

Digital | The Crew

On the road again. Ab dem 11. November werden die Straßen der Vereinigten Staaten wieder unsicher gemacht. Dieses Mal ist Ubisoft mit ›The Crew‹ am Start. Dröhnende Motoren, quietschende Reifen, Luxuskarossen - das ist, was zählt. Besser, schneller, teurer. Mit waghalsigen Straßenduellen à la »The Fast & The Furious« soll das Rennspiel neue Maßstäbe setzen und das Genre revolutionieren. Starhilfe bekam Ubisoft vom frisch aufgestellten Team Ivory Tower, dessen Mitglieder bereits an Projekten wie ›Need for Speed‹ und ›Test Drive Unlimited‹ mitgearbeitet haben. Beste Voraussetzungen. Die Idee: Coop-Multiplayer mit rasanten Open-World-Gameplay verbinden. Ob es dem französischen Entwicklerteam gelungen ist und das Spielprinzip anspruchsvollen Rennspiel-Fans genügt, konnte **PHILIPP LINKE** in der Closed Beta Phase ausgiebig testen. Ready, set, go!



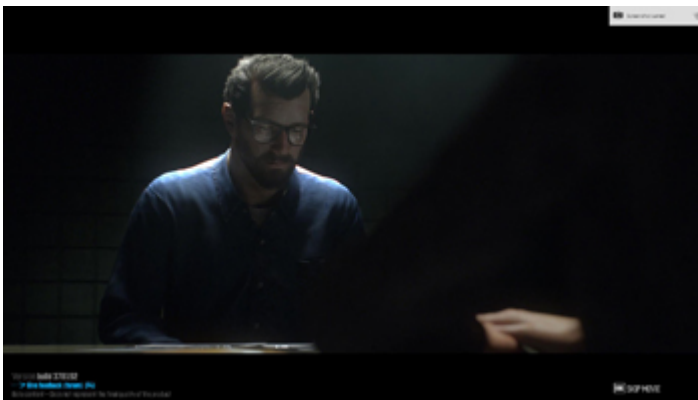
Once Upon A Time In America

Ein Roadtrip quer durch die USA. Wer träumt nicht davon? ›The Crew‹ macht's möglich. Im Spiel fahren wir

auf einer verkleinerten Version der gesamten Vereinigten Staaten. 5.000 Quadratmeilen Freiheit. Wenn wir nicht gerade in einer Mission stecken, fahren wir, bis die Reifen platt sind. Von den eisigen Bergen am St. Mary Lake bis hin zum sonnigen Miami gibt es genug Möglichkeiten, unseren Wagen an sein Limit zu bringen. Damit wir im echten Leben die Sonne nochmal sehen, dauert die Fahrt von Ost- zu Westküste nur knappe 40 Minuten. Reicht aber, schließlich beschränken sich die Quests nicht nur auf die Straßen allein, sondern finden auch Offroad statt. Vollständiges Erkunden benötigt also genügend Zeit. Für ungeduldige Raser und Drängler gibt es die Schnellreise-Funktion, die uns - ähnlich wie in >Skyrim<- mit einem Klick auf die Karte ans gewünschte Ziel befördert. So können wir von Mission zu Mission, zurück in die Rocky Mountains oder gar in die Werkstatt springen, in der wir Autos und Bauteile verwalten. Bemerkenswert sind dabei die nicht merkbaren Ladezeiten. Das flutscht wie Benzin.

You never walk drive alone

Das Herzstück von »The Crew« bildet der Online-Multiplayer, der es uns erlaubt, eine kleine Gang aus bis zu vier Mitgliedern zu gründen. Das Prinzip ist denkbar einfach: sollte sich ein Spieler in der gleichen Gegend aufhalten, können wir ihn in unserem Spiel sehen und müssen nur noch seinen Namen anklicken, um ihn zu unserer coolen Crew einzuladen. Auf diese Weise werden wir jederzeit Fahrern begegnen, die vielleicht gerade die gleiche Mission unternehmen. Die soziale Komponente macht die USA als Spielwiese viel lebendiger und spannender, da wir uns stets mit unserem Team messen oder gemeinsam durch die Gegend gurken können. Wer lieber als Einzelgänger durch die Welt tingelt, kann das machen - der Multiplayer-Inhalt wird uns zu keinem Zeitpunkt aufgezwungen.



