Massenkarambolage im EMP-Feld. Bei 20 Fahrern auf der Strecke kommt es regelmäßig zu solch spektakulären Szenen.

Blur

Warum den Gegner nur überholen, wenn man ihn auch von der Strecke ballern kann? Das macht nicht nur mehr Krach, sondern auch mehr Spaß. Wir haben Blur gespielt.

DVD
Preview-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
▶ Quicklink: 6734

Wir sind Erster, nur noch ein paar Meter trennen uns vom Sieg. Plötzlich blinken die Bildschirmanzeigen, und schriller Alarm weist uns auf einen rot flirrenden Energieball hin, der sich mit mörderischer Geschwindigkeit nähert. Wir reißen das Lenkrad herum. Zu spät, das Geschoss trifft uns mit voller Wucht. Die Detonation schleudert den Wagen durch die Luft ... und gradewegs über die Ziellinie. Cooler kann man ein Rennen wohl nicht gewinnen. Dabei gehört unser »Katapultsieg« noch zu den unspektakulärsten Szenen, die wir in der fast fertigen Preview-Version von **Blur** erlebt haben.

Taktisches Chaos

Mario Kart für Erwachsene. So bezeichnen Gareth Wilson und Ged Talbot, die Lead Designer bei Bizarre Creations, ihr Action-Rennspiel **Blur**. Und tatsächlich fühlen wir uns bereits nach dem ersten Startschuss sofort an Nintendos Spaß-Raser erinnert. Wie im berühmten Vorbild liegen reihenweise Power-Ups auf den **Blur**-Strecken (siehe Kasten), von denen wir bis zu drei aufsammeln und damit einen regelrechten Krieg vom Zaun brechen. Das meinen wir wörtlich, denn während unserer Anspiel-Session bei den Entwicklern in Liverpool kämpften gleich 20 Spieler um den Sieg. Die Action war entsprechend brachial: Überall krachte und knallte es, flogen Boliden quer über die Piste, am schönsten für uns waren aber die Flüche der Kollegen um uns herum, wenn wir ihnen mal wieder voll eingeschenkt hatten. Die Steuerung fällt denkbar simpel aus. Gas, (Hand-) Bremse, Aktionstaste, das war's. Die auf unkomplizierte Arcade-Rennen ausgelegte Fahrphysik ermöglicht extrem coole Drifts und macht das ohnehin hoch unterhaltsame **Blur** richtig spektakulär. Spannend: Obwohl auf der Strecke schieres Chaos herrscht, kommt die Taktik nicht zu kurz. Nehme ich die Abkürzung oder doch lieber den langen Weg, wo eine zielsuchende Rakete liegt? Schütze ich mich durch die just ergatterte Mine vor Verfolgern oder schieße ich das Ding nach vorn und dem Erstplatzierten vor den Kühlergrill? Die Poleposition ist in **Blur** ohnehin nur etwas für die ganz Nervenstarken. Blut und Wasser haben wir geschwitzt, als wir noch eine ganze Runde zu meistern hatten, aber 19 durchgeknallte Fahrer hinter uns alles daran setzten, uns von der Strecke zu fegen – was für ein Riesenspaß!

Zwischen den Rennen verwalten wir unsere Fahrzeuge und Mods und chatten mit anderen Spielern.

Windschattenfahren bringt in Blur nichts, zielsuchende **Energiekugeln** hingegen schon.

Bizarre Creations wurde 1994 gegründet und 2007 von Activision übernommen.

David gegen Goliaths: Mit dem **Power-Up »Barge«** putzt unser Mustang GTR A gleich zwei größere Kontrahenten von der Strecke.

Alles für die Fans

Ähnlich wie in **Need for Speed: Shift** bringen gelungene Aktionen (etwa Abschüsse, Rundenrekorde oder Drifts) Erfahrungspunkte ein, in **Blur** »Fans« genannt. Häufen wir diese Fans weiter an, steigen wir nach und nach im Level auf und schalten so nicht nur bessere Fahrzeuge und Lackierungen frei, sondern auch sogenannte Mods. Das sind passive Power-Ups, die uns (ähnlich wie die Tonika in **Bioshock 2**) unterstützen, ohne dass wir sie aktivieren müssen. Die große Auswahl umfasst Klassiker wie erhöhten Schaden und Boni, die uns zum Beispiel mehr Fans pro Aktion einbringen, aber auch neue Ideen wie etwa ein Schild, das feindlichen Beschuss absorbiert und in eine wieder verwendbare Waffe verwandelt. Von diesen Mods dürfen wir bis zu drei ins Fahrzeug einbauen und dabei entweder auf vorgefertigte Setups (aggressiv, defensiv etc.) zurückgreifen oder diese selbst zusammenstellen. So motivierend die Levelaufstiege und die damit einhergehenden besseren Fahrzeuge und Power-Ups auch sind, bleibt dennoch abzuwarten, ob und wie die Balance im fertigen Spiel funktioniert. Da Einsteiger keine Chance gegen elitär ausgerüstete Level-50-Piloten haben dürften, steht und fällt der Spielspaß mit dem Matchmaking-System, also dem Prinzip, nach dem Spieler (auch unterschiedlicher Stärke) zusammengebracht werden.

