



Wer Sendestationen findet, bekommt zur Belohnung alle Herausforderungen und Sehenswürdigkeiten der Umgebung auf der Karte markiert.

The Crew

# Von wegen Auto-MIMO!

Das vermeintliche Auto-Online-Rollenspiel überrascht uns im Test. Denn The Crew ist nicht das, was es laut Ubisoft sein soll. Es hat dennoch seine Qualitäten, und die entdeckt man schnell. Von Tobias Veltin

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ivory Tower, Reflections**  
Termin: **2.12.2014** Sprache: **Deutsch** Preis: **50 Euro**

Video auf DVD

**M**eine Fresse, ist das riesig! Immer wieder rufen wir die Karte von The Crew auf, ungläubig wandert unser Blick über die enorme Landmasse, die sich da vor uns auftut. Auch nach etlichen Stunden können wir nicht fassen, wie gewaltig die Spielwelt in Ubisofts Rennspiel ist. Aber Entwickler Ivory Tower hat es tatsächlich fertig gebracht, die kompletten USA im Kleinformat nachzubauen und als gigantische Spielwiese zur Verfügung zu stellen. Mit allem, was dazu gehört: Städte, Landschaften, Details, Sehenswürdigkeiten. Mehr als eine Stunde braucht man von einer Küste zur anderen. Und das ganz ohne Ladezeiten. Beeindruckend! Denn damit wird The Crew zumindest in Sachen Dimension mal ganz locker zum Skyrim der Rennspielwelt. Dass es nicht ganz in dessen Wertungsregionen vorstoßen kann, hat andere Gründe.

## Klischeestory

Alex Taylor ist der Hauptcharakter von The Crew. Mit seinem Vollbart und der markanten Brille ist er einer dieser Hipster-Typen, die man mittlerweile zwar immer häufiger auf den Straßen sieht, aber irgendwie nicht so recht spielen will. Egal, denn schnell wird das ehrwürdige Motiv von Alex klar. Sein Bruder Dayton wurde hinterhältig von einem Mitglied der Autogang 510 erschossen und Alex dafür unschuldig in den Knast gesteckt. Nach fünf Jahren hinter schwedischen Gardi-

nen bietet ihm das FBI in Form der attraktiven Agentin Zoe einen Deal an. Alex hilft, den korrupten Cop Coburn ans Messer zu liefern, dafür gibt's 510-Boss Shiv auf dem Silbertablett. Gierig auf Rache willigt Alex ein und lässt sich in die Autogang einschleusen. Sein Weg führt ihn nach und nach quer durch die USA, über Detroit und Chicago geht es nach New York, Miami und schließlich über Las Vegas nach Los Angeles, wo es zum Showdown mit Shiv kommt. Zwischendurch trifft Alex einige wichtige Charaktere, zum Beispiel

## Unnötige Mikrotransaktionen

Neben Assassin's Creed Unity ist The Crew das zweite aktuelle Ubisoft-Spiel mit Mikrotransaktionen. Für echtes Geld können wir sogenannte Crew-Credits kaufen und damit dann neue Autos, Tuning-Teile oder optische Gimmicks wie neue Lackierungen oder Aufkleber erwerben. 45.000 Crew-Credits kosten beispielsweise 4,99 Euro, für 600.000 Credits sind 49,99 Euro fällig. Zum Vergleich: Ein Startauto kostet 22.500 Credits, also umgerechnet ungefähr zwei Euro. Alle Inhalte in The Crew sind auch normal erspielbar, allerdings dauert das teilweise recht lange. Wir hatten während der gesamten Spielzeit aber nicht einmal das Gefühl, Echtgeld einsetzen müssen, um voranzukommen.



Die Offroad-Rennen wie hier im legendären Death Valley sind nur mit entsprechender Rallye-Ausstattung möglich.



Neue Bauteile verbessern die Flitzer teils recht deutlich. Das Tolle: Unterschiede merken wir meist sofort beim Fahrverhalten.



