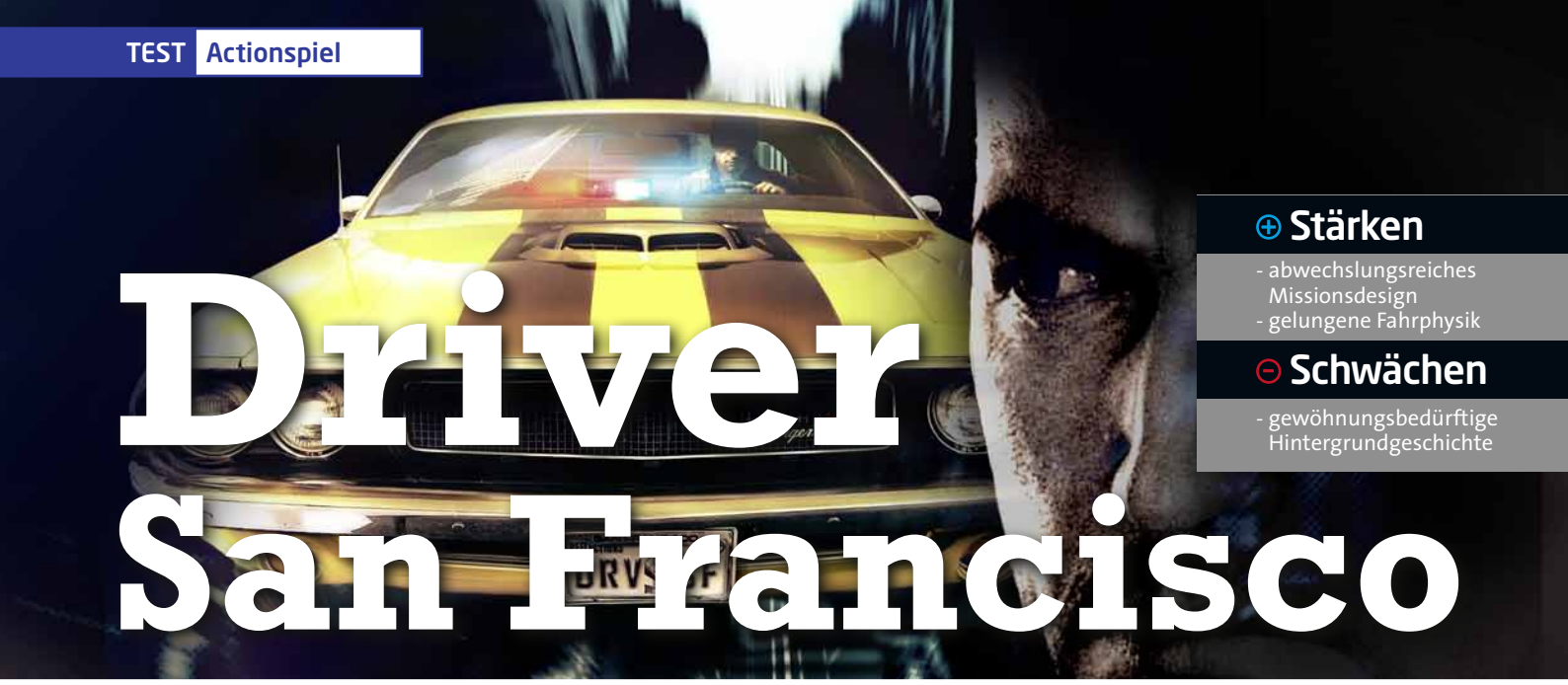


Driver San Francisco

⊕ Stärken

- abwechslungsreiches Missionsdesign
- gelungene Fahrphysik

⊖ Schwächen

- gewöhnungsbedürftige Hintergrundgeschichte

Nach dem mäßigen dritten Teil findet die Driver-Serie zu alter Größe zurück – allerdings auf die esoterische Tour. Von Daniel Matschijewsky und Christian Ströhl

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Reflections Interactive (Driver 3, GS 05/05: 77 Punkte)**
Termin: **29.9.2011** Spieler: **1-8** Sprache: **Deutsch, Englisch, Spanisch, Französisch, Italienisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7577 | Auf DVD: Test-Video

Seitdem die einst gefeierte **Driver**-Reihe wegen des mäßigen dritten Teils mittlerweile eher zu den Schattenparkern im Actionfach gehört, hat sich der Entwickler Reflections ausgiebige Gedanken gemacht und versucht, einen generalüberholten Serienneustart auf die Strecke zu bringen. Um das zu erreichen, liefert der Entwickler in **Driver: San Francisco** mehr Freiheit, Action, Abwechslung – und eine gehörige Portion Esoterik obendrauf.

