



GameStar
für Multiplayer-Güte

Need for Speed Most Wanted

Criterion hat früher die Burnout-Spiele entwickelt. Eigentlich machen sie das immer noch. Wie viel Need for Speed steckt im neuen Most Wanted? Von Heiko Klinge und Thomas Wittulski

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Criterion Games (Need for Speed: ProStreet, GS 01/11: 86 Punkte)**
Termin: **31.10.2012** Spieler: **1 bis 12** Sprache: **Deutsch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7932

Auf DVD: Test-Video

Wer mit 250 Sachen durch die Münchener City düst, der ist nicht nur seinen Lappen, sondern gleich auch noch seine Freiheit los.

In Fairhaven hingegen hockt man schon kurze Zeit nach seiner Festnahme wieder im Supersportwagen – und auch das zu Recht. Immerhin handelt es sich bei der (fiktiven) Stadt um die frei befahrbare Welt aus **Need for Speed: Most Wanted**. Und da muss Rasen ja erlaubt sein. Wie schon **Hot Pursuit** entstand auch die Neuauflage des Rennspiels von 2005 beim Burnout-Macher Criterion. Und der will es mit **Most Wanted** sowohl den Fans des Originals als auch Freunden von **Burnout Paradise** recht machen. Ein Spagat, den die Entwickler grundsätzlich gut hinbekommen. Allerdings auf Kosten vieler Kompromisse, die vor allem Solo-Rasern und treuen **Need for Speed**-Fans sauer aufstoßen werden.

EA Origin

Need for Speed: Most Wanted muss einmalig über EAs Online-Plattform Origin aktiviert werden und lässt sich dann nicht mehr weiter verkaufen. Nach der Registrierung können Sie das Spiel auch offline starten, müssen dann aber auf den großartigen Multiplayer-Modus sowie auf sämtliche anderen Online-Funktionen (etwa Anzeige der Bestzeiten von Freunden) verzichten.

Grenzen in Form lästiger Fußgänger und Radler, die einem mutwillig vor der Motorhaube herumtanzen, gibt es in Fairhaven ebenso wenig wie verbindliche Verkehrsregeln. Die Stadt bietet aber noch mehr: Neben amerikanisch angehauchten Wohnhäusern und Wolkenkratzern heizen wir auf einer Probefahrt an einem Strand vorbei, fahren in idyllischer Bergkulisse über Landstraßen und rasen über Highways, Brücken oder durch Grünanlagen. Auch ein Abstecher in Sperrzonen wie etwa ein Baustellengebiet birgt eine Menge Spaß. Hier fahren wir beispielweise ins oberste Stockwerk eines Gebäudes, um dann mit Vollgas aufs

nächste Haus zu springen. Die Kurssetzung der Rennen holt dabei das Maximum aus den Möglichkeiten heraus: enorm abwechslungsreich, stets fordernd und mit mehreren

+ Stärken

- + schicke, offene Rennspiel-Welt
- + großartiger Multiplayer-Modus
- + luxuriöser Fuhrpark

- Schwächen

- kurze, langweilige Kampagne
- verrät viele Serientraditionen

Das Highlight der Solo-»Kampagne« sind die Most-Wanted-Rennen, hier rasen wir gemeinsam mit unserem Gegner auf eine **Straßensperre** zu.



Drei coole Multiplayer-Modi

- 1 **Block Jumper:** Wer die meisten Meter springt, gewinnt. Die Absprungstelle ist dabei fest vorgegeben. Cool, auf dem Weg zur Rampe können wir unsere Gegner von der Piste rammen, um ihnen den Sprung zu vermasseln.
- 2 **Team-Rennen:** Klingt langweilig, ist es aber nicht. Der Spaß beginnt schon vor dem Rennen, wenn alle Teilnehmer kreuz und quer zum Treffpunkt fahren – der erste bekommt immerhin einige Speed-Points. Zudem erfolgt der Start unangekündigt.
- 3 **Pyramid Platform:** Über eine Rampe müssen die Spieler auf eine Kran-Plattform springen – und möglichst lange oben bleiben. Schon alleine der Sprung ist knifflig, zudem entbrennt in der engen Freiluft-Arena schnell ein übles Schubsen und Drängen.



