

Tolle Optik, wenig los. Nur selten kommen uns in Ventura Bay NPC-Fahrzeuge entgegen.



## Need for Speed

# SCHWACHER MOTOR

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Ghost Games** Termin: **17.3.2016** Sprache: **Deutsch**  
 USK: ab **12 Jahren** Spieldauer: **20+ Stunden** Preis: **55 Euro** DRM: **ja (Origin)**

**Im PC-Test von Need for Speed erfreuen wir uns an der gepimpten Optik, ärgern uns aber auch über viele alte Fehler.** Von Tobias Veltin

Direkt vorweg: Inhaltlich unterscheidet sich die um vier Monate verspätete PC-Fassung nicht von der insgesamt enttäuschenden Konsolenvariante. Wie dort schlüpfen wir in die Rolle eines aufstrebenden PS-Junkies, der sich in der Raser- und Tuningszene Schritt für Schritt an die Spitze arbeitet – die ausgelutschte Story mit ihren platten Charakteren bleibt hanebüchen und ist kaum der Rede wert. Ebenfalls ärgerlich: Die zwar hochwertig produzierten, aber trotzdem vor und Fremdscham (pseudocoole Gehabe, peinliche Dialoge) tiefenden Zwischensequenzen lassen sich immer noch nicht wegdrücken, auch von den nervigen großflächigen Tutorial-Einblendungen bleibt die PC-Version nicht verschont. Eine Cockpitperspektive für die über 50 Fahrzeuge vermissen wir weiterhin. Und auch auf dem PC ist eine permanente Internetverbindung zum Spielen notwendig.

### Inhaltlich identisch

Die Rennevents, die wir größtenteils per dauerklingelndem Handy bekommen, sind thematisch abwechslungsreich, spielen sich aber eintönig. Es gibt etwa klassische Straßenrennen, Drift- oder Zeitfahrten sowie Gymkhana-Events, die von uns schmerzlich vermissten Drag-Rennen sind zusammen mit schicken Hotrod-Autos per kostenlosem Update bereits Anfang März nachgereicht worden. Weitere nachträglich kostenlos hinzugefügte Inhalte der Konsolenversion wie

etwa die Eddie-Herausforderungen oder das Hoonicorn von Ken Block werden in den nächsten Wochen verfügbar sein. Etwas enttäuschend ist das schon, schließlich war mehr als genug Zeit, um für die PC-Version gleich auf Anhieb das volle Paket zu schnüren. Immerhin sind aber alle Patches der PS4- und Xbox-One-Fassungen enthalten.

Schon in der Konsolenversion war die KI der Computerfahrer einer der größten Nägel in den Reifen von Need for Speed, und auf dem PC können wir in diesem Punkt trotz



Die Zwischensequenzen sind auch in der PC-Version größtenteils zum Fremdschämen.



**Tobias Veltin**  
@FrischerVeltin



Optisch haut mich Need for Speed auf dem PC regelrecht aus den Socken – vor allem in 4k-Auflösung ist der Underground-Renner ein echtes Fest für die Augen und gehört meiner Meinung nach zu den aktuell schönsten Rennspielen überhaupt, weswegen wir auch mit der Gesamtwertung zwei Punkte nach oben gehen. Lenkrad-Support und die Option auf manuelle Schaltung sind ebenfalls sinnvolle Ergänzungen, auch wenn ich persönlich lieber auch noch mehr Verkehr auf den Straßen und eine belebtere Stadt gesehen hätte.

Die tolle Optik kann aber auch auf dem PC nicht darüber hinwegtäuschen, dass unter der Haube immer noch ein ziemlich schwacher Motor vor sich hinstottert. Deshalb bleibt Need for Speed auch auf dem PC hinter seinen Möglichkeiten zurück und reiht sich in die Riege der unterdurchschnittlichen Arcade-Racer ein. Vielleicht klappt es ja beim nächsten Teil.

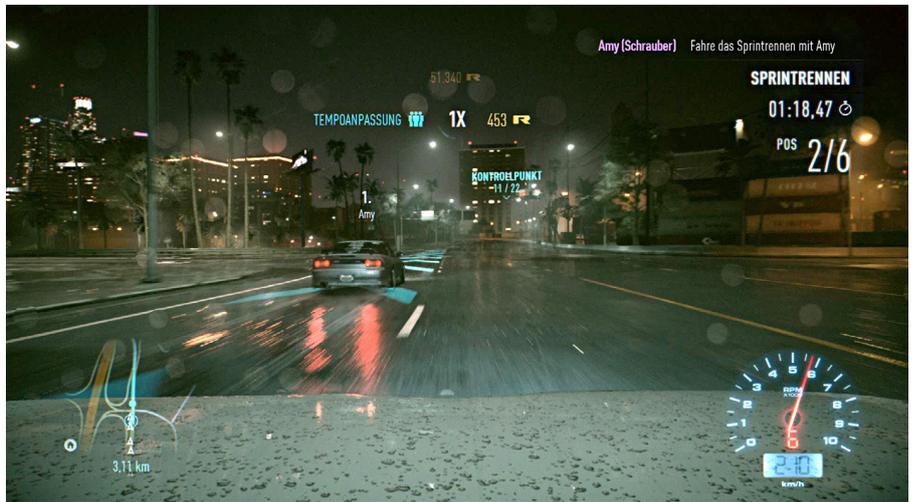
Patch leider keine großartige Besserung feststellen. Immer noch fahren unsere Kontrahenten teilweise haarsträubend willkürlich durch Ventura Bay, lassen uns mal kilometerweit hinter uns, nur um plötzlich wieder auf gerader Strecke fast stehenzubleiben und uns passieren zu lassen. Im direkten Vergleich mit der Konsolenfassung kommen diese gravierenden Aussetzer immerhin gefühlt etwas seltener vor.

