dem PC bereits sehr veralteten Präsentation.

Exklusiv auf der Xbox können sich nun die „Rennsim-Konsoleros“ auf 13 offiziellen Rennstrecken – angefangen beim Motopark Oschersleben bis hin zu traditionsreichen Kursen wie Monza oder dem französischen Pau –, um die begehrten Podiumsplätze fahrerisch auseinander setzen. Geboten wird neben der guten Streckenauswahl ein lizenziertes Fahrerfeld und Fahrzeugaufgebot, welches es bis dato auf noch keiner Konsole zu sehen gab. Von der Mini-Challenge, über die komplette FIA-WTCC-Tourenwagenserie bis hin zu den exotischeren GT-Club-, GT-Sport- und GT-Pro Rennserien bietet das Spiel einen sehr guten Umfang. Selbst in Monoposti wie der F3000 und der Formel BMW kann hier nach Herzenslust zwischen verschiedenen Rennserien und deren Anforderungen gewechselt werden und somit jedem Spieler ein hohes Maß an Abwechslung geboten werden.

Für Profi-Gamer gemacht und dennoch einsteiger-freundlich für den Gelegenheitsspieler, der nicht unbedingt zu hohe Anforderungen an sein fahrerisches Können gestellt wissen will, soll Race Pro eine breite Schicht an Käufern gewinnen – getreu dem Motto: So real wie möglich und so hart wie nötig. In mehreren Stufen kann der Realismusgrad und durch das Anpassen der Fahrhilfen und der gegnerischen KI (künstlich programmierte Intelligenz) angepasst werden. Ob nun die klassische Bremshilfe durch ABS, eine Lenk- oder Schleuderkorrektur, zuschaltbare Fahrlinie oder das automatische Schalten – hier kann an allen relevanten Parametern gedreht werden und somit die Benutzerfreundlichkeit

vom Einsteiger hin zum Profi abgedeckt werden.

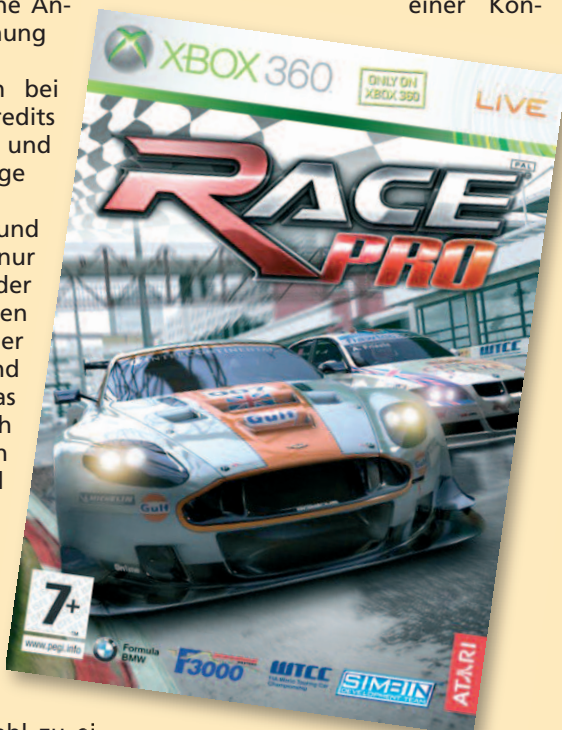
Die Wagen lassen sich in allen nur erdenklichen Details den jeweiligen Streckenbedingungen anpassen und optimieren. Diese Einstellungen sind aber ganz klar auf Pofis ausgerichtet und haben, Vorkenntnisse vorausgesetzt, auch die entsprechende Auswirkung auf das Fahrverhalten des virtuellen Rennbolids. Für diejenigen, die nicht so tief in die Fahrzeugmaterie einsteigen möchten, hält das Programm aber durchaus brauchbare Setups für den jeweils gewählten Wagen bereit.

Um sich mit dem Spiel sowie allen Strecken und Fahrzeugen vertraut zu machen, muss der Spieler den Karrieremodus durchspielen. Dieser ist eine An-einanderreihung kurzweiliger Sprintrennen bei denen er Credits verdienen und Fahrerverträge annehmen kann. So – und leider auch nur so – kommt der Spieler in den Genuss aller Vehicles und Kurse – was nicht wirklich gut gefallen hat, zumal die Pro-Gamer sichtlich von derartigen Arcade-Vorgaben des Spiels genervt sind.

Die freie Wahl zu einer Karriere wäre sicherlich die bessere Lösung, zumal der Muss-Effekt durch Spiele wie Racedriver Grid zurgenüge abgedeckt sind. Nach einigen Stunden ist aber auch diese Hürde genommen, und es stehen alle Fahrzeuge und Strecken zur freien Wahl. Ob nun ein schnelles Rennen, das Zeitfahren gegen den eigenen Ghost oder eine komplette FIA WTCC-Meisterschaft – für Abwechslung ist reichlich gesorgt.

