

Need for Speed Payback

# AUF HALBER STRECKE FALSCH ABGEBOGEN

Genre: Rennspiel Publisher: Electronic Arts Entwickler: Ghost Games Termin: 10.11.2017 Sprache: Deutsch, Englisch  
 USK: ab 12 Jahren Spieldauer: 20 Stunden Preis: 60 Euro DRM: ja (Origin)

Auf DVD: Test-Video

**Need for Speed Payback zeigt im Test gute Arcade-Racing-Ansätze. Doch schlechte Design-Entscheidungen bringen den Motor ins Stottern.** Von Johannes Rohe

Erinnert ihr euch noch an Travis, Spike, Amy, Robin und Manu mit denen ihr durch die Straßen von Ventura Bay gerast seid? An die vielen coolen Rennen gegen Ikonen wie Ken Block? Oder an ... ach, ich hör schon auf, denn vermutlich erinnert ihr euch eh nicht

mehr dran – oder wollt euch gar nicht erinnern: Der Serien-Reboot Need for Speed, der die einstmals angesehene Rennspielreihe im Frühjahr 2016 wiederbeleben sollte, war zwar kein kompletter Reifall, aber eben bei Weitem auch nicht das erhoffte Sensations-Comeback, das die Serie verdient und ehrlicherweise auch gebraucht hätte.

## Neue Crew, neues Story-Glück

Doch Electronic Arts und das Entwicklerstudio Ghost Games bleiben hartnäckig und lassen die jahrelang ja sehr erfolgreiche Reihe nicht in der Garage. In diesem Jahr schi-

cken sie Need for Speed Payback ins Rennen. Und das macht schon vor dem Start etwas besser: Es setzt Travis, Spike und die anderen Pfeifen auf die Straße und gibt euch eine Crew, die nicht klingt, als entstamme ihr Wortschatz einem Wörterbuch für Jugend- und Gangsprache.

Nun gut, einige Peinlichkeiten kann sich auch Payback nicht verkneifen, doch immerhin bekomme ich vom bloßen Zuhören keine Kopfschmerzen mehr. Das neue Need for Speed erzählt keine klassische »junger Rennfahrer wird zum Helden«-Story, sondern klingt eher nach »Fast & Furious«. Eine



Auch abseits der Straßen wird gerast. Inmitten der Wüste wird ein alter Flugplatz zur Rennstrecke.



Die Story-Missionen sind durch Skript-Sequenzen nett inszeniert und warten mit einigen Überraschungen auf.

kleine Crew aus Streetracern legt sich in der von Las Vegas inspirierten Glücksspiel-Metropole Silver Rock mit einem fiesem Kartell an. »Das Haus« manipuliert nicht nur Straßenrennen, sondern hat – wie wir herausfinden – deutlich mehr Dreck am Stecken.

Und wie legt man den Verbrechern das Handwerk? Natürlich mit Straßenrennen! Klar, das ist ganz schön an den Haaren herbeigezogen, aber immerhin nimmt sich das Spiel auch selbst nicht ganz ernst. Das wird spätestens klar, als wir einer Crew aus Drift-Racern begegnen, die sich als Feinde des Establishments bezeichnen. Unsere Spielfigur merkt daraufhin nicht ganz zu Unrecht an, dass es doch sicher bessere Wege des Protests gebe, als in getunten Sportwagen Gummi auf den Asphalt zu brennen. Trotzdem solltet ihr Payback definitiv nicht wegen seiner ausgefeilten Geschichte spielen.

### Abwechslungsreiches Pflichtprogramm

Dann schon eher wegen der Rennen – wobei ... aber dazu komme ich gleich. Im Grunde sind die Events nämlich unterhaltsam und variantenreich. Ihr fahrt Drift- und Straßenrennen, poltert offroad durch die Wüste, liefert euch Verfolgungsjagden mit der Polizei und auch Drag-Races sind wieder dabei.

Auf wie abseits der Straße gewährt euch die simple Arcade-Steuerung gute Kontrolle über euren Wagen – sie greift aber auch stark ins Handling ein. Ihr driftet praktisch wie auf Schienen, Abbremsen in Kurven geschieht fast automatisch. Mir persönlich ist das zu viel. Ich bevorzuge die etwas realistischere Steuerung eines Forza Horizon 3, wo sich mein Wagen halbwegs natürlich verhält. Das ist aber Geschmackssache. Während bei normalen Rennspielen das Lenkrad das Kontrollgerät der Wahl ist, würde ich in

Payback eher zum Gamepad oder der Tastatur (!) greifen, denn allzu feinfühliges Lenken ist eh nicht gefragt.

