



... ► Beurteilungen ► Rennspiele ► Forza Motorsport 5

Suche...



FORZA 5 Forza Motorsport 5

Startseite

Spiele

Aktuell

Beurteilungen

Spiele-Dossiers

Tipp der Redaktion

Video-Beurteilungen

Spielesuche

Ratgeber

★ Familie

★ Schule

★ Jugendhilfe

News

Artikel

Dossiers

Praxisprojekte

Aus der Jugendredaktion

Videos

Plattformen

Alterskennzeichen & Jugendschutz

Rechtliche Aspekte

Faszination

Medienwirkung

Service

Wieso Weshalb Warum

Team

Die Spieletester

Die Jugendredaktion

Schirmherrschaft

Unser Angebot

Materialien

Kooperationen

Weitere Projekte

RSS Feeds

Datenschutzerklärung

Suche

Suchbegriff

Suchen

Spielesuche

Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)

Genre
Rennspiele

USK
ohne Altersbeschränkung (2)

Pädagogisch
ab 6 Jahre

Vertrieb Microsoft
Erscheinungsjahr 2013.11
Systeme Xbox One
System im Test Xbox One
Homepage des Spiels [Link](#)
Kurzbewertung Rennspiel für alle Freunde schneller Autos



Spielbeschreibung:

Mittlerweile gilt es in der Testergruppe der Stadtbibliothek Köln Kalk fast als Tradition, die neu erschienenen Versionen der Forza-Reihe zu testen. Bereits in der Vergangenheit konnte mit "[Forza Motorsport 4](#)" sowie "[Forza Horizon](#)" ordentlich gepunktet werden. Daher waren die Spieletester umso gespannter auf die nächste Fahrt. In diesem Fall war die Spielfreude jedoch ein wenig größer, schließlich wurde das Spiel auf der Xbox One getestet, was wiederum gleich zu Beginn als wahrer Pluspunkt anerkannt wurde. Ob die Testreihe zu "Forza Motorsport 5" auch so erfolgreich verlief, verrät die folgende Beurteilung.

Pädagogische Beurteilung:

Neues Spiel, gleiches Prinzip

Zu Beginn fällt bereits positiv auf, dass das Hauptmenü in neuem Glanz erstrahlt. Die einstmals chaotische Schaltfläche passte so gar nicht zu der Eleganz jener Gefährte, die im Fokus dieses Spiels liegen. Das Tutorial ist klar erkennbar von Multiplayer- und Karrieremodus zu unterscheiden, das Gleiche gilt für das Einstellungsmenü.

Nachdem wir die Spielwelt betreten haben, eröffnet sich uns eine Vielfalt unterschiedlicher Einstiegsmöglichkeiten. Zur Auswahl

stehen diverse kleinere und größere Events, in denen wir uns erst einmal mit der Steuerung sowie der neuen Umgebung vertraut machen können. Die Auswahl der Fahrzeuge hingegen bleibt vorerst überschaubar, neue Wagen warten in Form fetter Preise oder können anhand saftiger Preisgelder (sog. Creditpoints) erstanden werden. Wie auch im vierten Teil können diese wieder nach Herzenslust aufgemotzt werden. Außerdem erhalten wir spezielle Boni, sollten



Gruppenleiter
Christopher Wandel
Games4Kalk



wir eine Automarke über einen längeren Zeitraum hinweg fahren. Darüber hinaus erschließen sich ebenfalls neue Territorien auf unserer Karte, und somit neue Rennstrecken. Der Abwechslungsreichtum hat allerdings auch seine Grenzen. Spieltester, die bislang nichts mit Rennspielen anzufangen wussten, kommen auch hier nicht auf ihre Kosten. Das Prinzip des Spiels erscheint wenig abwechslungsreich und auch die Events an sich wurden nicht ernsthaft weiterentwickelt. Daher kann bereits an dieser Stelle festgestellt werden, dass "Forza Motorsport 5" nur für Motorsportfreunde zu empfehlen ist. Außerhalb dieser eingeschworenen Szene führt das ewige „im Kreise fahren“ eher zu Langeweile. Der fehlende Abwechslungsreichtum lässt sich auch im Karrieremodus spüren. Ziel ist es stets einen Platz auf dem Siegertreppchen einzunehmen. Das war so und wird sich in der Geschichte Forzas wohl auch nicht mehr ändern.



