

Total Immersion Racing • Echter Rennspaß dank echter Gefühle?

 quick-save.de/2017/08/retro-review-total-immersion-racing/

Sven Festag

13. August 2017

Computergegnern, die sich exakt wie echte Rennfahrer verhalten? Ärger, Wut und Zorn empfinden und ihr Fahrverhalten entsprechend anpassen? Klingt vielversprechend.

Total Immersion Racing ist, wie der Name bereits vermuten lässt, ein Rennspiel, das versucht, den computergesteuerten Fahrern Persönlichkeit und Emotionen zu verleihen und damit die „totale Immersion“ eines echten Rennens erreichen möchte. Das Spiel ist im britischen Studio „Razorworks“ entwickelt, welches auch für die Enemy-Engaged- und die Ford-Racing-Reihe verantwortlich ist. Die Vermarktung des Spiels übernahm Empire Interactive. In Europa erschien der Titel am 01. November 2002 für PC, Sony PlayStation 2 und Microsoft Xbox. Am 18. Dezember 2003 wurde von Feral Interactive eine Version für macOS auf den Markt gebracht.

Der Spieler kann zwischen vier verschiedenen Modi wählen. Zeitfahren, Karriere, Einzelrennen und Herausforderung. Während das Zeitfahren darauf abzielt, die schnellstmögliche Runde zu absolvieren, umfassen die anderen Modi ein ganzes Rennwochenende inklusive Gegner. Hier stehen auch verschiedene Schwierigkeitsgrade zur Auswahl.

In der Karriere beginnt der Spieler in einem Team der langsamsten Fahrzeugklasse und versucht sich durch Siege für andere Teams aus höheren Klassen anzubieten und schließlich in der Prototypen-Klasse die Meisterschaft zu erlangen. Strecken und Fahrzeuge können durch das Erreichen der Meisterschaft in einer der beiden höheren Klassen freigespielt werden.

Weitere Fahrzeuge und die restlichen Strecken lassen sich im Herausforderungs-Modus freischalten. Die einzelnen Herausforderungen bestehen aus mehreren, einzelnen Events, bei denen jeweils die Punkte analog zur Meisterschaft addiert werden. Erreicht man das Ziel, steht die nächste Herausforderung bereit. Werden alle Herausforderungs- und Karriereziele erfüllt, stehen 18 Fahrzeuge und zwölf Strecken, davon acht reale, wie etwa dem Hockenheimring, zur Verfügung.

All diese Strecken können dann auch im Einzelrennen ausgewählt werden um dort ein Rennwochenende absolvieren, welches in diesen drei Modi ein Training, ein Qualifying und das Rennen umfasst. Während der Trainingsrunden kann der Renningenieur selbsttätig Verbesserungen am Fahrzeugsetup vornehmen. Es kann aber auch manuell eingestellt werden. Darüber hinaus gibt es auch die Möglichkeit im Splitscreen gegen einen Mitspieler zu fahren.



Grafisch sieht Total Immersion Racing gar nicht mal schlecht aus, wenngleich die Karosserien etwas schicker auftreten als das Interieur der Boliden. Strecke und Umgebung sind aber auch zweifelsohne ansehnlich. Lediglich das Streckengrün erinnert an den Inhalt eines Kuhpansens. Das Menü ist wenig spektakulär, dafür aber einfach und übersichtlich. Gleiches gilt für die HUD-Anzeigen, die die nötigen Informationen bereithalten. Ein wenig störend ist aber der scheinbar willkürliche Einsatz zweier verschiedener Schriftarten. Die Grafikoptionen lassen sich nicht im Spiel selbst ändern, sondern werden über eine externe Anwendung gesteuert. Unglücklicherweise ist diese aber nicht im Hauptverzeichnis des Spiels zu finden, sondern versteckt sich in einem Unterordner. Nicht unbedingt benutzerfreundlich, aber natürlich nur eine Randnotiz. Schließlich ändern die Wenigsten ständig die Grafikoptionen.

Die Soundoptionen sind vom Hauptmenü aus zu erreichen und umfassen die Lautstärkeoptionen für die Musik, die Sprache und die Effekte. Die Musik ist unaufdringlich und hält sich dezent im Hintergrund. Mehr ist aber auch nicht nötig, um die Menüführung zu untermalen. Während des Rennens ist gewissermaßen der Motor das Orchester. Und das klingt wirklich ordentlich. Die Motoren schallen laut über die Piste, ohne dabei an Realismus zu verlieren. Auch die Fahrgeräusche und Kollisionsgeräusche sind durchaus vernünftig. Nicht ganz so vernünftig hingegen ist der Renningenieur, der mit Sätzen wie „Ab geht die Post!“ ein volles Phrasenschwein am Kommandostand stehen hat. Der übrige Wortschatz macht ebenso wenig Eindruck. Nichtssagende

Mitteilungen, zum Beispiel „Einer deine Gegner hat eben die schnellste Runde gefahren.“, braucht kein Rennfahrer dieser Welt. Informationen, Motivation oder Begeisterung sind hier nicht vorhanden.