Nachts am Times Square vorbei. Oft fühlt man sich in The Crew wie ein USA-Tourist, weil die meisten Sehenswürdigkeiten gut nachgebildet sind.



In der Motorhaubenperspektive kommt das gute Geschwindigkeitsgefühl am besten rüber.

Schrauber Omar, die hübsche Alita und die mysteriöse Roxanne. Doch auch wenn die Geschichte als roter Faden durchaus taugt, ist die Story von The Crew den größten Teil der Zeit vollkommen klischeebeladen und sprunghaft. Die Charaktere bleiben blass, die Dialoge größtenteils dünn bis dämlich. Das liegt maßgeblich auch an den unmotivierten deutschen Sprechern, die den düsteren Gang-Jargon nicht wirklich glaubhaft rüberbringen. Wir haben uns beim Test jedenfalls eher fremdgeschämt als überzeugt gefühlt. Optional gibt's auch die englische Vertonung, die ist deutlich besser.

### Frust-Verfolgungen

Um sich Respekt bei den 510-Mitgliedern zu verschaffen und seinen Verbündeten zu helfen, muss Alex jede Menge Storymissionen erledigen. Die sind in The Crew recht vielfältig, von klassischen Straßenrennen über Zeitfahrten reicht die Missionspalette bis hin zu Aufträgen, in denen wir eine Person möglichst schnell zu einem Ziel kutschieren oder in der Pampa eine gewisse Anzahl von Kisten zerstören müssen. In der knapp 20-stündigen Story wiederholen sich die Aufgaben zwar nach einer Weile, durch die abwechslungsreichen On- und Offroad-Umgebungen wird das aber geschickt kaschiert.

The Crew hätte hier ein rundes Paket schnüren können, wären da nicht die extrem nervigen Verfolgungsmissionen. Relativ regelmäßig müssen wir nämlich einem gegnerischen Fahrzeug hinterherhetzen und es zerstören. Das endet meist in beschwerlichem Trial & Error, weil das Spiel den Kontrahenten immer wieder unrealistisch weit davonziehen lässt, um ihn dann kurz vor einer

Rammattacke in eine Seitenstraße abbiegen zu lassen. Besonders ungeduldige Spieler werden hier auf eine harte Probe gestellt, eine gewisse Frustrationsresistenz ist deshalb Pflicht. Auch ansonsten zeigt die Gegner-KI starke Gummiband-Tendenzen, was vor allem in den Gangrennen deutlich wird. Diese können bis zu einer Stunde dauern, bei unserem Test blieb das komplette Feld aber über die gesamte Renndistanz zusammen, ein Davonfahren war nicht möglich. Das wirkt nicht nur vollkommen unglaublich, sondern kann bei einem Fehler kurz vor der Zielinie richtig übel frustrieren, zumal eine Rückspulfunktion à la Grid Autosport fehlt.

### Rollenspiel auf Rollen

Jede absolvierte Mission bringt uns Erfahrungspunkte, die nach und nach unseren

Fahrerlevel steigen lassen. Außerdem gibt's abhängig von der Qualität unseres Missionsabschlusses ein bronzenes, silbernes oder goldenes Bauteil für unser Auto, das dann wiederum unseren Fahrzeugrang erhöht. Ähnlich wie in einem Rollenspiel leveln wir die einzelnen Komponenten wie Übersetzung oder Getriebe unserer Karre auf und machen unseren Untersatz kontinuierlich immer besser. Das hebt The Crew wohltuend von anderen Rennspielen ab, weil es die Bindung zum Fahrzeug erhöht und es zu einem einzigartigen Avatar macht. Wir saßen beim Test fast die gesamte Spielzeit in einem Chevrolet Camaro und hatten zu keinem Zeitpunkt das Bedürfnis, den Wagen zu wechseln, sondern wollten unser Baby immer einen Tick besser machen. Viel zu wechseln gibt's in The Crew



Eine der Nebenaufgaben: möglichst viele Ziele zerstören und bei Erfolg ein Bauteil einsacken.



