

Need for Speed: The Run

Der nächste Teil der Rennserie überrascht mit Battlefield-3-Engine, Dirt-Fahrlehrer und interaktiver Story, die quer durch die USA führt. von Heinrich Lenhardt

Angeschaut

Genre: Action-Rennspiel Publisher: Electronic Arts Entwickler: Blackbox (Need for Speed Undercover, GS 01/09: 72 Punkte)
Termin: 15. November 2011 Status: zu 75% fertig



Startklar zur Chicago-Etappe. Die Handlung von *The Run* führt sowohl durch Großstädte als auch auf Überland-Highways quer durch die USA.

+ Stärken

- + Rennen quer durch die USA
- + interaktive Story-Sequenzen
- + neueste Frostbite-Engine
- + Steuerung optional herausfordernder

- Schwächen

- keine offene Spielwelt

Spielerischer Kern ist es auch in *The Run* noch, mit lizenzierten Autos zwanglos zu fahren, zu driften und knautschzonenausreizend Verkehrsregeln zu missachten. Aber im Gegensatz zur Stückwerk-Raserei von *Hot Pursuit* ist das Geflitze in eine durchgehende, aufwändig inszenierte Handlung eingebettet, deren Fortgang wir interaktiv erleben. Unser Held Jack ist Teilnehmer des längsten illegalen Straßenrennens in den

Das Signalhorn kündigt von nahendem Unheil.

USA: Start in San Francisco, Ziel New York; erstmals in der *NFS*-Seriengeschichte sind die Strecken keine Fantasiekurse, sondern echten Regionen und Städten nachempfunden. Für landschaftliche Abwechslung und Fahrerausforderungen ist gesorgt, von den Wüsten in Kalifornien bis zu den eisigen Höhenlagen Colorados. Jacks Rivalen sind nicht nur anonyme Computerfahrzeuge, sondern auch handfeste Charaktere – jede Story braucht schließlich ordentliche Bösewichte. In den Städten kommt es immer wieder mal zu »Außerhalb des Autos«-Erlebnissen wie eingangs beschrieben. Durch fest vorgeschriebene Ereignisse wird Jack zeitweilig zum Fußgänger. In Chicago ist es ein unausweichliches Auto, das an einer bestimmten Stelle zuverlässig in die Seite seines Fahr-

Jack ist männlich, jung und auf der Flucht. Und das derzeit – für den Helden eines Rennspiels besorgniserregend – zu Fuß. Er flieht über den Dächern von Chicago vor den Cops, hechtet über Abgründe und hält sich in letzter Sekunde an einer Feuerleiter fest. Jack landet in der nächsten Gasse, eine Polizeistreife nähert sich. Aus der Deckung sehen wir, wie ein Polizist auf die Suche geht und sein Kollege am Auto zurückbleibt. Von hinten grabscht sich Jack den Ordnungshüter, durch rasche Betätigung der eingblendeten Tasten landen wir zwei Schwinger. Der Polizist geht grunzend zu Boden, und wir brausen mit seinem Streifenwagen davon.

Diese aufregende und grafisch geschniegelte Actionszene würde man in so ziemlich jedem Genre vermuten, nur nicht bei einem Rennspiel. Und schon gar nicht bei einem Ableger der *Need for Speed*-Serie. Die lässt schon seit 1994 lizenzierte Luxusflitzer über virtuelle Straßen rasen und verkaufte weltweit über 115 Millionen Einheiten. Der Innovationsmotor kam aber ins Stottern, da ein- und dasselbe Entwicklungsstudio zeitweilig im Jahrestakt neue Modelle an den

Start bringen musste: »Durch die kurzen Entwicklungszeiten hat EA das Team früher nicht befähigt, tolle Spiele zu machen«, redet Marketing-Chef Keith Munro Klartext und verspricht: »Das hat sich geändert.« Electronic Arts verteilte die Serie auf verschiedene Entwickler, die dadurch mehr Zeit für ihre Projekte haben – und damit auch mal wieder etwas Gewagteres entwickeln können, so wie *Need for Speed: The Run*.

