

Need for Speed Hot Pursuit



GameStar
Gold-Award

Mit Vollgas auf das Siegertreppchen. Die Neuauflage von Hot Pursuit ist das erste echte Need for Speed seit Jahren. Und das beste obendrein. Von Daniel Matschijewsky

Genre: Rennspiel Publisher: Electronic Arts Entwickler: Criterion Games (Burnout Paradise, GameStar 03/09: 86 Punkte) Termin: 18.11.2010 Spieler: 1-8 Sprache: Deutsch, Englisch Preis: 45 Euro

GameStar.de: Quicklink: 7057 Auf DVD: Top-Spiel: 5 Test-Videos

Die Warnanzeige blinkt tiefrot, unser Aston Martin DB-S fällt beinahe auseinander. Spoiler und Heckscheibe haben sich bereits verabschiedet, und dann rammt uns auch noch dieser gelbe Lamborghini Gallardo fies von der Seite. Noch 500 Meter bis zum Ziel, wir drücken aufs Gas. Plötzlich nimmt uns ein Polizist ins Visier, sein EMP-Beschuss ist in wenigen Augenblicken einsatzbereit. Wir ziehen die Handbremse an, schlittern um die letzte Kurve und direkt auf eine Straßensperre zu. Nur ein schmaler Spalt zwischen den Einsatzwagen trennt uns noch vom Sieg. Wir zünden das Nitro, kneifen die Augen zusammen und brettern durch die Blockade – Erster! So ist **Need for Speed: Hot**



Sie sind umzingelt!
Die aggressive Polizei-
KI kennt kein Pardon.

Pursuit. Rasant, packend, dramatisch. Und eine würdige Hommage an den gleichnamigen Rennspiel-Klassiker von 1999 und dessen gelungene Fortsetzung (2002).

Hohes Tempo, exotische Nobelkarossen, Landschaften, wie sie aus einem Reiseführer stammen könnten, das waren die Highlights des Original-**Hot Pursuit**. Electronic Arts' Neuauflage übernimmt dieses Prinzip nahezu unverändert und hebt sich allein schon deshalb von den realistisch angehauchten

Need for Speed-Vorgängern **Shift** und **Pro Street** ab. Auch beim Fahrverhalten orientiert sich der **Burnout Paradise**-Entwickler Criterion Games an der actionlastigen Vorlage, **Hot Pursuit** ist konsequent auf unkomplizierte Arcade-Rennen getrimmt. Soll heißen: Windschatten, physikalisches Schadensmodell oder ABS können Sie vergessen. Stattdessen brettern Sie mit einem Affenzahn sogar durch engste Kurven, legen

Hunderte Meter lange Drifts hin und lassen im Kampf um den ersten Platz eher die Stoßstange als den Blinker sprechen.

Dass die Straßenschlachten so flott von der Hand gehen, liegt vor allem an der gelungenen Steuerung. Sowohl mit Tastatur als auch mit dem Gamepad hat man die PS-starken Superboliden jederzeit gut im Griff. Nur die leicht schwammige Lenkung erfordert ein wenig Einarbeitungszeit. Dafür geben die sehr guten Rütteleffekte ausreichend Rückmeldung, Drifts lassen sich punktgenau einsetzen und die Tastenbelegung den eigenen Bedürfnissen anpassen. Zudem fallen die Menüs übersichtlicher aus als in **Need for Speed: Shift** und erlauben Grafikeinstellungen auch während eines

⊕ Stärken

- + packende Verfolgungsjagden
- + edler Fuhrpark
- + grandioses Streckendesign

⊖ Schwächen

- berechenbare Gegner-KI
- nur ein Schwierigkeitsgrad

Der Fuhrpark von Hot Pursuit ist purer Sex.

Rennens. Eine Mausunterstützung fehlt allerdings. Vor allem die Kampagnenkarte wäre so schon wegen ihrer schieren Masse an verfügbaren Turnieren und Modi erheblich komfortabler zu bedienen.

