



DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4017

Win Vista 32 Bit
- läuft
- 5.1 Sound mit X-Fi

Dieses Spiel dauert 28 Jahre: 1978 rasen Sie sich zum besten Fluchtfahrer von ganz New York. 2006 fliehen die anderen – und zwar vor Ihnen.

Bilder



Schlampige Konsolenumsetzung: Der Entwickler Reflections hat es versäumt, das Bildformat an PC-Monitore anzupassen. Deshalb rasen Sie begleitet von **schwarzen Balken** durch New York. Wie das aussieht, sehen Sie auf dem Bild links (minimale Details). Für den Artikel haben wir die Balken aus ästhetischen Gründen entfernt.

dest, solange Sie im Auto sitzen. Reiseveranstalter Reflections organisiert im vierten **Driver**-Teil erneut hochdramatische Verfolgungsjagden, aber auch langweilige Baller-Ausflüge zu Fuß. So weit, so bekannt aus den Vorgängern... bis Sie im Knast landen.

wollen nur eines: blutige Rache. Enttäuschend wenig! Was ist mit der Liebe, Freunden von früher, der Familie? Diese Themen klammert die Geschichte völlig aus. Stattdessen konzentrieren sich die mehr als 40 filmreif geschnittenen Render-Sequenzen auf Klischees und platte Dialoge. Eine Schande, wie wenig der Entwickler Reflections aus der eigentlich genialen Idee des Zeitsprungs herausholt.

New Yorks Geschichte

Das Gefängnis müssen Sie sich natürlich erst mal verdienen. Als 18-jähriger Nachwuchsganove T.K. (steht für »The Kid«) arbeiten Sie im New York von 1978 als Fluchtfahrer. Ihr Talent spricht sich rum, die Einsätze werden riskanter, die Auftraggeber gefährlicher. Zu gefährlich: Ein übler Verrat bringt Sie nach rund fünf Spielstunden hinter Gitter.

New Yorks Verbrechen

Rund 90 Prozent Ihrer Gangsterkarriere verbringen Sie im Auto, deutlich mehr als im Vorgänger. Und das ist auch gut so, denn die hollywoodreifen Verfolgungsjagden im frei befahrbaren New York machen einen Heidenspaß und spielen sich außerdem erstaunlich abwechslungsreich. Mal mopsen Sie im Abschleppplaster mehrere Luxus Schlitten, dann

Im Spiel vergehen 28 Jahre, bis Sie endlich wieder freikommen, in Realzeit gerade mal eine zweiminütige Zwischensequenz. Und Sie

Driver Parallel Lines

Facts

- 32 Story-Missionen
- 132 Nebenaufgaben
- 260 Straßenkilometer
- 80 Fahrzeuge

Das GameStar-Reisebüro präsentiert: New-York-Besichtigung im Rekordtempo! In weniger als zehn Minuten über die Brooklyn Bridge zum Empire State Building, dann am Times Square vorbei in Richtung Central Park. Unmöglich? Nicht, wenn gerade MP-Geschosse Ihre Heckscheibe durchsieben und Sie mit 150 Sachen durch den Gegenverkehr plüßen. Macht das Spaß? Zumin-

ding, dann am Times Square vorbei in Richtung Central Park. Unmöglich? Nicht, wenn gerade MP-Geschosse Ihre Heckscheibe durchsieben und Sie mit 150 Sachen durch den Gegenverkehr plüßen. Macht das Spaß? Zumin-



Verfolgungsjagd: Während wir das Auto eines Killers zersieben, müssen wir gleichzeitig die Polizei abschütteln, die ihrerseits unseren Sportwagen mit Einschusslöchern verziert.



Der New Yorker Times Square samt Held T.K. anno 1978 und im Jahre 2006. Cool: Mit dem Zeitsprung ändert sich nicht nur die Stadt, sondern sogar die Spielanzeigen.

hetzen Sie querfeldein einer U-Bahn hinterher oder flüchten mit waghalsigen Motorrad-Sprüngen über die Dächer Manhattans. Rund 80 Fortbewegungsmittel dürfen Sie für Ihre Zwecke missbrauchen. Chopper, Stretch-Limousine oder Lieferwagen fahren sich dabei deutlich glaubwürdiger als in **GTA San Andreas** und erlauben mit ein wenig Übung

haarsträubende Schlangenlinien-Manöver durch den dichten Innenstadtverkehr.

