

Forza Horizon 3

GENAU DAS HAT DER PC GEBRAUCHT!



Genre: **Rennspiel** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Playground Games**
 Termin: **27.9.2016** Sprache: **Deutsch** USK: **ab 6 Jahren**
 Spieldauer: **70 Stunden** Preis: **70 Euro** DRM: **ja (Windows Store)**

Auf DVD: Test-Video

Forza Horizon 3 setzt im Test auch in der PC-Version spielerische Maßstäbe. Aber schlägt sich der Port auch technisch wacker?

Von Dimitry Halley

Da ist es also, dieses Forza Horizon 3. Und es ist nichts Geringeres als ein Rennspiel-Meisterwerk, das den seit Jahren hungernden Fans von Arcade-Racern wie Need for Speed einen neuen Heiligen Gral in den Schoß legt.

Den sollte man dann aber alsbald gegen ein Gamepad oder Lenkrad tauschen – mit Hunderten von Rennen und Herausforderungen, einer riesigen australischen Spielwelt, einem umfangreichen Multiplayermodus und einem gigantischen Fuhrpark von

über 350 Autos gibt es eine ganze Menge zu tun. Die wichtigste Frage dabei: Macht das auf dem PC genauso viel Spaß wie auf der Konsole und funktioniert es genauso gut? Denn Forza Horizon 3 ist eben nicht nur das erste Horizon für den Rechner, sondern auch ein Flaggschiff von Microsofts Play-Anywhere-Initiative. Wir sind für den Test zig Stunden durchs Outback gedonnert und geben hier unsere Antwort. Aber vorher klären wir für PC-Neulinge, was dieses Forza, von dem Konsoleros seit Jahren reden, überhaupt ist.

Die Forza-Jungfernfahrt

Abseits von einem ersten Vorstoß mit Forza Motorsport 6 Apex kamen PC-Spieler bisher nämlich noch bei keinem Forza in den Genuss, es auf ihrer Lieblingsplattform spielen

zu können. Dabei ist die Serie auf der Xbox eines von Microsofts stärksten Pferden im Publishing-Stall. Genauer gesagt besteht Forza eigentlich aus zwei Serien. Auf der einen Seite Forza Motorsport, das sich seit sechs Teilen als Liebeserklärung an den vier-rädrigen Motorsport und Rennsimulationen versteht und sich eher an ein Enthusiasten-Publikum richtet. Und in der anderen Ecke steht das Spin-off Forza Horizon, ein arcade-artiges Zelebrieren des Fahrspaßes samt Open World, fetzigem Soundtrack, schicken Flitzern und leichtherziger Atmosphäre.

Auf den ersten Blick ähnelt das Spiel in der Ausgangssituation stark seinen Vorgängern: Wir bereisen das Horizon-Festival, quasi eine gigantische Musikparty mit Autorennen, wilden Showeinlagen und Tau-



Am meisten beeindruckt Forza Horizon 3 technisch in der wilden Natur.



Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Ich hätte wirklich nie gedacht, dass ich mich jemals an Linksverkehr gewöhnen könnte! In Forza Horizon 3 hat's trotzdem nur wenige Minuten und ... nun ja ... vier Frontalunfälle gedauert. Ganz einfach, weil ich mich von der ersten Sekunde an in Australien pudelwohl und willkommen gefühlt habe. Noch mehr als in den Vorgängern ist die Spielwelt der Star. Sie nimmt sofort gefangen, und selbst nach Hunderten gefahrenen Kilometern entdecke etwas Neues, das mich fasziniert. Die mangelnde optische und fahrerische Abwechslung war im zweiten Teil noch mein Hauptkritikpunkt. Forza Horizon 3 wischt den nicht nur beiseite, sondern setzt hier sogar neue Maßstäbe im Genre der Open-World-Rennspiele. Von der neuen Rolle als Festivalboss hatte ich mir indes ein wenig mehr versprochen. Die Einflussmöglichkeiten auf die Rennveranstaltungen halten sich doch in überschaubaren Grenzen, und auch atmosphärisch hätte man da mehr rausholen können. Aber das ist wirklich Meckern auf allerhöchstem Niveau, denn entscheidend ist letzten Endes auf der Strecke, und hier liefert Forza Horizon 3 den nahezu perfekten Rennspiel-Urlaub. Wenn ich zu den Punktklängen meines Lieblingslabels Epitaph heize, dann kann ich wirklich alles um mich herum vergessen. Sogar, dass ich eigentlich nicht mit Linksverkehr klarkomme.



