



Die **Stoßstangen-Perspektive** vermittelt ein klasse Geschwindigkeitsgefühl, vermiest aber oft die nötige Übersicht.



DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6734

- Facts**
- ▶ 59 Fahrzeuge
 - ▶ 17 Strecken
 - ▶ 24 Mods
 - ▶ 50 Stufen

Blur

20 Rennfahrer, alle bis unter die Zähne bewaffnet. Das bedeutet Krieg – und so viel Multiplayer-Fahrspaß, wie es ihn auf dem PC seit Jahren nicht mehr gab.

Hoffentlich haben Sie tolerante Nachbarn. Denn wer **Blur** spielt, der gibt das komplette Spektrum menschlicher Emotionen zum Besten. Fluchen über eine vom Erstplatzierten fies vor den eigenen Kühlergrill platzierte Mine, verzweifelte Rufe nach dem rettenden Reparatur-Upgrade oder adrenalingetränkte Jubelschreie über den Herzschlag-Sieg in allerletzter Millisekunde. Das Action-Rennspiel stammt von Bizarre Creations, die PC-Spielern eher unbekannt sein dürften (zuletzt erschien 2008 der mäßige Shooter **The Club**), sich aber auf Microsofts Xbox-Konsole mit der Rennspiel-Serie **Project Gotham Racing** einen hervorragenden Ruf erworben haben. Das Spielprinzip von **Blur** borgt Bizarre Creations von einer anderen legendären Konsolenreihe, Nintendos Kult-Raser **Mario Kart**. Allerdings bietet es aber nicht nur ein weit größeres Spektakel, sondern auch mehr taktische Tiefe und ein cooles Rollenspiel-System.

Erst schießen, dann fragen

Der Vergleich zu **Mario Kart** kommt nicht von ungefähr: Wie beim großen Vorbild liegen auf den **Blur**-Strecken Upgrades verteilt, die Sie durch simples Drü-

berfahren einsammeln und auf Knopfdruck aktivieren. Die acht Waffen gewinnen zwar keinen Kreativitätswettbewerb (Lenkraketen, Minen, Schutzschilder, Nahkampfgriffe, Nitro-Schübe), sind aber allesamt sinnvoll und taktisch vielseitig einsetzbar. Minen etwa lassen sich nicht nur hinter dem eigenen Fahrzeug platzieren, sondern auch dem Vordermann ins Heck feuern. Und wer gut zielt, der zerballert einen heranrasenden Energieball mithilfe dreier Miniblitze, und die Vorfreude des dafür verantwortlichen Kontrahenten gleich mit. Der Clou: Ähnlich wie in **Need for Speed: Shift** bringen Ihnen solche Aktionen Punkte ein, hier Fans genannt. Wenn Sie genügend davon gesammelt haben, steigen Sie im Rang auf und schalten so neue Autos, Lacke und Mods frei. Das sind passive Boni, von denen Sie bis zu drei ins eigene Auto verbauen und sich so einen individuellen Vorteil verschaffen dürfen. Mehr Schaden für den Stoßangriff oder doch lieber einen Schild, der feindliche Attacken schluckt und in eine wiederverwendbare Waffe verwandelt? Bizarre Creations schlägt durch diesen Kniff zwei Fliegen mit einer Klappe: Zum einen motivieren die ständigen Belohnungen und freischaltbaren Boni für



In »**Zerstörung**« müssen wir innerhalb eines knappen Zeitlimits Gegner schrottreif ballern.



Mitten im Getümmel muss unser bereits arg ramponierter **Audi R8** ordentlich einstecken. Hier hagelt es aber auch die dicksten Belohnungen, siehe Bildmitte und links unten.

Wochen. Zum anderen ermöglichen die 24 höchst unterschiedlichen Mods eine im Genre beispiellose taktische Vielseitigkeit.

