

Forza Motorsport

NUR FAST EIN MEISTERWERK



Genre: **Rennspiel** Publisher: **Microsoft**
 Entwickler: **Turn 10 Studios** Termin: **10.10.2023**
 Sprache: **Deutsch** USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden**
 Preis: **80 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **PC Game Pass**

Mit vielen neuen Ideen und unglaublich packender Rennaction begeistert uns Forza Motorsport auch 2023. Doch das tolle Fundament für die Zukunft wird zum Problem in der Gegenwart. Von Sören Diedrich

Ich steuere bei strömendem Regen mit Tempo 200 auf die legendäre Kurve Eau Rouge auf dem nicht minder prestigeträchtigen Circuit de Spa-Francorchamps zu. Durch die Gischt der vor mir fahrenden Autos kann ich nicht weiter als 50 Meter sehen. Ich orientiere mich an Streckendetails, an schemenhaften Bäumen, lenke nur noch nach Bauchgefühl, reagiere statt agiere. In meinen Ohren erklingt eine Komposition feinsten Instru-

mente: der dröhnende Motorensound, die auf die Windschutzscheibe prasselnden Regentropfen, die um Bodenhaftung ringenden Reifen. Ich spüre jede Unebenheit des Asphalts durch die Vibration meines Controllers. Das Überfahren der klitschnassen Randsteine wird zur Mutprobe. Ein Rivale kämpft in der Eau Rouge mit einem nervösen Heck. Auf der anschließenden Geraden sauge ich mich an ihn heran, setze

mich neben ihn, schlucke den Kloß in meinem Hals herunter und trete etwas später als er auf die Bremse. Geschafft, ein Platz weiter vorn – weiter geht's!

Es sind diese Momente, in denen Forza Motorsport brilliert wie kaum ein Rennspiel zuvor. Doch nach dem packenden Regenchaos kehre ich zurück in die tristen Menüs und werde schmerzlich daran erinnert, dass eine fantastische Atmosphäre auf der Rennstrecke leider nur die halbe Miete ist.

Egal ob alte Karren oder moderne GT-Renner, die Autos in Forza Motorsport fahren sich einwandfrei.



Die besten Rennen des Genres

Vorab: In diesem Test werden wir einige Aspekte von Forza Motorsport kritisieren. Da mag unsere in Aussicht gestellte hohe Wertung den ein oder anderen überraschen. Deshalb fange ich bewusst mit dem Positiven an, denn ein hervorragendes Rennspiel ist

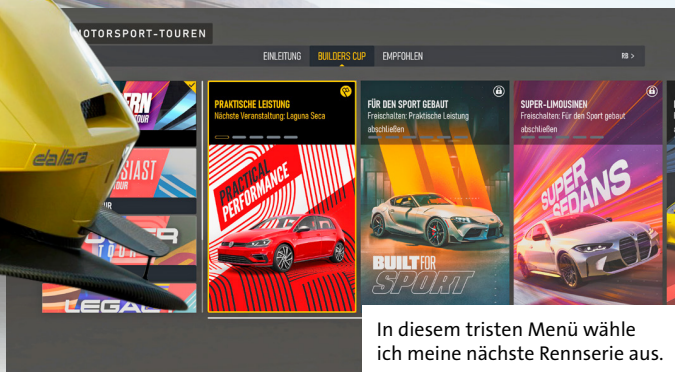
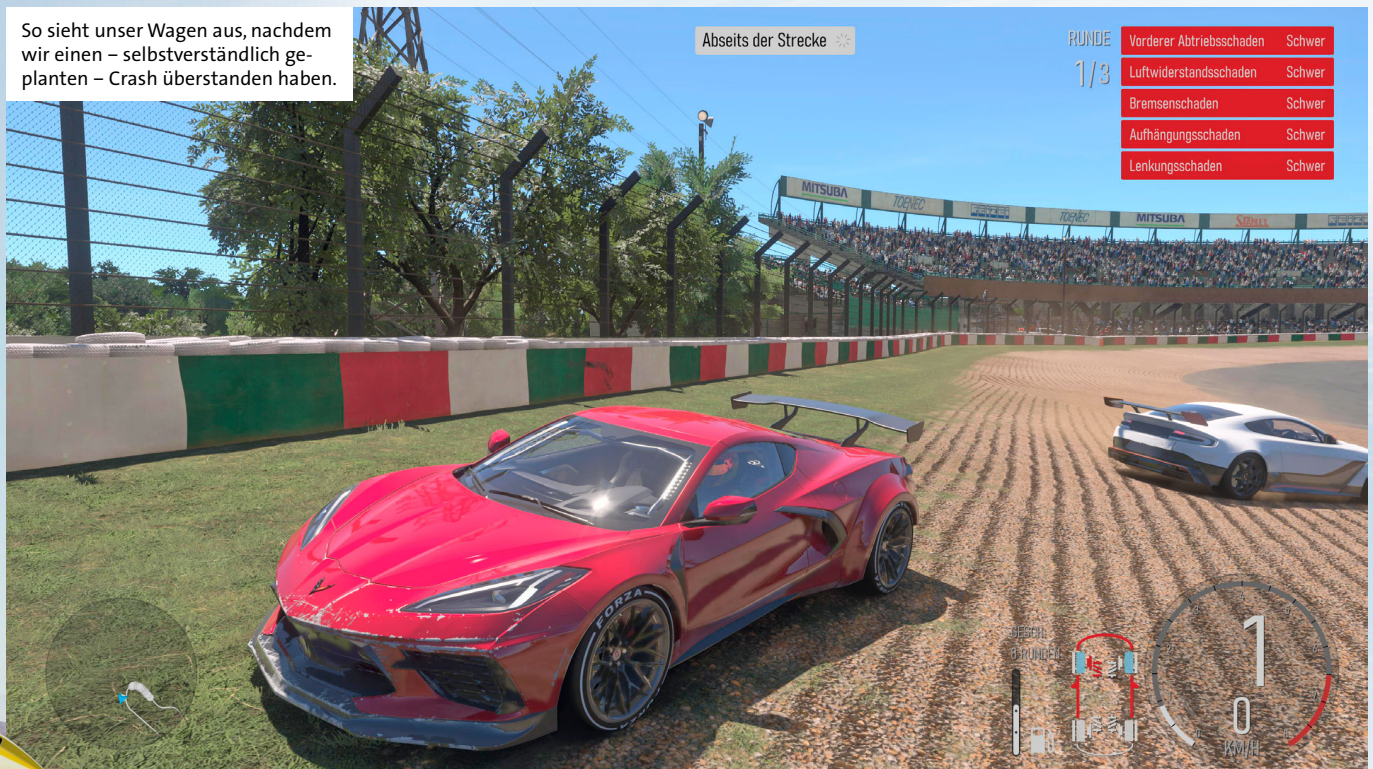
Eignet sich für euch, wenn ...

