

Volvo: The Game • Ein vollvollendes Werbespiel

 quick-save.de/2017/11/volvo-the-game/

Sven Festag

21. November 2017

2009 präsentierte Volvo eine Designstudie für ein neues Mittelklassefahrzeug, das dem Audi A4, dem 3er BMW und der Mercedes-Benz C-Klasse konkurrieren sollte: den neuen S60.

Zur Vorstellung der neuen Designstudie des neuen Volvo S60 erschien am 26. Mai 2009 das kostenlose Rennspiel *Volvo: The Game*, das die Präsentation des Fahrzeugs unterstützen sollte. Der schwedische Autohersteller hat das hiesige Studio SimBin Development mit der Entwicklung des Rennspiels beauftragt. Neben klassischen, kommerziell vertriebenen Rennspielen wie der GTR- oder Race-Reihe, haben sie auch bereits für BMW ein Werbespiel, die BMW M3 Challenge, produziert.

Neben dem neuen S60, der als Serien- und Rennausführung gefahren werden kann, stehen dem Spieler fünf weitere Fahrzeuge zur Verfügung: S40, 850, 240, C30 und der alte S60. Diese sind ausschließlich als Rennwagen verfügbar. Einige der Autos bieten darüber hinaus neben der Standardlackierung auch Designs der Sponsoren des Spiels an.

Diese können dann auf zwei verschiedenen Strecken gefahren werden. Es gibt das weitläufige, 4,2 Kilometer lange, Autodrom Chaika, an der westlichen Stadtgrenze Kiews oder den gegensätzlichen, engen Stadtkurs, die Göteborg City Arena am ehemaligen Freihafen, dessen Länge nur 1,5 Kilometer beträgt.



Das Spiel umfasst drei verschiedene Spielmodi: Quickrace, Zeitfahren und Wettbewerb. Im Wettbewerb konnten Spieler nach Erstellen eines Benutzerprofils online Rennen fahren, Punkte erzielen und sich in einer Rangliste vergleichen. Die zehn bestplatzierten Fahrer erhielten Preise. Diese sind bereits vergeben und die Server inzwischen abgeschaltet, sodass nur noch die beiden Offline-Modi gespielt werden können.

Im Zeitfahren tritt der Spieler gegen die Bestzeit an und versucht, diese zu unterbieten. Optional kann er dazu ein Ghostcar nutzen. Über die Quickrace-Option startet der Spieler ein maximal zehn Runden umfassendes Rennen gegen elf computergesteuerte Gegner. Diese sind von der Fahrzeugauswahl des Spielers abhängig, damit ein ähnlich starkes Fahrerfeld entsteht. Ein Training oder Qualifying gibt es nicht. Das Rennen beginnt mit einer zufällig gestalteten Startaufstellung. Auch auf ein Wetter- oder Schadensmodell muss der Spieler verzichten. Allerdings werden einige Regeln berücksichtigt. So wird ein dreimaliges Ignorieren der blauen Flagge, das Fahren mit überhöhter Geschwindigkeit durch die Boxengasse oder das Abkürzen der Strecke mit Verwarnungen oder Disqualifikation bestraft. Strafen für Kollisionen gibt es, wie auch gelbe oder rote Flaggen sowie Boxenstopps, nicht.

In beiden Modi stehen dem Spieler drei verschiedene Schwierigkeitsgrade zur Auswahl, bei denen die Fahrhilfen ganz oder teilweise aktiviert, beziehungsweise deaktiviert sind. Die Fahrhilfen können nicht unabhängig von der ausgewählten Schwierigkeitsstufe eingestellt werden. Das ist nur beim HUD, den Getriebeeinstellungen und der Stärke der KI-Mitstreiter möglich.



Die Fahrphysik ist bei allen Fahrzeugen spürbar unterschiedlich, mutet aber durchaus realistisch an. Während sich die älteren Rennfahrzeuge dynamisch um die Strecke bewegen lassen, fühlt sich das neue Konzeptfahrzeug, auch in der Rennversion, klobig an. Beschleunigung und Verzögerung sind träge und das Auto neigt zum Untersteuern. Besonders auf dem Göteborger Stadtkurs macht das Fahrverhalten nicht wirklich Spaß.

Enge Zweikämpfe, sogar Rad-and-Rad-Duelle sind mit der klugen KI möglich. In den höheren Einstellungen attackiert und verteidigt sie aggressiv und schreckt auch nicht vor einem dezenten Rempler in der Kurve zurück. Schwächer eingestellt ist das Überholen und Halten einer Position einfacher und die computergesteuerten Fahrzeuge machen kleiner Fehler und drehen sich gelegentlich von der Strecke. Somit können sich Gelegenheitsspieler wie auch Profis an dem Spiel erfreuen.

Grafisch ist von dem Spiel keine Höchstleistung zu erwarten, aber dennoch bietet es eine überaus ansehnliche und detaillierte Gestaltung von Strecke und Autos. Jedes Fahrzeug verfügt neben der Karosserie über individuell gestaltete Innenräume. Leider kann auch hier der neue C60 nicht überzeugen. Sämtliche Fahrzeuge verfügen über dynamische Anzeigen wie Tacho oder Drehzahlmesser, während der C60 nur ein statisches Bild eines Drehzahlmessers nutzt.



Die Werbe- und Sponsoreneinblendungen während der Ladebildschirme erinnern immer wieder daran, dass es sich um ein Werbespiel handelt. Und auch die beschränkte Auswahl an Strecken und Autos weisen darauf hin. Dank der Erfahrung der SimBin-Entwickler kann *Volvo: The Game* spielerisch aber problemlos mit kommerziellen Titeln mithalten. Sowohl für die Spieler als auch für den schwedischen Autobauer ist es ein wenig schade, dass der neue C60, nicht einmal als Rennversion, mit den übrigen Fahrzeugen mithalten kann und eher negativ auffällt.

Zusätzliche Quellen: [GameStar](http://www.gamestar.de)

Titel:	Volvo: The Game
Erscheinungsdatum:	26.05.2009
Entwickler:	SimBin Development Studios

Publisher:	SimBin Studios
System:	<i>PC (Win)</i>

Test-System kursiv