

Die Schauernennen sind packend inszeniert. Hier treten wir mit einem Truck gegen ein riesiges Hovercraft an.



Forza Horizon 4

PERFEKTION ALTERT NICHT

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Microsoft Game Studios** Entwickler: **Playground Games** Termin: **2.10.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **70 Euro** DRM: **ja (Windows Store)**

Kann Forza Horizon 4 die Gameplay-Formel des Vorgängers mit den Jahreszeiten auffrischen?

Von Robin Rütter

Es regnet. Typisch. Wer kam denn bitte auf die Idee, das Horizon Festival von Australien nach Großbritannien zu bringen? Aber vielleicht kann die Insel auch nichts dafür, immerhin haben wir gerade Herbst und im Herbst regnet es nun mal viel. Nein, schaut nicht aus dem Fenster, wir reden vom Herbst in Forza Horizon 4! Denn zum ersten Mal in der Rennspielreihe gibt es wechselnde Jah-

reszeiten. Das ist eine der Ideen, mit der Playground Games versucht, den gelungenen Vorgänger zu beerben. Denn der hat ordentlich vorgelegt und die Horizon-Formel nahezu perfektioniert. Damit Abnutzungerscheinungen den Spielspaß nicht trüben, kommt Forza Horizon 4 vorbereitet: Im neuen Teil erwartet euch ein wunderschönes Großbritannien, der bislang größte Fuhrpark mit 460 Autos zum Release und eine Shared World, die den Multiplayer lebendig macht.

Ich wohne jetzt hier

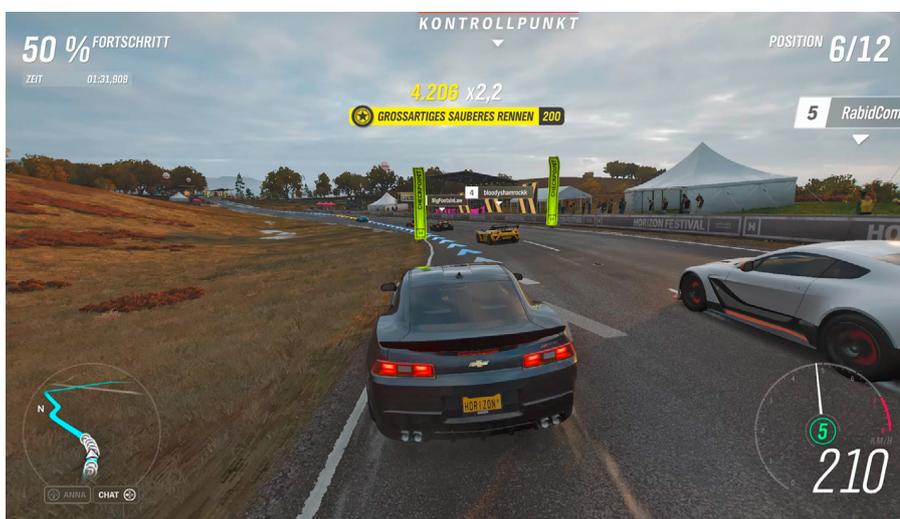
Anscheinend kam das letzte Festival in Australien so gut an, dass die Veranstalter von

Größenwahn befallen wurden. In Großbritannien haben sie nun eins auf die Beine gestellt, das niemals endet und für die Fahrer zu einem neuen Zuhause wird. Klingt nach dem richtigen Ort für uns!

Bevor wir allerdings in den offiziellen Rennkader des Horizon Festivals aufgenommen werden, müssen wir uns zunächst ein Jahr lang beweisen. In diesem rund fünf Stunden langen Einführungsabschnitt fahren wir unsere ersten Rennen und lernen die beeindruckende Vielfalt an Events kennen: Offroad, Sprint, Rundkurs, Straßenrennen, Querfeldein oder auch Veranstaltungen, in denen wir als Stuntfahrer mit einem Bugatti durch eine Windmühle fahren und in die Tiefe springen – spektakulär!

Am Anfang bekommen wir zwar passende Fahrzeuge für die unterschiedlichen Renntypen geschenkt, etwa einen Subaru Impreza für Offroad-Pisten. Später können wir aber auch jedes andere Auto verwenden und beispielsweise mit einem Koenigsegg über Schotterstrecken hupeln. Das finden wir sehr angenehm, da uns das Spiel so nie zu einem bestimmten Auto zwingt, nervige Fahrzeugwechsel fallen weg. Ebenfalls praktisch: Wir können uns während der freien Fahrt jedes Auto aus unserer Garage kostenlos auf die Straße liefern lassen.