Burnaby, am Standrand der kanadischen Metropole Vancouver. Mit unserem braven Kompaktwagen haben wir unter weitgehender Beachtung des Tempolimits den Berufsverkehr gemeistert und sind – ohne quietschende Reifen – auf dem Besucherparkplatz des Electronic-Arts-Komplexes zum Stehen gekommen. Ziel des Boxenstopps: ein Besuch bei EAs Blackbox-Team, deren bislang letzter Titel *Need for Speed: Undercover* nicht gerade auf allen Zylindern zündete. »Unsere Produktionszyklen erlauben es früher nicht, in Innovationen und Technologie zu investieren«, räumt Jason DeLong ein, der Executive Producer von *The Run*. Seit rund zweieinhalb Jahren ist das Comeback-Rennspiel von Blackbox bereits in Arbeit (*Hot Pursuit* wurde in der *Burnout*-Werkstatt von Criterion montiert).

Bei der Flucht im Shelby wird Jack von einem Helikopter verfolgt.



zeugs kracht. Daraus resultieren Dachflucht und Streifenwagen-Diebstahl. Dass diese Sequenzen so gut aussehen, liegt daran, dass der Spieler nur eingeschränkte Kontrolle hat. Inszeniert sind sie als »Quick Time Events«: Alle Kamerablickwinkel und Animationen sind vorbestimmt; wir müssen nur auf dem Bildschirm angezeigte Tasten drücken, damit Aktionen wie Sprünge oder Boxhiebe spektakulär gelingen. Nicht sonderlich anspruchsvoll, aber hübsch; der Hochglanz-Faktor der Inszenierung versucht die Sparflammen-Interaktionen zu überdecken. In der anschließenden Fluchtsequenz müssen wir innerhalb von fünf Minuten einen bestimmten Checkpoint erreichen. Dabei werden wir vom Polizeihubschrauber verfolgt, der wild MG-Salven ballert. Gerät unser Auto ein paar Sekunden lang ins Licht der Suchscheinwerfer, wird es schrottreif

geschossen. Also schlingert man hin und her, um dem Lichtkegel zu entweichen; das Heli-MG sorgt um uns herum für eine Schneise der Verwüstung. Solche Situationen, bei denen äußere Umstände eine besondere Fahrweise erfordern, sollen laut Produzent Alex Grimbley öfter für Aufregung sorgen: »Der Helikopter ist nur ein Beispiel für eine besondere Spielmechanik. Es gibt immer wieder Situationen in **The Run**, die den Spieler überraschen werden.«

Auch dieser Rennabschnitt endet mit einem geskripteten Ereignis: Unser Fluchtfahrzeug kommt von der Fahrbahn ab und überschlägt sich. Den Unfall übersteht Jack mit beneidenswert wenigen Blessuren. Aber der Wagen hat Totalschaden-Charme, und wir müssen unserem eingeklemmten Helden helfen, dem Wrack zu entkommen – das Si-

