

Death Track Resurrection

Baller-Rennspiele sind vor allem in letzter Zeit rar gesät. Das ist aber noch lange kein Grund, sich diese missglückte Science-Fiction-Raserei anzutun.



Die doofen und im Pulk fahrenden KI-Kontrahenten lassen sich in der Regel brav abschießen. (1280x720)



Während weiter Sprünge sind Sie leichte Beute. Machen Sie lieber einen Bogen um die Schanzen.

Nur übers Ausland

Death Track: Resurrection wird in Deutschland nicht vertrieben. Wer mit dem Kauf liebäugelt, muss das Spiel importieren, etwa aus Großbritannien oder den USA. Für Eltern wichtig: Auf der Insel bekam das Spiel eine »ab 12«-Freigabe – berechtigt, wie wir finden.

DVD Video-Special

GameStar.de Screenshots & Infos Quicklink: 6163

Eigentlich ist es eine sichere Bank: ein abgedrehtes Endzeit-Szenario, aufgemotzte Autos, dicke Waffen, keine Regeln. Die Mischung hat schon 1989 prima funktioniert, als Activision das rabiate 3D-Rennspiel **Deathtrack** veröffentlichte. Vom russischen Entwickler Sky Fallen kommt nun der inoffizielle Nachfolger. Wer jetzt erfreut aufhorcht, sei gewarnt: **Death Track: Resurrection** fährt das an sich coole Konzept mit Anlauf gegen die Wand.

Am Anfang

Dabei machen die ersten Rennen durchaus Spaß. Sie heizen durch zerstörte Städte wie Paris, Prag oder San Diego, sammeln auf der Strecke verteilte Boni (für Schutzschilde, etc.) ein und jagen Ihre Kontrahenten mit Lasern, Raketen oder Minen. Die Gefechte sind actionreich und durch knallige Explosionen schick in Szene gesetzt, nerven jedoch schnell durch die vorhersehbar KI. Ihre Gegner fahren stets im Pulk, überraschende Manöver kennen die Burschen nicht. Dass **Death Track: Resurrection** trotzdem nur für fortgeschrittene Spieler und Profis geeignet ist, liegt am überzogenen Schwierigkeitsgrad. Kleinste Unfälle (und die passieren wegfies platzierter Hindernisse häufig) katapultieren Sie ratzfatz auf den letzten Platz, gegen die in Tokio umherschwebenden »neutralen« Geschütztürme können Sie erst gar nichts ausrichten.

Tuning gibt's zwar, spürbare Auswirkungen auf Leistung und Schaden haben die überbeurten (und teils nutzlosen) Teile allerdings nicht. Auch die zehn Fahrzeuge unterscheiden sich nur marginal. Die Liste an Mankos geht weiter: Die Kollisionsabfrage ist ein schlechter Witz, immer wieder nerven Grafikfehler und Bugs, und die kurze Kampagne wird durch öde Render-Sequenzen erzählt. Dauermotivation ist in **Death Track: Resurrection** ohne-

hin ein Fremdwort. Die eigentlich recht hübschen Strecken gleichen sich zu sehr, die zahlreichen Modi

ebenso, und einen Mehrspieler-Teil lässt das Programm gleich komplett vermissen. **DM**

So ein Blech!

Daniel Matschijewsky:

Death Track: Resurrection deutet an, wie viel Potenzial in Baller-Rennspielen steckt – wenn es nur vernünftig umgesetzt wäre! Die knalligsten Effekte und actionreichsten Blechschlachten helfen nicht, wenn die Gegner-KI und Waffen-Balance versagen, der Schwierigkeitsgrad jenseits von gut und böse ist und man sich bereits nach wenigen Stunden langweilt. Ein Mehrspieler-Teil wäre außerdem Pflicht gewesen!



danielm@gamestar.de

DEATH TRACK: RESURR. ACTION-RENNSPIEL

ENTWICKLER Sky Fallen (Dawn of Magic, GS 06/07: 77 Punkte)
 PUBLISHER 1C
 SPRACHE Englisch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch
 TERMIN (D) 10.10.2008
 CA. PREIS 40 Euro
 USK nicht geprüft



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

	FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEAND-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
	1 2 3 4	5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 2,5 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 4000+ AMD 2,0 GB RAM 2,5 GB Festplatte Gamepad	Core 2 Duo E6300 A64 X2 6000+ AMD 2,0 GB RAM 2,5 GB Festplatte Gamepad	Geforce 6600 / 6800 Geforce 7800 / 7900 Geforce 8800 / 9800 Geforce 9600 Geforce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
PROFITIERT VON	Gamepad			
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPISCHUTZ DVD-Abfrage		
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1			

BEWERTUNG

Kategorie	Bewertung
GRAFIK	6 / 10
SOUND	7 / 10
BALANCE	3 / 10
ATMOSPHÄRE	6 / 10
BEDIENUNG	8 / 10
UMFANG	4 / 10
KI	4 / 10
FAHRVERHALTEN	5 / 10
TUNING	3 / 10
STRECKENDESIGN	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft SOLOSPIELZEIT 8 Stunden

FAZIT Unnötige Designmacken verderben den Ballerspaß.