Siehe auch

- [Forza Motorsport](#)
- [Forza Motorsport 4](#)
- [Forza Motorsport 3 Ultimative Sammlung](#)
- [Forza Horizon](#)

Weniger ist manchmal mehr

Wie auch in den Vorgängern ist es nicht möglich, über den gesamten Spielverlauf einer Marke treu zu bleiben. Die Fahrzeuge sind stets nur für bestimmte Strecken zugelassen, um eine Steigerung in Sachen Schwierigkeitsgrad zu gewährleisten. Doch wie dem eingefleischten Forza-Fan relativ schnell auffallen dürfte, wurde der Fuhrpark auf knapp 200 Modelle reduziert. Dies löste bei einzelnen Spieltestern heftige Empörung aus, was wiederum Unverständnis bei allen anderen zur Folge hatte: „Wie, was ist das denn? Wieso denn nur so wenig Karren?“, „Was stört es dich, du spielst seit drei Wochen das gleiche Auto!“ Die Auswahl sollte genügen, um das Spiel mit Leichtigkeit durchzuspielen. Schließlich ist jeder erdenkliche Typ Auto vertreten, vom Sportflitzer bis hin zur eleganten Limousine. Alle Fahrzeuge haben gemein, dass die Cockpit-Ansicht auf einem entsprechend großen Bildschirm ein unvergessliches Fahrerlebnis ermöglicht. Nur das Gamepad erinnert uns daran, dass es sich hierbei um eine Simulation handelt, ergo ein authentisches und absolut realistisches Fahrgefühl!

Viel ärgerlicher ist hingegen, dass die Auswahl der Rennstrecken halbiert wurde. Dafür sind diese allerdings absolut fantastisch entworfen. Es gibt keine Wiederholungen, jede Strecke steht für sich. Egal ob Berg- und Talfahrten durch die Schweizer Alpen oder heiße Gassenrennen in der Kulturmetropole Prag – Microsoft hat anscheinend das Bedürfnis einen Eindruck davon zu vermitteln, was die Xbox One so alles zu bieten hat. Kein Vergleich zum Vorgänger, dessen Qualität in "Forza Motorsport 4" auf der Xbox 360 bereits unbestritten war. Dank der Full HD-Auflösung kommt jeder Effekt und jedes Detail zur Geltung.

Kommerzielle Hintertüren

Über 300 Fahrzeuge weniger? Nur die Hälfte der Strecken? Zwar besitzt die Stadtbibliothek Kalk kein WLAN, was das Testen des Multiplayers sowie weiterer Online-Dienste unmöglich macht, dennoch lässt sich nach einer kurzen und oberflächlichen Recherche schnell feststellen: Es gibt mehr Spiel für mehr Geld!

Sogenannte Gutscheine können für 1,00 – 100,00 € erstanden werden, womit sich wiederum neue Fahrzeuge und Strecken freischalten lassen. Bonus-Fahrzeuge, die zusätzlich zum Preisgeld gewonnen werden können, lassen sich ab 50,00 € erstehen. „Eine Frechheit!“ fanden die Spieltester! Die Preiskonstellation für zusätzliche Inhalte steht in keinem Verhältnis zum Taschengeld-Budget, zumal die Fahrzeuge keinen ernstzunehmenden Vorteil verschaffen. Wer fleißig übt und ein guter Fahrer ist, wird die Fahrzeuge ohnehin im Verlauf des Spiels erstehen. Auf diese Spielweise bewahrt der Spieler sich den Belohnungs- und Erfolgsmoment. Einzig das Angebot weiterer Strecken ergibt Sinn, diese sind immerhin um ein vielfaches günstiger und verlängern das Spielvergnügen.

Ausgezeichnetes Fahrerlebnis - auch für Anfänger

Das Spiel besticht vor allem durch das authentische und absolut fantastische Fahrgefühl. Nichts wurde vereinheitlicht, jedes Cockpit entspricht den Maßstäben des jeweiligen Originals, sogar das Fahrgefühl stellt sich bei jedem Modell aufs Neue ein. Aus ästhetischer Sicht eine absolute Meisterleistung, die der Konkurrenz bislang nicht vergönnt war. Grafik und Handling sind somit die repräsentativen Stärken des Titels und die Detailtreue setzt neue Maßstäbe. Plötzlicher Lastwechsel, Heck- und Frontbetrieb, individueller Motorensound, selbst die Simulation der Reifen ist derart raffiniert, sodass lediglich die Tatsache, dass es sich um ein Spiel handelt, die Simulation von der Realität unterscheidet.