Erst üben, dann fahren

Der Karrieremodus von **Blur** besteht aus neun Turnieren à sieben Rennen, die Sie durch ergatterte Podiumsplätze nach und nach freischalten. Anders als im vielseitigeren **Split/Second: Velocity** bieten die Modi aber nur Rundenrennen, Checkpoint-Missionen und »Zerstörung«, wo Sie innerhalb kurzer Zeit möglichst viele Gegner von der Piste ballern sollen. Immerhin bekommen Sie es am Ende jedes Turniers mit einem anspruchsvollen Bossgegner zu tun, nach dessen Niederlage sein besonders getuntetes Fahrzeug in Ihre Garage rollt. Um ein Duell freizuschalten, müssen Sie vier besondere Aufgaben erfüllen, etwa 100 Autos demolieren oder insgesamt 1.500 Meter weit driften. Das ist jedoch oft nur machbar, wenn Sie bereits absolvierte

Rennen mehrfach angehen – öde! Für Abwechslung sorgen coole, direkt auf der Strecke aktivierbare Mini-Missionen, in denen Sie etwa einen Kontrahenten durch einen gut getimten Nitro-Schub überholen oder raffiniert platzierte Tore durchfahren sollen, was Ihnen weitere Fans einbringt. Trotz dieser Motivationsspirale taugt die Solo-Kampagne aber bestenfalls zur Übung. Neben den sich oft wiederholenden Modi liegt das auch an der Gegner-KI. Die fährt zwar sehr aggressiv und geht taktisch clever vor, verhält sich dabei aber häufig gleich. Selbst auf dem obersten der drei Schwierigkeitsgrade haben Sie die eigentlich fordernden Kontrahenten alsbald durchschaut, was den »Hab' ich schon gesehen«-Effekt der Einzelspieler-Kampagne noch verstärkt.

Erst einloggen, dann siegen

Das Herz von **Blur** ist der hervorragende Mehrspieler-Teil. Bereits

aus technischer Sicht gibt es keinen Anlass zur Kritik. So unterstützt das Programm neben Online-Turnieren auch lokale Netzwerke und bietet sogar einen Splitscreen-Modus für bis zu vier Spieler. Super: Anders als bei **Split/Second** kostet der nur unwesentlich mehr Grafikleistung. Auch der Serverbrowser ist leicht zu bedienen, übersichtlich und schnell, und eigene Erfolge lassen sich direkt aus dem Spiel auf Facebook oder dem Kurznachrichten-Dienst Twitter veröffentlichen. Die Rennen selbst sind an Action und Dramatik kaum zu

überbieten. Wenn sich 20 Spieler die Upgrades um die Karosserien pfeffern und buchstäblich mit aller Gewalt um den ersten Platz kämpfen, entstehen im Sekundentakt irre Situationen. Chaotisch werden die effektreichen Blechschlachten nur selten. Zum einen bringt es nichts, blindlings drauflos zu ballern, zum anderen sammeln Sie durch kluges Fahren besonders viele Fans. Denn **Blur** bietet 120 mehrstufige Herausforderungen, etwa »zerstöre zehn Minen« oder »überhole 50 Gegner«, die Ihnen zusätzliche Punkte einbringen und Sie so schneller



So muss das sein: Der **Serverbrowser** von Blur ist übersichtlich, leicht zu bedienen und schnell.

TECHNIK-CHECK

BLUR

Technik-Tipps

- ▶ Blur läuft auch auf mehrere Jahre alten Rechnern flüssig. Für maximale Details samt Kantenglättung genügt aktuelle Mittelklasse-Hardware.
- ▶ Der Splitscreen-Modus läuft mit rund 20 Prozent weniger Bildern pro Sekunde.

- ▶ Mit weniger als 2,0 GByte Arbeitsspeicher werden die Ladezeiten merklich länger.

Checkliste

- ▶ Zweikern-CPU
- ▶ 1,0 GByte RAM
- ▶ 7,3 GByte Speicherplatz
- ▶ Shader-3.0-Grafikkarte
- ▶ DirectX 9.0c

NG

SO LÄUFT BLUR AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichergröße **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.