Die Tastenbelegung ist ab Werk auf eine Nutzung im Splitscreen-Modus ausgelegt, so dass sich für den Einzelspieler alle Befehle auf der rechten Hälfte des Tastenbretts befinden. Dies lässt sich aber problemlos in den Einstellungen ganz nach den eigenen Vorlieben einstellen. Die Steuerung des Vehikels ist weit entfernt von einer wirklichen Simulation, aber dennoch nicht unpräzise. Mit etwas Übung lässt sich das Fahrzeug problemlos um den Kurs steuern, obschon sich deutliche Unterschiede zwischen den Boliden, auch innerhalb einer Klasse, ausmachen lassen. Auch die Einstellungen des Setups sind, zumindest marginal, spürbar.



Wer nur ein schnell ein paar Runden drehen möchte, hat sicher Spaß an den Spielmodi, doch der Langzeitspielspaß ist nicht gegeben. Nur das Zeitfahren kann die Erwartungen erfüllen. Der Karrieremodus ist unausgegoren und bietet keine Anpassungsmöglichkeiten. Die Rennlänge ist konstant und in Anbetracht der Tatsache, dass Prototypen der Langstreckenmeisterschaft spielbar sind, deutlich zu kurz. Gleiches gilt ebenfalls für die Einzelrennen, die zwar einen Splitscreen bietet, der aber wenig taugt und ebenso wenig Spaß macht. Die Missionen der Herausforderungsserie bauen zwar aufeinander auf, sind aber eintönig und keine wirkliche Abwechslung zu den anderen Modi. Es mangelt an dynamischen Lichtwechseln und einem Wettersystem, das Änderungen des Wetters im Rennverlauf erlaubt. Zusammen mit einer Simulation von

Reifenverschleiß und Benzinverbrauch könnte im Einklang mit einer sinnvollen Rennlänge eine taktische Komponente der Boxenstopps hinzukommen. Diese wird allerdings gänzlich verschenkt. Die Boxendurchfahrt wird nicht einmal dargestellt, sondern hinter einem Menü versteckt.

Auf der Verpackung wird ein neuartiges KI-System angepriesen, welches im Vergleich zu anderen Rennspielen eine überaus angenehme Abwechslung darstellt. Rennfahrer rächen sie, weil sie von der Straße geschoben werden und jeder Fahrer reagiert anders. Der eine rächt sich in der nächsten Kurve, der andere erst im entscheidenden Rennen vor Ende der Meisterschaft. Alle haben aber eins gemeinsam: Ihre Wut-Anzeige füllt sich bereits bei kleinen Schubsern, die im Tourenwagensport nicht unüblich sind. Außerdem ist den computergesteuerten Fahrern egal, wer die Ausgangslage provoziert hat. Für sie ist derjenige schuldig, der den direkten Kontakt verursacht hat, selbst wenn ein Konkurrent indirekt für die Situation verantwortlich ist. Fernerhin lässt sich nicht genau klären, ob das System nur gegen den Spieler agiert oder ob sich auch die künstlichen Gegner untereinander Rache schwören. Bei genauerer Betrachtung fällt auf, dass das System nur funktioniert, weil das Spiel kein Schadensmodell besitzt und keine Regeln und Strafen für Kollisionen oder Abkürzungen bereithält. Die Emotionen der Fahrer basieren auf Unverwundbarkeit und Selbstjustiz. Aspekte, die ein echtes Rennen nicht bietet. Nur in wenigen Situationen rächen sich echte Rennfahrer an ihren Konkurrenten. Zu groß ist die Gefahr eines Schadens am Fahrzeug, der schlimmstenfalls zum Ende des Rennens führt oder aber eine Strafe, die wertvolle Meisterschaftspunkte kostet.

Insgesamt kann Total Immersion Racing nicht wirklich überzeugen. Dennoch machen gelegentliche Runden in Le-Mans-Prototypen auch dank des KI-System Spaß, das dafür sorgt, dass man die Gegner zu einer Runde Autoscooter bei 250 km/h auf dem Hockenheimring einladen kann. Langfristig fehlt dem Spiel jedoch Tiefe, Dynamik sowie Schadens- und Strafenmodelle. Die Herausforderungen und Einzelrennen sind öde und die Splitscreen-Option hilft da nur wenig. Die Alternative, ein Mehrspielermodus über das lokale Netzwerk, bleibt ein heimlicher Wunsch.

Das KI-System ist zwar innovativ, agiert aber fernab jeglicher Logik. Dem Rennspielfan wird hier mehr versprochen als wirklich drinsteckt. Daher folgender Tipp: Lieber zu F1 Challenge '99-'02 greifen.

Titel:	Total Immersion Racing
Erscheinungsdatum:	01.11.2002
Entwickler:	Razorworks
Publisher:	Empire Interactive
System:	PC (Win), PS2, Xbox 360
Kaufen:	eBay . ¹

Test-System kursiv

¹Das ist ein Affiliate-Link. Beim Kauf bekommt QUICK-SAVE.de eine kleine Provision, ohne dass du mehr bezahlen musst.