New Yorks Cops

Immer im Schlepptau: die ebenso hartnäckigen wie schießwütigen Cops. Auch Sie müssen von Zeit zu Zeit die Waffen sprechen lassen, was dank der überarbeiteten Steuerung erheblich besser funk-

tioniert als in **Driver 3**. Mit der Tastatur lenken Sie das Fahrzeug, per rechter Maustaste halten Sie den gewünschten Widersacher im Fokus, die linke feuert. Um die Folgen Ihrer Zerstörungswut kümmert sich eine leistungsstarke Physik-Engine: Kugeln durchlöchern Karosserien; Scheiben zersplittern; im Weg stehende Tonnen, Schilder und Schranken bekommen eine Flugstunde.

Hochkonjunktur für's Adrenalin, zumal auch der Schwierigkeitsgrad in (schlechter) **Driver**-Tradition wieder einige unfaire Überraschungen auf Lager hat. So sollen Sie schon früh im Spiel einen Gefangenentransporter kapern. Dummerweise transportiert der jedoch keine Gefangenen, sondern sechs mit MPs bewaffnete Cops. T.K. verfügt zu diesem Zeitpunkt nur über eine mickrige Pistole. Das ist keine Herausforderung, sondern nervt.

New Yorks Schießereien

Waghalsige Sprünge, Ramm-Manöver, MP-Beschuss: Dank des detaillierten Schadensmodells geht da selbst die dickste Karre irgendwann in Rauch auf – sowohl T.K. als auch seine Feinde müssen also von Zeit zu Zeit ihre Autos verlassen. Und dann mutiert **Parallel Lines** vom raffinierten Verfolgungsjagd-Thriller zur niveaulosen Schießbude. T.K.'s Bewegungsrepertoire beschränkt sich auf Laufen und Ballern, das seiner Feinde offensichtlich nur auf Letzteres. Selbst ach so clevere Ober-Gangster verharren auch im dichtesten Kugelhagel brav in der Schusslinie. Und wie löst das Spiel dieses KI-Problem? Indem es Ihnen vor allem in den Story-Missionen komplette Gangs vor die Flinte wirft, die meist skriptgesteuert und wie aus dem Nichts auftauchen. Ein ebenso billiger wie unfairer Trick.

New Yorks Attraktionen

Trotz der öden Schießereien vergeht Ihre Gangster-Karriere wie im Flug. Wer ausschließlich die 32 streng linearen Story-Missionen abklappert, sieht spätestens nach zwölf Spielstunden den Abspann. Die Spielzeit können Sie sogar noch weiter verkürzen: Während Sie auf den mittlerweile schon ein Jahr alten Versionen für Playstation 2 und Xbox jeden Missions-Startpunkt anfahren mussten, reicht auf dem PC ein Druck auf die »T wie Teleport«-Taste.

Zwei Leser spielten in der Redaktion **Driver: Parallel Lines**.

Sex, Drugs & Rock'n Roll

Das finde ich gut:

Nach dem eher schwachen dritten Teil findet die **Driver**-Serie mit **Parallel Lines** zurück zur alten Größe. Tolle Fahrphysik, toller Soundtrack und teils richtig spannende Missionen. Nebenbei erkunden Sie ein akkurat umgesetztes New York. Der Clou daran: Einmal in den 70er-Jahren, und einmal in der Neuzeit. Stilsicher gelingt der Spagat zwischen Glaubwürdigkeit und Klischee. Eine brillante Idee,...



Constantin Brandt
19 Jahre, Student

Das finde ich weniger gut:

...die die Entwickler aus einer oberflächlichen Story ziehen. Mehr Tiefgang wäre hier schön gewesen. Auch die Grafik fällt neben Titeln wie **Test Drive Unlimited** doch stark ab. Next-Gen-Effekte suchen Sie vergebens.

Super für zwischendurch

Das finde ich gut:

Driver: Parallel Lines wirkt auf mich wie ein Versuch, einerseits dem Spielgefühl vergangener Teile gerecht zu werden, und andererseits neue Elemente einzufügen. Dies mag auf wenige Ideen wie etwa die bereits aus früheren Teilen bekannten, gelungenen Zwischensequenzen sowie die von Fahrzeug zu Fahrzeug sehr unterschiedliche Fahrphysik zutreffen.



Marcos Duarte
18 Jahre, Azubi

Das finde ich weniger gut:

Jedoch vergraulen die verspielt-bunte sowie aus Actionrasern gewohnte Grafik und der sehr happe Schwierigkeitsgrad jegliche Retrogefühle um einen neuen Hochkaräter in der altbekannten **Driver**-Serie.



