Redout: Enhanced Edition

ADRENALINRAUSCH MIT TAUSEND SACHEN

Genre: **Rennspiel** Publisher: **34 Big Things** Entwickler: **34 Big Things** Termin: **2.9.2016** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **32 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Mit seiner großen Auswahl qualitativ hochwertiger Strecken, Fahrzeuge und Spielmodi ist Redout einer der besten Antigravitations-Racer seit F-Zero und Wipeout.

Von Sascha Penzhorn

Mit über 1.000 km/h rasen wir über Rennstrecken voller Rampen und Loopings, kämpfen mit der beinharten KI um jeden Millimeter und sind hochkonzentriert. Die Streckenlayouts in Redout sind fix gelernt, doch für eine Platinmedaille, die höchste aller Auszeichnungen, spielen wir die Rennen trotzdem wieder und wieder, um sie perfekt zu meistern. Und weil es einfach wahnsinnig Laune macht! Mit todbringender Beschleunigung und tollem Handling brettern wir über 25 großartige Strecken, spielen Upgrades und 20 Fahrzeuge frei und vergleichen unsere Bestzeiten mit Spielern rund um den Erdball. Und dazu fetzt ein Soundtrack aus den Boxen, der so reinhaut, dass wir ihn in unsere Musiksammlung packen und außerhalb des Spiels anhören.

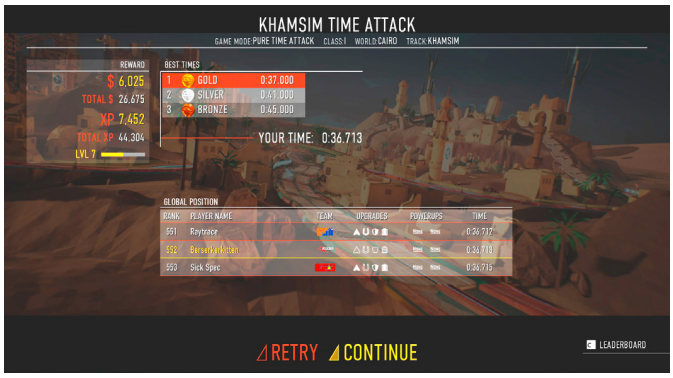
Wir brettern über Steilkurven in Eis und Schnee. Die Strecken können sich echt sehen lassen!

Bonusstrecken für alle

Redout erschien im September 2016 und bekommt weiterhin neue Inhalte in Form kostenpflichtiger DLC-Pakete. Davon gibt es zum Zeitpunkt dieses Artikels zwei Stück zu jeweils rund 8 Euro. Kaufen wir beide, wird die Anzahl spielbarer Strecken auf 35, die Menge spielbarer Fahrzeuge auf 28 erhöht. Möchten wir erst mal kein Geld zusätzlich ausgeben, müssen wir aber auch nicht fürchten, ohne DLC von Mehrspielerrennen ausgeschlossen zu werden. Im Gegenteil: Solange der Host einer Sitzung über die DLC-Strecken verfügt, dürfen alle Teilnehmer auf diese Pisten. Und extra gut: Wer nach diesem Test noch unschlüssig ist, kann sich in einer kleinen Demo schon mal einen Vorgeschmack holen.

Um überhaupt erst in den Genuss von Sitzungen per Online-Multiplayer zu kommen, müssen wir aber vom Discord-Server der Redout-Community Gebrauch machen. Dort werden Rennen und ganze Turniere vereinbart, und auch die Entwickler selbst unterhalten sich hier mit den Spielern. Grundsätzlich hat Redout zwar auch einen eingebauten Online-Multiplayer mit Matchmaking, dort herrscht aber durchgehend tote Hose. Immerhin: Glückliche Besitzer analo-

Die Fahrzeuge in Redout erinnern an die guten alten Podracer aus dem guten alten ... öhm, aus diesem Star-Wars-Film und -Spiel.



Wir haben die für eine Goldmedaille benötigte Zeit geknackt. Trotzdem waren 551 Spieler weltweit schneller als wir. Noch mal!

Ab 400km/h aufwärts fängt die Landschaft an zu verschwimmen.

ger Freunde können per Splitscreen miteinander spielen!

Cleveres Energiesystem

Jedes Fahrzeug in Redout verfügt über eine Energieleiste, die sich beim Fahren auffüllt. Die Leiste verwenden wir wahlweise für einen Turbo, um noch schneller vom Fleck zu kommen. Oder wir benutzen unsere Energie für aktive Power-Ups wie Reparaturdrohnen, EMP-Stöße und ähnliche Gimmicks, die wir zuvor gegen Spielwährung freischalten. Zudem gibt es passive Power-Ups, die beispielsweise unser Handling oder unsere Beschleunigung verbessern. Obendrein verfügt jeder der insgesamt 28 Gleiter über individuelle Werte für Geschwindigkeit, Panzerung, Energie und so fort. Die Fahrzeuge sind auf unterschiedliche Rennställe aufgeteilt, deren Fuhrparks jeweils bestimmte Eigenschaften wie Handling oder Panzerung favorisieren. Wenn wir in Rennen erfolgreich sind und ordentlich Preisgelder kassieren, können wir virtuelle Kohle in Upgrades stecken und Werte so gezielt weiter verbessern. Es gibt also haufenweise Anpassungsmöglichkeiten – zudem macht es einfach Spaß, nach und nach immer mehr Verbesserungen und Extras freizuschalten und unsere Lieblingsfahrzeuge aufzumotzen. Und das erhöht die Langzeitmotivation.

