

# Need for Speed The Run

Zum ersten Mal brausen wir in einem Need for Speed quer durch die USA. Und auch sonst macht das Action-Rennspiel einiges neu - im Guten wie im Schlechten. Wir haben den Raser erstmals angespielt. Von Daniel Matschijewsky

## Angespielt

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **EA Black Box** (**Need for Speed: ProStreet**, **GS 01/08: 79 Punkte**)  
Termin: **16.11.2011** Status: **zu 95 % fertig**

[GameStar.de/Quicklink/7440](http://GameStar.de/Quicklink/7440)

**R**ennspiele brauchen Autos, logisch. Das ist in **Need for Speed: The Run** nicht anders. Trotzdem lässt uns der neueste Spross der Raser-Serie einen Teil des Spiels auch zu Fuß bestreiten. Zumindest ansatzweise. Denn wenn wir in der Haut des jungen Draufgängers Jack Rourke mal per pedes unterwegs sind, dürfen wir nicht selbst rennen, springen oder von Deckung zu Deckung hechten, sondern reagieren in Quicktime-Events lediglich auf eingblendete Tastenkommandos. Klingt so blöde wie öde, wird von EA Black Box aber durch rasant geschnittene Filmschnipsel in Szene gesetzt, die an Action-

Hits wie **Die Bourne Identität** erinnern. Wenn Rennspiel-Puristen nun trotzdem skeptisch dreinblicken, können wir Entwar-

## Rennspiel auf zwei Füßen

nung geben: Jack ist nur in zehn Prozent des Spiels zu Fuß unterwegs. Der große Rest konzentriert sich auf das, was die **Need for Speed**-Serie ausmacht: schnelle Autos.

**Need for Speed** will uns mal wieder eine Geschichte erzählen. Dieses Mal soll's aber komplexer werden als in **Most Wanted** oder **Undercover**: Aufgrund eines unglücklichen Zwischenfalls hat Jack jede Menge Schulden bei ein paar finsternen Schergen. Der einzige

Weg, schnell an Geld zu kommen, ist ein illegales Straßenrennen von San Francisco nach New York. Unterstützt wird er dabei von ... nun, darum und auch um jedweden weiteren Aspekt der Handlung macht Electronic Arts momentan noch ein großes Geheimnis; beim Anspielen verweigerte man uns sowohl den Auftakt als auch viele der Zwischensequenzen. Entsprechend fraglich bleibt, ob die Geschichte überhaupt funktioniert und durchgehend motiviert, während wir 3.000 Meilen quer durch die USA brettern.

Dafür macht das Missionsdesign schon jetzt einen sehr guten Eindruck. Da flüchten wir in den verwinkelten Straßen San Franciscos vor der Polizei, liefern uns im Yosemite-Nati-

## ⊕ Stärken

- + coole Zwischensequenzen
- + gelungenes Streckendesign
- + spannende Rennmodi

## ⊖ Schwächen

- teils hässliche Grafik
- gewöhnungsbedürftige Fahrphysik

Der Weg von San Francisco nach New York führt uns unter anderem durch das **Death Valley**. Hier lauern gefährliche Sandstürme.



onalpark eine knackige Aufholjagd oder sollen unter Zeitdruck Checkpoints abfahren, während besonders dichter Verkehr auf den Straßen herrscht. Immer mal wieder bekommen wir es auch mit der Natur zu tun. So müssen wir im Death Valley drei PS-starke Kontrahenten überholen und die Führung 30 Sekunden lang aufrecht erhalten, während heftige Sandstürme unsere Sicht behindern. Gerade in solchen Momenten lässt die aus **Battlefield 3** bekannte Frostbyte Engine 2 ihre Muskeln spielen. Die Partikel- und Wettereffekte sehen klasse aus, wir können den Staub beinahe auf der Zunge spüren. Dennoch verliert **The Run** grafisch gegen seinen direkten Vorgänger **Hot Pursuit**. Wenn es an Bäumen und Sträuchern fehlt, etwa im weitläufigen Death Valley, blicken wir auf eine detailarme Mondlandschaft. So karg und fad ist es selbst im echten Death Valley nicht mal ansatzweise. Auch die zivilen Fahrzeuge sehen alles andere als schön aus. Als wir langsam neben einem LKW herfahren, starren wir ungläubig auf sechskantige Reifen und verpixelte Spiegelungen. So etwas muss anno 2011 wirklich nicht mehr sein.

Gewöhnungsbedürftig ist auch das Fahrgefühl. Zwar präsentierte sich schon **Hot Pursuit** als Action-Rennspiel reinsten Wassers, in **The Run** liegen die Boliden aber steif wie ein Brett auf der Straße. Selbst mit angezo-



gener Handbremse sind selten längere Drifts möglich. Ebenfalls störend: Neben der Stoßstangen- und Motorhauben-Perspektive gibt es lediglich eine Von-hinten-Ansicht, die in unserer Preview-Version aber noch viel zu dicht über dem Heck unseres Autos klebt. Übersicht geht anders. Nach einer gewissen Einarbeitungszeit hatten wir aber durchaus unseren Spaß, was **The Run** vor allem seiner motivierend aggressiven KI zu verdanken hat, die beinahe im Sekundentakt spektakuläre Szenen aneinander reiht. Bleibt nur zu hoffen, dass die Kontrahenten nicht wieder wie an einer Perlenkette aufgereiht um den Sieg fahren. Denn das braucht ein Rennspiel definitiv nicht. **DM**



**Wird kein Hot Pursuit**

Daniel Matschijewsky  
Redakteur  
danielm@gamestar.de

Ja, die brachialen Rasereien machen Spaß, und sowohl die abwechslungsreichen Modi als auch der Kampf gegen die Naturgewalten haben Potenzial. Allerdings bleibt abzuwarten, ob EA Black Box dieses in der Preview gezeigte Niveau halten kann. Dass der Entwickler so ein Geheimnis um die Geschichte macht, stimmt mich jedenfalls skeptisch. In einem Monat wissen wir mehr.

**Potenzial: Gut**

**GAMING 9708**



VENDETTA\_X

- 2X USB 3.0**
- HD AUDIO**
- 120MM GREEN LED FAN**
- BLACK INNER COATING**
- PSU BOTTOM MOUNTING**
- VGA CARDS UP TO 380MM**
- TOOL-FREE ODD AND HDD MOUNTING**







**LC-Power-Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel!**