

Split/Second

Sieht aus wie Burnout, explodiert wie Call of Duty: Wer im neuen Rennspiel der Pure-Macher gewinnen will, muss ganze Städte, Docks und Flughäfen dem Erdboden gleichmachen.



GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6405

Mit Vollgas brettern wir über einen typisch amerikanischen Highway – kennen wir. Kurz vom Gas gehen, Heck ausbrechen lassen, gefühlvoll um die Kurve driften – kennen wir. Tür an Tür mit dem Gegner um die Spitzenposition rangeln – kennen wir. Einem abgestürzten Jumbo-Jet ausweichen, der uns funkensprühend auf der Ideallinie entgegenrutscht und dabei die halbe Streckenumgebung einreißt – nein, das kennen wir noch nicht!

Die ersten rund 30 Sekunden tarnt sich **Split/Second** von Black Rock (**Pure**) fast schon scheinheilig als zwar hübsches, ansonsten

aber stinknormales Rennspiel. Welches unglaubliche Inferno ab Sekunde 31 losbricht, durften wir mit der ersten voll spielbaren Strecke am eigenen Leibe erfahren – im wahrsten Sinne des Wortes.

Rennen/Fahren

Das Startsignal ertönt, wir hämmern das Gaspedal in Richtung Bodenblech und fühlen uns auf Antrieb wie im Paradies. Wie im **Burnout Paradise**, um genau zu sein. Vom Design der nicht lizenzierten, aber unverkennbar amerikanischen Sportwagen über die sommerlich-knallbunte Farbgebung und das betont direkte und

driftlastige Fahrverhalten bis hin zum affenartigen Geschwindigkeitsgefühl – auf der Start-Ziel-Geraden wirkt **Split/Second** noch wie eine dreiste 1:1-Kopie des Spaßrasers von Criterion.

Dann schlittern wir gemeinsam mit unseren sieben Gegnern um die erste Kurve und registrieren die ersten Unterschiede: Zum einen ist die Strecke rund um einen riesigen Flughafen abgesperrt, es gibt also weder Gegenverkehr noch eine freie Routenwahl. Zum anderen laden wir mit unserem stilvollen Drift eine so genannte Powerplay-Leiste auf. Den gleichen Effekt erzielen wir

! Veraltete Bilder

Wir durften **Split/Second** zwar spielen, aber keine eigenen Bilder anfertigen. Das ist unverständlich, weil die Action-Raserei inzwischen besser aussieht als auf den offensichtlich veralteten Presse-Screenshots – selbst schuld. Vor allem den Weichzeichner-Effekt haben die Entwickler deutlich reduziert.

mit Sprüngen oder gezieltem Windschattenfahren. Interessantes Detail: Der entsprechende Balken befindet sich genau wie die Geschwindigkeitsanzeige und die Positionsangabe direkt unter unserem Sportwagen. Dadurch bleibt unser Blick in **Split/Second** stets auf das Wesentliche fokussiert und wird nicht wie bei **Burnout Paradise** von anderen Bildschirmanzeigen abgelenkt. Ein simpler, aber effektiver Trick!

Umgebung/Zerstören

Die Powerplay-Leiste ist voll, wir wollen unsere Belohnung. Aber was für eine? In **Split/Second** suchen wir einen Turbo-Boost nämlich ebenso vergeblich wie Stunts oder Extrawaffen. Während wir noch rätseln, entdecken wir am Straßenrand drei Flughafenbusse, die dezent, aber dennoch gut sichtbar und (äußerst verdächtig) grün blinken. Na gut, einen Versuch ist es wert: Wir drücken den grünen A-Knopf unseres Xbox-Gamepads ... und lösen damit eine gewaltige Explosion aus,

Geisterflieger: Mitten auf der Rennstrecke rutscht uns ein bruchlandender Jumbo-Jet entgegen. Selbst schuld, schließlich haben wir den Absturz ausgelöst.



Wer in Führung liegt, sollte seinen Verfolgern ein paar Hindernisse hinterlassen – zum Beispiel einen **umgestürzten Tower**.

Wer das **Terminal** in Schutt und Asche legt, verändert damit auch die Streckenführung.

Bombenabwürfe von Helikoptern kosten wenig Powerplay, erfordern dafür aber präzises Timing beim Auslösen.

Ein erstes Bild von einer zweiten Strecke, die durch **Hafenanlagen** führt.

die tonnenschwere Bus-Trümmer mitten in den vor uns fahrenden Gegner-Pulk schleudert. So langsam beginnen wir zu verstehen.