Nur wer in der ersten Runde die Rängeleien übersteht, hat eine Chance auf Platz eins.



Mehr Rennfahreratmosphäre kriegt man durch Zuschalten der Cockpit-Ansicht.

senden von Freestyle-Hipstern, die neue, spektakuläre Fotos für ihre Facebook-Wall brauchen. Das kennen Konsolenveteranen aus dem Vorgänger. Nur legen die Entwickler gegenüber Horizon 2 in jedem Aspekt noch eine Schippe drauf. Die Sause findet nicht länger in Südfrankreich, sondern in Australien statt – die Gebiete fallen mit Regenwäldern, Outback, Stadtterrain und Weingegenenden nicht nur um rund 50 Prozent größer, sondern auch spürbar vielfältiger aus. Und wir sind auch nicht einfach irgendein Fahrer, sondern der Boss des Horizon-Festivals. Deshalb haben wir neben möglichst vielen Rennsiegen auch ein ganz besonderes Spielziel: in vier Locations der riesigen Open World Festivalgebäude aufs Maximum zu erweitern und auszubauen. Viel mehr Story gibt es abseits dieser groben Rahmensituation mit den Festivals übrigens nicht. Die Leichterzigkeit von Forza Horizon 3 wirkt

ehrlicher und nachvollziehbarer als der berühmte Plot des 2015er Need for Speed.

Fahrspaß-Workaholic

Zum Ausbau des Horizon-Festivals brauchen wir vor allem Leute, die Bock auf unser Racing-Event haben. Die sammeln wir durch jede gemeisterte Herausforderung – je spektakulärer, desto mehr Zuwachs an Followern. Und wie peppt man ein Rennen in puncto Opulenz auf? Richtig, mit immer krasserem Karren. Die schalten wir mit Credits (also Geld) frei, und durch Erfahrungspunkte, die wir ebenfalls für fast jede Aktion in der Spielwelt bekommen, erhöhen wir unsere Multiplikatoren, die dann wiederum mehr Kohle in unsere Taschen scheffeln. Mit diesen drei Währungen – Fans, Geld-Credits und Erfahrung – basteln die Entwickler Belohnungsspiralen, die uns für Dutzende Stunden bei der Stange halten.

Dass das auch Spaß macht, gewährleisten die unzähligen Herausforderungen, die wir in der gigantischen Open World Australiens angehen können. Die klassischen Rund- und Punkt-zu-Punkt-Rennen gehören da schon zum Standardinventar, darüber hinaus schlittern wir stilvoll durch Drift-Challenges, passieren mit möglichst viel Tempo Blitzer-Anlagen, fordern KI-Fahrer in der Spielwelt zu schnellen Matches heraus, suchen spektakuläre Sprünge, entdecken in verlassenem Scheunen geheime Autos, schauen uns die Sehenswürdigkeiten Australiens an und, und, und. Ein besonderes Highlight ist die sogenannte Löffelliste, eine Zusammenstellung von diversen Spezialrennen. Da muss man zum Beispiel mit einem Warthog-Militärjeep aus Halo zu den Klängen der entsprechenden Titelmelodie durch den Dschungel brettern oder im Cockpit eines Königsegg-Prototypen lächerlich hohe Geschwindigkeiten erreichen (und wir erwähnen hier aus Spoiler-Gründen nur die harmloseren Missionen).

Getoptt wird das in Sachen Spektakel nur von den fünf Schaurennen, in denen wir gegen einen Helikopter, eine Sportboot-Staffel und andere Kuriositäten antreten. Bei all diesen Events entscheiden wir größtenteils

Was steckt im Multiplayermodus?