Wie schon in Hot Pursuit fällt die **Gegner-KI** vor allem durch ihr Gummiband-Verhalten auf.



unterschiedlich riskanten Routen, dazu viele versteckte Abkürzungen. Ähnlich wie in **Burnout Paradise** passiert es aber immer mal wieder, dass wir eine entscheidende Abkürzung verpassen – die fitzelige Mini-Map ist keine wirkliche Orientierungshilfe. Und da anders als bei den Codemasters-Spielen eine Rückspulfunktion fehlt, hilft bei Verfransungen oft nur ein Renn-Neustart. Vor allem Einsteiger müssen sich hier auf einige Frustmomente gefasst machen.

Cool: Zu Renn-Events, neuen Karren und freigespielten Upgrades geht's auf Wunsch sofort. Möglich wird das durch das »Easy-Drive« getaufte Drop-Down-Menü, welches sich auf Wunsch am Bildschirmrand aufklappt und komplett per Steuerkreuz oder Nummernblock bedienen lässt. Komfortabel, zumindest solange man sich nicht im Rennen befindet. Das Umgreifen bei gleichzeitiger Steuerung des Autos mündet nahezu zwangsläufig in einem Unfall.

Als Raser-Greenhorn in Fairhaven ist es unsere Pflicht, den Respekt der Mitstreiter zu gewinnen. Das machen wir, indem wir Rennen gewinnen und in der Blacklist der meistgesuchten Raser langsam, aber sicher nach oben rücken. Zehn Fahrer gilt es im Verlauf der Singleplayer-Kampagne zu besiegen. Die Most-Wanted-Kandidaten und uns trennen allerdings die Speedpoints, quasi die Währung in Fairhaven. Erst wenn wir eine bestimmte Punktzahl gehortet haben, dürfen wir gegen den nächsten Gesuchten antreten. Verschenkte Chance: Unsere Rivalen bleiben komplett gesichtslos und sind letzten Endes nur Menüpunkte, die

wir der Reihe nach abhaken. Das Original-**Most Wanted** hatte hier mit seinen zwar albernem, aber stets unterhaltsamen Zwischensequenzen und der Endgegner-Inszenierung unserer Rivalen weitaus mehr Streetracing-Atmosphäre zu bieten. Ein weiteres Problem der Solokampagne: Mit

jedem der mehr als 30 lizenzierten Fahrzeuge können wir lediglich fünf Rennen unterschiedlicher Schwierigkeitsstufen bestreiten. Wer in der Rang-

liste vorankommen möchte, muss also zwangsläufig alle naselang das Auto wechseln. Tuningteile wie Nachbrenner, Rennreifen oder ein leichteres Chassis schalten wir dabei automatisch durch gute Platzierungen frei, der Einbau »passiert« als beiläufige Textnachricht. Optisches Tuning fehlt in **Most Wanted** gänzlich – vom langweiligen Instant-Farbwechsel beim Durchfahren einer Tankstelle einmal abgesehen.

Ebenfalls Geschmackssache: Die allermeisten der todschicken Superwagen, darunter etwa der Bugatti Veyron Super Sport oder der Lamborghini Gallardo Spyder Performante stehen einfach so in der Gegend herum. Wir müssen sie nur finden, eine Taste drücken und – schwupps! – befinden wir uns im neuen Wagen. Lediglich die zehn Most-Wanted-Flitzer müssen wir uns erst durch einen Sieg verdienen. Wir kommen also gar nicht dazu, wie in früheren **Need for Speeds** eine echte Beziehung zu unserem hart erkämpften und liebevoll aufgebrelten Lieblingsauto aufzubauen. Stattdessen hetzen wir von Schönheit zu Schönheit und können nicht mal einen Un-

terschied feststellen. Ein Porsche fährt sich genauso wie ein Lamborghini und ist genauso schnell. Diese erzwungene Gleichschaltung mag für den Multiplayer-Modus sinnvoll sein, für Soloraser ist sie jedoch eine echte Spaßbremse.