»Esoterik« bedeutet natürlich nicht, dass wir mit Räucherstäbchen herumwedeln, sondern einen Story-Kniff: Protagonist John Tanner fällt zum Spielbeginn nach einem heftigen Crash ins Koma, sein Körper ist ans Krankenbett gefesselt. Das dient den Entwicklern als Basis für den neuen Shift-Modus: Der Geist des knallharten Cops kommt nämlich nicht zur Ruhe, sondern schwebt über San Francisco – und hält dort Ausschau nach Missionen. Das funktioniert so: Aus einer Google-Maps-ähnlichen Vogelperspektive übernehmen wir auf Knopfdruck den Körper einer fremden Person und damit deren Fahrzeug. Dann wechselt das Programm in die für Rennspiele übliche Verfolger-, Ego- oder Cockpitansicht, und wir können drauflos brausen. Ödes Gelatsche à la **Driver 3** entfällt also. Dieses »Shiften« mag zwar bemüht und aufgesetzt wirken, verpasst **Driver: San Francisco** aber eine gehörige Portion Dynamik.

Tanner, der fliegende Fahrer

Denn selbstredend ist Tanner nicht zum reinen Zeitvertreib körperlos unterwegs. Mit seiner Gabe verfolgt er die Spur des Bösewichts Jericho, den Serien-Veteranen seit dem ersten Teil kennen. Um die etwa zehn Spielstunden lange Haupthandlung voranzutreiben, müssen wir zunächst so genannte Stadt-Missionen erfüllen. Beispielsweise fahren wir an der Seite eines jungen Japaners ein illegales Straßenrennen. Um mit unserer schrottreifen Klapperkiste überhaupt gewinnen zu können, hüpfen wir nach dem Start per Shift-Sprung (unsere Karre fährt währenddessen selbstständig weiter) in einen dicken Abschleppwagen. Mit dem rasen wir frontal in die getunte Kiste des Kontrahenten und verursachen so eine Massenkarambolage. Anschließend springen wir zurück in unseren Wagen, überholen den »Verunglückten« und gewinnen das Rennen. Erfüllte Stadt-Missionen

Schnellreise durch San Francisco

Abseits der eigentlichen Haupthandlung bietet das **virtuelle San Francisco** jede Menge Nebenmissionen und Herausforderungen. Dank Tanners Shift-Talent haben wir stets den Überblick über aktuelle Aufträge und können aus der Vogelperspektive kurzerhand von einem Ort zum nächsten springen, um etwa ein **Checkpoint-Rennen** zu starten. Das bringt viel Dynamik und Tempo ins Spiel.

 Der erste Teil der Driver-Serie ist bereits 1999 erschienen.

Tanner ist wieder da
Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Ich bin überrascht. Driver: San Francisco ist derart temporeich und mit abwechslungsreichen Missionen in Szene gesetzt, dass ich den mäßigen Vorgänger schnell vergesse, nein, geradezu verzeihe. Gut, mit der esoterisch angehauchten Geschichte muss man sich erstmal anfreunden, doch dann zieht das »shiften« in andere Karren und Charaktere schnell ins Spiel. In der Liga eines GTA 4 spielt das neue Driver zwar nach wie vor nicht. Eine gelungene Alternative ist Tanners Comeback dennoch allemal.

schalten so genannte Tanner-Missionen frei, die wiederum mit sehr gut geschnittenen Render-Videos die Geschichte vorantreiben.

Ähnlich wie in **GTA 4** schalten wir im Verlauf der Handlung nach und nach neue Stadtteile des akkurat nachgebauten San Francisco frei. Und ähnlich wie im großen Vorbild gibt's abseits der Jagd nach Jericho allerhand zu tun. So absolvieren halsbrecherische Stunts oder stoppen gefährliche Raser. Dass sich Ubisoft dabei regelmäßig bei Filmklassikern bedient, liegt in der Natur der **Driver**-Serie. So steuert Tanner einen LKW, der nicht langsamer als 95 km/h fahren darf, weil er sonst in die Luft fliegt – **Speed** lässt grüßen. Durch absolvierte Aufträge und nahezu jede Aktion auf der Straße sammelt Tanner Willenskraft, die in **Driver: San Francisco** als Währung dient. Damit verbessern wir nicht nur Tanners Ramm- und Boost-Fähigkeiten, sondern dürfen in Werkstätten auch aus 120 lizenzierten Karossen das passende Gerät für die nächste Mission auswählen. Letzteres ist wichtig, denn jedes Fahrzeug besitzt spezielle Vor- und Nachteile. Mit einem leichten Audi TT einen Sattelschlepper von der Piste schieben zu wollen, ist zum Beispiel keine so gute Idee.