### Immer noch Backstein-Seife

Wir hätten uns gewünscht, dass Ghost Games die zusätzliche Entwicklungszeit nutzt, um ein wenig am seltsamen Fahrverhalten der Autos zu feilen. Haben sie aber nicht. So gibt es zwar immer noch die Unterscheidung zwischen »Grip«- und »Drift«-Einstellungen (die sich auch spürbar auswirken), von einem befriedigenden Fahrverhalten sind die Karren in Need for Speed aber auch auf dem PC noch meilenweit entfernt. Vor allem der abrupte Übergang vom normalen, recht schwergängigen Fahrverhalten auf der Straße (Backstein), zum schwer kontrollierbaren Driften in den Kurven (Seife) ist extrem gewöhnungsbedürftig. Nette Neuerung dagegen: Auf Wunsch können wir jetzt auch ma-

### Die Technik der PC-Fassung

- 4k-Auflösung
- nicht gelockte Framerate (Bildzahl abhängig von Hardware)
- leicht aufgebohrte Optik
- Lenkrad-Unterstützung für Logitech-, Fanatec- und Thrustmaster-Wheels
- manuelle Schaltung möglich



Eine Cockpit-Optik fehlt, die Geschwindigkeit kommt aber in der Motorhaubenansicht gut rüber.

nuell die Gänge reinknallen, was zumindest eine Nuance Realismus hinzugibt. Allerdings werden die zusätzlichen Millisekunden, die man beim optimalem Schalten herauskitzeln kann, ohnehin nicht benötigt, da die Zeitrennen weiterhin recht einfach zu meistern sind. Die manuelle Schaltung lässt sich übrigens leicht übersehen – um sie zu aktivieren, muss man in der Garage beim Punkt »Handling-Abstimmung« bis ganz nach unten scrollen.

Die Steuerung funktioniert auf dem PC mit allen klassischen Steuerungsvarianten (Controller, Tastatur) ohne Probleme. Neu ist die Lenkradunterstützung für Geräte von Fanatec, Logitech und Thrustmaster, wir absolvieren unsere Runden mit einem Logitech G27. Dabei gefallen uns vor allem die zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten, beispielsweise lassen sich Totzonen oder Empfindlichkeit in mehreren Stufen anpassen. Eine separate Anpassung der Force-Feedback-Effekte fehlt hingegen.

Unser Lenkrad-Ritt durch Ventura Bay spielt sich recht gelungen, vor allem haben wir das Gefühl, dass sich ausbrechende Hecks mit schnellem Kurbeln wirkungsvoller einfangen lassen als mit Controller oder Tastatur. Allerdings gewinnt das Spiel ansonsten durch den Lenkrad-Support nichts.

### Mehr Grafik-PS

So sehr Need for Speed auf der spielerischen Seite enttäuscht: Technisch kann man der PC-Version keinen Vorwurf machen. Auf den Konsolen war die Bildrate noch auf 30 Bilder in der Sekunde festgelegt, auf dem Rechner rauschen wir dagegen mit flüssigen 60 Bildern (oder bei potenter Hardware auch mehr) durch Ventura City, was die Rennen einen Tick intensiver macht – zumindest ist das unser subjektiver Eindruck.

Mit einem entsprechend hochgezüchteten System lässt sich die Auflösung auf bis zu 3840x2160 hochschrauben. Wer dann noch die entsprechenden Textur-, Effekt- und Geometrie-Details auf die maximale Stufe knallt, kriegt die Kinnlade nicht mehr nach oben, denn mit diesen Einstellungen kratzt Need for Speed an der Fotorealismus-Grenze.

Aber auch in Full-HD-Bereichen wirkt die Optik knackiger: Details wie die Spiegeleffekte in Pfützen kommen besser zur Geltung, Pops gibt es keine mehr, der gesamte Bildeindruck ist ruhiger und besser als auf den Konsolen. An der recht unbelebt wirkenden Stadt Ventura City hat sich dagegen nichts geändert. Immer noch wirken Straßen wie leergefegt, nur vereinzelt kommen uns andere Fahrzeuge entgegen, animierte Tiere in den Waldgebieten von Ventura Bay fehlen völlig – schade, hier hätten wir nach der Entwicklungszeit schon mehr erwartet. ★

## NEED FOR SPEED

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i3-4130 / AMD FX-6300  
GeForce GTX 750 Ti / Radeon HD 7850  
6 GB RAM, 30 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5-4690 / AMD FX-8350  
GeForce GTX 970 / Radeon R9 290  
8 GB RAM, 30 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



tolle Licht- und Regeneffekte + detaillierte Fahrzeuge + gut gemachte Zwischensequenzen + treibender Soundtrack + pseudo-coole deutsche Sprachausgabe

### SPIELDESIGN



praktische Karte + guter Lenkrad-Support + eintönige Spielmodi + Fahrverhalten nicht nachvollziehbar + oberflächlicher Mehrspielerpart

### BALANCE



spannende Zeit- und Driftenrennen + extremer Gummiband-Effekt + schummelnde Crash-KI + erste Spielhälfte viel zu einfach

### ATMOSPHÄRE / STORY



eigenes Auto in den Zwischensequenzen + frei befahrbare Stadt + klischeebeladene Geschichte + peinliche Dialoge + ewige Nacht als Atmosphärekiller + Spielwelt ist kaum belebt

### UMFANG



große Spielwelt + abwechslungsreicher Fuhrpark + umfangreiches Performance-Tuning + kaum Nebenbeschäftigungen

### FAZIT

Unter der schicken Karosserie tuckert ein lahmer Motor. Need for Speed sieht toll aus, doch die Rennen überzeugen einfach nicht.