Neben normalen Straßenrennen über mehrere Runden und über eine bestimmte Distanz gibt's im Singleplayer-Modus auch noch den »Speed Run«, in dem wir eine vorgegebene Durchschnittsgeschwindigkeit erreichen sollen und den Modus »Ambush«, in dem es gilt, den Cops zu entkommen. Die dramatischen und spektakulär inszenierten Verfolgungsjagden zählen ganz klar zu den spielerischen Highlights von **Most Wanted**. Die eigentlichen Rennen sind zwar auch durchgehend bis zur letzten Kurve spannend und fordernd, allerdings auf Kosten einer grotesk albernem Gummiband-KI. Selbst wenn wir einen Gegner per Takedown in

Online top, offline flop

Online überragend

Thomas Wittulski
Redakteur
heiko@gamestar.de

Most Wanted ist für mich ein erstklassiges Multiplayer-Rennspiel. Der Offline-Modus wirkt im Vergleich wie ein erweitertes Tutorial. Warum sind da die meisten Autos von Beginn an verfügbar? Und warum gibt es nur vier Rennmodi? Klar, Spaß machen die Rennen auch offline, aber da wäre deutlich mehr drin gewesen. Online geht dafür die Luzi ab. Süchtig machende Modi und herausfordernde Autolog-Empfehlungen halten mich stundenlang vorm Monitor.



den nächsten Brückenpfeiler befördern, klebt er nur wenige Sekunden später wieder an unserem Heck. Umgekehrt können aber auch wir nahezu gefahrlos gegen Brückenpfeiler ballern, weil unsere Gegner danach sofort auf Sonntagsfahrer-Niveau runterdrosseln und brav auf uns warten.

Ohne Internetanschluss ist man schnell durch mit **Most Wanted**. Rennen fahren, Gesuchten besiegen, wieder ein paar Rennen und so weiter. Mit einem Online-Anschluss hingegen eröffnet sich uns erst das komplette Potenzial des Spiels. Mit Autolog (so nennt Electronic Arts die Facebook-ähnliche Online-Anbindung in **Need for Speed**) wird beinahe alles in Fairhaven zu einer Herausforderung. So müssen wir zum Beispiel in 90 Sekunden mit Höchstgeschwindigkeit am Blitzer vorbeidonnern. Das Lustige daran: Weitere sieben Teilnehmer versuchen dasselbe und kommen sich und uns dabei laufend in die Quere – ein Mordsspaß! Zusätzliche Motivation: In jeder Runde fliegt der jeweils Schwächste, wodurch der Wettbewerb stets in einem packenden Finale gipfelt. Allerdings haben ausgeschiedene Teilnehmer weiterhin ein Mitbestimmungsrecht: Sie können die aktiven Fahrer per Takedown von der Strecke pusten. Überhaupt haben Takedowns auf den Straßen online weitaus mehr Wert als in der Solo-Kampagne. Markieren wir etwa vor Turnieren einen Gegner und schießen den dann während des Events per Takedown ab, be-

kommen wir einen saftigen Extraschub Speedpoints. Autos im Mehrspielermodus werden – ganz anders als offline – zudem erst mit dem Spielfortschritt bzw. mit Speedpoints freigeschaltet, auf diese Weise verdienen wir außerdem Upgrades. Das hätte auch der Solo-Kampagne nicht geschadet, die im Vergleich nur wie ein uninspiriertes Tutorial samt aktiviertem Cheat-Modus wirkt.