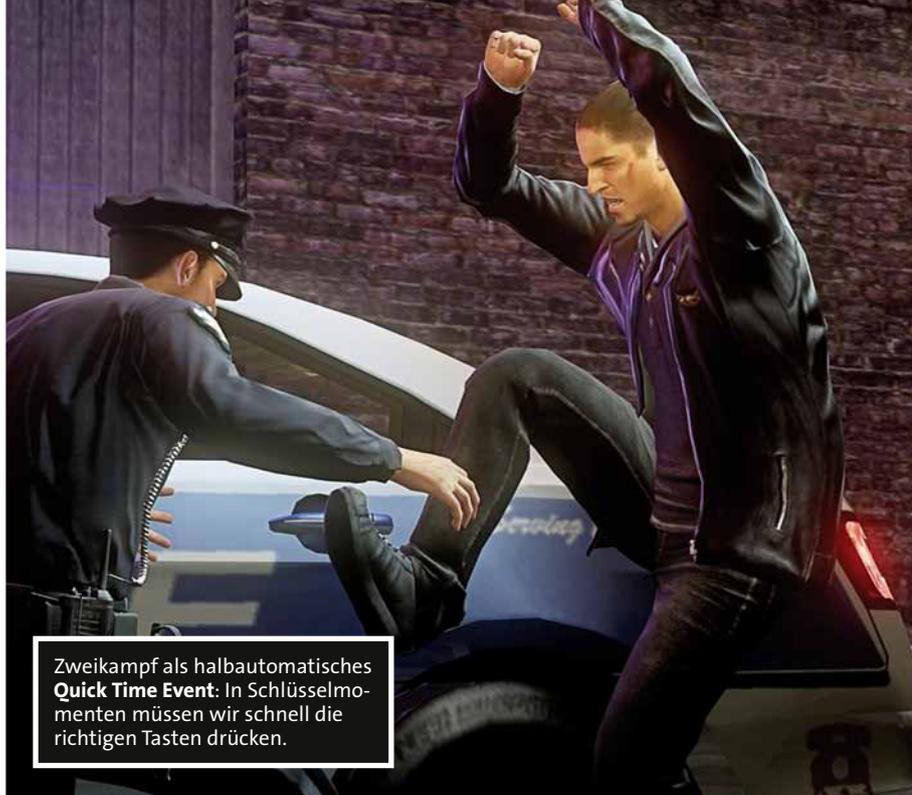
gnalhorn eines Güterzugs kündigt von nahendem Unheil. Hier können wir in verschiedene Richtungen blicken und mit der Aktionstaste unser Glück versuchen. Verflixt, das Fensterglas hält Ellbogenstößen stand. Was gerade noch rechtzeitig klappt, ist das Auftreten einer Autotür; in letzter Sekunde rollt sich Jack in Sicherheit.

Die geplanten 300 befahrbaren Streckenkilometer wären eine deutliche Steigerung gegenüber den rund 80 Kilometern von **Hot Pursuit**. Gedankt sei der bei **The Run** eingesetzten Frostbite-2-Engine, welche die **Battlefield**-Werkstatt DICE entwickelte: »Eine Shooter-Engine mit unserer Rennspiel-Physik nachzurüsten war kein geringer Aufwand«, meint der Executive Producer Jason DeLong, »aber sie gibt uns viele Vorteile bei der Entwicklung von Spielinhal-

Bei den lizenzierten Serienautos herrscht kein Mangel an deutschen Produkten. BMW-Modelle sind ebenso dabei wie Audis, Zuffenhausener Erzeugnisse wie dieser **Porsche 911** dürfen auch nicht fehlen.



Jack rennt: **Interaktive Story-Sequenzen** finden außerhalb des Autos statt und machen den Rennspielhelden zum zeitweiligen Fußgänger.



Zweikampf als halbautomatisches **Quick Time Event**: In Schlüsselmomenten müssen wir schnell die richtigen Tasten drücken.

ten, die wir schneller einbauen können.« Vom grafischen Detailgrad bei den Story-Sequenzen bis zur erhöhten Anzahl von zerstörbaren Objekten in der Spielwelt sind die Frostbite-Symptome nicht zu übersehen. Stundenlanges Geradeausfahren auf verkehrssamen US-Highways steht nicht zu befürchten; das Renngeschehen ist in unterhaltsame Häppchen unterteilt, länger als fünf, sechs Minuten soll kein Abschnitt dauern. Die **NFS**-Familie hat mit der **Shift**-Serie inzwischen ihre eigene Simulationsmodellreihe erhalten. Da darf man **The Run** ruhigen Gewissens dem Lager der Action-Renner zuordnen. Die Steuerung erinnert spontan an **Hot Pursuit**: viel Gas, wenig Bremse, und Kurven sind zum Driften da. Derzeit in Arbeit sind verschiedene Handling-Schwierigkeitsgrade für das Fahrzeugverhalten, wie uns Alex Grimbley verrät. Der für das Fahrgefühl zuständige Produzent ist ein Veteran des Codemasters-Rennstalls, wo er früher an den **Dirt**- und **Grid**-Serien arbeitete. Er möchte, dass Action-Rennspiele eine größere Fahr-Herausforderung bieten, um Simulationsanhänger anzulo-

