

Nicht nur Show:
Hubschrauber unterstützen die
Polizei bei der Jagd nach den Rasern

⊕ Stärken

- + tolles Geschwindigkeitsgefühl
- + packende Verfolgungsjagden
- + edler Fuhrpark

⊖ Schwächen

- nur wenige Rennmodi
- dünnes Tuning

Artwork vs. Spielgrafik:
Der Detailgrad der Autos ist auch
im Spiel so hoch wie auf diesem
Bild. Die Lichteffekte sind indes auf
dieser Aufnahme geschönt.

Need for Speed Hot Pursuit

Mit Vollgas auf den Genre-Thron? Die Neuauflage von Hot Pursuit hat die Pferdestärken, seinem großen Vorbild alle Ehre zu machen. Von Daniel Matschijewsky

Angespielt

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Criterion Games (Burnout Paradise, GS 03/09: 87 Punkte)**
Termin: **18.11.2010** Status: **zu 95 % fertig**

GameStar.de: Quicklink: 7057

Auf DVD: Preview-Video

N

euauflagen haben keinen leichten Stand, schließlich müssen Sie sich mit dem Original messen.

Mit Freudentränen in den Augen erinnern wir uns an **Need for Speed: Hot Pursuit** (1999) mit seinen exotischen Strecken, edlen Luxuskarossen und den rasanten Verfolgungsjagden gegen die Polizei.

ein Remake dieses grandiosen Klassikers. Doch wie viel **Hot Pursuit** steckt überhaupt im neuen **Need for Speed**? Und kann es die hohen Erwartungen der Fans erfüllen? Wir haben die fast fertige Preview-Version in der Redaktion gespielt und sagen: Es kann!

Wir verlieren keine Zeit und schwingen uns gleich nach dem Start des Spiels hinter das Lenkrad eines Polizeiwagens. Oder besser: eines Polizeisuperwagens. Denn **Need for Speed: Hot Pursuit** kleckert nicht, sondern klotzt mit sündteuren Edelkarossen der Marke »Feuchter Traum eines je-

den Autofans«, vom Lamborghini Gallardo über die Dodge Viper SRT 10 und den Mercedes SLS (natürlich in der AMG-Ausführung) bis hin zum nagelneuen Porsche Panamera Turbo. Die von vielen Rennspielen

zum Karrierestart vorgesetzten Einstiegsmodelle, also all die Golfs, A3s und Méganes dieser Welt, bleiben in der Garage. Bei einem derart noblen und aufpolierten Fuhrpark stört es dann auch kaum, dass das optische Tuning **Need for Speed**-untypisch mau ausfällt; lediglich die Lackfarbe dürfen wir verändern. James Bonds aktueller Dienstwagen, der Aston Martin DB-S, würde mit aufgeschraubtem Heckspoiler aber ohnehin dämlich aussehen.

Zeit, endlich Gas zu geben. Und das meinen wir wörtlich, denn **Need for Speed: Hot Pursuit** hängt aktuelle Action-Rennspiele wie **Blur** und **Split/Second** in Sachen Geschwindigkeitsgefühl mühelos ab. Erfreulich dabei: Selbst mit 300 Sachen behalten wir stets die Kontrolle über die Superboliden. Drifts lassen sich punktgenau einsetzen, und die Rüttelleffekte sorgen für ausreichend Feed-

All die Golfs, A3s und Méganes bleiben in der Garage.

Bis dahin (und auch lange danach) hatte kein Rennspiel so gepackt, so motiviert, so für Schadenfreude gesorgt wie der dritte Teil der mittlerweile ehrwürdigen Raser-Serie. Mitte November bringt Electronic Arts



Aus dem Weg, ich bin Raser! In den rasanten **Verfolgungsjagden** mit der Polizei werden keine Gefangenen gemacht. Entsprechend brachial geht es auf der Straße zu. (1680x1050, volle Details)

Verhaftung auf Hot-Pursuit-Art: Nur wenn wir die Autos **kaputt rammen**, gilt der Verdächtige als geschnappt.



schüsse Erfahrungspunkte, steigen im Rang auf und schalten so Upgrades frei. Stufe 2 der Straßensperre etwa besteht aus massiven Muscle Cars, die selbst derbe Rammattacken mühelos wegstecken.

Die Action stimmt also, aber was ist mit der Spielwelt? Unsere größte Befürchtung, der Entwickler Criterion Games würde seinen Fehler aus **Burnout Paradise** wiederholen und die Strecken weitgehend gleich aussehen lassen, können wir nach unseren Testrunden getrost vergessen. **Hot Pursuit** bietet trotz seiner zusammenhängenden Welt eine enorme Bandbreite unterschiedlicher Szenarien, von dichten, kanadisch anmutenden Wäldern über weitläufige Wüsten und Canyons nebst reißenden Gebirgsflüssen bis hin zu verschneiten Steilhängen in gefühlt 2.000 Höhenmetern. Noch mehr Abwechslung bringt das dynamische Wetter- und Tageszeitsystem, das bisweilen sogar während eines Rennens für rasant wechselnde Verhältnisse sorgt. Bei der Gestaltung der Spielwelt hat sich Criterion übri-

back. Das Fahrverhalten ist konsequent auf Action getrimmt. Vergessen Sie also Wind-schatten, unterschiedliche Fahrbahnbeläge und ABS; stattdessen setzt **Hot Pursuit** auf zugänglichen sowie unkomplizierten Raser-spaß. Ganz kopflos dürfen wir dennoch nicht drauflos heizen. Denn auf der Straße haben wir es nicht nur mit (lahmen bis blinden) Berufs-pendlern zu tun, sondern auch mit ag-gressiven KI-Kontrahenten. Die kennen kein Pardon, schubsen und rammen und drücken uns gerne mal an den nächstbesten Brücken-pfeiler oder in den Gegenverkehr. So geht's ja nicht! Wir schalten die Sirene ein ...