Für Abwechslung sorgen die nett inszenierten Story-Missionen. Hier verfolgt ihr einen LKW, der eine Schneise der Zerstörung hinterlässt, schlägt euch mit gepanzerten



**Heiko Klinge**  
@HeikosKlinge



Eigentlich bringt Need for Speed Payback alles mit, um ein neuer Serien-Meilenstein zu werden. Endlich wieder richtig spektakuläre Verfolgungsjagden, endlich wieder umfassendes Tuning, endlich wieder das volle Disziplinen-Paket, endlich wieder ein griffiges Fahrverhalten! Da grenzt es fast schon an ein Wunder, wie wenig Payback aus diesen Voraussetzungen macht.

Denn was nützt die Abwechslung, wenn ich einen Event immer wieder neustarten muss, weil ich in letzter Sekunde einen Fehler mache, aber Erster werden muss? Was bringt mir das Tuning-Paket, wenn ich viele Teile mühsam erarbeiten muss?

NfS Payback ist alles andere als ein schlechtes Rennspiel und dennoch meine bislang größte Enttäuschung des Jahres. Ganz einfach, weil es so viel besser hätte werden können – nein, sogar müssen. Warum muss es unbedingt eine Open World sein, wenn die Blockbuster-Missionen klar zeigen, dass Payback auf abgesperrten, aber mit Verstand gebauten Kursen am meisten Spaß macht? Und wie kann man ein prinzipiell enorm motivierendes Upgrade-System nur so durch nerviges Sammelkarten-Grinding verschandeln?



Tyler, Jess und Mac sind die Hauptdarsteller der Kampagne. Statt peinlicher Realfilmchen gibt's in Payback verwaschene Rendersequenzen mit Polygonfiguren.



Driften ist nicht jedermanns Sache. Um weiterzukommen, müsst ihr die Events aber trotzdem als Erster (!) gewinnen.

Fahrzeugen des Kartells herum oder entkommt einem Hubschrauber, der euren Boliden mit einem Störsender lahmlegt.

Diese Vielfalt könnte eine der größten Stärken von Payback sein. Doch sie wird durch – pardon – dämliches Spieldesign erfolgreich ausgehebelt. Ihr müsst nämlich jedes einzelne Rennen nicht nur fahren, sondern auch gewinnen, um in der Story voranzukommen. Konkret heißt das: Wenn eine Drift-Meisterschaft auf der Karte aufploppt, müsst ihr in sechs Drift-Rennen den Sieg ganz oben auf dem Treppchen einfahren, selbst wenn ihr diesen Renntyp rotzblöde findet. Normalerweise sind zwar mehrere

Turniere gleichzeitig aktiv, sodass ihr immerhin zwischen ihnen wechseln könnt, doch am Ende müsst ihr doch jedes Event fahren – und natürlich auch siegen.

### Sozialismus in den USA

Bei so einem strikten Spielablauf hätte Ghost Games auch gleich auf eine Open World verzichten können. Die offene Spielwelt, in der ihr zwischen den Rennen umhergondelt, ist dem Spielspaß ohnehin nicht gerade zuträglich. Nach jedem Rennen müsst ihr erst mal zum nächsten Startpunkt juckeln, die Schnellreise ist auf bestimmte Orte (Tankstellen, Garagen, Shops) be-

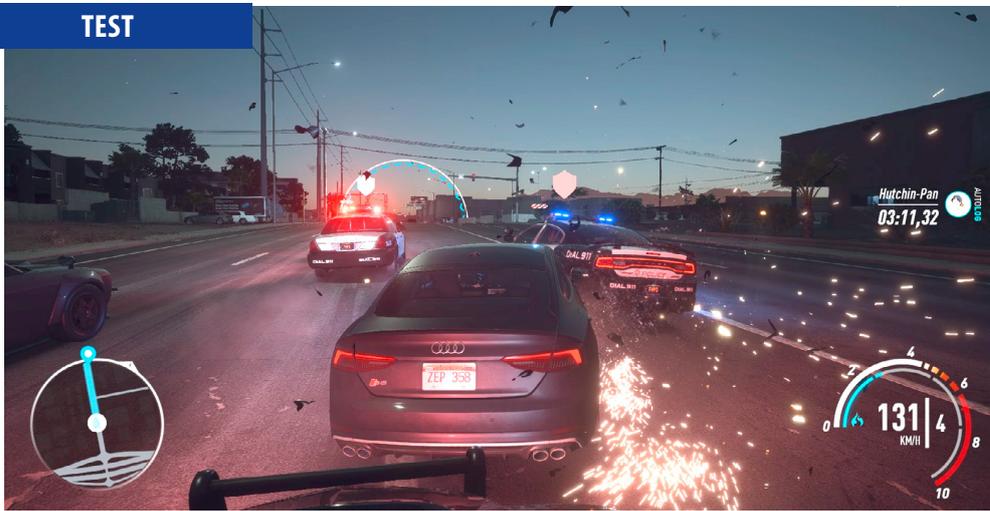
schränkt. Das nimmt dem Rennspiel groteskerweise unnötig viel Tempo.