**Auf Seife flutscht es nicht**

Heiko Klinge  
Chefredakteur  
heiko@gamstar.de

Es ist zum Heulen: Da serviert mir The Crew die faszinierendste Welt, die mir in einem Rennspiel bis dato vors Lenkrad gekommen ist, und lässt sie mich dann nur auf Seife erkunden. Selbst mit komplett ausgeschalteten Hilfen habe ich nie das Gefühl, wirklich alles unter Kontrolle zu haben. Nicht falsch verstehen: Mir geht's nicht um Realismus! Sondern um Präzision, schließlich ballere ich mit 250 km/h durch den Großstadtverkehr. Ein Burnout hat das schon vor Jahren zackiger, reaktiver, schlicht spaßiger hinbekommen.

Und wie mich das ärgert! Denn abgesehen vom Fahrverhalten finde ich The Crew wirklich fantastisch. Die Story mag noch so banal sein, als Motivationsmotor funktioniert sie ebenso wie das rollenspielmäßige Aufrüsten meines Lieblingsflitzers. Und die kurzweiligen Minimissionen gehören ab sofort in jedes Open-World-Spiel mit Autos. Nur was hilft das alles, wenn das Fahren an sich nicht klickt? So bleibt's nur bei der einen oder anderen Zwischendurchspritztour mit Kumpels, obwohl The Crew eigentlich das Zeug zu meiner neuen großen Rennspielliebe gehabt hätte.

ohnehin nicht, denn der Fuhrpark fällt mit knapp 40 lizenzierten Fahrzeugen (hauptsächlich Muscle-Cars, Coupés und Supersportwagen) recht überschaubar aus. Um die Variation trotzdem zu wahren, lässt sich jedes Fahrzeug mit unterschiedlichen Kits (Street, Gelände, Performance, Rallye oder Racing) ausrüsten und dann separat aufliefern. Damit dieses System auch genutzt wird und wir nicht immer mit einem Kit durch die Gegend gurken, sind für manche Missionen bestimmte Kits notwendig. Praktisch: Haben wir nicht das passende Fahrzeug gewählt, erledigt das das Spiel für uns.

**Mach schon, mach schon ... jawoll, Gold!**

Bauteile lassen sich aber auch in anderen Events verdienen. Überall auf der riesigen

Karte verteilt sind kleinere Herausforderungen, die meist nur ein paar Sekunden dauern, bei Erfolg aber satte Boni einbringen. Mal müssen wir möglichst viele Ziele zerstören, mal Tore präzise durchfahren, einen Berggipfel erklimmen oder einer Ideallinie folgen. Dass wir den Fortschritt für Bronze, Silber und Gold dabei immer im Blick haben, motiviert zusätzlich und spornt an, noch eine kleine Schippe draufzulegen. Und das Gefühl, wenn das ersehnte Bauteil aufplopt und unser Autolevel in die Höhe schnellte – super! Durch das Bauteilsystem entsteht schnell eine Suchtspirale, ganz nach dem Motto: »Ach, die eine Herausforderung geht noch!« Überflüssige oder schlechtere Bauteile können wir übrigens in eines unserer Hauptquartiere schicken oder direkt zu (wenn auch wenig) Geld, im Spiel »Bucks« genannt, machen. Ganz perfekt ist das System aber nicht. Wir sehen zwar, welcher Bereich unseres Autos sich verbessert, einen Gesamtüberblick bekommen wir aber nur in unseren Basen (in Detroit, New York, Miami, Las Vegas und Los Angeles).

