



Straßensperre voraus! Mit genügend Tempo (und ein bisschen Glück) lassen sich die Barrieren der Polizei durchbrechen.

Need for Speed Hot Pursuit

Schon wieder startet EA seine berühmte Rennspiel-Serie neu. Diesmal jedoch mit einer Überraschung: **Das Team von Burnout legt Need for Speed 3 neu auf.**

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6881

Früher war alles besser. So spricht die Großmutter über die D-Mark, der Nachbar fortgeschrittenen Alters über die Musik der 60er- und 70er-Jahre. Und so spricht wohl auch jeder Rennspieler über **Need for Speed**. Beim dritten Serienteil **Hot Pursuit** rollen den Fans besonders dicke Nostalgietränen über die Wangen. Denn das brillante Streckendesign sowie das intensive Ge-

schwindigkeitsgefühl schrieben anno 1998 Spielegeschichte und wecken bis heute wohlige Erinnerungen an den einstigen Genrehit. Noch stärker dürften im Gedächtnis aller **Need for Speed**-Anhänger jedoch die packenden Verfolgungsjagden haften. Zumal es in **Hot Pursuit** möglich war, selbst hinterm virtuellen Lenkrad eines Polizeiwagens zu sitzen und seine Kumpels über den Asphalt zu het-

zen. Genau diesem auch nach zwölf Jahren noch immer grandiosen Mehrspieler-Spaß zollt der Entwickler Criterion Games (**Burnout Paradise**) nun seinen Respekt, mit einer Neuauflage des berühmten Klassikers. Wir haben uns **Need for Speed: Hot Pursuit** auf der E3 in Los Angeles angeschaut – und mussten uns ebenfalls mehr als nur eine Freudesträne wegwischen.

Jäger und Gejagter

Das Herzstück von **Hot Pursuit**, übrigens bereits der 14. Teil der so genannte »Cops vs. Racers«-Modus. Hier entscheiden Sie zu Beginn eines Rennens, ob Sie vor der Polizei fliehen oder lieber als Gesetzeshüter auf Streife gehen. »Wir wollen, dass sich der Raser dabei wie ein Hase fühlt, der von einem gnadenlosen Hund gehetzt

Das Original



Need for Speed 3: Hot Pursuit wurde von EA Canada entwickelt und im Herbst 1998 veröffentlicht. Erstmals in der Seriengeschichte gab es neben normalen Rundrennen einen so genannten Pursuit-Modus, in dem Sie vor KI-gesteuerten Polizisten fliehen mussten, die ihrerseits mit Straßensperren und Nagelbändern alles daran setzten, Sie zu stoppen. Der Clou: Wer wollte, der konnte im LAN- oder Split-screen-Modus selbst den Gesetzeshüter mimen und (ausgestattet mit einem Radar)

seine Freunde über die Strecken hetzen. Im Nachfolger **Hot Pursuit 2** (2002) durften Sie hierfür sogar Polizeihelikopter zu Hilfe rufen. Anders als in **Criteria's** kommender Neuauflage fanden die Rennen aber auf abgesperrten Strecken und nicht in einer offenen Welt statt.





Typisch für Need for Speed wurden in Hot Pursuit die **Automodelle** hoch detailliert nachgebaut und mit schicken Spiegelungen versehen.



Polizist oder Raser? In **Multiplayer-Rennen** dürfen die maximal acht Teilnehmer frei wählen. Ob da die Spielbalance ins Wanken gerät, bleibt abzuwarten. Schon jetzt spektakulär: Unfälle zelebriert Need for Speed: Hot Pursuit in eindrucksvollen Zeitlupen-Aufnahmen.

wird«, erzählt uns Craig Sullivan, der Creative Director bei Criterion. Was der Mann damit meint: Wie der Hund dem Kaninchen sind auch die **Hot Pursuit**-Polizisten ihrem Opfer weit überlegen. Die Fahrzeuge der Cops beschleunigen schneller, stecken Rempler und Unfälle unbeeindruckt weg und besitzen eine Vielzahl technischer Spielzeuge. So legen wir auf Knopfdruck Nagelbänder aus, ordnen eine Straßensperre an oder zünden eine EMP-Ladung, die den Raser kurzzeitig ausbremst. Gewinnt dieser dennoch zu viel Abstand (und auf Dauer damit das Rennen), rufen wir einen Helikopter zu Hilfe, der den Sichtkontakt aufrecht erhält und uns mehr Zeit gibt, wieder aufzuschließen. Doch auch die »Hasen« wissen sich zur Wehr zu setzen. Wie ihre pelzigen Vorbilder sind die Fahrzeuge der Raser agiler, können blitzschnell die Richtung wechseln oder ihre Verfolger durch überraschende 180-Grad-Dreher abschütteln. Verteidigungsmaßnahmen wie

etwa ein Störfeld für das Cop-Radar, Nitroschübe, ein Tarnschild oder gar eine ablenkende Fahrzeugattrappe unterstützen die Raser zusätzlich und dürften für so unterhaltsame wie abgedrehte Verfolgungsjagden sorgen.