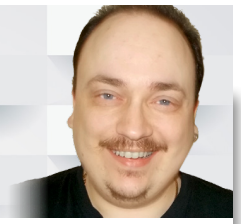
Haufenweise Spielmodi

Neue Fahrzeuge, Strecken und Extras schalten wir über den Karrieremodus frei. Der führt uns über sämtliche Strecken, die wir mal alleine gegen die Uhr befahren, mal im Feld mit bis zu elf KI-Gegnern und auch mal in der Variante ohne Upgrades. Zudem gibt's Spielmodi, in denen wir ohne Respawn ums nackte Überleben fahren (und wahlweise auch noch Hindernissen auf der Strecke ausweichen), Ausscheidungsrennen, Arenarennen und Geschwindigkeitsläufe, bei denen wir durchgehend ein bestimmtes Mindesttempo halten müssen. Richtig klasse sind zudem Bossrennen, in denen man fünf aneinandergereihte Strecken am Stück und ohne Unterbrechung oder Ladebildschirme absolviert.

Haben wir mal keinen Bock auf ein bestimmtes Karrierenrennen, dürfen wir auch Events auslassen. Zudem dürfen wir jedes Event beliebig oft wiederholen und so unsere Zeiten verbessern und mehr Preisgeld kassieren. Als Sahnehäubchen obendrauf bekommen wir zwischendrin immer wieder spezielle Herausforderungen, bei denen wir ein Rennen mit einem festgelegten Gefährt oder einem bestimmten Upgrade oder ähnlichen Vorgaben gewinnen müssen. Zur Belohnung gibt's noch mehr Kohle oder auch mal ein Fahrzeug umsonst. Super!

Könnte verrückter sein

So gut uns die vielen Rennstrecken mit coolen Landschaften in Vulkanen, im Dschungel, unter Wasser, in der Wüste und in Schnee und Eis auch gefallen, kommen sie nie ganz an den Ideenreichtum eines F-Zero GX (Nintendo Gamecube) ran. Mit kleineren Ausnahmen im Neptune-DLC teilt sich ein Streckenlauf nie, um uns mehrere Routen zu bieten. Auch Schikanen ohne schützende Barrieren haben hier Seltenheitswert. Zudem haben die unterschiedlichen Teams keine abgedrehte Hintergrundstory, so wie es mit den kultigen Fahrern in F-Zero der Fall ist. Derlei Features sind natürlich keinesfalls lebensnotwendig, könnten ein sowieso schon hervorragendes Spiel aber noch besser machen. Immerhin – wer über entsprechende Hardware verfügt, erlebt Redout auf Wunsch sogar in VR. Das sorgt dann erst richtig für Tunnelblick! ★



Sascha Penzhorn
@GameStar_de

Auch ganz ohne DLC bietet Redout richtig gute Racing-Action für viele Stunden. Das Design der Strecken und Fahrzeuge ist klasse, die Jagd nach Upgrades und Bestzeiten motiviert ohne Ende, und auch die KI ist nicht von Pappe – zumindest, bis man die Strecken wirklich gemeistert hat. Der grandiose Soundtrack, der dynamisch zum Geschehen immer mehr Fahrt aufnimmt, gehört zu den besten, was ich je in einem Rennspiel gehört habe. Schade nur, dass im Multiplayer nichts ohne Discord läuft. Zudem vermisse ich coole Aliens, eine Story oder irgendwas, das dem Setting etwas mehr Leben einhaucht. Aber Redout ist eben Redout und nicht F-Zero. Genrefans sollten unbedingt einen Blick riskieren!

REDOUT: ENHANCED EDITION

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3-2120T / Athlon X4 730	Core i5-750 / AMD FX-6120
Geforce GTX 560 / Radeon R7 360	GeForce GTX 960 / Radeon R9 380
4 GB RAM, 6 GB Festplatte	8 GB RAM, 6 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- + tolle Landschaften
- + Effekte wie Sandstürme
- + coole, futuristische Fahrzeuge
- + fantastischer, treibender Soundtrack
- − Hinweistexte nur für Gamepads

SPIELDESIGN

- + spaßige Fahrphysik
- + gutes Streckendesign
- + Fahrzeuge mit individuellen Stärken
- + Rennställe mit unterschiedlichen Stärken
- + Online-Vergleich für Bestzeiten
- − keine freie Tastenbelegung

BALANCE

- + drei Schwierigkeitsgrade
- + leicht zu lernen, schwer zu meistern
- + Events bei Bedarf wiederhol- oder überspringbar
- − KI hat gegen Profis keine Chance

ATMOSPHÄRE / STORY

- + coole Techno-Optik
- + gutes Geschwindigkeitsgefühl
- + spannende Multiplayerrennen
- − keine Hintergrundstory zu Fahrern, Teams
- − leblose Strecken ohne Zuschauer

UMFANG

- + viele Fahrzeuge und Rennstrecken
- + zig Spielmodi
- + umfangreicher Karrieremodus
- + Splitscreen-Multiplayer
- − nur fünf verschiedene Streckenlandschaften (ohne DLC)

FAZIT

Rennspiel mit reichlich Inhalten, VR-Support, Splitscreen-Multiplayer, spaßiger Fahrphysik und grandiosem Soundtrack.

Von 34 Big Things stammt auch der Arcade-Shooter Hyperdrive Massacre.