Wir können mit Freunden in der Open World rumfahren, Clubs gründen, die Karriere im Koop angehen oder Playlists mit verschiedenen Rennen angehen. Die komplette Spielersuche lässt sich per Matchmaking automatisieren, alternativ suchen wir uns unsere eigene Horizon-Gruppe zusammen, um im Korso durch die Landschaft zu brettern.

selbst, in welcher Reihenfolge und mit welcher Fahrzeugklasse wir an den Start gehen wollen. Wir können beispielsweise zuerst das Outback als Location aufrüsten und dort immer mehr Rennen freischalten, oder wir verteilen die Ressourcen gleichmäßig und pflastern die gesamte Spielwelt mit Herausforderungen. Eine tolle Sache, allerdings läuft die Spielerführung nicht ganz ideal: Die ersten fünf Spielstunden werden wir komplett zugebombt mit neuen Aspekten des Spiels, die wir auch bitte direkt angehen sollen (oft lässt uns Forza dabei keine Wahl), andere, ebenfalls wichtige Facetten verschweigt uns das Spiel. Wie man eine Kolonne mit anderen Autos für mehr Geld bildet zum Beispiel. Wie das Tuning im Detail funktioniert. Und auf welche Aspekte, Rennmodi und Fahrzeugklassen man sich als Anfänger am besten konzentrieren sollte.

Außen hui, innen hui

Denn wie für Forza üblich steckt unter der schillernden Oberfläche aus Myriaden launiger Fahrspaß-Events eine extrem solide Spielmechanik: Wir wählen selbst, ob wir manuell schalten und kuppeln, das Schadensmodell von »rein kosmetisch« auf »unser Motor kann uns um die Ohren fliegen« umstellen, ABS, Ideallinie und Rückspulfunktion ausschalten und somit Horizon 3 so nah wie möglich an das Simulationsgefühl der Forza-Motorsport-Serie heranführen. Wenn wir allerdings nur unbekümmert Gas geben und lenken wollen, geht das genauso gut. Das Tuning erstreckt sich über neue Bauteile, die die Leistung erhöhen, komplizierte Kurvenkalibrierungen im Fahrverhalten, optische Anbauten, Lackierungen bis hin zu Community-Designs zum Runterladen. Auch der Schwierigkeitsgrad lässt sich manuell anpassen und beschert uns auf hohen Stufen mehr Credits. Allerdings lassen sich die Rennen auf dem Härtegrad »Unschlagbar« tatsächlich teilweise nicht gewinnen.

Das liegt an der sogenannten Drivatar-KI. Kontrahenten heißen in Forza 3 Drivatara und sind Computer-Abbilder anderer Spieler überall auf der Welt, insbesondere aber aus der eigenen Freundesliste. Laut der Entwick-



Durchs Outback brettet es sich holprig. Alle vier Riesenlandschaften unterscheiden sich spürbar.

ler wird das individuelle Verhalten registriert und in einen Algorithmus verwandelt; in der Realität merkt man das an kleinen Unterschieden in der Aggressivität des Fahrverhaltens. Die Drivatara rasen weitgehend smart, es fühlt sich fordernd und fair an, gegen sie anzutreten. Mit Ausnahme der ganz hohen Schwierigkeitsgrade. Da man in Horizon 3 stets weit hinten in der Aufstellung startet und dies auch nicht beeinflussen kann, gerät man in der ersten Runde tendenziell in Rangeleien mit anderen Autos. Der KI-Fahrer an der Spitze macht sich indes davon und ist häufig einfach nicht mehr einzuholen. Das passiert aber längst nicht bei allen Rennen auf diesem Niveau.

Und deshalb dürften solche Problemchen vor allem die Spieler stören, die Horizon 3 mit richtigem Leistungssehnsüchtigen angehen. Die nervt auch, dass das Wechseln zwischen verschiedenen Autos, Tunings und Fahrzeug-Builds extrem fummelig ausfällt. Ein Profi will eine Strecke mit verschiedenen Motoroptimierungen fahren und muss vor jedem Versuch in die Horizon-Garage zurücktackern, um dort die Teile auszuwechseln. Das wäre definitiv eleganter gegangen.

Auf die Plätze, fertig, Lob!

Forza Horizon 3 ist ein spielerisches Meisterwerk. Selten hat uns ein Rennspiel im Arcade-

Sektor so lange so intensiv vor den Bildschirm gefesselt. Die Open World Australiens mit all ihren Sehenswürdigkeiten und Hunderten von Herausforderungen beeindruckt an jeder Ecke. Und dass das weit mehr als optische Augenwischerei ist, verdankt das Spiel seinem hervorragenden Fahrgefühl. Egal, welches Auto man sich aus dem Fuhrpark von knapp 350 Vehikeln schnappt – es fährt sich einzigartig, nachvollziehbar, abwechslungsreich und griffig. Ein Muscle Car röhrt und vibriert unter uns mit seinen Pferdestärken, Supersportwagen flitzen unkontrollierbar schnell Richtung Horizont und die zahlreichen Off-Roader verlangen im Dschungel extremes Geschick im Handling, kommen aber spürbar besser mit sperrigem Gelände klar. Auch Tunings, Wetterbedingungen und Bodenbeläge wirken sich auf das Fahrverhalten der Karren aus.