Der Karrieremodus von **Need for Speed: Hot Pursuit** ist in zwei Bereiche gegliedert, unterteilt nach den zwei Fraktionen im Spiel:

Polizei und Raser, jeweils mit einer Vielzahl unterschiedlicher Missionen, die wir nach und nach freischalten und die uns für etwa 20 bis 25 Stunden beschäftigen. Das Portfolio an verfügbaren Rennmodi ist angemessen abwechslungsreich (siehe Kasten) und stellt unterschiedliche Anforderungen an das fah-

Facts

- ⊕ 66 Fahrzeuge
- ⊕ 5 Klassen
- ⊕ 2 Kampagnen
- ⊕ 24 Gebiete
- ⊕ 6 Rennmodi
- ⊕ EMP-Granaten



In Hot Pursuit geht's rabiat zur Sache. Um die Raser zu stoppen, müssen wir sie zu Altmetall verarbeiten.

Das eindrucksvolle optische Schadensmodell wirkt sich nicht auf das Fahrverhalten aus.

Die Waffen sind nur begrenzt verfügbar und müssen zudem aufgeladen werden.

rerische Können. Während es etwa in Zeitrennen auf fehlerfreies Hochgeschwindigkeits-Rasen ankommt, müssen wir in den Verfolgungsjagden Kampfgeist und ein wenig Taktik mitbringen, um als Erster über die Ziellinie zu fahren, ohne vorher von der Polizei geschnappt zu werden.

Der Spielfluss ist hervorragend, denn das Programm belohnt uns nach fast jedem Rennen mit neuen Fahrzeugen, Modi und Waffen-Upgrades. Ebenfalls gut: **Hot Pursuit** zieht den Anspruch im Kampagnenverlauf unaufdringlich an. Zeitlimits werden

stetig knapper, der Gegenverkehr dichter, und wo wir zu Beginn lediglich drei Raser aufhalten sollen, sind es später gleich sieben. Langatmig, frustig oder gar unfair werden die Aufgaben nie. Einsteiger dürften an den teils anspruchsvollen Siegbedingungen dennoch arg zu knabbern haben. Dass auch vergeigte Turniere mit (wenigen) Erfahrungspunkten belohnt werden, motiviert zwar, unterschiedliche Schwierigkeitsgrade hätten aber Wunder gewirkt. Ebenfalls schade: Die Karriere zieht sich gegen Ende in die Länge. Zum einen lässt die Dichte an Belohnungen nach, zum anderen wiederho-

len sich die Rennmodi. Ein Schelm, wer hier an nachgereichte Missionstypen per Bezahl-Download (DLCs) denkt.

Die teils mangelnde Abwechslung bei den Missionen macht **Hot Pursuit** teilweise durch das famose Streckendesign wieder wett. In Zusammenarbeit mit dem **Battlefield**-Entwickler Dice hat Criterion eine stimmungsvolle Spielwelt geschaffen, die zum Hübschesten gehört, was das Rennspiel-Genre derzeit zu bieten hat. Anders als das Original von 1999 schickt uns **Hot Pursuit** nicht auf voneinander unabhängige

Die Rennmodi



Rennen: Wir fahren gegen fünf aggressive KI-Kontrahenten. Waffen gibt es in diesem Modus keine, die radikalen Positionskämpfe sind dennoch bis zum Schluss packend.



Duell: Hinter dem Lenkrad sündteurer Superboliden treten wir zum Zweikampf an. Da wir es mit nur einem Gegner zu tun haben, wird das Duell recht schnell öde.



Hetzjagd: Mit der Polizei im Nacken sollen wir innerhalb eines knappen Zeitlimits ins Ziel kommen. Spannend, da wir in jeder Mission andere Waffen einsetzen dürfen.



Energiebalken zeigen den Zerstörungsgrad des Fahrzeugs an. Dieser Bursche ist gleich hinüber.



