

# Forza Motorsport 6: Apex • Free-to-P(l)ay?

---

 [quick-save.de/2017/07/review-forza-motorsport-6-apex/](http://quick-save.de/2017/07/review-forza-motorsport-6-apex/)

Sven Festag

9. Juli 2017

## **Gibt es überhaupt noch Free-to-Play-Spiele, die man ohne den Einsatz von Echtgeld ernsthaft spielen kann? Ein Blick in die abgespeckte Version von Forza Motorsport 6.**

---

Im September 2016 hat Microsoft Studios das Spiel Forza Motorsport 6: Apex ausschließlich für Windows-10-Systeme veröffentlicht. Es wurde vom Tochterunternehmen Turn 10 Studios, das sich auf Rennspiele spezialisiert hat, entwickelt. Dabei handelt es sich um einen Free-to-Play-Ableger des im Vorjahr erschienenen Forza Motorsport 6, welches exklusiv für die Xbox One erschienen ist. Forza Motorsport 6: Apex kann über den Windows Store heruntergeladen werden.

Als Einstieg in das Rennerlebnis dienen zwölf verschiedene Herausforderungen, die sogenannte Showcase Tour. Vor jedem Rennen gibt es einen kurzen Einspieler, der von berühmten Persönlichkeiten wie etwa Top-Gear-Moderator James May oder Rennfahrer Tanner Foust eingesprochen wurde. Danach darf der Spieler dann selbst ins Lenkrad, oder ans Gamepad, greifen. Neben dem Kampf um den Sieg, gibt es in jedem Rennen eine Haupt- und drei Nebenaufgaben. Die Hauptaufgabe besteht darin, eine bestimmte Position im Rennen zu erreichen, während die Nebenaufgaben mehr Vielfalt bieten. Beispielhaft für Nebenaufgaben sind etwa das Erreichen einer vorgegebenen Höchstgeschwindigkeit, das Verzichten auf Fahrhilfen oder auch das Unterbieten einer Rundenzeit. Als Belohnung für die Nebenaufgaben erhält der Spieler maximal drei Medaillen pro Rennen, die dem Freischalten weiterer Fahrzeuge dient. Der Prozess des Freischaltens lässt sich durch eine Abgabe in den Klingelbeutel von 0,99 Euro pro Auto beschleunigen. Eigentlich ist das aber nicht nötig, da die Schwierigkeitsgrade auch weniger professionelle Spieler abdecken.

Zusätzlich zu den Medaillen für die Nebenaufgaben erhält der Spieler Punkte, die von Renndauer, Position, den Nebenaufgaben, aber auch Fahrhilfen und Schwierigkeitsgrad abhängen. Die Summe der gesammelten Punkte wirkt sich auf den internationalen Rang aus. Da das Spiel keinen Mehrspielermodus bereitstellt, ist das die einzige Möglichkeit, sich mit anderen Spielern zu messen.

Ist die Showcase Tour abgeschlossen, kann man im Spotlight-Modus weitere Herausforderungen spielen, mit denen weitere Medaillen verdient und somit auch weitere Fahrzeuge freigespielt werden können. Alternativ gibt es den freien Spielmodus, in dem der Spieler ein Rennen selbst erstellen und dann absolvieren kann. Allerdings gibt es hier keine Medaillen oder Punkte zu gewinnen. Darüber hinaus gibt es gelegentlich spezielle Belohnungen. Um diese einzulösen, muss allerdings eine zusätzliche Software, der Forza Hub, heruntergeladen werden. Sie ist ebenfalls kostenfrei im Windows Store erhältlich.



Positiv überrascht hat die Vielfalt der verschiedenen Fahrzeugklassen. Neben kleinen und großen Luxusfahrzeugen sind auch einige Klassiker im Spiel enthalten. Am meisten Spaß machen aber die richtigen Rennwagen, etwa die Tourenwagen des WTCC oder die GT3-Fahrzeuge wie man sie vom 24-Stunden-Rennen kennt. Das Highlight sind aber die Prototypen aus der Langstreckenmeisterschaft, insbesondere der Audi R18 e-tron quattro. Die Vielfalt hat allerdings auch eine Kehrseite. In den Herausforderungen, bei denen die Anzahl der Gegner recht gering ist, ist es nahezu belanglos. Schöpft man aber im freien Modus die maximale Gegneranzahl aus, fährt man gegen viele identische Fahrzeuge. Ein Rennen der Prototypen besteht also vornehmlich aus dem Audi R18 e-tron quattro und dem Peugeot Sport Total 908. Der Rest des Feldes wird dann mit dem älteren Audi R15++ TDI aufgefüllt, die mit den neuen LMP-Autos mithalten können und somit ein Rennen unter sich fahren.