cken. Aber er weiß auch, dass es Millionen Fans gibt »die nur powersliden und möglichst unkomplizierten Spaß haben wollen«. Durch einen einstellbaren Realismus-Grad will man versuchen, es beiden Lagern recht zu machen.

Die Stadt-Levels sind keine realistischen Nachbauten von Straßennetzen, das wäre laut Grimbley langweilig. Vielmehr lässt sich das Team von charakteristischen Elementen inspirieren. In Chicago sind zum Beispiel Unterführungen häufig vertreten, während die steilen Straßen von San Francisco reichlich Gelegenheiten bieten, um Anfahren am Berg zu üben. Grimbley zeigt uns an seinem Schreibtisch auch einen Überland-Streckenabschnitt, bei dem man ausscheren und ein wenig querfeldein holpern kann, bis zu einem gewissen Punkt. Nach etwa zehn Metern wird der Fahrer zurückgesetzt, eine wirklich offene Rennspielwelt hat **The Run** nicht zu bieten. Auch die Story ist linear und scheint weitgehend zu diktieren, welche Etappe in der Handlung als nächste gefahren wird.

Ähnlich wie in den Vorgängern soll uns eine stattliche Auswahl an lizenzierten Serienautos erwarten. »Das ist die coolste Autoliste, die ich je in einem Rennspiel gesehen habe. Alles Sachen, die man fahren will!«, lockt Alex Grimbley. Teilweise wird der Wagentyp durch die Story diktiert, häufig hat der Spieler aber die Wahl zwischen verschiedenen Flitzern. Wieder eingesetzt wird das Autolog-Feature von **Hot Pursuit**, das unsere Bestleistungen und Statistiken detailliert mit denen des Freundeskreises vergleicht. Was Details zu weiteren Spielmodi und Multiplayer-Varianten angeht, gibt sich das Entwicklerteam noch zugeknöpft. Aber laut Grimbley soll man sich keine Sorgen machen, dass es nach Durchspielen der Handlung langweilig werden könnte: »Das Story-Rennen durch die USA folgt einer bestimmten Route, aber nachdem man es absolviert hat, wird das Spiel noch mehr bieten. Ähnlich wie ein Shooter, der neben der Einzelspieler-Kampagne viele andere Modi hat, um dich bei der Stange zu halten«, verspricht der Produzent zum Abschluss. Heinrich Lenhardt

Das Fahrgefühl erinnert an **Arca-**
de-Rennspiele wie **Hot Pursuit**,
realistischere Handling-Modelle
sollen als Option dazu kommen.



The Need for Change

Heinrich Lenhardt
Korrespondent
redaktion@gamestar.de

Kein Vergleich mit den kitschigen Rahmenhandlungen früherer **NFS**-Ausgaben: Die Story-Sequenzen sehen sehr gut aus und sind zumindest eingeschränkt interaktiv. Dass vor lauter »Action-Driving-Blockbuster-Erlebnis« das Fahrgefühl nicht zu kurz kommt, dafür will der **Dirt**-Veteran Alex Grimbley sorgen. Dramatische Elemente wie die Helikopter-Verfolgung und die flexible neue Engine haben mir beim Anspielen prima gefallen. Falls aber die Quicktime-Events nerven und aufgesetzt wirken, geht das nach hinten los.