Das Fahrverhalten von Forza Horizon 4 fühlt sich erneut anspruchsvoll arcade an. Die Fahrzeuge haben Gewicht, und wenn wir alle Fahrhilfen abstellen, verlieren wir beim zu krassen Beschleunigen öfter mal den



Rennen fahren wir gegen Drivatere. In der offenen Welt sind nun echte Spieler unterwegs.

Die Jahreszeiten

1 Im Frühling müssen wir mit vielen Pfützen auf der Strecke rechnen. **2** Im Sommer herrschen die besten Bedingungen, hier fliegt nur Staub. **3** Ähnlich wie im Frühling regnet es auch im Herbst öfter mal, außerdem liegen Blätter herum. **4** Der Winter hebt sich am deutlichsten von den anderen Jahreszeiten ab. Der Schnee sorgt (wenig überraschend) für einen rutschigen Untergrund.



Grip. Ansonsten steuern sich aber selbst PS-Monstren relativ zahn im Vergleich zu einer reinen Rennsimulation. Das heißt aber nicht, dass sich auch alle Autos gleich fahren, im Gegenteil: Sie steuern sich angenehm abwechslungsreich, selbst Sportwagen von Lamborghini, Porsche und Ferrari fühlen sich unterschiedlich an.

Crashkurs Jahreszeiten

Haben wir im Einführungsabschnitt genug Einflusspunkte gesammelt, wechseln wir in die nächste Jahreszeit. Vor allem der Winter wirkt sich durch seine schneebedeckten Straßen deutlich aufs Handling aus, doch auch im Herbst rutschen wir öfter mal durch Laub und Pfützen über die Strecke. Der Frühling überrascht uns ebenfalls hin und wieder mit Regen, im Sommer herrschen die besten Bedingungen für Rennfahrer.

Die Jahreszeiten sorgen außerdem für optische Abwechslung: Mit Klassik im Ohr das schneebedeckte Edinburgh zu erkunden, hat fast schon etwas Weihnachtliches. Der Winter ist unser klarer Favorit, er sticht von allen Jahreszeiten am meisten hervor – Frühling bis Herbst fühlen sich doch recht ähnlich an – und verändert sogar in kleinen Teilen die Karte: Derwent Water, der große See im Westen der Spielwelt, friert bei den kalten Temperaturen komplett zu – und wird damit für die Festivalgäste befahrbar.

Apropos Jahreszeitenwechsel: Nur in der Einführung wechselt ihr manuell zu Frühling, Sommer, Herbst und Winter, danach steuern das die Server. Eine Jahreszeit bleibt eine Woche bestehen, jeden Donnerstag geht es in die nächste. Hier verfolgen die Entwickler

den Service-Game-Gedanken: Jede Season bringt temporäre Events, die wir nur in dieser Zeit abschließen können.

Viele Events können wir übrigens über die sogenannten Blaupausen anpassen und dabei auch die Jahreszeit einstellen. So fahren wir beispielsweise auch im Sommer Rennen im Winter, die offene Welt verändert das jedoch nicht. Wir hätten uns aber zumindest im Offline-Modus gewünscht, die Jahreszeiten frei wählen zu können.

Hallo Freunde!

Wenn wir in Forza Horizon 3 durch die Spielwelt fahren, kurven Drivatare um uns herum, KI-Abbilder anderer Spieler. Forza Horizon 4 ersetzt diese Drivatare nun durch echte Spieler, die mit uns durch eine Shared World

kurven – vorausgesetzt, wir wollen das. Ansonsten aktivieren wir den Offline-Modus und heizen weiterhin allein durch die Welt.

Es hat aber einige Vorteile, online zu spielen. Zum einen gibt es stündliche Forzathon-Events. Hier schließen wir uns mit den anderen Spielern in der Session zusammen und erfüllen gemeinsam Aufgaben, etwa eine bestimmte Punktzahl in einer Driftzone ansammeln oder das Geschwindigkeitslimit bei Blitzern brechen. Als Belohnung bekommen wir Forzathon-Punkte, die wir in einem separaten Shop in Autos, Items und die bekannten Wheelspins investieren.

Außerdem können wir viele der normalen Rennen auch mit oder gegen andere Spieler starten. Oder wir treten in Zeitrennen gegen sogenannte Rivalen an. Oder wir rasen Flag-



Die rund 460 Autos untersuchen wir auf dem Festival oder in einem unserer Häuser im Detail.

Die Spielwelt

Großbritannien ist zwar weniger exotisch als Australien in Forza Horizon 3, dennoch ist die Welt sehr gelungen.



