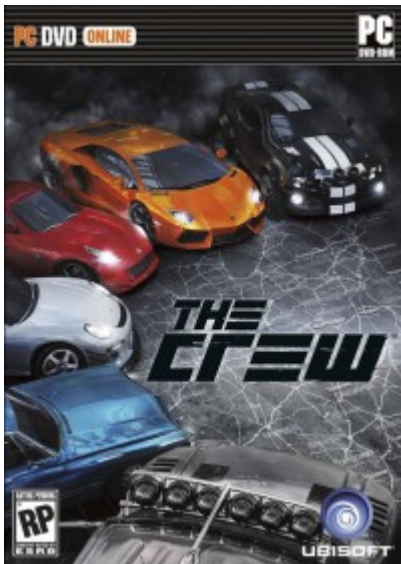


Digital | Update: The Crew

Es passiert oft, dass die Veröffentlichung eines Spieles um eine beliebige Zeit verschoben wird. So erscheint auch [›The Crew‹](#) erst am 2. Dezember, drei Wochen nach dem ursprünglich gesetzten Ziel. Der Grund ist eine weitere geschlossene Beta-Phase im November, um das Spiel final auf Herz und Nieren zu testen und weiteres Feedback vor dem Release zu erhalten. Von **PHILIPP LINKE**.

Laut Aussagen des Entwicklerteams bei der [Fantastic Xmas Tour](#) soll auch nach dem Release verstärkt auf Vorschläge der Community eingegangen werden. Im Vergleich zur [ersten Beta](#) konnten wir immerhin feststellen, dass sich das Fahrverhalten merkbar verändert hat. Die Wagen steuern sich nun direkter, wir behalten die Kontrolle.



Erstmals haben wir die unterschiedlichen Steuerungsprofile *Hardcore* und *Arcade* miteinander verglichen. Während wir im Arcade-Modus Hilfestellung durch ABS und Kurvenkontrolle erhalten, müssen wir im Hardcore-Modus darauf verzichten. Im Gegenzug erfahren wir ein Fahrgefühl, wie es von einer waschechten Rennsimulation zu erwarten ist. »Die verschiedenen Steuerungsprofile [es existiert zudem *Sport* und *Alle Fahrhilfen*] werden ausbalanciert, sodass auch Spieler mit unterschiedlichen Profilen die gleichen Chancen haben«, wird uns auf der Pressekonferenz erklärt. Wir bleiben gespannt.

Kein pay to win

Während des Spielverlaufs lassen sich Motorteile der Güte Bronze bis Platin freischalten. Ubisoft hat dabei ein Mikrotransaktions-System angekündigt, das bei vielen Gamern die Befürchtung auslöst, Spieler könnten sich in der Rangliste ›hochkaufen‹. Tatsächlich sind aber nur Motorteile erwerbbar, die bereits durch Missionen freigeschaltet wurden. Je qualitativer der Ausrüstungsgegenstand, desto höher wird der Anspruch an das spielerische Können. Insbesondere die Platinklasse soll eine Herausforderung an den Spieler sein und für Langzeitmotivation sorgen.

Starke Konkurrenz

Mit dem Release von ›Forza Horizon 2‹ und ›DriveClub‹ sind bereits zwei hochkarätige Spiele im Genre der Action-Rennspiele erschienen. Da jedoch ›DriveClub‹ keine offene Welt bietet, sondern klassische Rundkurse,

steht es nicht in direkter Konkurrenz zu den beiden Titeln. Doch was ist mit ›Forza‹? Lohnt sich das Warten auf ›The Crew‹ überhaupt?

Auf den ersten Blick ist der gravierendste Unterschied mit Sicherheit die Location. Während wir in ›Forza‹ ausgewählte europäische Straßen unsicher machen, dürfen wir bei ›The Crew‹ die gesamten Vereinigten Staaten besichtigen – und die bieten optisch deutlich mehr Abwechslung. Auch bei der Variation der Missionsziele bietet ›The Crew‹ ein größeres Repertoire. Zerstörungsjagden, Verfolgungsjagden, Flucht, vorzugsweise vor der Polizei. Bei der Auswahl von demolierbaren Fluchtfahrzeugen trumpft ›Forza‹ mit rund 200 Wagen auf, dagegen erscheinen die geplanten 80 Modelle von ›The Crew‹ vergleichsweise spärlich.

Der Punkt für die Grafik geht ebenfalls an ›Forza‹. Die realistischen Wettereffekte überzeugen; Details wie das Aktivieren des Scheibenwischers im Cockpit-Modus bei Regen geben dem Spiel die gewisse Realitätsnähe. ›The Crew‹ verzichtet auf Petrus' Einfluss – alles für Schönwetter-Fahrer. Wer übrigens hohen Wert auf ein besonders flüssiges Spielerlebnis legt, wird von beiden Spielen enttäuscht. 30 Bilder pro Sekunde sind das obere Limit, auch auf dem PC.

Realismus vs. Arcade

Ähnlich wie in ›The Crew‹ können wir in ›Forza‹ ein Team aus vier Fahrern aufstellen, die in Echtzeit in unserem Spiel dargestellt werden. ›The Crew‹ verdoppelt die Anzahl und involviert zudem fremde Spieler, die sich gerade in unserer Nähe aufhalten. ›Forza‹ schafft dabei mit sogenannten *Drivatare* Abhilfe. Das sind im Prinzip NPCs, die den Namen eines echten Spielers tragen und deren Verhalten im wahrsten Sinne vorprogrammiert ist. Statt nur auf der Straße zu fahren, treffen wir auch auf Drivatare, die sich scheinbar einen heißen Wettbewerb liefern und querfeldein durch die Landschaft heizen. So wird zumindest die Anwesenheit anderer Fahrer simuliert.

Klar, für Veteranen des Motorsports zählt hauptsächlich das Fahrverhalten, das in beiden Spielen durch Fahrhilfen stark beeinflusst werden kann. Allerdings bietet ›Forza‹, nicht zuletzt durch die längere Erfahrung in Rennsportsimulationen, einen höheren Grad an Realismus. Letztendlich muss jeder für sich entscheiden, welche Faktoren am wichtigsten sind. Steht ihr auf Realismus und Grafikeinschliff – ›Forza‹ ist euer Freund. Legt ihr aber mehr Wert auf abwechslungsreiche Missionen, eine große Spielewelt und habt an actionreichen Arcade-Rennen den meisten Spaß – greift bedenkenlos zu ›The Crew‹.

| [PHILIPP LINKE](#)

Titelangaben

[The Crew](#) (Ubisoft)

PS4/XBOXOne/Xbox360/PC