Zur Technik: **Most Wanted** sieht schlichtweg fantastisch aus. Sowohl die Umgebungsgrafik als auch die originalgetreuen Automodelle lassen den Vorgänger **Hot Pursuit** sprichwörtlich alt aussehen. Aufwändige Licht- und Spezialeffekte sowie ein tolles Geschwindigkeitsgefühl machen **Most Wanted** endgültig zu einem der derzeit schönsten PC-Rennspiele. Die ganze Pracht geht allerdings auf Kosten von enorm hohen Hardware-Anforderungen. Auch die Akustik lässt keine Wünsche offen: Mit den knackigen Motorengeräuschen fahren sich die Wagen gleich doppelt so gut – in Tunnels bekommen Autofans bei voller Fahrt garantiert eine Gänsehaut. Auch die breite Song-Auswahl des Soundtracks trägt zum sehr guten Gesamteindruck bei. **HK / TW**



Verrät den Namen

Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

Thomas sieht in erster Linie ein kurzweiliges, aber dennoch langfristig motivierendes Online-Rennspiel. Für mich als Serienfan, der am liebsten solo über die Straßen bügelt, ist **Most Wanted** jedoch blanker Etikettenschwindel. Wo ist das liebevolle Lieblingsauto-Aufbrezeln eines Porsche Unleashed? Wo die Streetracing-Atmosphäre eines Underground? Oder die motivierenden Story-Elemente des ersten **Most Wanted**? Gerade mit dem Vorbild hat das neue **Need for Speed** tatsächlich nur den Namen gemein. Sie suchen ein famoses Online-Rennspiel und pfeifen ebenso auf eine Solo-Kampagne wie auf die Traditionen von **Need for Speed**? Bitte kaufen! Sie haben sich auf eine spannende Karriere als Street Racer oder gar eine modernisierte Neuauflage des ersten **Most Wanted** gefreut? Machen Sie bloß einen Bogen um dieses Spiel!



TERMIN 31.10.2011 PREIS 45 Euro USK ab 12 Jahren

Need for Speed Most Wanted

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

Kopierschutz

GENRE-CHECK **SPORT**

»Die Solo-Kampagne langweilt auf Dauer, danach packt der Multiplayer-Teil.«

SPASS: EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

LIZENZ	keine	komplett
MANAGEMENT	keines	komplex
SPIELBLAUFG	Action	Taktik
KARRIERE	keine	ausgefeilt
REALISMUS	Arcade	Simulation

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Rennen (12), Challenges (12), Freie Fahrt (12)
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden

WERTUNG Sehr gut
»Anarchisch, abwechslungsreich, langfristig motivierend.«

GRAFIK

- + wunderschöne Automodelle + tolle Lichteffekte
- + klasse Geschwindigkeitsgefühl
- teils detaillierte Texturen

SOUND

- + kernige Motorengeräusche + kristallklare Surround-Abmischung + abwechslungsreicher Soundtrack
- Funksprüche wiederholen sich schnell

BALANCE

- + stets faire, fordernde Rennen
- erzwungene Autowechsel - keine Rückspulfunktion
- Autos werden künstlich angepasst

ATMOSPHÄRE

- + spektakuläre Verfolgungsjagden + lizenzierte Traumautos + detailliertes optisches Schadensmodell + gesichtslose Most-Wanted-Fahrer + kaum Identifikation mit dem eigenen Auto

BEDIENUNG

- + cleveres Easy-Drive-System + präzise mit Tastatur
- + gutes Force Feedback + Route nicht immer klar erkennbar
- nur zwei Kameraperspektiven

UMFANG

- + riesige Spielwelt + langfristig motivierender Mehrspieler-Teil + wenige Rennvarianten
- uninspirierte und kurze Solokarriere

KI

- + hartnäckige Cops + packende Tür-an-Tür-Duelle
- schummelnde Gummiband-KI
- selbst Unfälle ohne Konsequenzen

FAHRVERHALTEN

- + eingängig und meist nachvollziehbar
- + erlaubt spektakuläre Manöver + starkes Untersteuern
- Autos unterscheiden sich kaum

TUNING

- + motivierendes Leistungs-Tuning ...
- ... mit eingeschränkten Möglichkeiten
- + sehr abstrakt präsentiert + kein optisches Tuning

STRECKENDESIGN

- + abwechslungsreiche, wunderschöne Spielwelt
- + viele versteckte Abkürzungen und Goodies + interessante, fordernde Kurssetzungen + zahlreiche Sehenswürdigkeiten