Um die Straßenrauds zu stoppen, müssen wir deren Autos zu Altmetall verarbeiten, was das Spiel mit derart brachialen Unfällen in Szene setzt, dass wir aus der Schadenfreude gar nicht mehr herauskommen. Damit die Cops überhaupt zu den Rasern aufschließen können, setzen sie diverse Waffen ein (siehe Kasten). Allzu übereilt auf die Feuertaste zu hämmern, hilft allerdings nicht, denn Nagelbretter, Straßensperren

und EMP-Bomben gibt's nur in begrenzter Stückzahl und müssen zudem nach jedem Einsatz aufgeladen werden. Es gilt also stets abzuwägen, wann wir auf den Feuereknopf drücken und wann nicht. Außerdem gibt's für jede Attacke ein probates Gegenmittel. Wer etwa einen Raser ins EMP-Fadenkreuz zu nehmen versucht, der wird eventuell durch einen Signalflicker gestört. Und das gezielte Durchfahren einer Straßensperre findet ein jähes Ende, wenn direkt dahinter ein Nagelbrett Reifen zu Gummikonfetti verarbeitet. Der Clou: Ähnlich wie in **Need for Speed: Shift** sammeln wir durch Erfolge und Ab-





Die **Spielwelt** bietet eine Vielzahl sofort verfügbarer Rennen.

Sündteure **Sportkarossen** dürfen Sie von Beginn an fahren.

gens Unterstützung von Dice (**Battlefield**) geholt. Die Jungs leisteten ganze Arbeit und pflanzen jede Menge Sehenswürdigkeiten wie Satellitenanlagen, gewaltige Brücken oder noch gewaltigere Wasserfälle in die organischen und durch die enorme Weitsicht sehr eindrucksvollen Landschaften. Ganz frei befahren dürfen wir die allerdings nicht; wie im Original sind die Strecken abgesperrt, bieten aber dennoch raffinierte Abkürzungen. In Verfolgungsjagden steht es uns indes frei, auch mal einen 180-Grad-Dreher hinzulegen und kurzerhand umzudrehen, um die Verfolger abzuschütteln.

Need for Speed: Hot Pursuit bietet neben den sehr spaßigen Hochgeschwindigkeits-Rennen auch ein interessantes Online-System, Autolog genannt, das stark an soziale Netzwerke wie Facebook erinnert. Das Programm enthält einen Chat, erlaubt, Statusmeldungen und Fotos zu veröffentlichen, und berichtet regelmäßig in übersichtlichen Menüs darüber, was die eigenen Freunde gerade so treiben. Zwar hat das Autolog in unserer Preview-Version noch gefehlt, wir konnten also nicht überprüfen, ob und wie es funktioniert. Im fertigen Spiel soll **Hot Pursuit** aber dank dieses Systems sogar die

eigenen Rennerfolge analysieren und daraus zufallsgenerierte Herausforderungen erstellen, in denen Sie sich mit Ihren Freunden messen können. Wenn das funktioniert, flüssige Online-Turniere ermöglicht und genügend Variation in die Zufallsrennen bringt, könnte das den Wiederspielwert von **Need for Speed: Hot Pursuit** stark erhöhen. Mehr als ohnehin schon, denn bereits die Verfolgungsjagden mit der Polizei machen so viel Spaß wie ... ja genau, wie seit dem Original-**Hot Pursuit** von 1999. Und ein größeres Kompliment können wir einer Actionraserei kaum machen. **DM**

Das Gesetz der Straße



Das **Nagelbrett** ist ideal, um Verfolger abzuschütteln. Wer drüber fährt, der verliert wertvolle Sekunden.

Straßensperren halten gleich mehrere Verdächtige auf, bieten aber immer eine kleine Lücke zum hindurchschlüpfen.



EMP-Beschuss bremst den gegnerischen Wagen und beschädigt ihn stark. Einziges Gegenmittel: der Signalblocker.

Hubschrauber unterstützen die Polizei mit Nagelbrettern, die sie direkt vor den Rasern auf der Straße abwerfen.



Straßensperre voraus, und dann werden wir auch noch mit einer EMP-Bombe beschossen (rotes Fadenkreuz). Ob wir trotzdem entkommen? Dumme Frage, na klar!



Gib Gummi!

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Das neue **Need for Speed** ist auf dem besten Weg, eine mehr als würdige Neuauflage des großartigen **Hot Pursuit** von 1999 zu werden. Das Geschwindigkeitsgefühl ist enorm, das Spiel sieht zum Anbeißen gut aus, die Waffen-Upgrades motivieren und die brachialen Verfolgungsjagden dürften vor allem online für jede Menge Schadenfreude sorgen. Ob das Online-System funktioniert, bleibt natürlich noch abzuwarten. Doch genau das auszuprobieren, darauf freue ich mich schon jetzt tierisch.

Potenzial: Sehr gut