

Need for Speed The Run

Electronic Arts will seine berühmte Raserrie mit ungewöhnlichen Ideen aufpeppen. Den Spielspaß-TÜV überstehen aber nur die wenigsten davon.

Von Daniel Matschijewsky

Internet-Aktivierung

Wie mittlerweile jedes Spiel von Electronic Arts muss **Need for Speed: The Run** über die Online-Plattform EA Origin aktiviert werden. Dann lässt sich das Programm zwar auf beliebig vielen Rechnern installieren, ein Weiterverkauf ist aber nicht mehr möglich.

Genre: Rennspiel Publisher: Electronic Arts Entwickler: EA Black Box (Need for Speed: ProStreet, GS 01/08: 79 Punkte)
Termin: 17.11.2011 Spieler: 1-5 Sprache: Deutsch, Englisch Preis: 45 Euro

GameStar.de/Quicklink/7440

Auf DVD: Test-Video

Der Hobbyraser Jack Rourke ist ein umweltbewusster Mensch. Zwar verheizt der Bursche regelmäßig hektoliterweise Benzin, doch bisweilen geht er auch zu Fuß. Oder vielmehr rennt. Denn Jack ist auf der Flucht vor ein paar finsternen Gangstern, denen er Geld schuldet. Und wenn die ihm mal wieder den fahrbaren Untersatz unterm Hintern wegballern, muss Jack das Pack per pedes abschütteln. Wir hämmern derweil wild aufs Gamepad. Denn **Need for Speed: The Run** inszeniert diese Zu-Fuß-Abschnitte als Reaktionstest, in dem wir eingeblendete Tasten möglichst schnell drücken müssen. Eine fürs Rennspiel-Genre ungewöhnliche Idee. Nicht die einzige, mit der das neueste **Need for Speed** durchstarten will.

Schon dass **The Run** eine durchgehende Geschichte nebst Hauptfigur erzählt, ist ein Herausstellungsmerkmal und zieht dank des furiosen Auftakts schnell ins Spiel. Allerdings drückt EA Black Box anschließend gehörig auf die Bremse, denn im Verlauf wird die an sich spannende Handlung um ein illegales Straßenrennen, das Jack quer durch die USA führt, nur durch wenige Zwischensequenzen inszeniert, in denen zudem kaum etwas passiert. Zwar sind die Filmclips wegen der gelungenen Animationen nett anzuschauen, dienen letztlich aber nur als Überleitung von einem Rennen ins nächste. Schade dabei: Die selten eingestreuten Quicktime-Events fallen denkbar simpel



In manchen Missionen haben wir es nicht nur mit Kontrahenten, sondern auch mit der Polizei (links) zu tun. Doch die wird ihrer Rolle als Gesetzeshüter nur selten gerecht.

aus. So macht es keinen Unterschied, ob wir die falsche Taste drücken, solange wir vor Ablauf der Zeit die richtige erwischen. Soll heißen: Wildes Gamepad-Hämmern reicht.

Hinterer virtuellen Steuer fühlt sich **The Run** hingegen wie ein echtes **Need for Speed** an. Mit einer Ausnahme: Anders als

in den jüngsten Vorgängern liegen die Boliden wie ein Brett auf der Straße, wodurch sie sich nur mit viel Gewalt zum Ausbrechen bewegen lassen. Insgesamt überzeugt das actionlastige Fahrverhalten zwar, verliert aber dennoch gegen **Hot Pursuit**. So reagiert die Handbremse zu empfindlich, und das Geschwindigkeitsgefühl erreicht eben-

Hübsche Raserei, hässliche Raserei

Obwohl die leistungsfähige, aus **Battlefield 3** bekannte Frostbite-Engine 2 zum Einsatz kommt, macht die Grafik von **Need for Speed: The Run** einen zwiespaltigen Eindruck. Während die Vegetation und Partikeleffekte überzeugen, schwächelt das Programm bei den Fahrzeugen, Texturen und der generellen Detailfülle. Achten Sie im zweiten Bild mal auf die mondlandschafts-ähnlichen Felsen im Hintergrund rechts.





In Unfällen kracht und scheppert es gewaltig – das macht Laune.

falls nicht das Niveau des Quasi-Vorgängers. Zudem bietet **The Run** nur drei Kameraperspektiven. Feinschliff hätte auch die KI übertragen können. Zwar wissen die Kontrahenten clever zu überholen und die Ideallinie sinnvoll zu nutzen, agieren aber insgesamt arg passiv. Vor allem die Polizei versucht viel zu selten, uns durch Rammaktionen zu stoppen. Stattdessen spulen die Beamten geskriptete Manöver ab, die man schnell durchschaut. Ebenfalls störend: Wie schon in **Hot Pursuit** kleben die KI-Gegner zu jeder Zeit an unserem Heckspoiler. Das sorgt zwar für Dynamik, birgt aber großes Frustpotenzial, da selbst kleinste Unachtsamkeiten das sofortige Aus bedeuteten.

