

Need for Speed Heat

NACHTEULEN RASEN BESSER!

Genre: Rennspiel Publisher: Electronic Arts Entwickler: Ghost Games Termin: 8.11.2019 Sprache: Deutsch, Englisch
 USK: ab 12 Jahren Spieldauer: 25 Stunden Preis: 50 Euro DRM: ja (Origin)

Was sagen euch diese beiden Zahlen? 70 Prozent. 69 Prozent. Genau, es sind die GameStar-Wertungen der letzten Ableger von Need for Speed. Seit Jahren kommt die Raserreihe nicht mehr richtig in Schwung – wir haben uns für den Test der aktuellen Episode hinter das Lenkrad geklemmt. Von Nedžad Hurabašić

Eine gute Nachricht vorab: Entwickler Ghost Games verzichtet bei Need for Speed Heat glücklicherweise darauf, uns abermals in den Zwischensequenzen von einer Peinlichkeit in die nächste zu stürzen. Die Handlung balanciert trotzdem immer an der Grenze zu freudschämig, orientiert sich dabei an Kino-Vorbildern wie »The Fast and the Furious« und erzählt eine Geschichte, die wir bereits zig Mal erlebt haben. Ein unbekanntes Racing-Talent will sich in der glitzernden Neon-

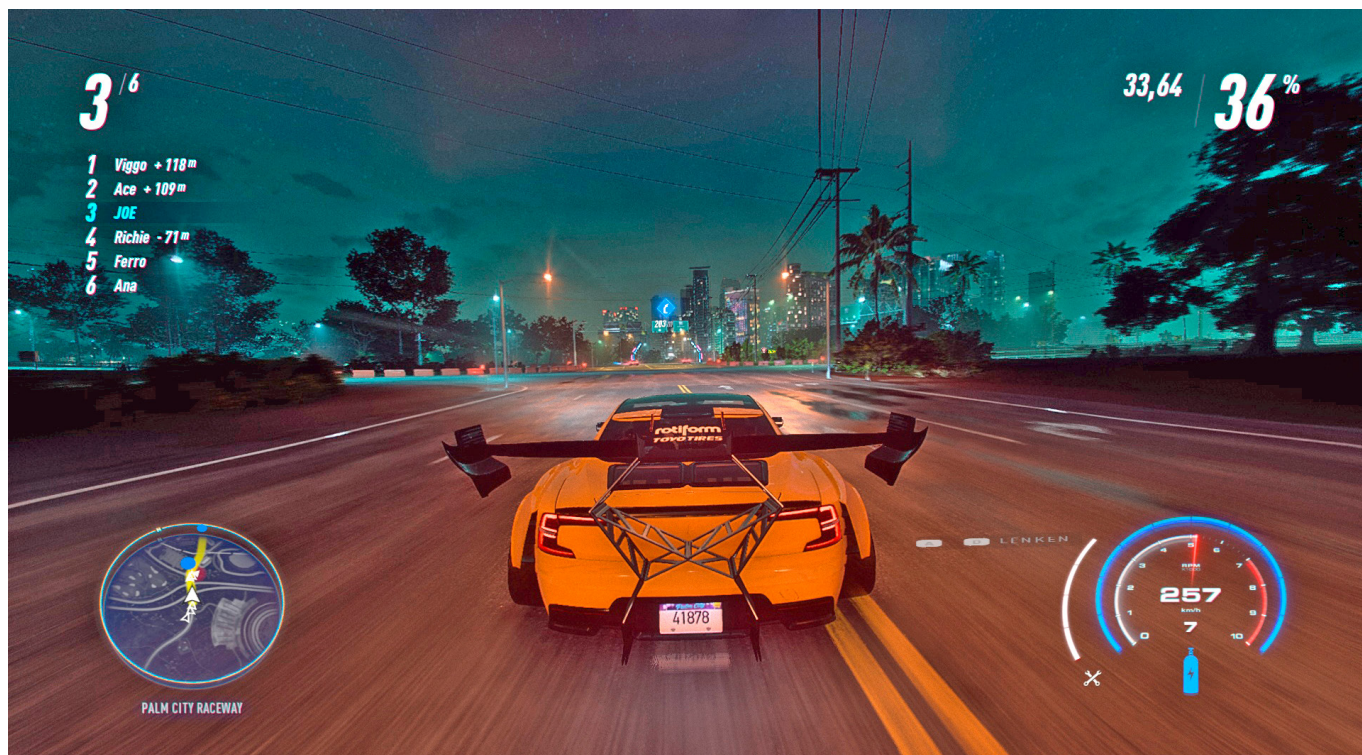
Metropole Palm City – angelehnt an die US-Großstadt Miami – an die Spitze der Untergrundszene fahren, braucht dazu aber lokale Unterstützung. Und einen fahrbaren Untersatz. Denn natürlich hat man als Rookie keinen eigenen Wagen. Und keine Wohnung. Und auch keine Freunde ... Ja, ihr merkt schon – es bedarf anderer Motivationen als der Handlung, um hier über längere Zeit am Lenker zu bleiben.