Globetrotter extrem

Bizarre Creations verspricht für **Blur** über 30 Strecken. Die Schauplätze führen Sie dabei um den gesamten Globus, von Barcelona über London und Tokio bis nach Los Angeles, San Francisco und Amboy im mittleren Westen der USA. Nett: Obwohl **Blur** sehr actionlastig ausfällt, müssen wir die Beschaffenheit der aktuellen Strecke in unsere Taktik mit einbeziehen. Der drifttaugliche BMW M3 E92 etwa fühlt sich auf den verwinkelten Asphaltstraßen Tokios zwar wie zu Hause, hat in der hügeligen Staub- und Schotterumgebung von Amboy aber keine Chance gegen Offroad-Boliden wie den Defender SVX von Land Rover. Der Allrad-Antriebler sieht wiederum alt aus gegen Muscle Cars wie den Shelby Mustang GT500, der durch seine schiere Masse jeden Konkurrenten mühelos von der Strecke schubst. Die drei Fahrzeugklassen umfassen über 60 lizenzierte Autos, die Sie sogar lustvoll bis hin zum Vollwrack schrotten dürfen. Auf das Fahrverhalten haben Kollisionen und Unfälle zwar keine Auswirkungen. Wer jedoch einen Totalschaden erleidet, der verliert durch den automatischen Wagenaustausch wertvolle Sekunden – und damit meist das Rennen.

Rennspiel 2.0

Der Mehrspieler-Teil von **Blur** ist eine regelrechte Schaltzentrale. In den schon jetzt sehr übersichtlichen Menüs verwalten und bepinseln Sie Ihre Fahrzeuge, verbauen Mods, chatten mit anderen Spielern, stellen Freunden spezielle Renn-Herausforderungen oder suchen nach aktuellen Online-Turnieren. Modi und Optionsvielfalt versprechen monatelangen Raserspaß. So gibt's neben klassischem Deathmatch auch so genannte Hardcore-Rennen, in denen Sie ohne Waffen auskommen müssen und Rammattacken größeren Schaden anrichten. Wer es brachialer mag, der versucht sich an »Motor Mash«, wo Sie in **Destruction Derby**-ähnlichen Arenen gegnerische Fahrzeuge verschrotten. Cool: Abschüsse, hauchdünne Siege oder freigeschaltete Erfolge, von denen es in **Blur** satte 200 Stück gibt, lassen sich auf Wunsch über den Nachrichtendienst Twitter veröffentlichen. Die Einbindung weiterer sozialer Netzwerke sei laut Ged Talbot eingeplant. Fest steht indes schon jetzt: **Blur** wird auf dem PC lokale Netzwerke unterstützen. Hoffentlich haben Sie einen schalldichten Keller, in den 20 Leute passen ... DM

Die Power-Ups

Barge erzeugt rund ums Auto ein Kraftfeld, das nahe Gegner wegstößt. Ideal an Klippen oder vor Hindernissen.

Bolt sind drei einzeln feuerbare Minigeschosse, die gegnerische Fahrzeuge gehörig ins Trudeln bringen.

Minen lassen sich entweder hinter dem eigenen Auto ablegen oder in hohem Bogen vor den Gegner werfen.

Nitro ist ein kurzer Geschwindigkeitsschub. Vor engen Kurven lässt es sich auch »rückwärts« als Bremse einsetzen.

Repair behebt alle Schäden am Fahrzeug. Wichtig, weil Totalschäden empfindlich viele Sekunden kosten.

Shield schützt Ihren Wagen für etwa drei Sekunden vor gegnerischen Projektilen und Rammattacken.

Shock erzeugt für kurze Zeit drei stark ausbremsende EMP-Felder direkt vor dem Erstplatzierten.

Shunt ist eine Energiekugel, die ihr Ziel zwar automatisch sucht, aber durch gezielte Schüsse zerstört werden kann.

Den **Splitscreen-Modus** für bis zu vier Spieler wird es wohl nur in den Konsolenvarianten geben.

Blur

▸ **Angespielt** ▸ Genre **Rennspiel** ▸ Termin **28.5.2010**
▸ Hersteller **Bizarre / Activision Blizzard** ▸ Status **zu 90% fertig**

Daniel Matschijewsky: Wenn mich die Entwickler vom Gamepad wegzerren müssen, ist das schon jetzt ein gutes Zeichen. Blur macht durch die brachiale, effektgeladene Action, die coolen Upgrades und seine Kurzweil schon jetzt jede Menge Spaß. Die ständigen Belohnungen, das Feilen an den Mods sowie die vielseitigen Modi motivieren immens und dürften wegweisend für Online-Rennspiele mit Action-Fokus werden.

danielm@gamestar.de

Potenzial Sehr gut

Bizarre hat bislang nur vier Spiele für den PC entwickelt: Formula 1, Formula 1 97, Fur Fighters und The Club.