

Project Motor Racing

Adskillige racing-spillere med forskellige erfaringer med genren er gået sammen om at lave denne anmeldelse. Men det betyder desværre ikke at vi er begejstrede...

2025-12-09 12:00 • Redaktionen • 1 Kommentar • 9



KOMMENTER NU!

Abonner på vores nyhedsbrev her!

* Påkrævet felt

E-mail *

Fulde navn *

ABONNER



Denne anmeldelse er udarbejdet i samspil med adskillige sim-racing afficionadoer på redaktionen, men er sammenfattet og skrevet af Magnus Groth-Andersen - ligesom altid vender vi tilbage til spillet når det forlader Early Access.



Der var ikke noget, der tydede på, at Project Motor Racing nogensinde skulle få det nemt, for genren for sim-ræs har over en længere årrække krystalliseret sig på en måde, hvor enhver ny udgivelse bliver nødt til at gøre meget rigtigt for overhovedet at skabe en smule opmærksomhed om sig selv.

Hvad enten der kigges i retning af GT-ræs eller rally, eller om man mest af alt har lyst til at søge modstand online, er det genre-mastodonter som Assetto Corsa og dets efterfølger Assetto Corsa Competizione, der efter årvis af forfinelse fra både fans og udviklere byder på fabelagtige simulationer af, når digitalt gummi møder maskinkode-asfalt. Og kigger man online, fører alle veje til iRacing.



At Project Motor Racing alligevel har formået at skabe opmærksomhed om sig selv inden sin udgivelse, hænger mest af alt sammen med udviklerens fortid som afsender af genre-darlings som Project Cars-serien, samt nogle store armbevægelser og løfter om, hvad det nye projekt skulle kunne.

Vi må indrømme, at vi købte lidt mere ind på det hele, end vores erfaring med den slags løfter burde have tilladt os. Udviklerens tanker, ideer og løsninger lød på papiret lovende, og særligt deres fysiksimulering, som ultimativt er en stor del af, hvorvidt følelsen af at manøvrere en racerbil rundt på en bane kan mærkes gennem rattet og pedalerne, lød interessant.

Desværre skal man ikke bruge meget tid med Project Motor Racing, før det står klart, at intentionerne har været gode, men at eksekveringen er mangelfuld på næsten alle kanter og leder.

Uden at ville træde nogen over tæerne, er det, der adskiller et bilspil fra en simulation i vores bog, hvorvidt spillet formår at gengive den konstante kamp, som et rigtigt racerløb er. Hvis man nogensinde har haft muligheden for at forsøge sig med et løb i den virkelige verden, vil man vide, at der er tale om et sanse-kaos, hvor et virvar af indtryk konstant skal fortolkes og oversættes, mens man samtidigt kalkulerer for sine modstandere, strategier, fartøjets uundgåelige skavanker og en million andre detaljer. Som kører er man på det nærmeste i centrum for en igangværende eksplosion, her udgjort af et larmende bæst af skruer, foldet

metal og motor, og fejlmarginen, forskellen på om man bevæger sig gennem feltet, eller sætter den i muren, er hårfin.



Alt dette skal gøres, mens man holder styr på pulsen og koncentrationen, og hvis ikke det føles, som om man har været i en slåskamp med en benzindrevet sabeltandstiger bagefter, har man, fra vores perspektiv, gjort noget galt. Naturligvis er dette en personlig betragtning, men det er eksempelvis hvorfor Gran Turismo i vores bog altid vil smage mere af arkaderæs, mens Assetto Corsa Competizione er sim-ræs fra den fineste skuffe.

Project Motor Racing vil helt tydeligt gerne være en simulation, og rammerne er også tegnet fint op med et godt udvalg af både klassiske og moderne GT-biler, mens baneudvalget er lidt mere tvivlsomt, men dog alligevel indeholder klassikere som eksempelvis Spa-Francorchamps, Nürburgring og Silverstone.

Indtrykket er derfor fra start nogenlunde positivt, men desværre punkteres det hele, når man rammer asfalten. Et væld af skønhedsfejl og mærkværdigheder er heldigvis blevet patchet allerede, men alligevel står det klart, at der selv med disse forbedringer stadig er enorme, helt fundamentale problemer at finde under motorhjelm.

Og desværre starter det der, hvor det gør allermest ondt. Til trods for at have snakket enormt meget om det arbejde, der er smidt i at simulere en realistisk kørefysik, har vi endnu ikke formået at finde en kombination af fartøj og bane i Project Motor Racing, som ikke føles stiv, uhåndterbar, uforudsigelig og langt fra, hvordan den slags føles i virkeligheden.

Helt kort er det, som om bilernes forskellige komponenter eksisterer uafhængigt af hinanden, og som om udvikleren har glemt, at de skal snakke sammen for at sende en følelse af momentum og vægt mod spilleren. Dæk, chassis og bremses virker nærmest til at være simuleret hver for sig og helt uden at snakke sammen, og det resulterer i en usammenhængende oplevelse, hvor eksempelvis speeder- og bremsemodulering, og derved også vægtmanipuleringen af den valgte bil, ender med at være en underlig og meget lidt realistisk oplevelse.