Geht das nicht schneller?

Bei einem Arcade-Racer wären das die Rennen und ein stetig wachsender Fuhrpark. Als Referenz ziehen wir Forza Horizon 4 heran, das in Sachen Rennerlebnis und Wagenflotte Maßstäbe setzt. Im Vergleich dazu schwächelt Need for Speed Heat, der Einstieg ist zäh. Dabei geht es gar nicht so sehr darum, gleich zu Beginn mit einem fetten Ferrari über den Asphalt der offenen Spielwelt zu brettern. Der BMW M3 ist zum Beispiel ein absolut akzeptables Einstiegsmodell. Das Problem ist vielmehr, dass man in den ersten Stunden vorwiegend mit diesem einen

Wagen oder zumindest Fahrzeugen ähnlicher Kategorie unterwegs ist. Bis man sich mühevoll einen ganzen Haufen Kohle und Reputation erspielt hat, bleibt es beim Autohändler vorerst bei neidvollen Blicken auf die heißen Boliden. Diese Belohnungs- und Motivationsspirale ist zum Beispiel bei Forza Horizon 4 viel besser gelöst. Ähnliches gilt im Übrigen auch für Upgrades, die an dieses System gekoppelt sind.

Okay, hier müssen wir erst mal einen Gang zurückschalten und dieses System kurz aufdröseln: Tagsüber nimmt unser Held an offiziellen und legalen »Speedhunters Showdowns« teil und füllt sein blankes Konto auf. Mit der Knete bezahlt ihr Upgrades und Tuning. Nachts herrscht dagegen eine vollkommen andere Währung, wir müssen uns einen Namen machen. In illegalen Rennen geht es um Reputationspunkte – diese bestimmen quasi euren Level. Nur, wenn dieser hoch genug ist und ihr ausreichend Geld habt, werden richtig geile Autos freigeschaltet. Und irgendwann braucht ihr die fetten Karren einfach, weil viele Rennen an



Need for Speed Heat sieht vor allem nachts spektakulär aus.



Nedžad Hurabašić
@NedžadHurabasic



Mit Need for Speed: Heat ist es wie mit Tag und Nacht – der Arcade-Racer hat seine hellen und dunklen Seiten. Gerade der zähe Anfang macht es mir nicht leicht, in die Faszination hineinzufinden. Über Stunden bin ich erst mal nur mit einem untermotorisierten Wagen unterwegs. Das lässt das Raserherz in mir nicht unbedingt schneller schlagen – da ist es eher im Zweitakter-Rhythmus bei der Sache.

Doch zum Glück bekommt das Spiel im späteren Verlauf trotz schwacher Story noch die Kurve: Mit dem richtigen Boliden unterm Hintern steigt die Fahrfreude deutlich an, sind insbesondere die nächtlichen Raser-Ausflüge in der blinkenden Metropole ein absolutes Highlight des Spiels.

Hinterlässt das Raserspiel sonst einen eher durchwachsenen Eindruck, hat man in den Duellen gegen die Polizeieinheiten auch mal etwas zu verlieren – das ist verdammt spannend und motivierend! Selbst wenn ich manches Mal gegen die übermotivierten Cops scheitere und einen Teil meiner Ersparnisse einbüße, ist das eine Herausforderung, die ich gerne annehme.

die Leistungsstärke der Wagen gekoppelt sind. Und die Handlung wiederum an die Teilnahme an diesen Rennen.

In der Nacht schlägt das Herz von »Heat«

Der Übergang von Tag zu Nacht ist den Machern hervorragend gelungen. Mit nur einem Knopfdruck verschlägt es uns auf die dunkle Seite der Stadt: Wo uns gerade noch schicke Beleuchtungseffekte von der Sommersonne träumen ließen, dominieren plötzlich harte Neonlichter die Szenerie. Was die ansehnlichen Licht- und Wettereffekte kaschieren, ist, dass Palm City eine langweilige Stadt



Auch solch mächtige Crashes können den Fahrzeugen aufgrund des minimalistischen Schadensmodells nichts anhaben – wir verlieren schlimmstenfalls Zeit und Platzierungen.

ohne große Höhepunkte ist. Tagsüber badet der regennasse Asphalt in reflektierendem Sonnenlicht, Lichtstrahlen lugen frech hinter Wolkenkratzern hervor, und Palmen werfen lange Schatten in die Straßenschluchten. Das sieht toll aus, noch sehenswerter sind aber die Nächte in Palm City. Blau-pinke Neonbeleuchtung weist Rasern den Weg, bunte Rauchsäulen markieren Startpositionen, und die LED-Beleuchtung der Karossen zerschneidet die Dunkelheit des Betons. Doch das wunderbar anzuschauende Lichtspektakel ist kalt und beleuchtet letztlich eine leblose, austauschbare Welt.