Jedes Auto verfügt in **Split/Second** nicht nur über Lenkrad, Gas- und Bremspedal (schalten und handbremsen fällt flach), sondern auch über einen Zündknopf, mit dem wir vordefinierte Teile der Streckenumgebung in die Luft jagen – einen entsprechenden Powerplay-Kontostand vorausgesetzt. Unser Bus-Bowling kostet zum Beispiel erfreulich wenig, der eingangs erwähnte Jumbo-Absturz frisst dagegen nahezu die komplette Leiste. Die Demolieraktionen sehen nicht nur fantastisch aus, sondern bringen auch eine im Genre derzeit beispiellose Dramatik in den Rennverlauf. Denn natürlich spielen auch die KI-Gegner gern mit dem roten Knopf: Gerade bewundern wir noch die schicken Spiegelungen auf den Fenstern des Flughafen-Towers, da kracht der Turm schon unter ohrenbetäubendem Getöse mitten auf den Highway. Der fast schon schmerzhaft krachende

Surround-Sound von **Split/Second** gehört bereits jetzt zum Besten, was wir jemals in Spielen gehört haben. Und ein extraknackiges Force Feedback sorgt dafür, dass wir die Druckwelle nicht nur hören, sondern tatsächlich auch spüren. Wir brauchen all unser Geschick, schnelle Lenkreflexe und sogar ein wenig Kraft, um unseren Flitzer einigermaßen auf der Ideallinie zu halten.

Unfälle/Harmlos

Allein während der ersten zwei Runden fliegt noch ein komplettes Terminal samt zersplitternder Fensterscheiben in die Luft, Hubschrauber verlegen auf dem Asphalt einen Bombenteppich und eine Highway-Brücke wird in zwei Hälften zerteilt. All diesen Gemeinheiten können wir noch ausweichen, doch kurz vor Runde 3 erwischt uns schließlich eine abgerissene Radarschüssel. Die Konsequenzen sind weitaus harmloser als befürchtet. Konsequenz 1: Unser Auto kassiert ein paar niedliche Dellen – beim Schadensmodell müssen und

wollen die Entwickler noch nachbessern. Konsequenz 2: Wir verlieren ein paar Sekunden und unsere Spitzenposition, werden dafür aber wieder unversehr auf der Strecke abgesetzt.

Die Zerstörungsgorgien eignen sich jedoch nicht nur zum Gegner-Ausbremsen, sie wirken sich auch auf den Streckenverlauf und die Ideallinie aus. So rasen wir nach dem Brückeneinsturz logischerweise nicht mehr über den Highway, sondern mitten durch eine Konstruktionshalle. Und wer im richtigen Moment ein Hallentor einreißt, kann eine Abkürzung nehmen. Ähnlich wie beim Trick-System in **Pure** müssen wir deshalb auch in **Split/Second** trotz aller Action ständig renntaktische Entscheidungen treffen: Die Führung übernehmen und selbst den Streckenverlauf bestimmen? Oder lieber an Position 2 bleiben, im Windschatten fahren und so

noch mehr Powerplay für den Endspurt hamstern? Klasse!

Geschichte/Blödsinn

Das alles schreit geradezu nach einem Multiplayer-Modus. Und **Split/Second** wird definitiv darauf antworten, zu den Spielvarianten schweigen die Entwickler allerdings noch. Auf Aussagen zur Solo-Karriere und zum geplanten Streckenumfang müssen wir ebenfalls noch warten.

Bleibt bis zur nächsten spielbaren Version nur noch eine Frage zu klären: Warum zum Kuckuck fliegt in **Split/Second** eigentlich alles in die Luft? Ganz einfach: weil die Strecken speziell präparierte Kulissen einer Reality-TV-Show sind. So zumindest die Erklärung der Hintergrund-Story. Nun ja, nachvollziehbare Logik haben Sie bei einer derartigen Zerstörungsgorgie doch nicht wirklich erwartet, oder? **HK**



Die Druckwelle von **Explosionen** wirkt sich aufs Fahrverhalten aus.

Split/Second

► **Angespielt** ► Genre **Rennspiel** ► Termin **1. Quartal 2010**
 ► Hersteller **Black Rock / Disney Interactive** ► Status **zu 60% fertig**

Heiko Klinge: Neuer Rekordwert für meinen Adrenalinspiegel: Die ersten Proberunden mit **Split/Second** waren zweifellos das Nervenaufreibendste, was ich in meiner Rennspielkarriere bislang erleben durfte. Allerdings bin ich noch skeptisch, ob sich der Knalleffekt nicht irgendwann abnutzt – schließlich explodiert es nur an vorgegebenen Stellen. Hier wird vieles vom Streckenumfang und den Spielmodi abhängen. Das sollte für die Pure-Entwickler normalerweise kein Problem sein!



heiko@gamestar.de

Potenzial Sehr gut