Unfälle zeigt das Spiel in spektakulären Zeitlupen-Aufnahmen.

auch in optischer. Zwar ist es bisweilen hochgradig unlogisch, wie schnell sich Klima, Flora und Landschaft während eines einzigen Rennens verändern, dafür reiht **Hot Pursuit** eine Postkarten-Idylle an die nächste. Auch die aus der Vorlage beliebten Aha-Momente bietet das neue **Hot Pursuit** zu genüge; seien es tosende Wasserfälle auf der Halbinsel Rockingham Point, eine große Satellitenanlage mitten in der Boulder-Wüste oder der noch größere, teils unterirdisch befahrbare Carson-Ridge-Staudamm im Herzen von Seacrest County.

Neben einem gelungenen Streckendesign gehört vor allem der Fuhrpark zu den wichtigsten Elementen eines Rennspiels. Hier lässt sich **Hot Pursuit** nicht lumpen. Oder anders ausgedrückt: Mehr Sexappeal kann man auf virtuellen Rädern kaum bieten. Criterion hat die edelsten Nobelkutschen ins Programm gepackt, vom Audi R8 über die Dodge Viper SRT10 bis zum Lamborghini Murciélago LP 640 oder den sündteuren Koenigsegg Agera. Die 66 Fahrzeuge wurden von den Entwicklern originalgetreu und sehr detailliert nachmodelliert und röhren Gänsehaut-erzeugend aus den Lautsprechern. In Sachen Fahrgefühl unterscheiden sich die Boliden allerdings kaum voneinander, lediglich das Beschleunigungs- und Lenkverhalten variiert ein wenig. Für eine Simulation wäre das das Todesurteil, aus ei-



Broooooom!

Hendrik Weins,
Redakteur
hendrik@gamestar.de

Endlich liefert Need for Speed wieder das, was ich mir darunter vorstelle: Edelkarossen, schicke Landschaften, heiße Straßenschlachten. Der Solo-Modus motiviert mich aber nicht auf Dauer: keine Auswahlmöglichkeiten bei den Waffen, außer der Lackfarbe darf ich nichts am Auto verändern, doofe Gummiband-KI. Dafür heizt mir Hot Pursuit im Multiplayer-Modus richtig ein. Daniels Gammel-Porsche davonzurasen, ihm mit einem Nagelband den Rest zu geben und mich an seinem Gefluhe zu ergötzen ... ja, das macht gute Laune!

ner unkomplizierten Arcade-Perspektive kann man das aber durchaus positiv sehen: Zum einen gewährleiten die ähnlich potenten Vehikel vor allem in Mehrspieler-Rennen eine ausgewogene Balance. Zum anderen können Sie Ihren Wagen rein nach dem eigenen Geschmack wählen, ohne wegen eines etwaigen Leistungsdefizits des absoluten Traumfahrzeugs gleich um alle Siegchancen gebracht zu werden.

Hot Pursuit bietet kaum optisches Tuning, wir dürfen lediglich aus einer Handvoll vor-

Rundkurse, sondern in eine zusammenhängende und auf Wunsch frei befahrbare Landschaft. Letzteres hat jedoch keinerlei spielerischen Nutzen, da es abseits der eigentlichen Rennen nichts zu entdecken gibt. Auch in den Missionen brettern wir streng linear von A nach B. Dennoch bieten die Kurse jede Menge teils raffinierte Abkürzungen und Alternativwege, die oft über Sieg und Niederlage entscheiden und viel Dynamik in die Rennen bringen.

Die Strecken von **Hot Pursuit** sind nicht nur in spielerischer Hinsicht vorbildlich, sondern



Interceptor: Das Cop-Pendant zur Hetzjagd. Wir stellen einen Raser, bevor der Countdown (rechts oben) abgelaufen ist. Das klingt allerdings schwieriger, als es letztlich ist.



Zeitrennen: Wer hier nicht konsequent Abkürzungen nutzt, der gewinnt keinen Blumentopf. Knifflig: Die Polizisten dürfen nicht mal die Leitplanke streifen.