Doch noch mal zurück zur Nachtphase: Die Polizeieinheiten des Palm City PD, angeführt von Leutnant Frank Mercer, sind nun deutlich aggressiver und machen Jagd auf Raser. Das ist auch deshalb spannend, weil es eine »Heat«-Stufe gibt. Sie hat im Prinzip zwei Bedeutungen: Zum einen zeigt sie, wie sehr ihr euch danebenbenommen habt und wie sauer die Cops sind. Mit entsprechend harten Gegenmaßnahmen müsst ihr rechnen. Gleichzeitig ist die Wertung ein Multiplikator, der eure in der Nacht verdienten Reputationspunkte hochkatapultiert. Schafft

ihr es, mit vielen Punkten und einer hohen »Heat«-Einstufung in die rettende Garage, rattert es auf dem Konto. Schnappen euch die Cops, verliert ihr einen guten Batzen eures Zasters und ein Teil der erspielten Reputation geht ebenfalls flöten.

Dummerweise ist das System nicht ganz ohne Tücken: Während einer Verfolgungsjagd versteckten wir uns etwa unter einer Brücke vor den Polizisten und wähten uns dort sicher. Für das Spiel standen wir aber offenbar auf der Brücke und wurden festgenommen, obwohl es keinerlei Sichtlinie geben konnte. Die Gesetzeshüter abzuschütteln ist gerade auf höheren »Heat«-Stufen extrem schwierig, zumal sie oft so fahren, dass man sie kaum rammen und ausschalten kann. Für diejenigen, die gerne Risiken eingehen, sind diese Duelle mit der Staatsmacht aber eine gute Herausforderung. Dass die Cops in den Rennen nur uns attackieren, Kontrahenten jedoch munter vor sich hin rasen dürfen, kommt erschwerend hinzu. Wenn man sich keine allzu großen Patzer erlaubt, ist oft aber immer noch der Sieg oder eine gute Platzierung drin. Das liegt an dem zwar schwachen,





Die belanglose Story des Spiels rast von einem Tiefpunkt zum nächsten, mit peinlichen Dialogen zum Vergessen.

aber durchaus vorhandenen Gummiband, das vor allem den Spieler bevorteilt, während sich Gegner sogar überrunden lassen. Ausnahmen sind die Story-Missionen – hier nehmen die Spitzenfahrer anderer Crews keine Rücksicht auf uns.

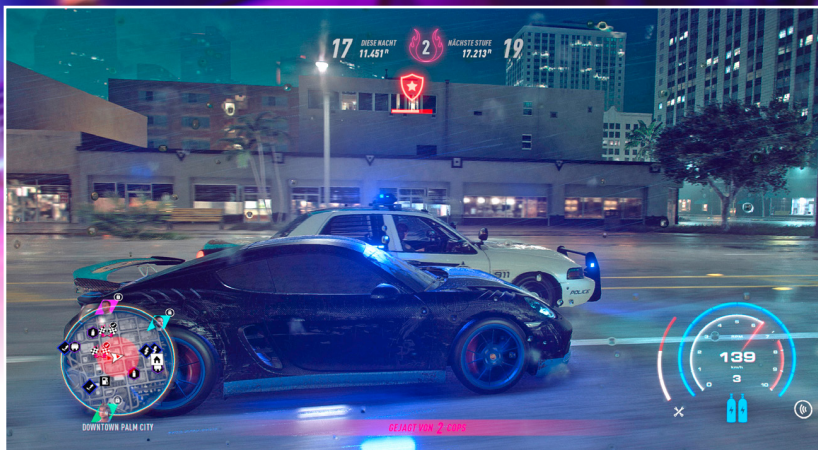
Apropos: Need for Speed Heat besitzt eine offene Welt, die man mit anderen teilen kann. Wer online fährt, betritt eine Shared World, in der sich auch andere Spieler tummeln. Auf Wunsch tritt man in Rennen nicht nur gegen die eher dummen KI-Fahrer an, sondern gegen clevere menschliche Gegenüber oder gründet eigene Crews mit Kumpels. Das klappt meist ganz gut, allerdings werden oft Fahrzeuge unterschiedlichster Leistungsstärke zusammengewürfelt – mit entsprechend unfairer Renngestaltung.