Ein Hingucker ist das abwechslungsreiche Steckendesign. Da kurven wir durch den Yosemite-Nationalpark, machen die Straßen von San Francisco, Las Vegas und New York unsicher, heizen durchs Death Valley oder erkunden die schneebedeckten Gipfel der Rocky Mountains. Ständig gibt es etwas zu sehen, von Wassersprengern in den Maisfeldern Utahs bis hin zu tief fliegenden Boings am Detroit Airport. Ein besonderes Highlight sind die Rennen, in denen wir es mit der Natur zu tun bekommen. So sollen wir im Death Valley drei Kontrahenten überholen und die Führung 30 Sekunden lang aufrecht halten, während ein dichter Sandsturm tobt. Noch spektakulärer ist eine Aufholjagd in den Rockies, während gigantische Lawinen auf die Straße donnern. Schade nur, dass wir solche Aha-Momente im Verlauf der acht Stunden umfassenden Kampagne an einer Hand abzählen können.



Flucht mit Hindernissen

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamstar.de

Need for Speed: The Run ist beileibe kein schlechtes Spiel, aber es fährt seinem Vorgänger Hot Pursuit in nahezu allen Belangen hinterher, sei es beim Fahrverhalten, dem Umfang oder der KI. Das ist schade, denn EA Black Box bringt mit der an sich spannenden Story um Jack Rourke sowie den spektakulären Naturereignissen frischen Wind in die Rennspielserie. Allerdings hätte das Team mehr daraus machen müssen. So liefert The Run zwar kurzweiligen Raserspaß, hinterlässt aber laufend den Eindruck, dass es mit ein wenig mehr Fleiß so viel cooler hätte sein können.

Das »Gut, aber nicht überragend«-Gefühl, das **The Run** laufend erzeugt, spüren wir auch beim Umfang. Zwar geht die Streckenauswahl in Ordnung, dafür spart das Programm bei Fuhrpark und Tuning. Technisch ist **The Run** ebenfalls nicht auf der Höhe der Zeit, und das obwohl EA Black Box die aus **Battlefield 3** bekannte Frostbite-Engine 2 verwendet. In Sachen Sound gibt es hingegen kaum Anlass zur Kritik. Die Motoren röhren ordnungsgemäß, Unfälle quittiert das Spiel mit krachenden Effekten. Grandios ist der lizenzierte Soundtrack, der in uns sofort das Verlangen weckt, mit dem Auto quer durch die USA zu heizen. **DM**

Naturgewalten wie diese Lawine setzt das Spiel enorm spektakulär in Szene.



+ Stärken

- + spektakuläre Naturereignisse
- + abwechslungsreiche Strecken

- Schwächen

- maue Gegner-KI
- kurze Kampagne
- dünnes Tuning

TERMIN 17.11.2011 PREIS 45 Euro USK ab 12 Jahren

Nfs: The Run

Rennspiel

Publisher Electronic Arts
Entwickler EA Black Box
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 2 DVDs
Kopierschutz EA Origin



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Rennen (5) **SPIELTYPEN** Internet
DEDICATED SERVER Nein **SERVERSUCHE** Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 10 Stunden

WERTUNG

Befriedigend
»Die Auswahl an Modi und Optionen hält sich in Grenzen. Der Spaß dadurch auch.«

GRAFIK

- + stimmige Beleuchtung + Klasse Partikeleffekte
- + organische Landschaften
- teils detaillierte Strecken - Autos nicht zeitgemäß

SOUND

- + grandioser Soundtrack + krachende Unfallgeräusche
- + sehr gute Surround-Abmischung
- mäßige deutsche Sprecher

BALANCE

- + vier Schwierigkeitsgrade
- + fair gesetzte Speicherpunkte
- für Einsteiger zu schwer - geringe Fehlertoleranz

ATMOSPHÄRE

- + rasante, actiongeladene Rennen + fliegender Wechsel zwischen Filmclip und Spiel
- + coole Zwischensequenzen ...
- ... aber zu wenig davon

BEDIENUNG

- + sehr gut mit Gamepad oder Tastatur + simple Menüs
- leicht schwammige Lenkung
- nur drei Kameraperspektiven

UMFANG

- + ausreichend Strecken und Modi + 53 Herausforderungen
- kurze Kampagne - vergleichsweise kleiner Fuhrpark
- keine Einzelrennen

KI

- + überholt clever + macht Ideallinie dicht
- generell zu passiv - Polizei spult geskriptete Manöver ab
- Gummiband-Verhalten

FAHRVERHALTEN

- + simple Arcade-Physik + Nitro nützliches taktisches Element
- gewöhnungsbedürftige Drifts
- teils merkwürdiges Kollisionsverhalten

TUNING

- + freischaltbare Super-Boliden + Lack-Spielereien
- nur eine Handvoll vorgefertigter Karosserie-Kits
- keinerlei Leistungstuning

STRECKENDESIGN

- + sehr abwechslungsreich + viele Sehenswürdigkeiten
- + spektakuläre Naturereignisse + Abkürzungen
- + stellt unterschiedliche Anforderungen