Die Idee dahinter: Auf dem Weg zum nächsten Event stoßt ihr in der Open World auf Geheimnisse, zufällige Events und mehr. So soll sich ein süchtigmachender Spielfluss entwickeln. Forza Horizon 3 macht das nahezu perfekt. Need for Speed Payback nicht. Die Spielwelt steckt zwar voller Sammelobjekte, Challenges und Sprungschancen, doch sie ist auch steril und langweilig.

Im Gebiet des Fortune Valley liegen eine Wüste, ein Canyon und eine Bergregion. Hier und da entdecken wir zwar ein nettes Panorama, doch gegenüber den atemberaubenden



Im Shop kauft ihr Karten, um euren Boliden in diversen Kategorien oder zu tunen. Jede Speed-Card hat eigene Boni, mehrere Karten eines Herstellers geben weitere Vorteile. Die Auswirkungen der Karten sind durchaus spürbar, Tuning lohnt sich also.



In den Verfolgungsjagden fliegen die Funken. Clevere Tricks wie Nagelbänder oder dynamische Straßensperren haben die Cops allerdings nicht auf Lager.

den Landschaften eines Forza Horizon 3 verblasst auch der hübscheste Ausblick. Den ödesten Fleck in dieser Gegend bilden aber ganz klar die menschenleeren Betonburgen von Silver Rock. Gäbe es nicht das ein oder andere nette, hübsch ausgestaltete Casino, könnte die Stadt auch aus den Hochzeiten des Sozialismus stammen. Payback ist ohnehin schon kein Grafikwunder, die grauen Matschtexturen und klobigen Gebäude stehen aber noch mal negativ heraus.

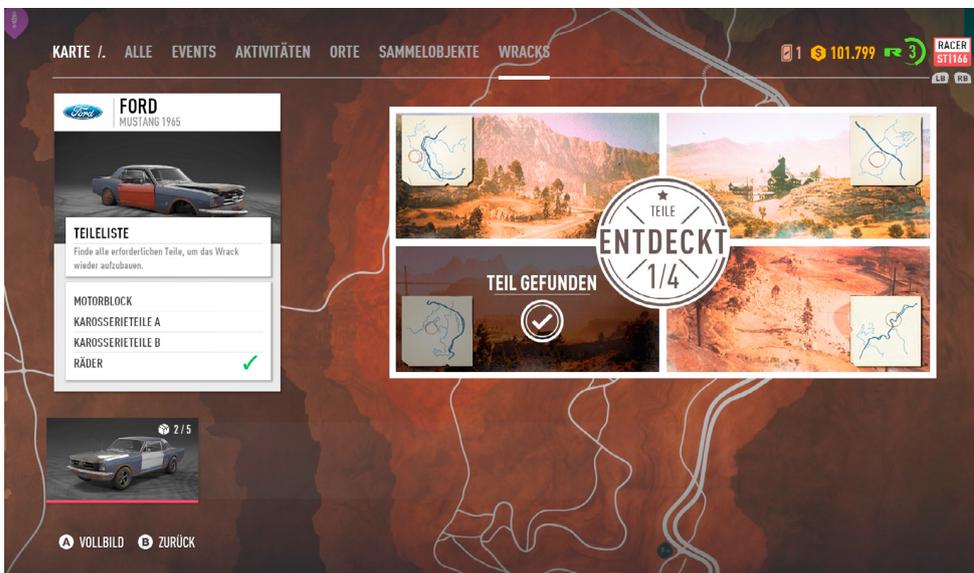
**Auto-Quartett in doof**

Zwischen den Taxifahrten in der unspektakulären Open World und den aufgezwungenen Rennen artet Payback zumindest teilweise zur Pflichtaufgabe aus, während der Spielspaß auf der Strecke bleibt. Und dieses Gefühl wird durch das aufgesetzte Tuning noch verstärkt. Merkt ihr, dass eure Konkurrenten euch nur noch davonziehen, wird es Zeit aufzurüsten. Performance-Upgrades für Motor, Turbolader und Co. könnt ihr euch aber nicht einfach für Ingame-Geld kaufen. Stattdessen müsst ihr Karten sammeln, wo die Teile hoffentlich drin sind – hört dieser Trend eigentlich jemals wieder auf?

