



Im Dschungel ist der (PS-)Teufel los: Das kondensierte Australien des Spiels bietet höchst abwechslungsreiche Landschaftstypen.



Forza Horizon 3 legt dank des Australien-Settings größeren Wert auf Offroad-Strecken als der Vorgänger.

## Forza Horizon 3

# IM LAMBORGHINI DURCH DOWN UNDER

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Playground** Termin: **27.9.2016**

**Forza Horizon 3 entführt Sie nach Australien, wo Sie eine vielfältige offene Welt erobern dürfen. Und unbedingt auch ausgiebig in den wunderschönen Himmel gucken sollten.** Von Stephan Freundorfer

»Das ist der echte australische Himmel, den ihr da seht«, stellt Ralph Fulton, Creative Director beim englischen Forza-Horizon-Studio Playground Games, stolz fest, als er uns auf Microsofts E3-Stand Teil 3 der Rennspielreihe präsentiert. Mit einer 12K-Kamera haben seine Leute den dortigen Himmel aufgenommen und sich eine gewaltige digitale Wolken-Bibliothek geschaffen, die den Blick genussvoll nach oben schweifen lässt. Ganz

schön viel Aufwand für ein paar schnöde Wolken, wo doch der Blick des Spielers meist auf den Straßenasphalt geheftet sein sollte. Wir gucken bei Forza Horizon 3 aber auch gerne geradeaus, nach links und rechts, denn der jüngste Teil von Microsofts Open-World-Rennspielreihe hat landschaftlich mit seiner ganz eigenen Interpretation von Australien einiges zu bieten.

### Kondensiertes Australien

Drei Dinge machen laut Fulton Forza Horizon 3 aus beziehungsweise heben es von den Vorgängern ab: das wunderschöne Setting Australiens, die Mitbestimmungsmöglichkeiten des Spielers und die soziale Komponente. Im Gegensatz zu Forza Horizon 2 prahlt der Nachfolger auf jeden Fall schon mal mit schierer Größe. Die offene Welt von Forza Horizon 3 ist zweimal so groß wie die

des flächenmäßig ebenfalls schon imposanten Vorgängers, und auch die Zahl der unterschiedlichen Landschaftstypen soll sich für die Fortsetzung verdoppelt haben. Möglich wird das durch die Wahl des abwechslungsreichen Schauplatzes Australien. Die Entwickler picken sich die landschaftlichen Sahnestücke des echten fünften Kontinents heraus und rücken zusammen, was in der Realität eigentlich nicht so dicht auf dicht zu finden ist. Quirlige Städte und breite Küstenstreifen, dichter Regenwald und üppige Weinregionen, das dürre Outback und felsige Canyons wachsen zu einem riesigen Fantasie-Australien zusammen. Nur Schnee werden Wintersportfans wohl trotz künstlerischer Weltenschaffer-Freiheiten vergeblich suchen, denn den gibt's ja schließlich auch im wahren Australien nicht. Im Vergleich zu Forza Horizon 2



Mit Vollgas durch die australische Kleinstadt – logisch, dass da auch mal die Fetzen fliegen.





Der mit 12K-Kameras eingefangene Himmel macht besonders bei Sonnenuntergang ordentlich was her.

hat sich zudem die Zahl der Fahrzeuge erhöht, mit 350 Autos gibt es 150 Rennflundern mehr als noch im Vorgänger. Unter ihnen sollen sich allerlei edle PS-Träume befinden wie zum Beispiel der Lamborghini Centenario, den Microsoft als Stand-Attraktion sogar mit auf die Messe gebracht hat.