Cops und Raser

Der Karrieremodus von **Hot Pursuit** ist zweigeteilt, und zwar in einen Cop- sowie einen Raser-Zweig. Die Kampagnen bieten jeweils eigene, aufeinander aufbauende Missionen sowie ein mit **Blur** vergleichbares Rangsystem, durch das Sie sukzessive neue Fahrzeuge, Gebiete und Modi freischalten. Über Details schweigt sich Criterion bislang aus, auch die Anzahl der Autos ist noch nicht bekannt. Gemäß der Vorlage werden aber sündteure Luxuskarossen wie der Lamborghini Murciélago oder der CCX von Koenigsegg, aber auch »Massenware« wie etwa der Porsche Cayenne zur Auswahl stehen. Bemerkenswerte Leistungsunterschiede zwischen den Fahrzeugen soll es laut Craig Sullivan aber nicht geben, wohl um eine ausgewogene Spielbalance zu gewährleisten. An dieser wird Criterion vor allem im Mehrspieler-Teil ohnehin einiges zu feilen haben. Denn Sullivan verspricht, dass die maximal acht Teilnehmer frei zwischen Cop und Raser wählen dürfen, es also theoretisch möglich sei, dass ein Spieler von sieben Gesetzeshütern gejagt wird. Sollte hier die Spielbalance auf die sprichwört-

lich schiefe Bahn geraten, dürfte schnell Frust aufkommen.

Action und Spaß

Sie merken schon: Criterion Games orientiert sich bei **Hot Pursuit** stark an dessen Vorlage. Mit einer Ausnahme. Anders als bei **Need for Speed 3** kurven Sie nicht über abgesperrte Rundkurse, sondern erkunden eine frei befahrbare Welt, vergleichbar mit der aus **Need for Speed: Most Wanted** oder **Burnout Paradise**. Insgesamt soll das Straßennetz etwa 160 Kilometer umfassen, was ungefähr dem von **Need for Speed: Underground 2** entspricht. Ob und wie abwechslungsreich Criterion Games die Spielwelt zu gestalten vermag, bleibt indes abzuwarten. Zum einen hat der Entwickler bislang nur eine (wenn auch sehr eindrucksvolle) Waldlandschaft namens Seacrest glänzte schon **Burnout Paradise**

nicht gerade durch ein breites optisches Spektrum, weder bei den Landschaften noch bei der Beleuchtung. Sehr angetan sind wir hingegen schon jetzt von der Inszenierung. Bereits die in Spielgrafik dargestellten Intros eines jeden Rennens sind professionell gefilmt, rasant geschnitten und mit wuchtiger, an den Hollywood-Komponisten Hans Zimmer erinnernder Musik unterlegt. Dazu schmettern laufend fantastisch vertonte, sich dynamisch der Situation anpassende Funksprüche aus den Lautsprechern, was die Spannungskurve zusätzlich nach oben schraubt und sich locker mit teuren Hollywood-Actionfilmen messen kann. Das gilt nicht zuletzt auch für die brachialen Unfälle. Wie schon **Burnout Paradise** zelebriert **Hot Pursuit** Totalschäden in Superzeitlupe. Doch so spektakulär wie hier haben Sie Blech und Scheiben garantiert noch nie bersten sehen. **DM**

Bilder vom Entwickler

Obwohl **Need for Speed: Hot Pursuit** bereits im Herbst erscheinen soll, hat Electronic Arts bislang nur drei Screenshots veröffentlicht. Für den Hersteller typisch zeigt keines der Bilder die Rennen so, wie man sie tatsächlich fährt. Nachdem wir **Hot Pursuit** auf der E3 in Bewegung gesehen haben, können wir allerdings bestätigen, dass das hier dargestellte grafische Niveau dem der aktuellen Preview-Version entspricht.

Need for Speed: Hot Pursuit

► **Angeschaut** ► Genre **Rennspiel** ► Termin **18.11.2010**
 ► Hersteller **Criterion Games / Electronic Arts** ► Status **zu 75% fertig**

Daniel Matschijewsky: Die Rennspiel-Götter haben mich erhört! Das – wie ich finde – beste Need for Speed aller Zeiten bekommt endlich die längst überfällige Neuauflage spendiert. Die Verfolgungsjagden sehen bereits in der Preview-Version klasse aus und versprechen durch die coolen Waffen jede Menge (Mehrspieler-)Spaß. Ich habe keine Zweifel daran, dass hier ein Rennspiel-Hit an den Start geht.



danielm@gamstar.de