Besser ist nicht gut (genug)

Und das Rasen selbst? Das macht schon Spaß, was zu guten Teilen auch an den richtig kernigen Sounds der Boliden liegt – da knattert und rasselt es, dass es eine wahre Freude ist. Bei der Fahrphysik fehlt es uns an Präzision, die wir bei anderen Arcade-Racern wie Forza zu schätzen gelernt haben. Die Steuerung ist zwar bei Weitem nicht so schwammig wie bei Need for Speed Payback, gerade in Kurven ist es oft jedoch schwierig zu beurteilen, warum das Heck

jetzt nun wegbricht oder doch kein vernünftiger Drift einsetzt. Obendrein sind vor allem die schwächeren Fahrzeuge trotz hochgetunter Bremsen in Kurven oft schwer kontrollierbar und reagieren zu behäbig.

Speziell nachts setzt aber ungeachtet der fehlenden Cockpit-Perspektive ein befriedigendes Geschwindigkeitsgefühl ein, das uns im Test allerdings tagsüber nicht vollends überzeugt. Während im Dunkeln die Lichter an uns vorbeihuschen, scheinen die Fahrzeuge im Hellen manchmal auf der Stelle zu verharren. Es ist ein bisschen so, wie nach langer Autobahnfahrt wieder in der Stadt zu fahren – alles kommt einem ein bisschen langsam vor. Nachts bei Regen eine Straße im dicht befahrenen Verkehr entlangzurasen, ist dagegen schon, sorry, ziemlich geil. Im Vergleich zu vorherigen Need-for-Speed-Teilen ist definitiv ein Fortschritt erkennbar, zu Spielen wie Forza Horizon 4 fehlt aber ein gutes Stück an fahrerischer Klasse. In manchen Szenen zeigte Heat eine schwankende Framerate, was der aktuelle Nvidia-Grafikkartentreiber aber meist in den Griff bekommt. Nachts leidet das Spielgefühl manchmal an einem geradezu blenden den Übermaß von Neonanzeigen und blinkenden Richtungsanzeigern. Ab und zu lässt sich deshalb die Fahrtrichtung nicht eindeutig einschätzen und wir landen in der Botanik. Eine Rück-



Die Duelle mit den Cops sind die spielerischen Höhepunkte des Raserspiels, die Streetracer-Jäger von Palm City sind nämlich ziemlich hartnäckig.

spulfunktion, die Fehler ungeschehen macht, fehlt übrigens genauso wie ein vernünftiges Schadensmodell, das über oberflächliche Kratzer hinausgeht.

Die Tuning-Möglichkeiten sind durchaus vielfältig, fast jedes Teil am Wagen lässt sich austauschen, bemalen oder irgendwie hochzüchten. Ob ihr den Auspuff verändern wollt, farbigen Nitrorauch, fette Spoiler oder LED-Lichter – hier wird viel fürs Tuning-Herz geboten. Cool ist, dass das eigene Auto mit allen Veränderungen Teil der Zwischensequenzen ist – das zieht ins Spiel hinein und sorgt für Atmosphäre. ★

NEED FOR SPEED HEAT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 3570 / AMD FX-6350
Geforce GTX 760 / Radeon 7970
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 4790 / Ryzen 3 1300X
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480
16 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- gute Automodelle
- tolle Wetter-, Rauch-, und Lichteffekte
- einstellbare, kernige Motorsounds
- keine Cockpitsicht
- minimalistisches Schadensmodell

SPIELDESIGN



- vielseitige Tuning-Möglichkeiten
- spaßiges Arcade-Fahrgefühl
- gelungenes Tag/Nacht-System
- Cops teils zu stark
- zäher Spielbeginn

BALANCE



- drei Schwierigkeitsgrade
- nur schwacher Gummibandeffect
- Grad der Herausforderung gut justierbar
- stumpfe KI-Fahrer
- anfällig zäher Level-Fortschritt

ATMOSPHÄRE / STORY



- packende Nachtfahrten
- eigenes Auto in Zwischensequenzen
- schwache Story
- peinliche Dialoge, die sich oft wiederholen
- recht eintönige Spielwelt

UMFANG



- riesige offene Spielwelt
- optionale Sammelobjekte
- Online-Racing
- 127 freischaltbare Autos
- keine Drag-Rennen

FAZIT

Nach den schwachen Auftritten ist Need for Speed auf der Straße der Besserer, fährt im Vergleich zu Forza Horizon 4 aber noch hinterher.



Beim Tuning werden viele Bastlerwünsche erfüllt, von der Karosserie über diverse Bauteile bis hin zur Nitro-Farbe lassen sich viele Wagentdetails verändern.