**Ich glaub, ich fahr auf Seife**

Bauteile sammeln, aufliefern, Werte verbessern – spürt man das denn auch? Glücklicherweise ja, denn jedes Auto und jedes Kit in The Crew steuert sich anders, die Unterschiede zwischen einem Performance- und einem Rallye-Fahrzeug sind zum Beispiel deutlich spürbar. Allerdings haben wir ein generelles Problem mit dem Fahrverhalten der Autos. Im Vergleich zu anderen Rennspielen fühlen sich die Karren im Ubisoft-Renner nämlich seltsam schwammig und nicht sonderlich direkt an. Das lässt sich später mit entsprechenden Handling-Verbesserungen zwar etwas abschwächen, ideal ist das arcade Spielgefühl aber nicht. Zumal die Kollisionsabfrage oft herumschlingt und uns nicht klar ist, welche Hindernisse wir in der Spielwelt umfahren können und welche nicht. Während manche Zäune zum Beispiel wie Spielzeug unter der Wucht unseres Autos zerbersten, prallen wir an anderen wundersamerweise ab. Die Steuerung mit Controller und Lenkrad funktioniert hingegen wunderbar und auch die fünf Perspektiven sind gut gewählt – uns stört le-

diglich, dass die Innenspiegel in der Cockpit-Perspektive tot sind und wir uns so per Stick oder Knopfdruck umschauen müssen.

**Wenn's piept, muss man suchen**

Wie es sich für ein Open-World-Rennspiel gehört, gibt es auch abseits der Storymissionen jede Menge zu erledigen. Wer sein Radar aufmerksam beobachtet, sieht es an manchen Stellen der Spielwelt blinken und gleichzeitig piepen. Je nach angezeigtem Symbol befindet sich dann eine versteckte Sendestation oder ein verborgenes Auto in der Nähe. Wird das Piepen schneller und die Farbe des Radars wechselt zu Gelb und schließlich Grün, sind wir auf der richtigen Spur. Haben wir eine Sendestation entdeckt, zoomt die Kamera auf besondere Orte in der Umgebung und alle Herausforderungen werden auf der Karte markiert – hat da jemand Assassin's Creed gesagt? Und die rostigen Autos belohnen uns mit einem Zusatzfahrzeug – wenn wir genug davon finden.

Wer die Augen offen hält, kann zudem knapp 250 Sehenswürdigkeiten finden und fühlt sich dann fast wie ein echter Amerikaturist. Egal ob Central Park, Hoover Dam oder Santa Monica Pier – Ivory Tower hat an fast alle ikonischen USA-Highlights gedacht, auch wenn manche Attraktionen wie die Niagarafälle ihren Vorbildern in etwa so stark ähneln wie Hauptcharakter Alex einem Laternenpfahl. Jede angesteuerte Sehenswürdigkeit belohnt uns mit einem Schuss Erfahrungspunkte. Aber auch ganz ohne Belohnungen ist es ein großer Spaß, einfach nur durch die Gegend zu cruisen und die Spielwelt auf sich wirken zu lassen. Ein Sonnenuntergang im Monument Valley, ein Trip bei Nacht durch New York oder ein Ausflug in die Sümpfe Louisianas – es sind die Vielfalt und Glaubwürdigkeit dieser Eindrücke, die The Crew so besonders machen. Die übersichtliche Karte sorgt zudem dafür, dass wir uns in der Weltgewalt des Rennspiels nicht vollkommen verlieren. Große Erleichterung: Dank praktischer Schnellreisefunktion können wir jeden Punkt ansteuern, den wir schon einmal besucht haben. Nervig dagegen: Die Karte ist nicht stufenlos zoombar, so geht eine Menge Komfort flöten.

**Und was ist mit MMO?**

Klingt bisher eher nach einem Solo-Rennspiel, oder? Und trotz benötigter Internetverbindung fühlt es sich auch genau so an. Dabei war The Crew doch als MMO mit Tausenden Spielern gleichzeitig angekündigt. Es kann gut sein, dass Tausende Spieler gleichzeitig in den virtuellen USA unterwegs sind. Nur: Nicht auf unserem Server. In einer Instanz sind nämlich maximal acht Spieler zugelassen, für die Größe der Spielwelt ist das nahezu lächerlich. So rauscht uns alle Jubeljahre mal ein menschlicher Spieler entgegen, der versucht dann aber meistens, uns von der Straße zu rammen. Dafür funktioniert das namensgebende Crew-Feature exzellent. Wir können uns mit bis zu drei anderen Spielern in einer Crew zusammenschließen und zum Beispiel Storymissionen gemeinsam absolvieren (insbe-



Die Karte ist zwar einigermaßen komfortabel und übersichtlich, aber nicht stufenlos zoombar.