Hot Pursuit: In packenden Verfolgungsjagden treten Raser gegen Cops an. Oder umgekehrt. Hoher Actionanteil, coole Waffen, brachiale Unfälle – spaßiger geht's kaum!

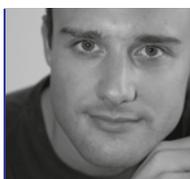


Durch lange Drifts laden wir Nitro-Energie auf (rechts unten) – unverzichtbar für einen Sieg.

definierter Lacke wählen. Uns störte das im Test nur wenig, da die Fahrzeuge auch ohne aufgeschraubten Heckspoiler, 28-Zoll-Felgen oder türkisfarbene Unterbodenbeleuchtung cool aussehen. Für die Waffen hätten wir uns dennoch eine optionale Werkstatt gewünscht. Zwar erhalten wir mit Levelaufstiegen nach und nach bessere Nagelbänder, Straßensperren, Turbo-Boosts oder Signalblocker. Allerdings wird vom Programm stets vorgegeben, welche und wie

»Ich drücke aufs Gas und bekomme eine Gänsehaut.«

viele dieser Hilfsmittel wir für das jeweilige Rennen einsetzen dürfen. Die Möglichkeit, selbst zu entscheiden, mit welchem Arsenal wir unser Glück versuchen, hätte die takti-



Hach, wie früher

Daniel Matschijewsky, Redakteur
danielm@gamstar.de

Mir kullert gerade eine kleine Nostalgie-Träne über die Wange. Hot Pursuit ist nicht nur ein Need for Speed, wie ich es mir seit Jahren wünsche. Es ist auch eine überaus gelungene Verbeugung vor dem für mich besten Teil der Serie. Was für ein Geschwindigkeitsgefühl, was für packende Verfolgungsjagden, was für ein Fuhrpark! Criterion Games hat ganze Arbeit geleistet und eine Action-Raserei abgeliefert, die nicht zuletzt durch ihren herausragenden Spielfluss hochgradig motiviert. Hendriks Kritikpunkte wie dünnes Tuning und die geskripte Gegner-KI stören mich kaum, mir macht die knallige Raserei an sich einfach nur Freude. Außerdem dient die Solo-Kampagne ohnehin meist zur Einstimmung auf die grandiosen Online-Schlachten. Übrigens: Ich fahre einen Gammel-Porsche, Herr Weins? Und das sagt jemand, der einen Renault in der Garage stehen hat ...!

sche Tiefe und den Wiederspielwert von **Hot Pursuit** nachhaltig verbessert.

Der größte Knackpunkt von **Hot Pursuit** ist die Gegner-KI, denn die Kontrahenten agieren nicht frei, sondern wurden von den Entwicklern an eine Skript-Leine gelegt. Soll heißen: Die KI-Gegner richten sich stets nach dem fahrerischen Können des Spielers, was zur Folge hat, dass sie zwar leicht einzuholen, aber schwer zu überholen und absolut niemals abzuhängen sind. Das gewährleistet auf der einen Seite enorm packende Rennen bis zur letzten Sekunde, verhindert auf der anderen Seite aber ein realistisches Wettkampfgefühl. Denn gutes Fahren wird nicht mit entsprechenden Abständen zum Zweitplatzierten belohnt. Dafür trumpft der Computer in den Kämpfen richtig auf. Die Burschen rangeln und schubsen aggressiv, überholen raffiniert und setzen Waffen sinnvoll ein.