- ... euch die Rennstrecke am wichtigsten ist.
- ... ihr einen Mix aus Arcade und Simulation wollt.
- ... ihr gerne hunderte Autos sammelt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr viel Wert auf Motorsport-Flair legt.
- ... ihr ein detailliertes Schadensmodell braucht.
- ... ihr sofort über die Nordschleife heizen wollt.

So sieht unser Wagen aus, nachdem wir einen – selbstverständlich geplanten – Crash überstanden haben.



In diesem tristen Menü wähle ich meine nächste Rennserie aus.



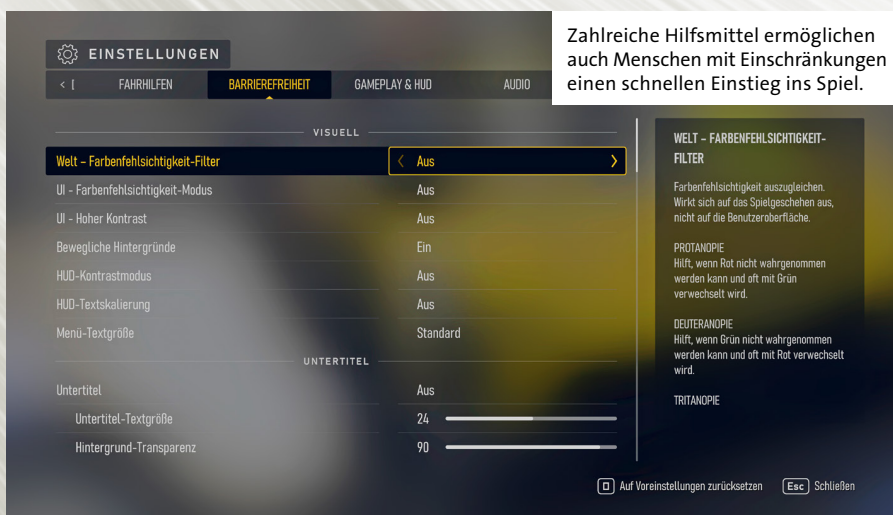
Vor dem Event gibt es nur einen kurzen, unspektakulären Einspieler inklusive eines leidenschaftslosen Sprechers.

es trotz aller Macken. Der Hauptgrund: Die Rennen sind einfach fantastisch! Wirklich, ich kann kaum in Worte fassen, wie sehr mich das Geschehen auf der Rennstrecke in den Bann zieht, mich von Sekunde eins an packt, mir die Schweißperlen auf die Stirn treibt und den Controller vor feuchten Händen ganz rutschig macht. Der Hauptgrund dafür ist die makellose Präsentation. Wer einen Screenshot von Forza Motorsport sieht,

stellt fest: Boah, das sieht klasse aus! Und ja, die Grafikkrone kann sich Microsofts Edlraser sowohl auf dem PC als auch der Xbox allemal verdient aufs Haupt setzen. Dank Raytracing, brillant aussehender Autos, hochdetaillierter Strecken und zum Umfallen schöner Wettereffekte gibt es hier absolut nichts zu kritisieren. Na gut, doch: Das Schadensmodell fällt leider wieder einmal mau aus. Ja, es gibt Kratzer und hier und da

Bleischäden. Aber wer auf Kleinholz steht, muss woanders die Axt schwingen. Denn viele lizenzierte Schlitten lassen einen optischen Totalschaden einfach nicht zu.

Ein paar Worte zur Technik auf dem PC: Das Einstellungs Menü ist vorbildlich umfangreich und besitzt einen sehr gut funktionierenden dynamischen Renderer. Ihr stellt einfach eure gewünschte Bildrate ein, woraufhin Forza Motorsport die Grafik automatisch so skaliert, dass dieser Wert möglichst immer gehalten wird. Und ein dickes Plus kommt noch hinzu: Selbst auf niedrigen Details sieht Forza Motorsport nie hässlich aus, auch wenn sichtlich Bildqualität flöten geht. Das Sichtfeld (FoV) lässt sich für jede der sechs Kameraperspektiven nach Belieben einstellen. PC-eigene Bugs konnten wir ebenfalls keine feststellen, weder bei der Steam-Version noch bei der Fassung aus dem



Zahlreiche Hilfsmittel ermöglichen auch Menschen mit Einschränkungen einen schnellen Einstieg ins Spiel.

BARRIEREFREIHEIT? CHECK!

Microsoft hat in Forza Motorsport eine äußerst löbliche Bandbreite an Einstellungen für Menschen mit Behinderungen integriert. Von hohem Kontrast über einen Farbenfehlsichtigkeitsmodus und Textskalierung bis hin zu Sprachassistenten ist alles an Bord.