Blöd: Die Innen- und Außenspiegel bleiben in der Cockpitperspektive tot. Was hinter uns passiert, können wir also nicht ständig im Auge behalten.

sondere die frustigen Verfolgungsmissionen werden so etwas einfacher), die Gegend erkunden oder gegen andere Crews antreten. Das gibt dann ein paar zusätzliche Erfahrungspunkte und Bucks.

Wer dagegen besonderen Wert auf PvP setzt, steuert eine der auf der Karte verteilten PvP-Arenen an. Blöd hierbei allerdings: Die Wartezeiten sind teilweise extrem lang. Wir empfehlen daher, grundsätzlich mit bekannten Spielern oder Freunden in den Ring zu steigen. Und so spannend es auch sein mag, mit anderen die riesige Karte unsicher zu machen: Von einem echten Auto-MMO ist The Crew in etwa so weit entfernt wie ein Muscle-Car von umweltschonenden Abgaswerten. Wieso kann man zum Beispiel keine Bauteile mit Crew-Mitgliedern tauschen?



### Toller Trip!

Tobias Veltin  
Redakteur  
tobi@gamstar.de

Ich bin immer noch erschlagen von der Größe der Spielwelt in The Crew. Echt beeindruckend, was die Entwickler hier auf die Beine gestellt haben. Vor allem auch, da die virtuellen USA dank vieler Details extrem lebendig wirken und den Entdeckerdrang in mir wecken. Auch die Storymissionen machen Laune, dank des extrem motivierenden Levelsystems habe ich mich immer wieder dabei ertappt, noch eine Herausforderung mehr anzugehen als geplant. Durch das nahezu perfekt funktionierende Zusammenspiel aus Spielwelt, Levelmechanik und Nebenaufgaben entsteht zwischen Ost- und Westküste schnell ein Suchtstrudel, der sich auch nach Beendigung der Story noch weiterdreht.

Das macht The Crew in vielen Punkten zu einem hervorragenden Rennspiel. Die vielen kleinen Mankos wie die extrem übel designten Verfolgungsmissionen, das schwammige Fahrverhalten und der unter dem Strich etwas enttäuschende Mehrspieleranteil verhindern in Summe letztendlich aber den Sprung in noch höhere Wertungsregionen. Für einen eventuellen Nachfolger bleibt also Luft nach oben.

Warum gibt es keine Raid-Entsprechungen für bis zu acht Spieler? Wo ist der Serverbrowser? Und warum kann man seiner Crew im Spiel kein eigenes Logo basteln oder einen Namen geben?

### Details im Ubisoft-Baukasten

Technisch hat Ivory Tower in Anbetracht der gigantischen Spielwelt einen tollen Job gemacht. Denn trotz der riesigen Größe wurde nicht an Details gespart, die der Welt Lebendigkeit verleihen. Zivilverkehr, Tiere und Menschen tummeln sich in der virtuellen Miniversion der USA, am Himmel ziehen immer mal wieder Flugzeuge entlang und Vogelschwärme flattern vorbei. Bei den Rennen setzt sich diese Detailverliebtheit fort: Bei einem Rennen in den schneebedeckten Rocky Mountains werden neben der Piste Bäume gefällt, an anderer Stelle donnert direkt neben uns eine Lawine zu Tal. Auch die Lichtstimmung ist äußerst gut gelungen. Wenn die Sonne zum Beispiel durch die Baumwipfel in den Nationalparks fällt, wir zur Mittagszeit durch den gigantischen Grand Canyon fahren oder nachts aufs grell beleuchtete Las Vegas zusteuern, ist das schlicht eindrucksvoll und extrem atmosphärisch. Die USA-Reise ist optisch allerdings alles andere als perfekt, dafür ploppen in der Distanz zu viele Objekte ins Bild. Auf dem PC ist The Crew dank vieler Grafikoptionen und einer 60fps-Option aber trotzdem am schönsten – entsprechend potentes Equipment vorausgesetzt.