Abseits gemeinsamer Raserei existiert zudem eine Story. Von der sollte allerdings, wie von den meisten MMO-Spielen, nicht allzu viel Tiefgang erwartet werden. Die Geschichte wird durch Filmsequenzen erzählt, die vor wichtigen Missionen präsentiert werden. Qualitativ überzeugen die Clips rund um den Protagonisten Alex und verzeihen dadurch den eher mäßig kreativen Inhalt. Der typisch Gesetzlose, unrasiert mit cooler Brille, verliert seinen Bruder bei einem Deal mit einer Straßengang. Dummerweise wird er für den Mord verantwortlich gemacht und eingebuchtet. Nach 5 Jahren hinter Gittern erhält er das Angebot für das FBI undercover zu arbeiten und so den Tod seines Bruders zu rächen; - denn der Verantwortliche, noch immer auf freien Fuß, ist der Anführer der ehemals kleinen Gang Five-Ten, die inzwischen mit organisierten Verbrechen die gesamten Staaten kontrolliert. Ein Mann, ein Wort - natürlich willigt Alex ein und arbeitet sich nach und nach in der Hierarchie der Kriminellen nach oben. Damit unser Rächer immer am richtigen Ort erscheint, versorgt uns das FBI mit allen wichtigen Informationen und spendiert zudem das Startkapital für unseren ersten Wagen.

Pimp My Ride

Zur Auswahl stehen anfänglich ein Chevrolet Camaro, ein Dodge Challenger, ein Ford Mustand sowie ein Nissan 370Z. Für jeden Wagen, den wir ab Werk kaufen, müssen wir eine Grundmodifikation wählen: Straße, Gelände, Jäger, Leistung oder Strecke. Natürlich haben alle Vor- und Nachteile.

Kaum um die Kurve gebräust, haben wir schon unseren ersten Kontaktmann, einen Dealer in Detroit, der uns sofort auf die Probe stellt. Für viele Missionen bekommen wir einen Wagen gestellt, da wir zu Beginn noch nicht über die benötigten Fähigkeiten unseres Boliden verfügen. Neben den normalen Straßenduellen, die wir mit dem ersten Platz belegen müssen, gibt es Dirt-Rennen auf dreckigen Baustellen oder im offenen Gelände, Liefermissionen, bei denen in kürzester Zeit ein Ziel mit möglichst wenig Schaden erreicht werden muss oder Raids, in denen wir Gegnern ordentlich zusetzen sollen, bis sie aufgeben. Als Belohnung erhalten wir je nach Platzierung und Fahrstil Punkte, Geld und neue Autoteile.



Mit denen können wir in der Werkstatt unser Auto nach Belieben tunen. Eine kleine Änderung an der Karosserie, ein fetziges und nie außer Mode kommendes Flammenmotiv, Innen- oder Außenfarbe, glänzende Felgen, kurz: alles, was das (Prolo-)Herz begehrt. Wunderbar. Neben kosmetischen Verschönerungen können wir auch an der Performance unseres Autos herumschrauben. Jede Modifikation, egal ob neue Radaufhängung, Auspuff oder Motor, wird eindrücklich am Grundgerüst unseres Gefährts dokumentiert. Allerdings gibt es einen Haken: für jedes Teil, das gekauft oder gewonnen wird, müssen wir ein bestimmtes Level erreichen, ehe wir es verwenden können. Wem das zu lange dauert, kann Tuning und neue Autos auch vom echten Geld bezahlen, für alle anderen zahlt sich die Geduld aus – hier gibt es kein Pay to Win. Bislang lässt sich die Anzahl der verfügbaren Wagen noch nicht abschätzen, versprochen wird aber ein umfangreiches Repertoire.