AKTUELLE RUNDE



- ERFORDERLICH: Schließen Sie 2 Runden ab
- BONUS: Absolvieren Sie eine Runde in 2:29,57 oder schneller



Microsoft Store beziehungsweise der Game-Pass-App. Unterm Strich ist die PC-Version von Forza Motorsport technisch erfreulich sauber, und flüssiger Motorsportraserei steht somit nichts im Weg. Die Hochglanzoptik gepaart mit dem hervorragenden Geschwindigkeitsgefühl ergibt ein Racing-Spektakel, das derzeit seinesgleichen sucht.

Auch in Sachen Sound gibt sich Forza Motorsport keine Blöße. Im Gegensatz zu vielen anderen modernen Rennspielen werde ich hier nicht mit zeitgenössischer, viel zu lauter Pop-, House- und Techno-Musik beschallt, die mich eher nervt, als das Geschehen angemessen zu untermalen. Stattdessen sind in den Menüs leise Beats zu hören, die angenehm unaufdringlich sind. In den Rennen selbst gibt's nur Feinstes auf die Ohren: Jedes der über 500 Autos hört sich einzigartig an. Der Motor dröhnt durch die Boxen, Reifen quietschen beim Bremsen, beim Blechkontakt mit Kontrahenten scheppert es, und beim Klang des Regens, der auf die Windschutzscheibe tropft, bekomme ich im Inneren des Fahrzeugs echte Gänsehaut, weil es sich einfach so verdammt realistisch anhört.

Das Fahrzeug-Handling ist ein Traum

Gänsehaut bekomme ich auch beim Bugisieren der Autos über die Strecken dieser Welt. Forza-typisch ist das Fahrverhalten



ein in meinen Augen idealer Mix aus Arcade und Simulation. Jeder Bolide steuert sich angenehm unterschiedlich, wodurch mir das Ausprobieren neuer Wagen auch nach inzwischen fast 30 Spielstunden weiterhin richtig viel Spaß macht. Da mein Lenkrad vor Kurzem der Meinung war, den Geist aufzugeben, konnte ich diesmal leider nur mit dem Xbox-Controller spielen, aber auch das fühlte sich einwandfrei und jederzeit beherrschbar an. Unser Autor Johannes hat auch mit seinem Force-Feedback-Lenkrad

nur Lob für das Handling übrig. Apropos: Wir haben bei Microsoft um eine Liste mit unterstützten Lenkrädern gebeten, warten aber noch auf Antwort. Neulinge und Gelegenheitsraser können auf Wunsch eine Vielzahl an Fahrhilfen hinzuschalten. Virtuosen am Volant hingegen verzichten auf Helferlein und werden dann mit einer angenehm herausfordernden Erfahrung belohnt. Unterm Strich ist Forza Motorsport also mal wieder für alle Könnensstufen geeignet.

Wenn ich doch mal auf Kriegsfuß mit dem Fahrverhalten stehe und einen Unfall verursache, ist dennoch kein Frust angesagt. Kenner der Serie wissen: Ich kann in Forza jederzeit das Geschehen zurückspulen, um Fehler zu korrigieren und es besser zu machen. Leider läuft das Zurückspulen noch immer in vom Spiel vorgegebenen Etappen ab. Ich kann also nicht an eine beliebige Stelle springen, sondern finde mich regelmäßig in der nervigen Situation wieder, dass mein Auto entweder zu wenig oder zu

WIE FAIR IST DIE PROGRESSION IN FORZA MOTORSPORT?

In Forza Motorsport fühlt sich der Fortschritt sowohl beim Verdienen von Credits als auch von neuen Fahrzeugteilen immer absolut fair an. Gleichzeitig werdet ihr nicht mit neuen Autos bombardiert wie in Forza Horizon 5. Pro Rennveranstaltung haben wir im Schnitt 20.000 Credits verdient (den VIP-Bonus haben wir bereits abgezogen). Viele Autos liegen im Bereich von 50.000 bis 200.000 Credits. Luxusschlitten schlagen auch mal mit bis zu 500.000 Credits zu Buche. Das heißt: Ihr müsst für eure Traumautos zwar Zeit investieren, aber keine Tage oder gar Wochen wie bei manch anderem Rennspiel. Weder Autos (exklusive DLC-Wagen) noch Fahrzeugteile können mit Echtgeld gekauft werden.

Die meisten Rennen gehen über eine Distanz von vier bis sechs Runden und dauern im Schnitt rund 15 Minuten.



weit zurückgesetzt wird. Genrekollegen wie Codemasters' F1-Serie machen das schon seit vielen Jahren besser!

Wo ist die Begeisterung für den Motorsport?

Ebenfalls deutlich besser gelingt der Konkurrenz das Herzstück eines Rennspiels, nämlich der Karrieremodus. Und sogar intern gibt es viele Beispiele, wie es besser geht als in Forza Motorsport. Microsoft bewirbt das Spiel damit, das Zuhause für Motorsportbegeisterte zu sein. Das Spiel selbst verspricht aber absolut keine Begeisterung, sondern vielmehr den Flair ei-

ner Doku auf 3sat. Wo das Hauptmenü in Gran Turismo 7 herrlich verspielt ist, präsentiert sich Forza fast schon serientypisch bieder und zweckmäßig. Forza Horizon 5 hat seine Menüs immerhin farblich aufgepeppt, in FM herrscht hingegen Einheitsgrau. In der Karriere wird es nicht besser, im Gegenteil. Ich wähle stumpf aus einer Liste an Events, bekomme einen unoriginellen Einspieler gezeigt, der von einem monotonen Sprecher begleitet wird, dann geht's auch schon los. Auch zwischen den Rennen einer Meisterschaft gibt es nur kurze Filmchen zu sehen, wie wir ins Auto steigen oder jubeln – das war's. Hier geht

viel der in den Rennen angestauten Atmosphäre wieder verloren.