Das unnötig komplizierte und aufgesetzt wirkende System will ich an dieser Stelle

nicht komplett aufröseln, ihr müsst jedoch wissen, dass es mit einem Echtgeld-Lootbox-System verwoben ist. In unserem Test sind wir durch die Kampagne gekommen, ohne wirklich in Versuchung gewesen zu sein, echtes Geld auszugeben – wohlge-merkt ohne die zeitsparenden Boni der teureren Deluxe-Edition zu nutzen.

Wollt ihr allerdings den kompletten Fuhrpark ausreizen und häufig das Auto wechseln, müsst ihr natürlich ständig neue Fahrzeuge von Grund auf hochzüchten. Dann zwingt euch Payback einen lästigen Grind auf, der durchaus dazu geeignet ist, die Kreditkarte aus eurem Portemonnaie zu locken. Uff, das war jetzt doch ein ganzer Haufen Kritik. Der soll aber nicht darüber hinwegtäuschen, dass in Payback ein durchaus unterhaltsamer Arcade-Racer steckt. Die eigentlichen Rennen machen zumindest ordentlich Laune. Ghost Games hat allerdings irgendwann auf halber Strecke falsches Benzin getankt: Unsinnige Design-Entscheidungen und das aufgesetzte Tuning bringen den potenten Motor arg ins Stottern. So lässt Payback zwar den Vorgänger knapp hinter sich, die Konkurrenz von Forza Horizon und The Crew fährt aber nach wie vor in einer anderen Liga. ★



Um den Mustang zu bekommen, müsst ihr insgesamt fünf Teile in der Open World aufspüren.



**Johannes Rohe**  
@DasRehRohe

Meinen persönlichen Geschmack trifft Ghost Games mit seinen Versuchen, die Need-for-Speed-Reihe wiederzubeleben nicht. Früher zeichneten sich die Serienab-leger immer durch etwas Besonderes aus: durch das umfangreiche Tuning eines Un-derground, durch atmosphärische Verfol-gungsjagden in Need for Speed 3: Hot Pur-suit und Most Wanted oder einfach durch die spielgewordene Liebe zum Supersport-wagen der ersten beiden Teile. Payback fehlt dagegen ein klarer Fokus. Open World, Tuning, Offroad-Rennen, Verfolgungsjag-den und Story bilden einen Mix, der mich allerdings auf keinem Gebiet zu einhundert Prozent überzeugen kann.

Andererseits machen die Rennen an sich ordentlich Laune und reindrassige Arcade-Racer, die man sogar mit der Tastatur be-herrscht, gibt's aktuell nicht gerade wie Sand am Meer. Wenn ihr euch danach sehnt und nicht bis zum Erscheinen von The Crew 2 warten wollt, macht ihr mit Payback auch nicht viel verkehrt. Dann müsst ihr allerdings auch mit dem aktuell bei Electronic Arts scheinbar unvermeidli-chen Lootbox-System leben können.

**NEED FOR SPEED PAYBACK**

**SYSTEMANFORDERUNGEN**

MINIMUM	EMPFOHLEN
Intel i3 6300 / AMD FX 8150	Intel i5 4690K / AMD FX 8350
Geforce GTX 750 Ti / Radeon HD 7850	Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480
6 GB RAM, 30 GB Festplatte	8 GB RAM, 30 GB Festplatte

**PRÄSENTATION**

- tolle Musikauswahl
- spektakuläre Crashes
- stimmungsvoller Tag- & Nachtwechsel
- matschige Texturen, platte Effekte
- keine Cockpit-Perspektive

**SPIELDESIGN**

- gutes Arcade-Fahrverhalten
- abwechslungsreiche Renndiszi-plinen
- Renn-Zwang torpediert Abwechslungsreichtum
- viel unnötige Fahrerei
- liebloser Karten-Grind statt Tuning-Spaß

**BALANCE**

- drei Schwierigkeitsgrade
- KI sorgt für spannende Rennen
- extrem schwankender Schwierigkeitsgrad
- nur Siege zählen
- Wagenwechsel wird bestraft

**ATMOSPHÄRE / STORY**

- akzeptable Fast-&Furious-Story
- cooles Optik-Tuning
- unterhaltsame Story-Missionen
- tote Spielwelt
- völlig unpassende Speed-Cards und Lootboxen

**UMFANG**

- fünf Rennklassen
- umfangreiches Tuning
- viele Neben-aufgaben und Sammelobjekte
- Abwechslung durch drei Helden
- im Konkurrenzvergleich überschaubarer Fuhrpark

**FAZIT**

Payback könnte ein unterhaltsamer Arcade-Racer sein, fragwürdiges Gamedesign und lahme Spielwelt verhindern eine Hit-Wertung.