Neben einfarbigen Lackierungen kann der Spieler auch aus einigen Designmustern auswählen. Diese passen manchmal besser und manchmal schlechter zum Typ des Autos. Dennoch kann man so sein Auto individuell gestalten. Zumindest die Sportwagen. Die Rennfahrzeuge sind hier entschieden im Nachteil, da einfache Lackierungen unpassend sind und es meist nur ein richtiges Renndesign, mit Startnummer und Sponsorenauflakern, gibt. Nicht einmal über das Design gibt es hier also die Möglichkeit, ein Rennen mit gleichen Autos zumindest optisch aufzuwerten. Natürlich sind die Änderungen bei den LMP-Fahrzeugen nur geringfügig, da hier nur die Startnummern unterschiedlich sind. Das macht die Sache aber umso ärgerlicher, da so nur wenig Aufwand nötig gewesen wäre. Die GT3- und Tourenwagen sind da mit komplett unterschiedlichen Designs deutlich aufwendiger, aber die Mühe hätte sich hier gelohnt um die Autos von einander abzuheben.

Allgemein ist der freie Modus ein lieblos eingebautes Feature. Es gibt kein Qualifying für das Rennen und in selbigem gibt es scheinbar keine Regeln. Fröhliches Abkürzen der Kurven und Wegrammen der anderen Boliden werden ignoriert. Flaggenregeln oder gar ein Safety Car bleiben unerfüllte Wünsche. Reifenverschleiß wird sogar simuliert, kommt aber kaum zum Tragen, da dieser gering ist und bei der Länge der Rennen keinen wirklichen Einfluss nimmt. Das Schadensmodell ist detailliert, viele Bauteile können bei Kollisionen beschädigt werden, deren Defekt sich auf das Fahrverhalten auswirkt. Optisch bleibt es immer nur bei ein paar Beulen. Totalschäden sind nicht möglich. Darüber hinaus sind nur einzelne Rennen auf einer Strecke möglich. Das Wort „Rennserie“ bleibt besser unerwähnt, denn zusammenhängende Rennen als solche können nicht erstellt werden.



Eigentlich eine erfreuliche Sache, ist, dass dem Spieler vor Rennstart die Möglichkeit gegeben wird, sein Setup detailliert einzustellen und damit Trainingsrunden zu drehen, bevor man sich ins Rennen begibt. Leider funktioniert das nur begrenzt. Während bei einigen Fahrzeugen viele Optionen nicht auswählbar sind und sich die Änderungen auf die Bremsbalance beschränken, können bei anderen Fahrzeugen ganze Getriebeübersetzungen eingestellt werden. Aus dem Spiel ist nicht klar ersichtlich, weshalb die Einstellungsmöglichkeiten so unterschiedlich sind. Anstelle dieser schwammigen Übergänge würde hier eine klare Grenze besser funktionieren: Sportwagen sind serienmäßig zu fahren und haben keine Setup-Optionen, während Rennwagen über diese Einstellungsmöglichkeiten verfügen. Ein weiterer Vorteil: Mit Sportwagen könnte man die Anpassungsmöglichkeit der Fahrstile der Spieler an einem gleichbleibenden Fahrzeug vergleichen. Umgekehrt ließe sich die technisch-strategische Qualität der Spieler vergleichen, die an Rennwagen ihr Geschick beim Einstellen des Setups auf ihre jeweiligen Fahrstile zeigen müssen.