Wo wir gerade bei den Fahrzeugen sind: Jedes Gefährt besitzt ein nachvollziehbares Schadensmodell, das Beulen, Dellen und Kratzer realistisch darstellt. Auswirkungen auf das Fahrverhalten hat das aber keine. Schade, es wäre spannend gewesen zu spüren, wie sich Unfälle auf das hervorragende Handling der Wagen auswirken. Auch bei der Grafik holt Ubisoft nicht alles aus dem Programm heraus. Vor allem die Spielwelt fällt im Vergleich zu **GTA 4** trist aus. Zwar weiß die generelle Beleuchtung zu überzeugen, allerdings hätten sowohl die Texturen als auch die Fahrzeugmodelle ein paar mehr Details vertragen können. Beim Sound trumpft **Driver: San Francisco** hingegen richtig auf. Vor allem der fantastische 70er-Jahre-Soundtrack sowie die sehr guten Sprecher sorgen für Atmosphäre. Ärgerlich hingegen, dass die Zwischensequenzen asynchron vertont wurden. Aber wer mit einem Affenzahn durch San Francisco brettert, hat ohnehin keine Zeit, auf Heldenlippen zu achten. Christian Ströhl / DM

Dank Tanners **Shift-Talent** springen wir kurzerhand von einem Fahrzeug zum nächsten.

Tanner und Jones jagen den flüchtenden **Jericho** und kommentieren das actiongeladene Geschehen in Renderportrait-Einspielern.

TERMIN 29.9.2011 PREIS 45 Euro USK ab 12 Jahren

Driver: San Francisco

Actionspiel

Publisher	Ubisoft
Entwickler	Reflections Interactive
Sprache	Deutsch, Englisch, drei weitere
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch
Kopierschutz	Game Launcher

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Jeder gegen jeden (6), (Team-)Rennen (8), Verhaftung (6), Shift-Rennen (8) SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER nein SERVERSUCHE intern MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

WERTUNG Gut

»Kurzweilige Raserei. Auf Dauer aber wenig Abwechslung.«

GRAFIK 7/10
+ hübsches optisches Schadensmodell + stimmige Beleuchtung − generelle Detailarmut − schwammige Texturen − polygonarme Autos − teils seltsame Schatten

SOUND 9/10
+ klasse Soundtrack + passende Unfallgeräusche + prominente deutsche Sprecher − nicht lippensynchron gesprochen

BALANCE 8/10
+ leichter Einstieg + Niveau der Kampagne nimmt stetig zu + keine unfairen Stellen − für Profis generell zu einfach

ATMOSPHÄRE 8/10
+ San Francisco der 70er Jahre gut eingefangen + rasant geschnittene Zwischensequenzen + lizenzierte Fahrzeuge

BEDIENUNG 9/10
+ frei konfigurierbar + eingängige Fahrzeug-Steuerung + drei Kameraperspektiven − Shift-Modus etwas fummelig geraten

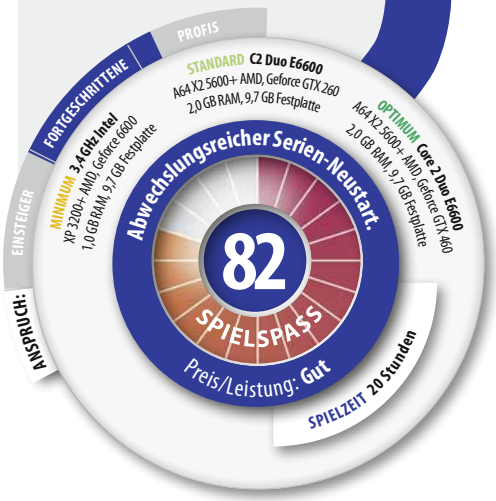
UMFANG 9/10
+ angemessene Solo-Spielzeit + unzählige Nebenmissionen + 32 zusätzliche Herausforderungen + umfangreicher Mehrspieler-Teil

LEVELDESIGN 8/10
+ bekannte Sehenswürdigkeiten + abwechslungsreich und stimmungsvoll − teils steril und leblos − abseits der Missionen wenig zu entdecken

KI 7/10
+ Passanten und ziviler Verkehr reagieren auf Spieler + Gegner beherrschen bisweilen überraschende Manöver − zahlreiche Aussetzer

WAFFEN & EXTRAS 9/10
+ über 100 Fahrzeuge mit unterschiedlichen Eigenschaften + coole Shift-Funktion + praktische Ramm- und Boost-Funktion

HANDLUNG 8/10
+ packender Auftakt + interessante Figuren + zahlreiche Dialoge und Zwischensequenzen − etwas wirre Geschichte



Driver heißt auch ein Thriller aus dem Jahr 1978 von Regisseur Walter Hill (Red Heat, Last Man Standing).