Wir fahren über Straßen ...



... durch Wälder ...



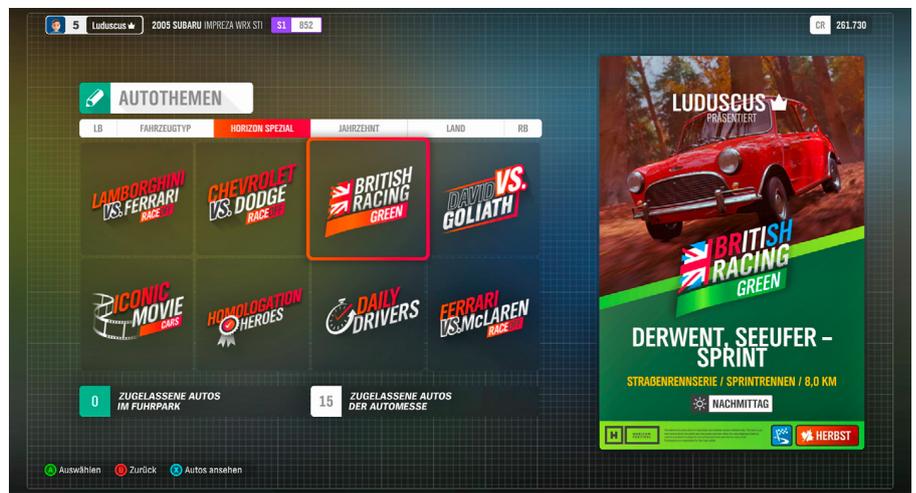
... über den Strand ...



... durch Städte wie Edinburgh ...



... und über Schotterpisten.



Über die sogenannten Blaupausen bestimmen wir, welche Autos unter welchen Wetterbedingungen und zu welcher Jahreszeit am Event teilnehmen.

gen in Capture the Flag nach. Oder wir rammen als Infizierter Autos des gegnerischen Teams. Der vollgepackte Multiplayer macht viel Spaß, zudem wir stets selbst entscheiden, ob wir an vorgeschlagenen Events teilnehmen oder unsere Ruhe haben wollen.

Nimm das, Steinmauer!

Auch Forza Horizon 4 bietet eine abwechslungsreiche und wunderschöne Spielwelt. Besonders die Lichteffekte und Reflektionen an Autos und Pfützen bringen uns zum Staunen, Tag- und Nacht-Wechsel sowie Wettereffekte tragen ungemein zur Atmosphäre bei.

Einige Gebiete orientieren sich sogar an echten Orten Großbritanniens. Wir fahren über Landstraßen an Wiesen vorbei, auf denen Schafe grasen, schlittern über einen Strand Richtung Leuchtturm, driften über Serpentina einen Berg hinauf und erkunden die schottische Hauptstadt Edinburgh mit all ihren uralten Häusern. Kleine, aber wichtige Verbesserung: Wir können Steinmauern und dünne Bäume jetzt einfach über den Haufen fahren, im Vorgänger stellen sie unüberwindbare Hindernisse dar.

Ob euch die Spielwelt in Forza Horizon 4 besser gefällt als in Forza Horizon 3, hängt von eurem Geschmack ab. Australien fühlt sich exotischer und insgesamt auch abwechslungsreicher an, dafür wirkt Großbritannien mit den kleinen Dörfern und ländlichen Teilen idyllischer. Obendrauf entsteht die optische Abwechslung in Forza Horizon 4 vor allem über die Jahreszeiten.

Die Spielwelt ist in etwa so groß wie im Vorgänger. Da dauert es einige Minuten, bis wir von einem Ende der Karte zum anderen kommen. Haben wir es eilig, greifen wir zur Schnellreise, die fällt dieses Mal aber deutlich teurer aus. Nicht wegen der Reise an sich – die kostet zu Beginn nach wie vor 10.000 Credits und wird mit jeder zerstörten Schnellreisetafel in der Spielwelt günstiger – sondern wegen der Schnellreiseziele.

In Forza Horizon 3 hat sich das Festival nach und nach erweitert und neue Festival-Locations hervorgebracht, zu denen wir schnellreisen konnten. Im neuen Teil bleibt es bei einer einzigen. Weitere Basen, in denen wir unter anderem Autos erwerben, tunen und mit Upgrades aufwerten, kaufen wir

in Form von Häusern und Schlössern. Günstige kosten rund 100.000 Credits, für die teuersten Immobilien legen wir schon mal 15 Millionen auf den Tisch. Für den Kauf bekommen wir zwar auch ein paar Items, dennoch hat uns der aufgesetzte Immobilienmarkt nicht wirklich überzeugt.