Sightseeing

Bei missionsunabhängigen Sonntagsfahrten durch die Staaten sind noch einige Details zu entdecken. Dösen wir nämlich an Sehenswürdigkeiten vorbei und aktivieren die Markierungen auf den Straßen, schwenkt die Kamera über das Szenario und bietet besonders hübsche Aussichten. Zudem liegen Herausforderungen mitten im Weg. Bei geeignetem Level fahren wir einfach über den Checkpoint, um durchzustarten. Neun verschiedene Disziplinen, darunter Slalom, Jump oder Speed, warten darauf, gefahren zu werden. Hierbei gibt es immer einen Geisterfahrer, dessen Schwierigkeitsgrad wir zwischen Bronze, Silber und Gold auswählen können. All diejenigen, die problemlos Gold-Zeiten schaffen, können sich an den Bestzeiten anderer User messen. Da alle Nebenmissionen bei normaler Verkehrslage stattfinden, artet jeder Versuch ein wenig anders.

Eine willkommene Unterhaltung!

Bei derart vielen Möglichkeiten und der überraschend großen Spielwelt mit Online-Multiplayer, ist es verzeihbar, dass Abstriche in der Grafik gemacht wurden. Nur bei näherer Betrachtung fallen die partiell unscharfen Texturen der Landschaften und Gebäude sowie die recht groben Modelle der passiven Verkehrsteilnehmer auf. Effektvolle Licht- und Schatteneffekte, Motion-Blur und Tiefenunschärfe entschädigen dafür aber schnell. Deutlich punkten kann »The Crew« durch die fernen Hintergrundkulissen, die realistisch schön gestaltet sind. Authentisch werden die Szenerien beispielsweise mittels umherfliegender Papierfetzen in urbanen Gegenden oder verschiedenen Tieren auf dem Land, die bei lauten Motorengeheul Reißaus nehmen. Gut gemeint, aber nicht unbedingt gut gemacht ist der Rauschfilter während der Nachtfahrten, der das Filmische hervorheben soll, aber eigentlich nur nervt. Besser gelungen sind dafür die Anzeigen am Bildschirm, die sich je nach Bedarf (de-)aktivieren lassen. Besonders markant ist die Navigationsfunktion mittels Wegpunkt, die als schwebende, permanent bewegte blaue Linie dargestellt wird. Bei Crashes zuckt die Linie zusammen und reagiert auch sonst auf jeden Lenkradschwenk – finden wir gut.

In den Startlöchern

Positiv fällt die Steuerung auf. Neben PC-Tastatur wird außerdem der Xbox360-Controller unterstützt, sowie Lenkräder aller Art. Die Tasten lassen sich bei allen Eingabemethoden frei konfigurieren und auch Sensitivität und tote Zonen können manipuliert werden. Schalten ist automatisch oder manuell möglich, eine dreistufige Fahrhilfe kann zusätzlich aktiviert werden. Das Fahrgefühl ist actionlastig und erinnert stark an »Need for Speed: Hot Pursuit«. Das passt! Unüblich für ein Action-Game ist die veränderbare Kameraeinstellung, die unter anderem den Blick ins Cockpit zulässt. Das freut Freunde der Rennsimulation.



»The Crew« macht Spaß. Keine Frage. Die Betaphase überzeugt und macht Lust auf mehr. Ganz gleich ob mit Freunden oder allein, mit Nissan oder Mustang. Sowohl die vielfältigen Missionen als auch das ziellose Umherkurven bieten genug Abwechslung und Spielvergnügen. Sicher: an der Grafik könnte vor allem in der PC-Version noch geschraubt werden, aber sei's drum. Da das Entwicklerteam versprochen hat, das Spiel nach den Wünschen der Community zu gestalten, kann sich bis zum Release am 11. November noch einiges zum Besseren wenden. Ein Wunsch von uns wäre noch die Einbettung eigener Musikdateien, da die bekanntlich Geschmacksache ist. Trotz des MMO-Charakters wird es übrigens keine monatlichen Kosten geben. Somit können wir »The Crew« an allen Fans von Action und Autos weiterempfehlen. Bitte anschnallen!

| [PHILIPP LINKE](#), [EVA HENTER-BESTING](#)

Never drive alone

Titelangaben

[The Crew](#) erscheint am 11.11.2014 für PC, Xbox360, XboxOne und Playstation 4.