Zu Beginn jedes Renn-Events steht das Training. Hier muss ich drei Runden absolvieren und als Bonus eine Zielzeit fahren, um mich auf die Strecke einzustimmen. Danach beginnt das Rennen. Nanu, kein Qualifying? Nein, aber dafür haben sich die Entwickler ein interessantes Feature einfallen lassen: Ich kann meine Startposition selbst bestimmen – je weiter hinten ich starte, umso höher fällt meine Belohnung in Form von Credits aus. Weiter vorne habe ich hingegen leichteres Spiel um den Sieg.

Immerhin: Innerhalb der Rennen wird mir immer wieder ordentlich Abwechslung geboten. Das betrifft vor allem die Tageszeit und das Wetter. Manchmal starte ich bei Sonnenuntergang und kann vor lauter Nebel kaum die Streckenführung erkennen, bis plötzlich die Dunkelheit einsetzt und es aufklart. Ein anderes Mal setzt am Ende der ersten Runde Regen ein, der immer stärker wird, bis ich den Boliden kaum noch auf der Straße halten kann.

Als insgesamt etwas enttäuschend empfinde ich die Karriere vor allem hinsichtlich der langen Entwicklungszeit von Forza Motorsport. Stolze sechs Jahre liegen zwischen Teil 7 und diesem bewusst nicht nummerierten Soft-Reboot. Da hätte es einfach an vielen Ecken und Enden mehr sein dürfen! Wo sind zum Beispiel die abwechslungsreichen Challenges aus Forza Motorsport 7 hin? Oder die coolen Show-Rennen aus Teil 6? Immerhin besteht Hoffnung für die Zukunft: Bereits die Vorgänger bekamen im Laufe der Monate und Jahre noch eine ganze Reihe an Features spendiert. Dennoch fühlte sich kaum ein Forza für mich so sehr wie ein – sehr gutes – Grundgerüst an wie dieses hier.

RENNBELOHNUNGEN

11

FAHRERSTUFE

+10.050

EXP

Training	+5.300
Rennende	+6.450
VIP-Bonus	+11.750
Schwierigkeitsbonus	+2.200
Regelbonus	+350
Startfeld-Bonus	+1.600
27.650 VERDIENTE CREDITS	

11

Liannon5823

1.277.950

Anschließend folgen noch ein paar Menüs – natürlich im zeitlosen Grau gehalten –, um meine verdienten Credits und Fahrzeugteile einzusacken. Dann geht es auch schon weiter.

UPGRADE-SHOP

Porsche 718 Cayman GTS | 18 AUTOSTUFE

AKTUELL LI 662 A VERFÜGBAR 800 CP
LIMIT LI 700 A VERWENDET 2300 CP

< LB **Kraftstoff und Luft** Motor Antrieb und Fahrwerk Reifen Steuerräder Antrieb RB >

Auspuffanlage 200 CP

Luftfilter 200 CP

Luftmengenbegrenzer

Kraftstoffanlage

Zündung

Single Turbo AUTOSTUFE 20

Ladeluftkühler AUTOSTUFE 20

AUSPUFFANLAGE

Upgrades der Auspuffanlage, wie zum Beispiel verbesserte Krümmer, Schalldämpfer, und größere Rohre, bringen zusätzliche Leistung. Sie führen die Abgase schneller ab und reduzieren so den Abgasdruck, wodurch mehr Leistung zur Verfügung steht.

Mit den gesammelten Fahrzeugteilen und CP kann ich meine Fahrzeuge immer weiter verbessern. Besonders praktisch: Investierte CP kann ich jederzeit wieder zurückerhalten (Respec).

X Schnelles Upgrade Y Details ein-/aus B Upgrades abschließen A Auswählen

Rollenspielmechanik mit Startschwierigkeiten

Das prominenteste neue Feature von Forza Motorsport ist ein rollenspielartiges Erfahrungspunktesystem, weshalb die Macher selbst von einem CarPG sprechen, in Anlehnung an die gebräuchliche Genre-Abkürzung von Rollenspielen. Ich erhalte für so ziemlich alles, was auf der Strecke passiert, sogenannte Car-Points, kurz CP. Wenn ich einen Gegner überhole, einen Streckenabschnitt besonders schnell durchfahre oder einfach nur genug Runden absolviere, bekomme ich Punkte gutgeschrieben. Dadurch steigt mein Auto im Level auf, und ich schalte neue Tuning-Teile dafür frei. Die Entwickler von Turn 10 möchten so erreichen, dass ich länger mit einem favorisierten Auto fahre, statt es jedes Rennen zu wechseln.

Mit den gesammelten CP sowie den freigeschalteten Teilen kann ich meine Autos dann in einem umfangreichen Upgrade-Shop in zahlreichen Kategorien verbessern. Dickes

Komfortplus: Per Knopfdruck stellt Forza Motorsport eigenständig die derzeit beste Konfiguration für das Auto zusammen. Ich bekomme eine Vergleichstabelle angezeigt und muss dann nur noch den Einbau der neuen Komponenten bestätigen. Prima! Wer mag, kann natürlich auch manuell viel Zeit damit verbringen, Werte zu vergleichen, Komponenten zu tauschen und die daraus resultierende Konfiguration zu speichern oder gar mit anderen Fans zu teilen. Dasselbe gilt auch für die zahlreichen Einstellungen von Fahrwerk, Getriebeübersetzung und vielem mehr.

Auf dem Papier klingt das Rollenspielsystem gut, und ich kann bestätigen, dass es vor allem im späteren Spielverlauf auch ordentlich motiviert. Es ist einfach ein schönes Gefühl, wenn ich rechts oben am Bildschirmrand im Sekundentakt CP-Gutschriften aufploppen sehe. Ausgerechnet in der Karriere fühlt sich das Feature aber nur halbgar integriert an. Denn wie schon in früheren Forza-Spielen wechselt mit jedem neuen Renn-

Event auch die Wagenklasse. Das heißt in den ersten paar Spielstunden vor allem eines: Ein neues Auto muss her. Und dadurch fange ich immer wieder bei Autostufe eins an, statt an meinem Lieblings-Töff töff festzuhalten. Später schwächt sich dieser Effekt dank meines stark angewachsenen Fuhrparks dann allmählich ab, und ich habe größeren Anreiz, mich auf eine Handvoll Autos zu konzentrieren und diese zu leveln.