GRAFIKKARTE	1	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2			
	Geforce 8/9	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	8800 GT	9800 GTX	GTS 250		
Geforce GTX		GTX 260	GTX 275	GTX 280	GTX 285	GTX 295	GTX 470	GTX 480			
Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX					
Radeon HD 3&4	HD 3850	HD 3870	HD 4830	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870X2			
Radeon HD 5		HD 5750	HD 5770	HD 5850	HD 5870						
PROZESSOR	2	3800+	4400+	5000+	6000+	6400+					
	Athlon 64 X2	X3 8450	X3 8750	X4 9550	X4 9850	X4 9950					
Phenom II		X2 550	X3 720	X4 920	X4 940	X4 955	X4 965				
Core 2 Duo		E4300	E4600	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600			
Core 2 Quad		Q6600	Q9300	Q9550	Q9650	Q9650	Q9770	Q9770			
Core i5/i7					i5 750	i7 860	i7 920	i7 870			
								i7 965 XE			
LEGENDE	3	Speicher in MB	512	1.024*	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8.192
	4	technisch unmöglich rückt stark	läuft so flüssig: 1280x800, minimale Details * nur unter Windows XP	läuft so flüssig: 1680x1050, hohe Details	läuft so flüssig: 1920x1200, maximale Details						

aufsteigen lassen. Kehrseite der Level-Medaille: Da nicht nur solche Mini-Missionen, sondern auch die vorderen Plätze mit besonders vielen Fans belohnt werden, sind Online-Rennen mit maximal zehn Spielern derzeit beliebter als die 20er-Varianten, auch wenn die eigentlich viel spektakulärer wären. Ein kleines Manko, denn bereits mit einer Hand voll Teilnehmer erzeugt **Blur** mehr Schadenfreude als jedes andere aktuelle Rennspiel.

Erst lenken, dann schauen

Blur ist auch deshalb eine solche Spaß-Granate, weil die eingängige Steuerung vorbildlich von der Hand geht. Sowohl mit dem Xbox-360-Gamepad als auch der Tastatur haben Sie die Boliden stets unter Kontrolle, das actionlastige Fahrverhalten passt perfekt zum hohen Tempo des Spiels. Nur bei Drifts hätten wir uns mehr Kontrolle gewünscht. Vor allem in engen Kurven werden Sie häufig gegen die Streckenbegrenzung knallen. Ebenfalls schade: **Blur** bietet lediglich eine Verfolger- und eine Stoßstangenperspektive. Ambitionierten Raser-Fans dürfte das zu



Taktik statt Pferdestärken: Selbst mit vergleichsweise lahmen Fahrzeugen wie einem **Audi A3** ist ein Sieg möglich.

wenig sein. Beim Streckendesign gibt es hingegen kaum etwas zu meckern. Bizarre Creations schickt Sie also stimmungsvolle wie abwechslungsreiche Pisten, von Los Angeles und San Francisco über Tokio und Barcelona bis nach London und Amboy im mittleren Westen der USA. Der Detailgrad der Areale kann zwar nicht mit **Split/Second: Velocity** mithalten, dafür fordern Ihnen die Strecken ein weit größeres Spektrum an fahrerischem Können ab als der Disney-Konkurrent. Die gelegentlich unklug platzierten Hindernisse stören allerdings. Aber an lautstarke Ausrufe müssen sich Ihre Nachbarn ja ohnehin gewöhnen, denn **Blur** gehört definitiv auf die Festplatte eines jeden Rennspiel-Fans. **DM**

Jetzt kracht's!

Daniel Matschijewsky: Ich schaue erschrocken auf die Uhr: Ist es wirklich schon wieder so spät? Lange hat mich ein Rennspiel nicht mehr so sehr in seinen Bann gezogen und die Zeit vergessen lassen wie **Blur**. Weil die actionreichen Positionskämpfe, die taktische Vielfalt und das durchdachte Levelsystem hervorragend ineinandergreifen und ein rundes, für Monate motivierendes Spielspaß-Paket schnüren, das derzeit seinesgleichen sucht. Klar, die Einzelspieler-Kampagne hätte mehr Abwechslung vertragen können. Seine Kerndisziplin, spektakuläre Online-Schlachten, meistert **Blur** aber mit Bravour. Wer traut sich? Daniel667 braucht Kanonenfutter!



danielm@gamstar.de



Wer in den Rennen spezielle **Aufträge** erfüllt, der ergattert zusätzliche Fans – das motiviert.

BLUR

RENNSPIEL

ENTWICKLER Bizarre Creations (The Club, 2008, nicht getestet)
PUBLISHER Activision Blizzard
SPRACHE Deutsch, Englisch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 6 Seiten Handbuch
TERMIN (D) 27.5.2010
CA. PREIS 50 Euro
USK ab 12 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

Die Kampagne langweilt auf Dauer, dann aber packt der Mehrspieler-Teil.