Seid ihr gut drauf?

Standardmäßig finden die Rennen gegen Privatere statt, die wir in acht unterschiedliche Schwierigkeitsstufen unterteilen. Je nach Renntyp schwankt die KI allerdings, manche Rennen haben wir bei gleichbleibender Stufe mit Leichtigkeit gewonnen, bei anderen führen die Gegner uneinholbar vorne weg. Besonders gut gefällt uns dafür, dass sich die Leistungspunkte der gegnerischen Fahrzeuge automatisch unserem Auto anpassen, egal ob tuckerde Gurke oder Rakete. Doch in Forza Horizon 4 geht es vor allem um eines: gute Laune! Darum spielt es beim Horizon Festival auch kaum eine Rolle, ob wir ein Rennen gewinnen oder nur als Vierter über die Ziellinie rollen. Bekommen wir eben ein paar Einflusspunkte und Credits weniger, was soll's? Wir haben gerade ein Schaurennen gegen ein riesiges Hovercraft freigeschaltet! Das treibt aber nicht im Wasser herum, sondern schlittert neben unserem Jeep einen Berg hinab, fliegt spektakulär über eine Schanze, rutscht unter einem Aquädukt durch und drifft anschließend über die Wiese, während wir in Zeitlupe darüber springen. Wow!

Ja, die Schaurennen gehören auch in Forza Horizon 4 zu den Highlights. Umso blöder, dass es nur fünf gibt und eines davon sogar eins zu eins aus dem Einführungsrennen übernommen wurde. Hört ihr vor solchen Rennen übrigens einen der diversen Radiosender, plaudern die Moderatoren über die Neuigkeiten vom Horizon Festival, was perfekt zur Festivalstimmung passt.

Falls euch die hippen Sprüche irgendwann auf die Nerven gehen, empfehlen wir den Klassik-Sender Timeless FM. Dessen Moderator Dan Thompson verabscheut alles, was laut, schnell und gefährlich ist und gibt wie schon in Forza Horizon 3 einen herrlichen Kontrast zur durchgedrehten, adrenalinenschwangeren Festivalstimmung ab.



Robin Rütter
@robinruether



Ich liebe die Horizon-Reihe dafür, dass ich tun und lassen kann, worauf ich Lust habe. Auch wenn die Karte mit Events zugepflegt ist, entscheide immer nur ich, was ich als Nächstes mache. Und die Auswahl ist riesig. Die Jahreszeiten gefallen mir an sich gut, ich hatte allerdings gehofft, dass sich die Events über die Jahreszeiten anpassen und mit ihren Besonderheiten spielen, etwa in Form eines Rennens über den zugefrorenen See im Winter. Vielleicht tauchen die ja noch mit den Saison-Events auf. Den Multiplayer-Modus finde ich klasse, weil er so ungezwungen ist. Ich kann mit anderen Spielern agieren, muss aber nicht. Gleichzeitig können sie mir das Spiel nicht verderben, da sie außerhalb von Rennen zu Geistern werden und ich vor Rennen bestimme, ob ich überhaupt andere Spieler dabei haben möchte. Auch wenn es Kleinigkeiten gibt, die mir in Forza Horizon 3 besser gefallen, habe ich viel Spaß mit dem neuen Teil. Klar, das Gameplay stammt fast eins zu eins aus dem Vorgänger, dadurch spielt sich Forza Horizon 4 sehr ähnlich, aber das Grundprinzip funktioniert nun mal nach wie vor hervorragend.

Was steht als Nächstes an?

Langeweile? Dieses Wort kennen wir auf dem Horizon Festival nicht. Schon nach ein paar Stunden ist unsere Karte gespickt mit Rennevents, Driftabschnitten, Gefahrenschildern für weite Sprünge, Einflusstafeln und Scheunenfunden. Die Scheunenfunde funktionieren wie im Vorgänger: Ein grober Kreis verrät uns, wo wir suchen müssen, dann schicken wir optional unsere Drohne los, markieren die Scheune und fahren anschließend zu ihr, um einen hoffentlich schicken Oldtimer freizuschalten.

Neben den Collectibles bieten auch die normalen Rennen genug Futter. In jeder der Rennserien sammeln wir Punkte und steigen im Rang auf, mit jeder Stufe schalten wir neue Rennen frei. Gleichzeitig spucken Levelaufstiege Belohnungen aus, etwa ein Auto, ein paar Credits, oder einen Wheel-



Auch die Scheunenfunde sind wieder dabei. Darin stecken schicke Oldtimer und Klassiker.