Im Multiplayer und in benutzerdefinierten Renn-Events außerhalb der Karriere trumpft das CP-System groß auf. Kein Wunder, schließlich kann ich hier selbst bestimmen, in welcher Serie ich antreten möchte und in welches Auto ich steige. Es fühlt sich toll an, wenn ich nach einigen Stunden mit einem Flitzer spüre, dass ich deutlich schnellere Rundenzeiten fahre als zu Beginn!

Pfui, Schiri!

Deutlich zu schnell fahren sollte ich jedoch nicht, wenn der Rennkommissar zuschaut. Denn der KI-Genosse und ich, ach, wir werden wohl keine Freunde. Dabei war zu Beginn noch alles so harmonisch! Bei jedem Zwischenfall auf der Strecke, etwa dem (natürlich versehentlichen, ähem) Abkürzen oder einer Kollision mit einem Widersacher, analysiert die KI, ob ich dafür mit einer Zeitstrafe belegt werde oder nicht. Vor allem bei Bremsern, die mich über die Streckenbegrenzung hinaustragen, komme ich oft ungeschoren davon, was ich äußerst löblich finde. In Zweikämpfen versagt der KI-Kommissar aber ab und an komplett. Mein Seitenspiegel berührt den Wagen neben mir nur leicht? Strafe, du Rambo! Ich werde von einem Gegner ins Kiesbett abgedrängt? Strafe, du Schummeler! Ein Kontrahent fährt mir ungebremst ins Heck? Strafe, weil ... ja, wieso eigentlich? Das große Problem an der

RISIKO VS BELOHNUNG

POS 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

STARTAUFGSTELLUNG

IHRE VORAUSSICHTLICHE PLATZIERUNG

2. - 4.

Starten Sie weiter vorne oder passen Sie die Schwierigkeit an, um Ihre Chancen, Ihren Podiumshonus zu behalten, zu verbessern.

PODIUMBONUS

Startposition 1.400 CP
Schwierigkeit & Regeln 2.250 CP

PODIUMBONUS GESAMT
Platz 1 bis 3 überflutet
3.650 CP

Hilfe X Schwierigkeit Y Mehr Info B Zurück A Auswählen

Eines der wenigen coolen Features der Karriere: Ich kann bestimmen, wie weit hinten oder vorne ich starten möchte, und so meine Erfolgsboni erhöhen.

Super komfortabel: Auf Knopfdruck stellt mir das Spiel automatisch die besten verfügbaren Teile zusammen.



KI ist, dass ich ihre Entscheidungen nicht nachvollziehen kann. Es gibt keine Möglichkeit, mir in einem Menü eine Art Begründung durchzulesen. Dadurch entsteht das starke Gefühl von Willkür. Hier sollte Microsoft mit einem Patch nachbessern.

Eine KI zwischen Genie und Dummkopf

Ebenfalls einen Patch könnten auch die KI-Fahrer vertragen. Na ja, wobei, so fies möchte ich gar nicht sein. Im Grunde genommen machen die Kollegen einen grundsoliden Job. Ab und zu überraschen sie mich sogar mit durchaus klugen Manövern, die ich ihnen so nicht zugetraut hätte. Im Vergleich mit den KI-Kameraden eines Gran Turismo 7,

die oft wie an einer Perlenschnur entlang hintereinander her fahren, wirkt Forza Motorsport deutlich lebensechter. Dafür sorgen vor allem die Fahrfehler, die meinen Kontrahenten ab und zu unterlaufen. Außerdem packen sie die harten Bandagen nicht nur gegen mich, sondern auch untereinander aus. Ab und zu schlägt die KI aber über die Stränge. Dann wirken die Zweikämpfe vor mir wie eine Szene aus »The Fast and the Furious« und Fahrfehler derart gekünstelt und überzogen, dass ich als Beobachter loslachen muss. Und dann gibt es sie eben doch noch, die Komplettaussetzer. Selten sind sie, aber wenn sie auftreten, wird es zuweilen nervenstrapazierend. Etwa wenn ein KI-Wagen mitten auf der Geraden unvermittelt

stark abbremst – ich dotze an sein Heck, und ihr wisst, was das bei diesem Rennkommissar heißt: Strafe! Strafe! Strafe!