Auch technisch setzt das Spiel prinzipiell neue Maßstäbe im Rennspiel-Genre. Auf dem PC profitiert Horizon 3 natürlich gegenüber der One-Version vor allem von der zusätzlichen 4K-Option und der besseren Kantenglättung. Auf Ultra-Details sind die Rennen aber auch in niedrigeren Auflösungen eine Augenweide; ein Schaurennen gegen einen Helikopter im dichten Dschungel Australiens

Funktioniert die Lenkrad-Steuerung?

Gerade unter PC-Spielern ist Lenkrad-Peripherie extrem beliebt. Deshalb bietet Forza Horizon 3 grundsätzlich Lenkrad-Support an, bei unseren Testrechnern klappte die Erkennung aber bei keinem Modell einwandfrei. Für unser Logitech-Lenkrad mussten wir beispielsweise sehr viele Konfigurationen und Feinabstimmungen manuell vornehmen. Danach funktionierte alles, aber trotzdem: Wer sich bei Horizon 3 vor allem auf Fahrspaß mit Lenkrad, Gaspedal und Schaltung freut, sollte sich Zeit für Feinjustierungen einplanen. Wir haben bei Microsoft nachgefragt, inwieweit hier noch Optimierungs-Patches zu erwarten sind. Sobald die Antwort uns erreicht, finden Sie sie natürlich auf GameStar.de.



In 4K auf Ultra-Details geben die Umgebungen der PC-Version sichtbar mehr her als auf der One.



In abgelegenen Scheunen finden wir Spezialautos wie diesen Exoten aus den 40er-Jahren.

Quasi jede denkbare Klasse lässt sich in Forza fahren. Auch Muscle Cars zwischen 1970 und 2016.

wirkt wie ein spielgewordener Image-Film der Tourismusindustrie. Und selbst auf »nur« hohen Details kann man sich an den Landschaften gar nicht satt sehen.

In der Theorie also ein Grund zur Freude, in der Praxis macht die PC-Technik aber teils unangenehme Probleme: Auf unseren Testsystemen kam es zu Einbrüchen der Framerate, störenden Rucklern und Abstürzen – selbst mit den aktuellsten Treibern von Nvidia und AMD. Das war allerdings nicht auf allen PCs der Fall, so konnten wir

Forza auf einem Rechner mit einer GTX 970 und einem Core i7 4790K in Full HD und hohen Details auch sehr stabil und flüssig mit 50 bis 60 fps genießen. Aber die hohen VRAM- und Arbeitsspeichelanforderungen sorgen in Kombination mit einer nicht optimalen Ausnutzung der CPU-Leistung (vor allem in Verbindung mit Intels Hyper-Threading-Technologie) für eine im Durchschnitt ziemlich unruhige Performance.

Wer die höchsten Einstellungen genießen will, sollte also mit einem High-End-System mit 16,0 GByte RAM und einer schnellen Grafikkarte mit mindestens 4,0 GByte VRAM an den Start gehen. Unsere Probleme beziehen sich dabei vor allem auf die PC-exklusive unbegrenzte Bildrate – wer das Spiel hingegen genau wie die Xbox-One-Version auf 30 Frames pro Sekunde festsetzt (die Option gibt's), bekommt im Schnitt ein ebenso geschmeidiges Ergebnis wie auf der Konsole. Wäre das nicht möglich, hätten wir um satte zehn Punkte abgewertet. Aber da man die PC-Version theoretisch und praktisch auf dem Niveau der Konsolenfassung in 30 Frames flüssig spielen kann, beschränken wir uns auf fünf Punkte. Trotzdem: Von einer PC-Optimierung erwarten wir 2016 stabile 60 Bilder mit entsprechend schneller Hardware, und die sind nach aktuellem Stand in Forza Horizon 3 nicht immer gegeben.