Online gibt es jede Menge zu tun. Unter anderem finden stündlich Forzathon-Events statt. Bei diesem hier rasen wir im Team durch Blitzerzonen.

spin, der ein zufälliges Item abwirft, darunter auch viele kosmetische Gegenstände wie Hupen oder Kleidungsstücke.

Unseren Fahrer kleiden wir nun nämlich unter anderem mit Shirt, Cap, Brille und Accessoires ein und verpassen ihm am Ende noch Gesten für Siege und allgemeines Posen. Das sind zwar nette Spielereien, wir haben uns aber auch oft geärgert, wenn wir uns statt eines legendären Autos oder dicken Geldpreisen nur mit einer ollen Brille zufriedengeben mussten.

Das ist eine PC-Version!

Kommen wir zum größten PC-Sorgenkind der Horizon-Reihe: der Technik. Forza Horizon 3 bekam von uns eine Traumwertung von 92, gleichzeitig aber auch fünf Punkte Abwertung wegen technischer Probleme. Frame-rateinbrüche und mangelnde PC-Optimierung waren die Hauptkritikpunkte.

Auch bei Forza Horizon 4 sind wir mit etwas Sorge in den Test gegangen, schließlich machte die Demo je nach System Probleme. Doch jetzt können wir beruhigen: Die finale Version lief auf unseren Testrechnern butterweich auf 60fps ohne Einbrüche. Außerdem stecken im Spiel nun auch ein Benchmarktest und wesentlich mehr Einstellungsmöglichkeiten als noch im Vorgänger.

Auch auf niedrigen und mittleren Einstellungen sieht Forza bombastisch aus, die minimalen Systemanforderungen liegen sogar unter denen des Vorgängers. Und für leistungsstarke Rechner stecken besonders hohe Grafikeinstellungen im Spiel. Da Forza Horizon 4 zu den Play-Anywhere-Spielen ge-

hört, könnt ihr sowohl auf dem PC als auch auf der Xbox One spielen, insofern ihr die digitale Version gekauft habt. Crossplay ist ebenfalls möglich.

Forza Horizon 4 ist wie schon der Vorgänger eine echte Spaßgranate geworden. Die Jahreszeiten, die neue Spielwelt und der überarbeitete Multiplayer bringen frischen Wind in eine bekannte Formel. Wenn ihr Forza Horizon 3 intensiv gespielt habt, werdet ihr zwar keine großen Überraschungen erleben, da die Entwickler das Gameplay in weiten Teilen übernommen haben. Aber das ist nur ein kleiner Dämpfer für einen rundum gelungenen Arcade-Racer. ★

FORZA HORIZON 4

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel i5 4170 3,7 GHz / AMD Fx-6120
GeForce GT 740 / Radeon R7 250x
8 GB RAM, 55 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 3820 4-Core / Ryzen R5 1400
GeForce GTX 1060 / Radeon RX 470
12 GB RAM, 55 GB Festplatte

PRÄSENTATION



👍 detaillierte Automodelle 👍 wunderschöne Welt 👍 Musik für jeden Geschmack
👍 spektakuläre Schaurennen 👍 schicke Reflektionen und Effekte

SPIELDESIGN



👍 perfektes Fahrgefühl 👍 Upgrades und Feintuning 👍 Wagen unterscheiden sich deutlich
👍 Events sehr abwechslungsreich
👎 Jahreszeiten selbst im Offline-Modus nicht frei wählbar

BALANCE



👍 Gegner passen sich an eigenes Auto an 👍 Rückspulfunktion vermeidet Frust
👍 optionale Fahrhilfen 👍 kein nerviger Autozwang
👎 Schwierigkeit schwankt teilweise

ATMOSPHÄRE / STORY



👍 verträumtes Großbritannien 👍 Jahreszeiten schaffen Abwechslung
👍 dynamischer Tag- und Nacht-Wechsel 👍 Radiomoderatoren kommentieren Festival
👎 Handlung nur Grundgerüst

UMFANG



👍 haufenweise Events 👍 Blaupausen für eigene Veranstaltungen
👍 Koop-Rennen und Multiplayer 👍 460 Autos ohne DLC
👍 Scheunenfunde, Blitzer und Gefahrenschilder

FAZIT

Ein wahres Rennspiel-Feuerwerk: Die Jahreszeiten und Shared World bringen frischen Wind in die nahezu perfekte Horizon-Formel.