Böse Zungen behaupten, dass vieles wie aus einem »Ubisoft-Baukasten« zusammengesteckt aussieht. Tatsächlich fehlt The Crew im Vergleich zu Flitzern wie Burnout Paradise der unverkennbare Stil, die schiere Dimension und die grafische Vielfalt machen das allerdings wett. Soundtechnisch macht der Titel ebenfalls eine gute Figur. Die Motorengeräusche klingen satt und gut abgemischt, der Soundtrack bleibt dagegen subtil und eher im Hintergrund. Nur die deutschen Sprecher fallen, ungewöhnlich für Ubisoft-Verhältnisse, negativ aus dem Rahmen. Aber auch die sind spätestens dann Makulatur, wenn man die Karte öffnet. Meine Fresse, ist das riesig! **TV**

TERMIN 2.12.2014 PREIS 50 Euro USK ab 12 Jahren

## The Crew

Rennspiel

**Publisher** Ubisoft  
**Entwickler** Ivory Tower, Reflections  
**Sprache** Deutsch  
**Ausstattung** DVD-Box, 2 DVDs, Informationsblätterchen  
**Kopierschutz** Uplay

**GENRE-CHECK** RENNSPIEL

SPASS

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

»Etwas holpriger Einstieg, motiviert später aber enorm.«

LIZENZ	keine	komplett
MANAGEMENT	keins	komplex
SPIELBLAUF	Action	Taktik
KARRIERE	Action	ausgefeilt
REALISMUS	Arcade	Simulation

**MULTIPLAYER**

SPIELMODI (SPIELER) Koop, Gegeneinander  
 SPIELTYPEN Rundrennen, Zeitrennen, Storymissionen  
 DEDICATED SERVER Nein  
 SERVERVERSUCHE Nein  
 MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

**WERTUNG** Gut

»Gemeinsam macht The Crew zwar Laune, doch große Überraschungen fehlen.«

**GRAFIK**

- gute Automodelle + detaillierte Spielwelt
- läuft flüssig + gute Lichtstimmung
- keine Wettereffekte + Objekte ploppen ins Bild

8/10

**SOUND**

- tolle Motorengeräusche
- atmosphärische Umgebungseffekte + subtiler Soundtrack
- mäßige deutsche Sprachausgabe

8/10

**BALANCE**

- angenehmer Schwierigkeitsgrad + ausgewogener Mix aus Rennen und Tunen
- Verfolgungsmissionen zu schwer
- nur drei Fahrhilfen-Optionen

8/10

**ATMOSPHÄRE**

- gigantische Spielwelt + gutes Geschwindigkeitsgefühl
- viele Sehenswürdigkeiten + Tourismusgefühl
- dröge Story + tote Innenspiegel

8/10

**BEDIENUNG**

- gute Steuerung + Lenkradunterstützung
- schneller Zugriff auf Menüs
- Übersichtskarte nicht stufenlos zoombar

9/10

**UMFANG**

- extrem umfangreiche Spielwelt
- über 80 Storymissionen + viele Nebenaufgaben
- nur 40 Fahrzeuge + wenige Optionen im Mehrspielermodus

9/10

**STRECKENDESIGN**

- Strecken in die Spielwelt integriert + guter Mix aus Stadt- und Offroad-Strecken
- Rennstrecken wie Laguna Seca befahrbar
- viele Strecken ähneln sich

9/10

**KI**

- Gegner überholen clever + Kontrahenten machen Fehler
- starke Gummiband-Tendenzen
- teils unfaire Verfolgungsmissionen

7/10

**TUNING**

- motivierendes Teilesammeln + verschiedene Body-Kits
- umfangreiche Upgrade-Möglichkeiten
- eingeschränkter Lackeditor

9/10

**FAHRVERHALTEN**

- Fahrzeuge steuern sich unterschiedlich
- Upgrades wirken sich aus + schwammiges Fahrverhalten
- Kollisionsverhalten schwer einschätzbar

7/10