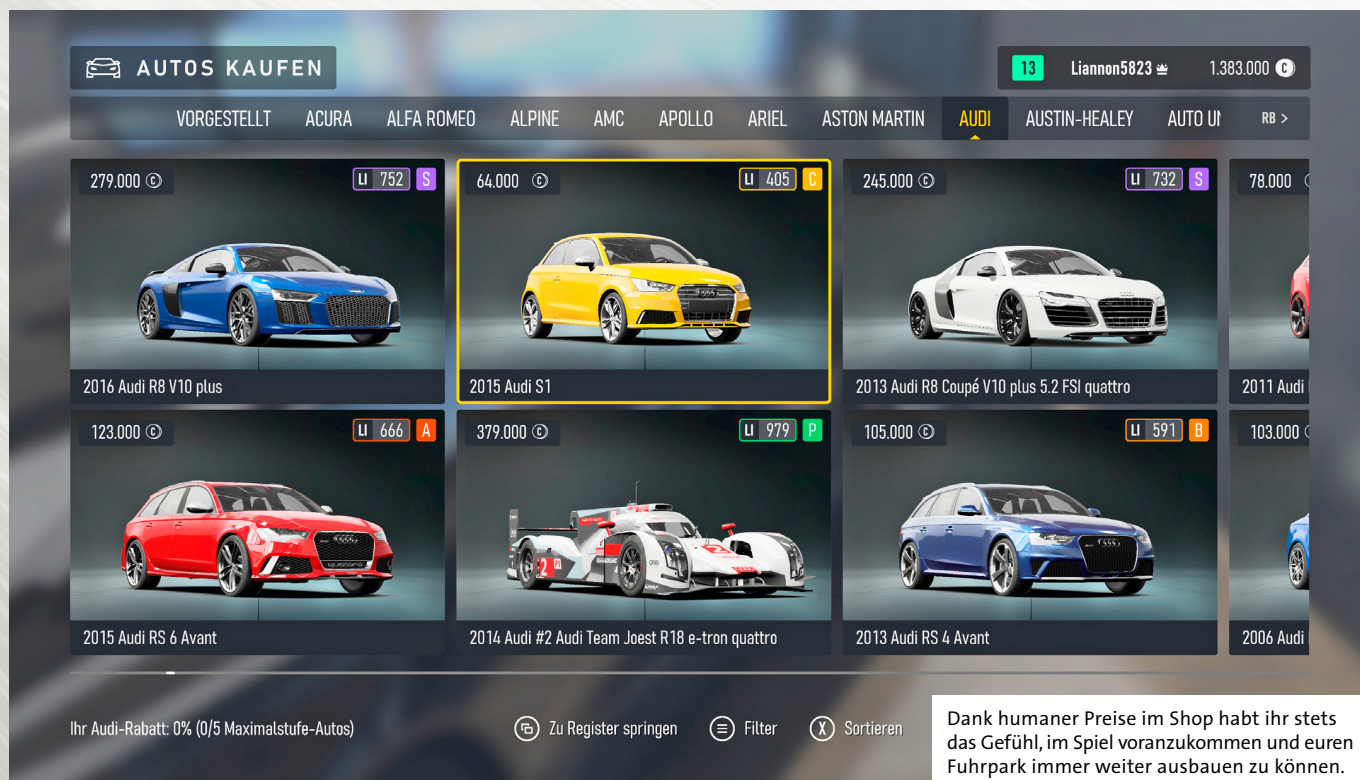
Großer Umfang mit dickem Wermutstropfen

Abstrafen muss ich auch den Umfang von Forza Motorsport. »Wie jetzt, bei über 500 Autos?«, mögt ihr vielleicht denken. Ich sage: Ja! Denn im direkten Vorgänger waren es zum Launch bereits über 700. Zugegeben: Das ist Jammern auf hohem Niveau. Und bis ihr alle Karren ausprobiert habt, dürfte so viel Zeit ins Land gegangen sein, dass bereits die ersten Auto-DLCs erschienen sind.

Mit 20 Strecken samt verschiedener Layouts sind zwar einige Klassiker wie Spa Francorchamps, Suzuka oder Le Mans befahrbar, es hätten aber durchaus noch mehr sein dürfen. Nach einigen Stunden stellt sich in der Karriere langsam, aber sicher Monotonie ein. Ein für Rennsportpuristen dicker Wermutstropfen: Zum Release fehlt die legendäre Nordschleife! Die soll erst 2024 nachgereicht werden. Wenn mir die Karriere mit

LOOTBOXEN UND MIKROTRANSAKTIONEN

Forza Motorsport verzichtet gänzlich auf Mikrotransaktionen und Lootboxen im regulären Spiel. Das heißt, ihr könnt euch keine Autos für Echtgeld kaufen, sondern müsst sie euch erspielen. Selbst teure Luxuskarossen lassen sich im Schnitt nach rund sechs Rennen mit den verdienten Credits kaufen, was löblich ist. Eine Einschränkung gibt es aber: Ihr könnt im Shop kostenpflichtige DLCs mit neuen Autos erwerben.



ihrer lahmen Inszenierung nicht mehr zusagt, kann ich mir auch einfach selbst ein Renn-Event maßschneidern. Wagentyp, Strecke, Anzahl an Kontrahenten, die Dauer, das Wetter – alles lässt sich nach meinem Belieben einstellen. Leider kann ich keinen Wetterverlauf manuell einstellen, also etwa nicht gezielt bei starkem Regen beginnen und es dann immer mehr abtrocknen lassen.

Was taugt der Multiplayer?

Kommen wir zum Hauptgrund, weshalb wir dem Spiel ursprünglich eine vorläufige Wertung verpasst hatten. Der Multiplayer ist in Forza Motorsport nämlich elementar wichtig, wenn es um die Langzeitmotivation geht. Irgendwann sind schließlich alle Karriere Rennen absolviert, und auch das freie Spiel hat ab einem bestimmten Punkt nicht mehr so viel zu bieten. Umso wichtiger, dass die Server keine Zicken machen und die Performance stimmt. Nachdem der Early Access gestartet ist und ich bereits rund ein Dutzend Online-Rennen absolvieren konnte, komme ich zum erfreulichen Fazit: Die Technik passt schon mal! Verbindungsabbrüche hatte ich keine zu beklagen, und auch die Ladezeiten zwischen den Rennen fielen erfreulich kurz



Nachts und bei Regen lässt Forza Motorsport deutlich seine Technikmuskeln spielen. Das Wetter hat auch Auswirkungen auf das Fahrverhalten.

aus. Derzeit schaue ich auch äußerst gerne in die momentan laufenden Veranstaltungen rein, um zu schauen, was mich dort erwartet. Was für den Singleplayer gilt, lässt sich dennoch auch dem Multiplayer attestieren: Es wird für den Langzeiterfolg des Spiels elementar wichtig sein, dass sich Turn 10 regelmäßig neue, spannende Events einfallen lässt, damit der Rennspaß nicht irgendwann auf der Strecke bleibt.



Hier habe ich gerade eine Zeitstrafe erhalten, nachdem mich irgendein Vollpfosten von der Strecke gerammt hat. Ja, danke auch!

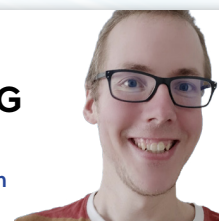


Die KI macht einen guten Job, hat aber mit seltenen Aussetzern zu kämpfen.