GENRE SPORT

LIZENZ keine komplett umfassend

TUNING keins realistisch ausgefeilt

SCHADENSMOD. keins realistisch ausgefeilt

KARRIERE keine realistisch ausgefeilt

FAHRVERHALTEN Arcade Simulation

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
EINSTIEG leicht <input checked="" type="checkbox"/> schwierig <input type="checkbox"/>	SPIELMECHANIK einfach <input checked="" type="checkbox"/> komplex <input type="checkbox"/>	SPIELTEMPO langsam <input type="checkbox"/> schnell <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen
HILFEN Tutorial-Filme, Hilfstexte	SPEICHERSYSTEM automatisches Speichern		<input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit
			<input type="checkbox"/> Logik & Überlegung
			<input type="checkbox"/> Geduld
			<input checked="" 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 HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM Core 2 Duo E4300 A64 X2 3800+ AMD 1,0 GB RAM 7,3 GB Festplatte	STANDARD Core 2 Duo E6300 A64 X2 5000+ AMD 2,0 GB RAM 7,3 GB Festplatte Xbox-360-Gamepad	OPTIMUM Core 2 Duo E6600 A64 X2/5600+ AMD 2,5 GB RAM 7,3 GB Festplatte Xbox-360-Gamepad	<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6600 / 6800 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7800 / 7900 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 8800 / 9800 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 9600 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce GTX 200 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1600 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 2900 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 3800 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 4800
PROFITIERT VON Surround-Sound, Xbox-360-Gamepad	BILDFORMATE 4:3 <input checked="" type="checkbox"/> 5:4 <input checked="" type="checkbox"/> 16:9 <input checked="" type="checkbox"/> 16:10	KOPIERSCHUTZ DVD-Abfrage	
TON Stereo <input checked="" type="checkbox"/> 4.0 <input checked="" type="checkbox"/> 5.1 <input checked="" type="checkbox"/> 6.1 <input type="checkbox"/> 7.1			

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER) (Team-)Rennen (20), (Team-)Motorensalat (20), Hardcore (20)
SPIELTYPEN Internet, Netzwerk, an einem PC **SERVERSUCHE** intern
DEDICATED SERVER nein **MULTIPLAYER-SPASS** 40 Stunden
FAZIT Kurz und knapp: **Blur** ist das derzeit beste Multiplayer-Rennspiel.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ knallige Waffeneffekte + hübsche Spiegelungen - vergleichsweise detailarme Autos und Strecken - oft schwammige Texturen	7 / 10
SOUND	+ furiose Sound-Kulisse + passende Motorensounds + wuchtige Waffen- und Unfallgeräusche + Surround-Abmischung regelbar	10 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + knackige, aber nicht zu schwere Bossgegner und Herausforderungen + durchdachtes Levelsystem	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ extrem spaßige Mehrspieler-Schlachten + stimmige Präsentation + hohes Tempo - Kampagne auf Dauer öde	9 / 10
BEDIENUNG	+ hervorragend mit Gamepad und Tastatur + wenige Tasten nötig - nur das Xbox-Gamepad wird unterstützt - nur zwei Perspektiven	9 / 10
UMFANG	+ zahlreiche Strecken und Autos + Upgrades und Mods + Herausforderungen - wenige Rennmodi - Kampagne gestreckt	8 / 10
KI	+ fährt aggressiv und rempelt + setzt Waffen taktisch sinnvoll ein + bekämpft sich untereinander - berechenbar	8 / 10
FAHRVERHALTEN	+ konsequent auf Action getrimmt + Fahrzeugklassen wirken sich spürbar aus - kein Windschatten - Drifts gewöhnungsbedürftig	8 / 10
TUNING	+ hohe taktische Vielfalt durch Mods und Upgrades + diverse Lacke - ansonsten keine Individualisierung möglich	8 / 10
STRECKENDESIGN	+ abwechslungsreich in Optik und Anspruch + Abkürzungen und alternative Routen + Upgrades sinnvoll platziert - nervige Stellen	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Actionreiche, enorm motivierende Baller-Raserei.