Technisch macht **Need for Speed: Hot Pursuit** fast alles richtig. Die Landschaftstexturen sind knackscharf, die aufwändige Beleuchtung zaubert malerische Lichtstimmungen auf den Monitor, und die eindrucksvolle Weitsicht kann sich sogar mit **Crysis** messen. Die Wettereffekte fallen indes recht sparsam aus. Zwar prasselt es bei Niederschlag ordnungsgemäß aus den Lautsprechern. Bis auf den spiegelnden Asphalt und die hässliche Gischt hinter den Fahrzeugen wird aber nicht deutlich, dass es gerade in Strömen regnet. Dafür überzeugt uns der Ton. Unfallgeräusche, Motorsounds, Surround-Abmischung sowie die klasse vertonten Funksprüche sind über jeden Zweifel erhaben. Gut dabei: **Hot Pursuit** begnügt sich mit verhältnismäßig geringen Hardware-Anforderungen. Auch der Online-Modus ist sauber programmiert. Die Rennen laden schnell, und zu keiner Zeit hatten wir mit Verbindungsverzögerungen (Lags) zu kämpfen. Ohnehin entfaltet **Hot Pursuit** im Mehrspieler-Teil sein ganzes Potenzial. Gemeinsam mit oder gegen andere Teilnehmer Räuber und Gendarm zu spielen, macht einen Heidenspaß. Allerdings sollte Criterion besonders hier schnellstens nachlegen, denn online stehen von sechs Rennmodi lediglich drei zur Verfügung. **DM**

TERMIN 18.11.2010 PREIS 45 Euro USK ab 12 Jahren

Need for Speed: Hot Pursuit

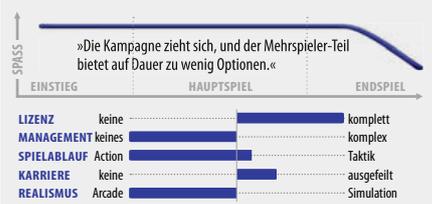
Rennspiel

Publisher Electronic Arts
Entwickler Criterion Games
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD



Kopierschutz DVD-Abfrage

GENRE-CHECK



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Rennen (8), Interceptor (8), Hot Pursuit (8)
SPIELTYPEN Internet **DEDICATED SERVER** nein **SERVERSUCHE** intern
MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden **WERTUNG** Sehr gut
»Schadenfreude pur! Online entfaltet Hot Pursuit sein volles Potenzial. Mehr unterschiedliche Spielmodi hätten es aber ruhig sein dürfen.«

GRAFIK

- + fast fotorealistische Automodelle + scharfe Texturen
- + stimmige Beleuchtung + viele Details
- schwache Wettereffekte

9/10

SOUND

- + knackige Motorsounds + krachende Unfallgeräusche
- + gute Surround-Abmischung + Klasse vertonte Funksprüche
- lizenzierte Musik

10/10

BALANCE

- + recht leichter Einstieg + Niveau der Kampagne nimmt stetig zu + nur ein Schwierigkeitsgrad
- für Einsteiger generell zu hart

8/10

ATMOSPHÄRE

- + packende Verfolgungsjagden + lizenzierte Autos
- + temporeiche Inszenierung + cooles Autolog-System
- Kampagne zieht sich

9/10

BEDIENUNG

- + sehr gut mit Gamepad und Tastatur + knackige Rüttel-effekte
- + simple Menüs + leicht schwammige Lenkung
- keine Mausunterstützung

9/10

UMFANG

- + riesiger Fuhrpark + jede Menge Strecken und Modi
- + umfangreiche Kampagne + keine Einzelrennen
- wenige Mehrspieler-Optionen

9/10

KI

- + fährt aggressiv und clever + nutzt Waffen sinnvoll
- + macht nachvollziehbare Fehler
- stark geskriptet, wenige Überraschungen

7/10

FAHRVERHALTEN

- + eingängige Arcade-Physik + punktgenaue Drifts möglich
- Schadensmodell nur optisch
- Fahrzeuge steuern sich fast identisch

8/10

TUNING

- + freischaltbare Super-Boliden + Lack-Spielereien
- + freischaltbare Waffen-Upgrades
- keinerlei Optik- oder Leistungstuning

7/10

STRECKENDESIGN

- + sehr detailliert und abwechslungsreich + viele Sehenswürdigkeiten + Abkürzungen und Alternativrouten
- + stellt unterschiedliche Anforderungen

10/10