Forza-typisch wird im Multiplayer wieder jede Menge geboten. Von vorgegebenen Renn-Events bis hin zu eigenen Veranstaltungen ist alles möglich. Neben den Trainings-einheiten und Hauptrennen ist hier auch das klassische Qualifying an Bord. Ebenfalls praktisch für Neueinsteiger: Bevor ich überhaupt am regulären Multiplayer teil-

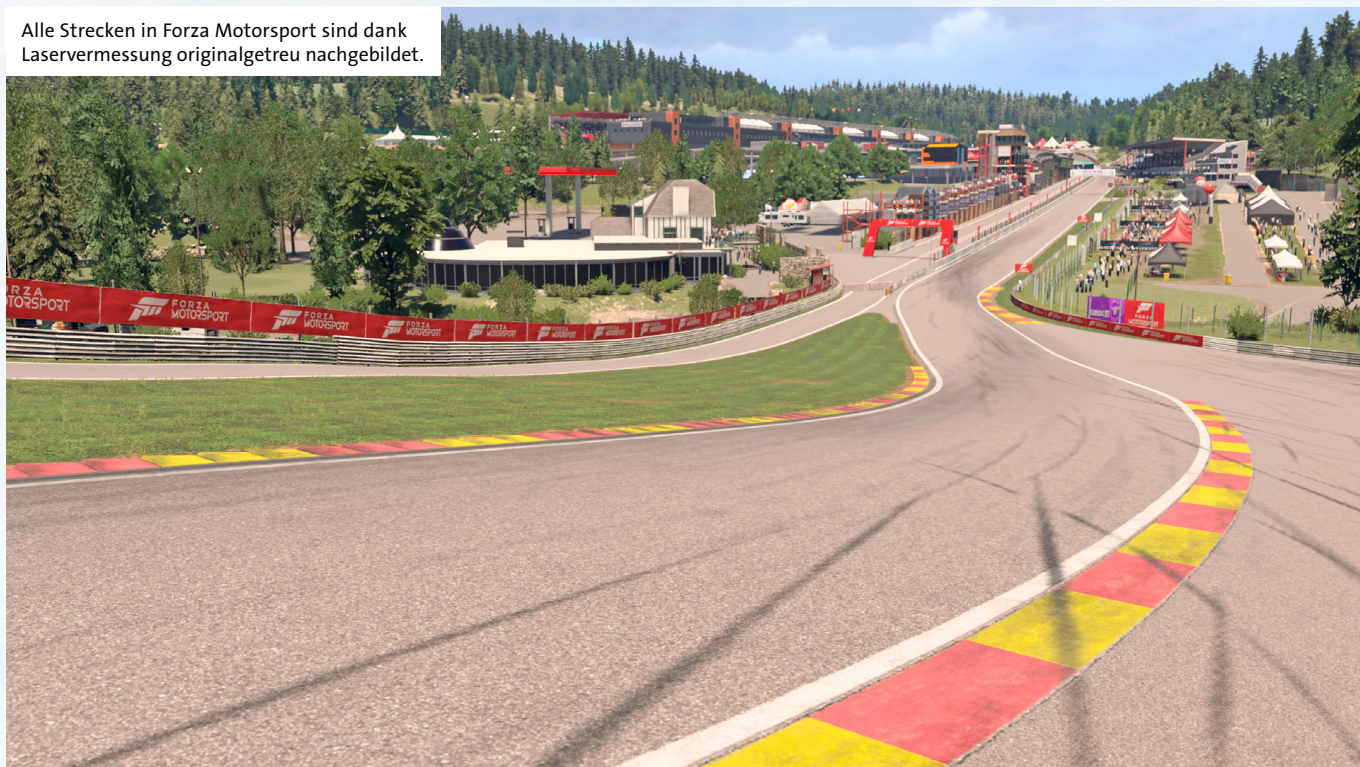
MEINUNG

Sören Diedrich
@DiedrichSoren



Mein lieber Scholli, in der Cockpitsicht zieht's mir regelmäßig die Schuhe aus – im positivsten Sinn. Forza Motorsport bringt das Benzin in meinem Blut zum Kochen, wenn ich über die atemberaubend hübschen Strecken dieser Welt pese und das nervöse Heck meines Ferrari Corse Clienti 488 Challenge mit Feingefühl durch die Kurve manövriere. Genauso schnell erreicht das Benzin aber auch den Gefrierpunkt, wenn ich mit den zahlreichen kleineren und größeren Designschnitzern konfrontiert werde. Der Rennkommissar urteilt genauso willkürlich wie mein damaliger Mathelehrer. Die KI ist unfreiwillig komisch, wenn sie bei der Anfahrt auf eine Kurve ungebremst mit 200 Sachen geradeaus fährt, um einen menschlichen Fahrfehler zu simulieren. Und die Karriere ist so lieblos gestaltet, dass es fast schmerzt. Ihr merkt schon: Am liebsten würde ich in Forza Motorsport die ganze Zeit im Auto hocken bleiben. Da kann ich dann auch weiter Auto-EP sammeln, denn das Rollenspielsystem ist eine echt coole Idee, wenn auch nur im Multiplayer und freien Spiel wirklich relevant. Ich habe aber inzwischen meine vier, fünf festen Lieblingsautos in der Garage stehen, die ich hochleveln möchte, was sehr motivierend ist. Forza Motorsport und ich, wir sind noch nicht fertig. Warte nur, Freunden. 2024 komme ich zurück und packe dich auf den Prüfstand. Du hast das Potenzial zum absoluten Hit, wenn du jetzt in regelmäßigen Abständen mit Updates versorgt wirst. Also bitte, enttäusch mich nicht!