Bedre bliver det ikke af, at force-feedback-implementeringen er slap og udetaljeret, hvilket er overraskende, når det er et af de primære værktøjer til at omdanne kode til taktil følelse. Værre bliver det kun af, at langt de fleste af spillets biler føles ens og sjældent bider fra sig gennem rattet, uanset hvor meget man udsætter dem for.

Derfor mødes man af en køreoplevelse, hvor det nærmest ikke lader sig gøre at mærke, hvad der foregår, og i stedet må man nærmest udelukkende orientere sig ud fra, hvad man ser på skærmen, hvilket giver en livløs oplevelse.

Ovenstående er med længder, hvad der endegyldigt gør den nuværende version af Project Motor Racing svær at anbefale, når genren andetsteds har så stærke alternativer at byde på,

men det er desværre ikke, hvor fejlskridtene stopper.

På meget uimponerende vis har udvikleren bag Project Motor Racing fyldt spillet med den dårligste kunstige intelligens på denne side af Gran Turismos ældre kapitler. Og hvis du tænker, at den slags strækker sig til, at de ikke altid vælger det rigtige sted at forsøge en overhaling eller ikke altid holder ideallinjen, tager du grueligt fejl. I stedet virker det faktisk nærmest, som om de ikke aner, at spilleren - hovedpersonen - overhovedet eksisterer.

Det betyder, at medmindre du søger modstand online, kan du se frem til konsekvent at blive kørt af banen, hvis du forsøger at lave en overhaling, udbremsning eller blot tage et sving. Det er rædselsfuldt, frustrerende og gør det decideret uspilbart på en måde, hvor det kan være svært at forstå, hvordan spillet er sluppet gennem nogen form for kvalitetssikring inden udgivelsen.

Når Project Motor Racing alligevel ikke er helt nede og skrape på den laveste bundkarakter, skyldes det, at man en sjælden gang, når den digitale sol skinner, når spillets systemer momentant snakker sammen, og når man befinder sig alene på banen, mødes af et midlertidigt billede af et spil, som indeholder potentiale, og som har evnen til at underholde. Udviklerens mange ideer i forhold til online-ligaer og turneringer, samt deres åbenhed for at lade det hele være mod-understøttet, så brugere selv kan fylde på med mere indhold, viser ligeledes, at intentionerne er gode.



Den slags baggrund er det naturligvis ikke rimeligt at anbefale et køb på, men i en genre, hvor det nærmest er blevet normalt at lancere et ikke-sammenhængende skelet af et spil i håb om, at passionerede fans vil fortælle udvikleren, hvor der skal sættes ind for at gøre det til en bedre oplevelse, er det desværre ikke helt uventet.

Le Mans Ultimate var sekunder fra at køre i pit for evigt, før udvikleren med hjælp fra fans og økonomisk assistance formåede at samle det hele til en stærk oplevelse. Det originale Assetto Corsa, der udkom hele vejen tilbage i 2013, er i dag bedre end nogensinde før grundet et utal af mods og indhold, og selv det seneste spil i serien, Assetto Corsa: Evo, har allerede fået kraftig støtte af passionerede fans.

Hvorvidt det samme kommer til at ske med Project Motor Racing står endnu uklart, men der skal ikke være nogen tvivl om, at vi håber det. At der er flere valgmuligheder inden for en genre, vil altid komme fans til gode. Samtidigt ved vi også, at udviklerne Straight4 besidder masser af talent, som - uanset at have snakket om løfter, det viste sig, at de ikke kunne holde - fortjener at få chancen for at færdiggøre det spil, som de så tydeligt har drømt om i lang tid.

Betyder det, at du bør købe Project Motor Racing lige nu, hvis du er på udkig efter en god simulation af ræs? Nej, desværre, for der findes meget bedre bud som nævnt ovenfor. Men betyder det, at vi alle sammen bør holde øje med, hvad der kommer til at ske de næste måneder? Absolut, for potentialet er der, og hvis fans fra hele verden, lige så beslutsomt som med andre af genreens sværvægttere, sætter sig for at løfte det hele, kan der potentielt være en god oplevelse gemt her.



GAMEREACTOR DANMARK

+ Solidt udvalg af biler, momentvis sammenhørighed der vidner om talent på teamet bag.

- Mangler baner, ringe kørefølelse hele vejen igennem, force feedback-implementering halter, skidt AI.



**GAMEREACTOR FRANCE
GAMEREACTOR NORGE
GAMEREACTOR STORBRITANNIEN**



er vores samlede netværkskarakter. Hvad er din?

Netværkskarakteren er et gennemsnit af alle redaktionernes individuelle karakterer

Relaterede tekster