Ein typisches Element der **Driver**-Serie: das Zeitlimit.



Über 40 Render-Sequenzen erzählen die Geschichte.

Technik-Check

DRIVER: PARALLEL LINES

Technik-Tipps

- Bereits ab einer Geforce 7800 GT oder Radeon X1800 können Sie die Kantenglättung im Spiel aktivieren.
- Selbst mit 1,0 GByte RAM treten auch auf schnellen Rechnern noch ab und an Nachladeruckler auf.

► Wenn Sie anstelle von Shader 2.0 nur Version 1.1 nutzen, läuft **Driver** deutlich flüssiger.

Checkliste

- 4,7 GByte Speicherplatz
- 2,4 GHz Prozessor
- 512 GByte RAM
- Shader-1.1-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT DRIVER AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichermenge 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

1	Geforce 6	6200	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra	
GRAFIKKARTE	Radeon X1000	X300	X700	X800 XL	X850 XT	
	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	
	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	
	Geforce 8	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	8800 GTS	
	Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 XT	2600 XT	
	PROZESSOR	Athlon XP	2000+	2600+	3200+	
		Pentium 4	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz
		Athlon 64		3200+	4000+	PK-57
		Pentium D		915	950	965 XE
		Athlon 64 X2		3800+	4400+	5000+
3	Core 2		E4300	E6300	E6600	
	Speicher in MB	128	256	512	768	
4	Speicher in MB	1.024	1.536	2.048	2.560	
	Speicher in MB	3.072				
	Speicher in MB					



Eine der seltenen, meist langweiligen **Baller-Sequenzen**: Wir beschützen einen flüchtenden LKW.

Mit dieser Methode würden Sie jedoch einiges verpassen, denn in beiden New Yorks gibt es viel zu entdecken. In über 100 Nebenaufträgen rasen Sie auf Rennkursen um die Siegpriämie, treiben Schutzgeld ein oder stibitzen Autos. Im Gegensatz zu den Story-Einsätzen können Sie hier sogar einen von drei Schwierigkeitsgraden wählen – je kniffliger die Aufgabe, desto besser die Bezahlung. Den Lohn investieren Sie in Munition oder in Tuningteile für Ihren Fuhrpark. Prinzipiell eine nette Idee, spielerisch jedoch reichlich sinnlos. Denn die Massen an Gegnern hinterlassen auch Massen an Munition, und Autos können Sie sich ohnehin nach Belieben auf der Straße besorgen.

New Yorks Atmosphäre

Auch ohne Job macht es Spaß, die Straßen von New York zu erkunden. Denn trotz der veralteten Playstation-2-Technik haben die Entwickler den Big Apple gleich zweimal detailverliebt nachgebaut: Wo 1978 noch die Türme des World Trade Centers alles überragen, finden Sie 2006 nur noch die Gedenkstätten von »Ground Zero«.

Den größten Beitrag zur tollen Atmosphäre liefern jedoch die über 70 Musikstücke. Während 1978 Legenden wie Iggy Pop oder Marvin Gaye aus dem Autoradio schallen, spielen die Autoradios 2006 Songs von den Kaiser Chiefs, The Roots oder Paul Oakenfold. Einfach der ideale Soundtrack für eine Reise durch New York. **HK**

Ich nehm's Auto

Daniel Matschijewsky: Es heißt, man solle das Auto stehen lassen und öfter mal zu Fuß gehen. Mag sein, in Driver: Parallel Lines will ich aber die ganze Zeit hinterm Lenkrad sitzen. Denn so großartig die flotten Raser-Missionen inszeniert sind, so langweilig wird das Spiel, wenn ich per pedes unterwegs bin und auf dämliche Gegner ballere. Da die GTA-Spiele auch in Sachen Story und Charaktere mehr drauf haben, verbringe ich meine Zeit nach wie vor lieber in San Andreas.



danielm@gamestar.de

Verfolgungswahn-Sinn

Heiko Klinge: Als Fan von Rennspielen trifft die brachiale Highspeed-Action genau meinen Nerv: Mit Schweißperlen auf der Stirn knalle ich in waghalsigen Schlangenlinien über die Brooklyn Bridge. Natürlich als Geislerfahrer, muss schließlich die Cops abhängen. Kein anderes Actionspiel inszeniert so dramatische Verfolgungsjagden. Als Fan guter Geschichten tut es mir in der Seele weh, wie wenig der Entwickler Reflections aus der eigentlich so genialen Idee des Zeitsprungs herausholt. Für einen platten Rachefeldzug sind 28 Jahre im Knast reine Verschwendung. Dennoch: Wer weiß, was die Filme Bullitt und Ronin berühmt gemacht hat, muss dieses Spiel haben.



heiko@gamestar.de



Auf der Rennstrecke von **La Guardia** errasen wir uns Preisgelder, die wir in Tuningteile oder Waffen investieren.