Alle Strecken in Forza Motorsport sind dank Laservermessung originalgetreu nachgebildet.



nehmen darf, muss ich drei Einführungs-Events bestreiten, in denen ich die Grundlagen des kompetitiven Racings vermittelt bekomme. Fairness auf der Strecke wird in Forza Motorsport groß geschrieben, weshalb ich basierend auf meinem Verhalten auf der Strecke in einen Rang eingestuft werde. Dadurch lassen sich unsportliche Rambos schon im Vorfeld herausfiltern, indem man die unteren Stufen einfach ausschließt. In den von mir gespielten Rennen gab es nur einmal einen unsportlichen Kameraden, der aber im nächsten Rennen plötzlich nicht mehr im Grid stand, hehe.

Ein sehr guter Start

Zeit für ein Fazit, und ich bin ehrlich gesagt auf hohem Niveau enttäuscht. Das klingt schrecklich negativ, ich weiß. Deshalb habe ich den Test ja auch mit meinem überschwänglichen Lob über die Rennaction eingeleitet. Fakt ist: Auf der Strecke ist Forza Motorsport schon jetzt die neue Genrefe-

renz! Dennoch habe ich mir aufgrund der langen Entwicklungszeit einfach mehr erhofft. Forza Motorsport wirkt in seiner jetzigen Form wie ein Vorgeschmack auf das, was Turn 10 eigentlich abliefern möchte. Das dauert aber wohl noch etwas, und ich freue mich schon tierisch darauf, dem Spiel in einigen Monaten einen Kontrollbesuch abzustatten und es dann gegebenenfalls aufzuwerten. Stand heute muss ich aber bewerten, was da ist. Und das ist zwar extrem Spaßig, solange ich im Auto sitze, darüber hinaus gibt es aber einfach noch viel Raum für Verbesserungen. Die Strafen müssen nachvollziehbarer werden, der KI fehlt der letzte Feinschliff, und die Menüs könnten durchaus farbenfroher als das Wartezimmer meines Zahnarztes aussehen. Zum Abschluss stellen sich demnach zwei Fragen, die ich euch als Rausschmeißer beantworte: Wer wird mit Forza Motorsport seinen Spaß haben? Eigentlich alle, denn die Rennen sind der Knaller, und dank Einstiegsfreundlichkeit und Barrierefreiheit kann

jeder sofort mitfahren. Wer könnte von Forza Motorsport derzeit enttäuscht sein? Rennspielveteranen, die so viel Motorsport-Flair wie möglich möchten und so schnell es geht auf die Nordschleife wollen. Schnief. ★

FORZA MOTORSPORT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 8400 / Ryzen 5 1600
GTX 1060 / RX 5500 XT
8 GB RAM, 130 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 11600K / Ryzen 5 5600X
RTX 2080 Ti / RX 6800 XT
16 GB RAM, 130 GB Festplatte

PRÄSENTATION



👍 detaillierte Fahrzeuge 👍 beeindruckende Weltereffekte 👍 hübsche Umgebungen 👍 erstklassige Soundkulisse 👍 stabile Server-Performance

SPIELDESIGN



👍 tolle Fahrphysik 👍 Tuning mit Auswirkungen
👍 motivierendes Auto-EP-System 👍 Autos steuern sich unterschiedlich 🚫 einfallloser Karrieremodus

BALANCE



👍 zahlreiche Fahrhilfen 👍 Rückspulfunktion
👍 KI-Schwierigkeit einstellbar 🚫 Strafen oft nicht nachvollziehbar 🚫 Schwierigkeitsgrad schwankt

ATMOSPHERE / STORY



👍 fantastische Atmosphäre in Rennen 👍 authentische Strecken 👍 Geschwindigkeitsgefühl 👍 spaßiger Multiplayer 🚫 halbbares Schadensmodell

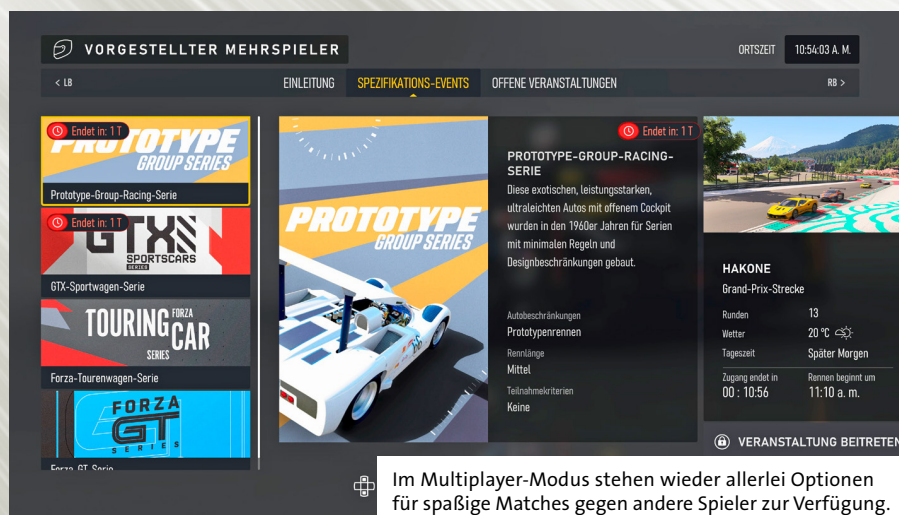
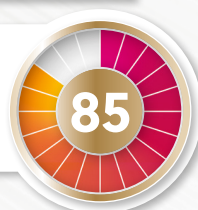
UMFANG



👍 über 500 Fahrzeuge 👍 umfangreiches Tuning- und Upgrade-System 👍 ausufernder Editor
👍 Online-Modus 🚫 nur 20 Strecken

FAZIT

Forza Motorsport ist die neue Rennspielreferenz auf der Piste, aber abseits davon gibt es noch reichlich Luft nach oben.



Im Multiplayer-Modus stehen wieder allerlei Optionen für spaßige Matches gegen andere Spieler zur Verfügung.