Doch wie sieht es auf der Strecke aus? Alle Kurse und auch die verschiedenen Wagen wurden ihren realen Vorbildern hervorragend nachgezeichnet und sehen insgesamt gut aus. Das von der Fachpresse kritisierte, fehlende „Drumherum“ ist für Racer eher zweitrangig und hat keine wertungsrelevante Auswirkung. Leider plagt sich der spielerische Ablauf mit einigen technischen Mängeln wie dem starken Tearing, nervigen Rucklern und teils „aufploppenden“ Fahrzeugen. Besonders die nur 30 Bilder pro Sekunde sind in Sachen Genauigkeit gerade für eine Simulation deutlich schlechter als bei der Konkurrenz. Selbst das in die Jahre gekommene Forza2 läuft hier geschmeidiger über die HD-Mattscheibe. Insgesamt ist das Geschwindigkeitsgefühl aber in Ordnung und auch das nervige Tearing hat dem eigentlichen Spielspaß nichts genommen. Der sicherlich wichtigste Aspekt einer Rennsimulation ist das Fahrverhalten und dessen physikalisch korrekte Umsetzung. Hierbei haben die Entwickler ganze Arbeit geleistet. Alle Fahrzeuge steuern sich sehr unterschiedlich und fühlen

sich auch in Grenzbereichen sehr gut an. Leider gilt dies nicht für alle Fahrzeugklassen – denn besonders die für Fans sehr wichtige WTCC ist im Vergleich zur Fahrphysik der GT-Klasse viel zu leicht und auch arcadig geraten – sehr schade. Kämpfe ich mit einer DodgeViper der GT-Pro-Klasse noch hart mit dem idealen Bremspunkt und besonders auch mit dem Rausbeschleunigen aus engen Kurven, ohne das dabei das Heck des Wagens freundlich grüßt, so kann man mit einem BMW der WTCC geradezu in „Racedriver-Grid-Manier“ um die Kurven hetzen. Dennoch ist die Fahrphysik auf alle Klassen bezogen sicherlich die große Stärke des Spiels und hat bei der Simulation echter Rennsportserien auf einer Kon-



sole ein Alleinstellungsmerkmal. Der Sound des Spiels gibt sich keine Blöße – ganz im Gegenteil. Real aufgezeichnete Fahrzeuggeräusche, das Pfeifen des Getriebes, das Heulen des Motors beim Gangwechsel und das verpuffende Restbenzin in der Abgasanlage kommen erfreulich brutal und intensiv über die Soundanlage. Lediglich die genaue Ortung eines Kontrahenten durch die Surround-Abmischung ist nicht wirklich gelungen.

Leider ist die künstliche Intelligenz eher schlecht als recht. Zu oft wurden wir besonders in den höheren Schwierigkeitsgraden von der KI unsanft von der Strecke geschossen. Besonders beim Befahren der Stadtkurse war dieses teilweise eine Katastrophe und führte zu Frustmomenten der besonderen Art. In den engen Gassen von Macau werden wir sinn- und grundlos von hinten abgeschossen, stehen quer zur Piste und werden schließlich vom kompletten restlichen Fahrerfeld durch die Straßen geschoben und erleiden somit den Totalcrash. Auch gab es Situationen, in denen sich die KI-Fahrer selbst in Massen zerstörten, in dem sie wie ferngesteuert gegen die Leitplanken knallten und bis auf vier Fahrzeuge völlig ausfielen. Tankstopps sind ein Roulette-Spiel, weil nach der Übernahme des Autopiloten nicht sichergestellt ist, ob dieser nicht wie von Geisterhand vor die Boxenmauer fährt.

Bugs, Bugs, Bugs ... leider wirkt bei genauer Betrachtung sehr vieles im Spiel einfach unfertig. Warum z.B. können wir nach einem

200Km/h Crash mit einer Mauer noch locker mit dem Fahrerfeld mithalten? Das optisch nette Schadensmodell ist praktisch kaum vorhanden und wackelt somit auch an dem Anspruch einer Simulation. Viele Kleinigkeiten sind es, die einem den Spielspaß verderben. Beispiel gefällig? Warum steht im HUD nicht Zwischenzeit sondern Durchschnittsgeschwindigkeit? Warum verschwinden wie von Geisterhand die abgespeicherten Replays? Und wo bitte ist das für eine Rennsimulation so wichtige ForceFeedback bei dem offiziellen Microsoft-Lenkrad?

Fazit

Licht und Schatten liegen bei diesem Spiel leider sehr eng beieinander. Erstmals bekommen Fans virtuellen Motorsports mehrere lizenzierte FIA-Rennserien in einem Spiel auf der Xbox360 geboten. Die Strecken und Wagen sind gut umgesetzt, der Sound gigantisch und die Fahrphysik weitestgehend gut gelungen. Der Umfang, angefangen beim Zeitfahren bis hin zu kompletten Rennserien und Multiplayer-Sitzungen sowie der anpassbare Realitätsgrad, sind sehr gut. Langeweile kommt sicher nicht auf, da auch für Profis die tiefgehenden Setup-Einstellungen genug Zeit zum Tüfteln und Verbessern der Zeit bieten. Doch die teils sehr unausgewogene KI (Boxenstopp-Roulette) und die technischen Macken (starkes Tearing, Ruckler) geben Race Pro keinerlei Chance auf eine Top-Wertung. Vieles wirkt noch wie in der Entwicklungsphase. Somit bekommt der zahlende Kunde den Betatester-Status. Die vielen Bugs werden die „Patch-Maschinerie“ zur Hochform treiben (müssen) und hoffentlich aus dem Spiel mehr Potenzial herauskitzeln. Die Fans und die bereits große Community hätten es verdient. Wenn es SimBin nicht gelingt, schon bald die groben Mängel ausmerzen und den ebenso angekündigten DLC in die Tat umzusetzen, wird dies sicherlich der letzte Auftritt von SimBin auf einer Konsole. In unserem Wertungssystem wird der Multiplayer-Part bewusst ausgelassen, weil er in dieser noch ungepatchten Version kaum spielbar ist. Wir werden aber gerne hierzu einen Nachtest folgen lassen und die Gesamtwertung entsprechend anpassen. Was bleibt, ist die Hoffnung auf Verbesserungen und ein Rennspiel, welches trotz der Kritik noch Laune macht. Keep Racing!

Grafik: 7,5/10
Sound: 8,9/10
Bedienung: 8,0/10
Spielspaß: 7,5/10
Multiplayer: –/–

Gesamtwertung:

7,9/10