Dieser technische Hickhack ändert aber nichts daran, dass der Titel rein spielerisch auf ganzer Linie überzeugt: Horizon 3 schnappt sich quasi die besten Aspekte aus dem simulations-lastigeren Forza Motorsport und übersetzt sie ins leichterzige und kurzweilige Open-World-Konzept. Wenn man sich den Spaß am Fahren als komplizierte Melodie vorstellt, dann schafft es Forza Horizon 3, all die richtigen Töne punktgenau zu treffen, wie kein anderes Rennspiel es in den letzten Jahren hinbekommen hat. Oh, und wo wir schon bei Musikvergleichen sind: Auch der Soundtrack mixt auf acht thematisch unterschiedlichen Radiostationen fast 150 lizenzierte Musikstücke von Klassik über modernen Elektro bis hin zu Punk und Metal zu einer unheimlich stimmungsvollen Playlist für viele Geschmäcker. Wer mit einem Bu-

gatti Veyron in Richtung Sonnenuntergang fährt, links und rechts das Outback mit all seinen Sehenswürdigkeiten erblickt, die Konkurrenz hinter sich zurücklässt und dabei im Radio Lauren Mayburry von Chrches lauscht, der erlebt ein unglaubliches Hochgefühl. Und das ging zumindest uns selbst nach 50 Spielstunden noch so. ★

FORZA HORIZON 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5-4460 / AMD FX-8350
Geforce GTX 760 / Radeon R7 260X v3
8 GB RAM, 55 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7-3820 4-Core / AMD FX-9590
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480 4GB
16 GB RAM, 55 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- unvergleichlich schöne Spielwelt
- beeindruckende Schauplätze
- hervorragende Automodelle
- geniale Licht- und Wettereffekte
- fantastischer Soundtrack

SPIELDESIGN



- abwechslungsreiche Herausforderungen
- grandiose Fahrphysik
- umfangreiches Tuning für Tüftler
- Autos und Schauplätze fahren sich unterschiedlich
- teils unbequeme Menügestaltung

BALANCE



- zig verschiedene Schwierigkeitsgrade
- viele Fahrhilfen für Anfänger
- Drivatar-KI
- freie Wahl zwischen Simulation und Arcade
- auf höchstem Schwierigkeitsgrad kann die KI unfair sein

ATMOSPHÄRE / STORY



- launige Festival-Ausgangssituation
- Setting nimmt sich nie zu ernst
- Radio-Moderatoren reagieren auf Errungenschaften
- exotisches Australien-Feeling
- Chefrolle zu unwichtig

UMFANG



- riesige offene Spielwelt
- über 350 Fahrzeuge
- zig Nebenbeschäftigungen wie die Löffelliste
- Blitzer, Sprungschancen, Driftzonen
- umfangreicher Multiplayermodus

ABWERTUNG

Bei Launch gibt es zu viele Technik-Probleme – vor allem, wenn man mehr als 30 Bilder pro Sekunde flüssig darstellen will.

92

-5

FAZIT

Wenn Fahrspaß eine Melodie wäre, dann trifft Forza Horizon 3 jeden Ton nahezu perfekt. Ein Genre-Meilenstein!

87



Dimitry Halley
@dimi_halley

Schon unter Tobis GamePro-Test für Xbox One habe ich geschrieben, dass Forza Horizon 3 der beste Open-World-Racer ist, den ich je gespielt habe. Das ändert natürlich auch die spielerisch baugleiche PC-Version nicht, allerdings ärgere ich mich über die Patzer in der Portierung. Klar, privat habe ich Glück, denn mit meiner Geforce 1070 läuft das Ganze butterweich, und das Niveau der Xbox One lässt sich auch auf diversen Rechnern recht mühelos erreichen. Aber gerade angesichts des momentan noch schlechten Rufs von Windows Store, Universal Microsoft Plattform und Co. hätte Microsoft hier mal ein echtes Flaggschiff ins Rennen werfen können. Wenn man die 4K-Optionen mit all den Problemchen aufwiegt, hat die PC-Version derzeit keinen Trumpf gegenüber der Xbox One in der Hand.

Trotzdem enttäuscht mich Forza Horizon 3 lange nicht so sehr wie das letzte Need for Speed – ganz im Gegenteil, rein spielerisch überfährt es die Konkurrenz mühelos. Unter der sonnigen Oberfläche einer Australien-Open-World mit gefühlt Millionen Herausforderungen stecken so viele spannende Spielmechaniken, dass ich wahrscheinlich noch Monate im Outback verbringen werde. Die Frage ist halt, auf welcher Plattform ich das am besten tue.