Doch wer befürchtet, dass derart viele Spezifikationen das Spiel nur für Profis spielbar macht, hat sich getäuscht: Eine Vielzahl an Fahrhilfen ermöglichen es vor allem Anfängern, sich mit der Steuerung zurechtzufinden. Wir empfehlen zu Anfang ein paar Teststrecken zu fahren und die Einstellung je nach Bedarf nach und nach anzupassen. Auf diese Weise wird gewährleistet, dass Spieler mit unterschiedlichsten Vorerfahrungen zusammen spielen können. Eine weitere Unterstützung bietet hierbei die „Time-Shift“ Funktion: wer unachtsam war und nach der letzten Kurve im Reifenstapel landete, kann die Szene im Spiel noch einmal zurückspulen und seinen Fehler korrigieren.

Onlinefunktionen

Das Testen des neuartigen „Drivatars“ war aufgrund der fehlenden Internetverbindung nicht möglich, was sehr bedauerlich ist. Recherchen zu Folge handelt es sich hierbei um eine Art KI, die im Laufe des Spiels den Fahrstil des Spielers analysiert und online gegen andere Spieler testet. Dies braucht zwar eine gewisse Zeit, die Videos auf YouTube zeigen allerdings, dass es sich um eine innovative Weiterentwicklung des sogenannten „Ghost-Modus“, bekannt aus vielen anderen Rennspielen, handelt. Erstaunlich und bedauerlich zugleich stellen wir fest, dass neben dieser neuen und großartigen Entwicklung die Kinect-Kamera kaum eine Bedeutung zu haben scheint. Gerade die

Cockpit Sequenzen hätten damit deutlich mehr ausgebaut werden können, um damit ein noch authentisches Fahrgefühl zu erzeugen... Schade!

Unspektakuläre Crashes

Jeder, der jemals ein Computer- oder Videospiel gespielt hat und dabei mit einem schnellen Auto fahren musste, hat es mindestens einmal ausprobiert: einen möglichst großen Unfall bauen. Wie auch im echten Leben ist dies in den wenigsten Fällen zielführend, dennoch wollen wir alle wissen, was die Konsequenz unseres Handelns ist. Im Fall von "Forza Motorsport 5" sind Unfälle und unfreiwillige Zusammenstöße kaum zu vermeiden, schließlich will jeder Fahrer (ob nun real oder programmiert) gewinnen. Wie in den Vorgänger-Versionen ist es aber nicht möglich, das Auto zu Schrott zu fahren.

Fazit:

Forza steht in den Reihen der Game Connection für großartiges Fahrgefühl, innovatives Design, originalgetreue Sounds und vor allem jede Menge Spielspaß. Auch der fünfte Teil der Motorsport-Reihe kann diese Erwartungen problemlos erfüllen. Insgesamt darf behauptet werden, dass aus den Schwächen vergangener Titel gelernt wurde.

Somit wurden alte Stärken modifiziert und erstrahlen in ungeahntem Glanz. Doch diese Weiterentwicklung hat ihren Preis: 300 Fahrzeuge und die Hälfte der Strecken wurden einfach wegrationalisiert, genauso wie Wettereffekte und der Nachtmodus. Diese können zwar online dazu gekauft werden, allerdings für Gamer-feindliche Preise. Hiervon wird somit abgeraten, da der Erwerb keine positiven Auswirkungen auf die Qualität des Spiels hat. Die vernachlässigte Kinect-Kamera hätte einige Chancen geboten, das Spielerlebnis noch interaktiver zu gestalten. Leider wurde diese Chance versäumt. Dafür darf von der neuartigen Drivatar-KI zukünftig Großes erwartet werden. Dank der einfach zu erlernenden Steuerung und dem anfängerfreundlichen Spieleinstieg ist "Forza Motorsports 5" bereits für Jugendliche ab 6 Jahren geeignet.



Beurteilung der Spieltester zuklappen



Spieltester
Games4Kalk
Köln

Bewertung Spielspass



[Druckansicht](#)

Weiterempfehlen



Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW • Team • Impressum • Datenschutz • Kontakt

powered by [cre8CMS](#)