Vom Fahrstil zur Fahrphysik: Die wirkt insgesamt wie ein wackliger Spagat zwischen Simulation und Arcade. Je mehr man als Spieler auf die Fahrhilfen vertraut, desto schwammiger und gefühlloser wird der Ritt über die Piste. Während die Traktionskontrolle noch einen überschaubaren Beitrag leistet und die Leistung an der Grenze zum durchdrehenden Rad freigibt, greift das ABS doch so erheblich ein, dass der Bremsweg massiv verlängert wird. Verzichtet man auf das ABS zeigt sich ein anderes Gesicht der Fahrphysik. Die Autos (und zwar klassenübergreifend) sind extrem empfindlich auf der Bremse. Blockierende Räder sind da nicht unüblich, während das Auto auf der Hinterachse instabil wird. So die richtige Kurvengeschwindigkeit zu finden, ist nicht einfach. Während sich die Rennwagen noch halbwegs neutral bewegen lassen, neigen die meisten Sportwagen zum Untersteuern. Man gewöhnt sich zwar daran, aber ohne Fahrhilfen ist gefühlvolles Agieren unverzichtbar. Unter Umständen lässt sich über die Einstellung der Dead Zone noch etwas nachregeln.

Wirklich enttäuschend ist die Anzahl der Strecken. Gerade einmal sechs verschiedene Kurse sind im Spiel vorhanden. Neben den Klassikern wie Brands Hatch, Spa-Francorchamps und dem Sebring ist auch die Yas Marina Circuit als permanente Strecke enthalten. Darüber hinaus kann die Top-Gear-Teststrecke und ein Stadtkurs durch Rio de Janeiro befahren werden. Es gibt zwar teils unterschiedliche Konfigurationen der Strecke, deren Existenz den Spielspaß in diese Richtung nicht wirklich erhöhen können. Wer Geld ausgeben mag, kann sich für 6,89 Euro das Nürburgring-Paket kaufen, welches dann über die Grand-Prix-Strecke und die Nordschleife verfügt. Anstatt einzelne Strecken zu verkaufen, wäre es schöner gewesen, wenn man auch Strecken und ihre Konfigurationen freispielen könnte. Ein Lichtblick sind aber die Wetterverhältnisse. Regennasse Strecken mit richtigen Pfützen sind eine gern genommene Abwechslung.

Von technischer Seite kann Forza Motorsport 6: Apex allerdings durchaus punkten. Strecken, Umgebung und Fahrzeuge sind detailliert gestaltet und wirklich schöne Licht- und Wettereffekte machen das Spiel überaus ansehnlich, wenngleich ein bisschen mehr Unschärfe bei Bewegung und Distanz wünschenswert gewesen wären. Mit realistischen Motor- und Umgebungsgeräuschen wird der Ton dem Niveau der Grafik gerecht. Ein bisschen Feinjustierung ist hier allerdings notwendig, sonst übertönen die Fahrzeuge der Konkurrenz des eigene Gefährt.



Ja, Forza Motorsport 6: Apex ist nur ein Free-to-Play-Spiel, aber die Erwartungen an das Spiel waren hoch. Der optische und auditive Eindruck überzeugen und auch das Fahrverhalten kann sich durchaus sehen lassen. Die Herausforderungen der Showcase Tour und des Spotlight-Modus zum Freischalten sind kurzweilige und abwechslungsreiche Sprintrennen. Die Anzahl der Strecken und Autos einer Klasse sowie der freie Modus können nicht überzeugen. Auch das Premiumpaket oder die Kaufmöglichkeit für den Nürburgring können hier wenig helfen. Hier wäre es schöner gewesen, wenn der Spieler mehr freischalten könnte. Mehr Autos einer Klasse, mehr Strecken(konfigurationen) und sogar einzelne Rennserien. Und für diejenigen, die das nicht möchten, dann entsprechende Pakete als Kaufoption. Dazu noch ein optisch verbessertes Schadensmodell mit Totalschäden und ein Regelsystem mit Strafen und Flaggen und schon bekommt man ein tolles Spiel heraus. So hat man mit Forza Motorsport 6: Apex leider viel Potenzial verschenkt. Oder zum vollpreisigen Exklusivtitel der Xbox One bewegt.

Zusätzliche Quellen: [Forza Motorsport](#), [Forza Motorsport](#), [Mobygames](#)

Titel:	Forza Motorsport 6: Apex
Erscheinungsdatum:	06.09.2016
Entwickler:	Turn 10 Studios
Publisher:	Microsoft Studios
System:	<i>PC (Win)</i>
Herunterladen:	<u><a href="#">Windows-Store</a></u>

Test-System kursiv