### Unmögliche Prüfungen ausgeschlossen

»Dem Spieler die Kontrolle geben« ist der zweite wichtige Punkt, durch den sich Forza Horizon 3 von Vorgängern und Konkurrenz abheben soll. Das namensgebende Horizon-Auto- und Musikfestival wird nun vom Spieler selbst geleitet. Das bedeutet, ihr trifft allerlei Entscheidungen zu Ausgestaltung und Ablauf des Festivals. Insgesamt bietet die Open-World-Raserei größere und kleinere Aufgaben, die euch über hundert Stunden beschäftigen sollen. Und es gibt nicht nur vorgefertigte Events, denn die Wettbewerbe lassen sich dank des sogenannten Blueprint-Modus auch beliebig abwandeln bzw. von Grund auf neu planen. Wie schwer diese Herausforderungen werden, liegt in den Händen und an den Fähigkeiten des Erstellers. Er muss die Prüfung nämlich erst einmal selbst bestehen, bevor er sie mit seinen Freunden teilen darf. Die Leute auf eurer Freundesliste können die Challenge anschließend weiter teilen, wodurch ein gelungener User-generierter Wettbewerb sich mitunter rasant verbreiten kann.

Auch für die Ohren wird was geboten: Es wird in Forza Horizon 3 mehr Radiostationen mit vielfältigerer Musik für jeden Geschmack geben (darunter auch Heavy Rock oder Punk), und wenn Ihnen das nicht reicht, streamen Sie einfach Ihre eigene Musik aus der Cloud (soll heißen von Microsofts One Drive) ins Spiel. Und dann ist da noch die soziale Komponente. Die sieht Fulton zum Beispiel durch den neuen Vierspieler-Kampagnen-Koop gestärkt, in den ihr jederzeit wechseln könnt, wenn Sie zum Beispiel sehen, dass Ihre Freunde online sind. Das ist nicht nur ein schönes Gemeinschaftserlebnis, sondern alles, was Sie sich in der Gruppe erkämpfen, bleibt auch in der Solokarriere erhalten. Das Auktionshaus, dank dessen man Autos innerhalb der Community an- und verkaufen kann, wird ebenso seine Rückkehr feiern wie die Möglichkeit, besonders kreativen Autobastlern über die Shop-Seite zu folgen. Wir sind gespannt, ob sich auch Endzeitkarren wie aus den »Mad Max«-Filmen erstellen lassen – zum Setting passen würde es, und die Offroad-Buggys bieten sich geradezu für solche Modifikationen an!

Forza Horizon 3 ist zudem einer der auf der E3-Pressekonferenz vorgestellten Xbox-Play-Anywhere-Titel. Das bedeutet, dass Sie die jeweils andere Version gratis dazu bekommen, wenn Sie das Spiel digital auf PC oder Xbox One kaufen. Online gespeicherte Cloud-Speicherstände sind zwischen den

Versionen kompatibel. Außerdem ist mit Forza Horizon 3 Crossplay möglich, also plattformübergreifendes Spielen zwischen PC- und Xbox-Zockern. ★



Stephan Freundorfer  
@LordKritisch



Da mir im realen Leben jede Begeisterung für teure Sportwagen abgeht, schert mich der Lamborghini Centenario wenig, der den Messestand von Microsoft zierte und sich auf Cover und im Fahrzeugaufgebot von Forza Horizon 3 wiederfindet. Womit der jüngste Teil von Playgrounds Arcade-Raserei mein Herz auf der E3 jedoch im Sturm eroberte, ist die Größe, Vielfalt und Inszenierung des Schauplatzes: Die Wälder und Strände Australiens, die man in der kurzen Demo erleben durfte, sind so stimmungsvoll in der Gestaltung wie abwechslungsreich in der Streckenführung. Ich freue mich jetzt schon, die vielen vollkommen unterschiedlichen Ecken von Down Under zu erkunden und erobern – und das mit einem Fuhrpark, bei dem neben dem PS-Geprotze zum Glück auch (nicht zuletzt dank des stärkeren Offroad-Fokus) die Vielfalt an Fahrzeugen im Vordergrund steht.



Wie gewohnt kümmern sich die Entwickler nicht nur um ein hübsches Äußeres, sondern setzen auch das Innenleben der Karren realistisch in Szene.



Ob man den Lamborghini im Sand fahren sollte, bezweifeln wir. Aber schön sieht das Ingame-Modell vor diesem Hintergrund auf jeden Fall aus.