DRIVER: PARALLEL LINES

ACTION

ENTWICKLER Reflections (Driver 3, GS 05/05: 77 Punkte)
 PUBLISHER Ubisoft
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 28.6.2007
 CA. PREIS 30 Euro
 USK ab 16 Jahre



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

Immer mal wieder bremsen Frustr-Missionen den Spielspaß aus.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE ACTION

SZENARIO realistisch fiktiv
 FREIHEIT linear offene Welt
 HANDLUNG einfach komplex
 GEWALT keine brutal
 SPIELABLAUF Action Taktik

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
EINSTIEG	leicht <input type="checkbox"/>	schwierig	<input type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen
SPIELMECHANIK	einfach <input type="checkbox"/>	komplex	<input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit
SPIELTEMPO	langsam <input type="checkbox"/>	schnell	<input type="checkbox"/> Logik & Überlegung
HILFEN	Trainings-Einsätze, Zielhilfe, Erklärungstexte		<input type="checkbox"/> Geduld
SPEICHERSYSTEM	automatisch, Rücksetzpunkte bei langen Missionen		<input type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck
			<input type="checkbox"/> Vorausplanung
			<input type="checkbox"/> Mikromanagement
			<input type="checkbox"/> Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHERD-PCs	3D-GRAFIKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	<input type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600
2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD 256 MB RAM 4,8 GB Festplatte	3,0 GHz Intel A64 2800+ AMD 1,0 GB RAM 4,8 GB Festplatte	3,6 GHz Intel A64 3400+ AMD 1,0 GB RAM 4,8 GB Festplatte	<input type="checkbox"/> Geforce 6600 GT
			<input type="checkbox"/> Radeon X600 / X700
			<input type="checkbox"/> Radeon 9700 / 9800
			<input type="checkbox"/> Geforce 6800 GT
			<input type="checkbox"/> Radeon X800 XL
			<input type="checkbox"/> Geforce 7600 GT
			<input type="checkbox"/> Radeon X850 XT
			<input type="checkbox"/> Radeon X1900 XT
			<input type="checkbox"/> Geforce 7900 GTX

PROFITIERT VON 16:9-Bildschirmen, Force-Feedback-Gamepads

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Securom

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ hübsche, komplett zerstörbare Autos + detailverliebte Spielwelt - hakelige Animationen - miese Spezialeffekte	6 / 10
SOUND	+ großartiger Soundtrack + vielfältige und realistische Geräuschkulisse - einige schlechte Sprecher	8 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade für Nebenaufgaben + regulierbare Verkehrsdichte - Anspruch der Story-Missionen schwankt stark	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ hollywoodreife Verfolgungsjagden + unzählige Physik-Effekte - wenig Einflussmöglichkeiten auf Spielwelt	9 / 10
BEDIENUNG	+ glaubwürdiges Fahrverhalten + Teleport-Funktion - nur ein Spielstand - stupide Schießereien	7 / 10
UMFANG	+ New York im Doppelpack + 260 Straßenkilometer + viele Nebenmissionen - Story-Kampagne recht kurz	8 / 10
LEVELDESIGN	+ enorm abwechslungs- und ideenreiche Missionen + originalgetreu nachgebautes New York - langweilige Baller-Einlagen	8 / 10
KI	+ im Auto superschlau, aggressiv und flexibel - zu Fuß superdämlich und nur durch zahlenmäßige Überlegenheit gefährlich	7 / 10
WAFFEN	+ 80 Fahrzeuge + vielfältiges Waffen-Arsenal + viele Tuning-Möglichkeiten ... - ... die spielerisch ziemlich sinnlos sind	9 / 10
HANDLUNG	+ geniale Zeitsprung-Idee + nette Render-Sequenzen - Charaktere und Story sehr klischeehaft - verläuft streng linear	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut

FAZIT Spannende Verfolgungsjagden durch zwei New Yorks.

