

Team Sonic Racing

AUF DEM ERSTEN PLATZ IST PLATZ FÜR DREI

Genre: Rennspiel Publisher: Sega Entwickler: Sumo Digital Termin: 4. Quartal 2018



Mit seinem neuen Sonic-Rennspiel wirft Sumo Digital das Einzelkämpfer-Konzept der Vorgänger über den Haufen. Jetzt wird in Teams um die Wette gefahren! Von Michael Cherdchupan

Lust auf einen richtig fiesen Ohrwurm? Dann googelt mal den Titelsong von Sonic R. Das Rennspiel von Traveller's Tales für den Sega Saturn hat damals nicht alle Spieler überzeugt, aber die Musik von Richard Jaques ist ein Biest! »Super Sonic Racing« heißt es im Refrain, begleitet von feinstem 90s-Techno. Peinlich? Ein bisschen. Und zwar nicht nur der Song. Ganz im Gegensatz zu den Sonic-Rennspielen, die folgen sollten. Höhepunkt war Sonic & All-Stars Racing Transformed, der ultimative Tribut für den geeigneten Sega-Nerd, vollgestopft mit Charakteren und Welten des Unternehmens. Selbst thematisch für ein Rennspiel eher abwegige Reihen wie Burning Rangers oder Shinobi hielten Einzug. Noch 2018 soll ein neues Sonic-Rennspiel erscheinen. Nicht nur wir sind gespannt: Welche Sega-Marken werden sich die Ehre geben? Welche vergessenen Klassiker haben die Entwickler diesmal ausgegraben? Naja ... keine. Nada. Nix. Team Sonic Racing wird sich dem Titel entsprechend



Die Designer legen besonderen Wert auf abgedrehtes, knallbuntes Leveldesign.

ausschließlich auf das Sonic-Universum konzentrieren. Plopp! Da ist der Traum geplatzt, sich mit Kazuma Kiryu ein Rennduell gegen Hatsune Miku zu liefern.

Gemeinsam sind wir stark!

Altbewährte, erfolgreiche Konzepte über Bord werfen und stattdessen was Neues probieren: Diese Risikobereitschaft sind wir von Sega gewohnt. Die Innovation ist diesmal eine Teammechanik. Vorbei ist die Zeit,

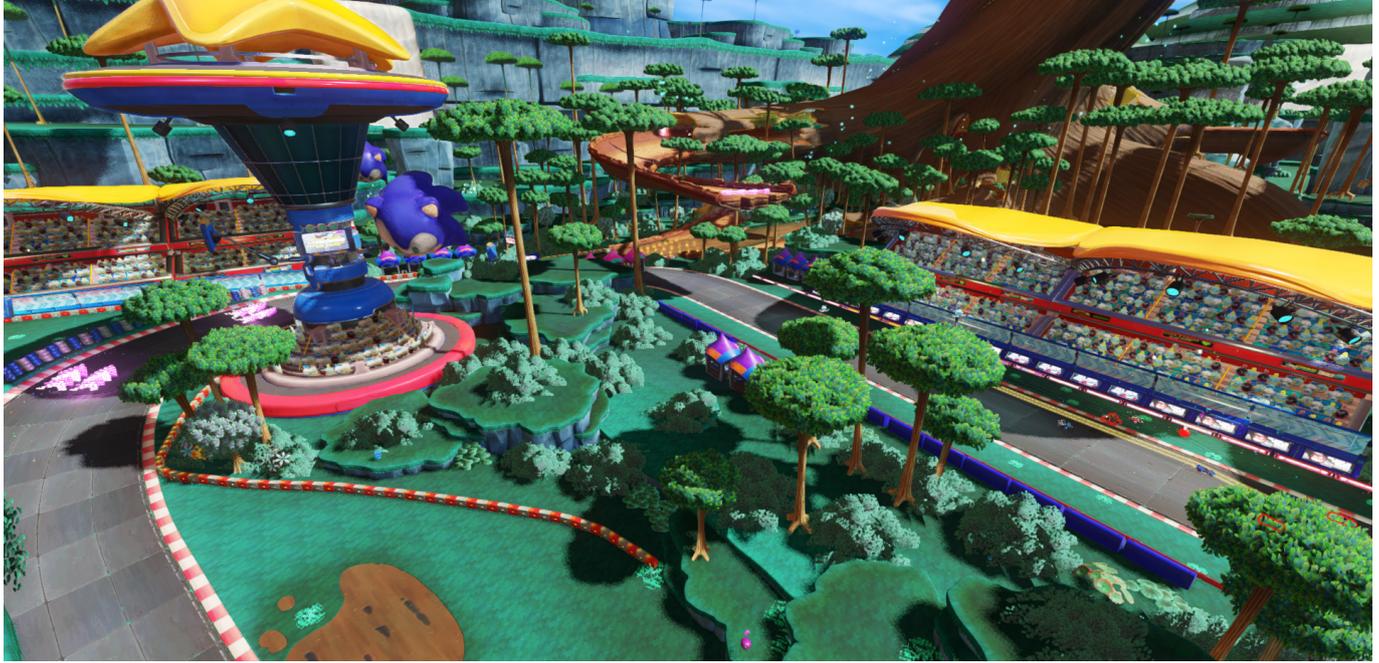
in der die Fahrer nur für sich gekämpft haben. Jetzt wird in dreiköpfigen Mannschaften gemeinsam um den Sieg gerungen. Es reicht also völlig, wenn nur einer der drei die Ziellinie zuerst passiert. Die Zusammenarbeit im Rennen wird durch einige interessante Mechaniken gefördert. Am wichtigsten ist dabei der Windschatten, der eigentlich eher wie eine Farbspur aus-

sieht. Fährt ein Kollege voran, kann der hintere Fahrer dieser Spur folgen und erhält einen ordentlichen Geschwindigkeitsschub. Der lässt sich, wie es für Kart-Racer typisch ist, auch als Item einsammeln. 14 offensive und defensive Boni gibt es, symbolisiert durch die Wisps, die Fans bereits aus Sonic Colors kennen. Clever dabei: Gerade nicht zu gebrauchende Gegenstände können den anderen Teammitgliedern angeboten werden. Eine Waffe nützt dem Erstplatzierten eher wenig, aber er kann sie so in die hinteren Reihen abgeben. Anbieten und annehmen geht ganz unkompliziert per Knopfdruck.

Der allgemeine Ersteindruck des Spiels ist gut. Die Grafik profitiert deutlich von der aktuellen Hardwarepower – zumindest, soweit man das bisher sagen kann. Unsere Preview-Session fand nämlich nicht, wie man vielleicht erwarten könnte, auf einer Konsole, sondern am PC statt. Die Windows-Version ist knallbunt, läuft butterweich und versprüht den typischen Sonic-Charme ohne technische Mängel. Auch die Steuerung (mit dem Controller) ist einwandfrei. Wer die Vorgänger von Sumo Digital gespielt hat, wird sich vor allem beim Driften in den Kurven gleich zu Hause fühlen. In der Preview war bereits spürbar, dass dem Entwicklerteam all die Erfahrungen aus den Vorgängerpro-



Als besondere Stärke sind Sonic und Knuckles schneller unterwegs. Dafür sind sie nicht so robust gegen Rempler.



Die Strecke in unserer Preview vermittelt die Atmosphäre einer Rennveranstaltung. Sozusagen Formel 1 mit goldenen Ringen.

jekten zugutekommen. Das fertige Spiel wird einen lokalen Mehrspieler-Splitscreen-Modus für bis zu vier Spieler haben und mit 12 Leuten online spielbar sein. Klingt sehr vernünftig für einen Arcade-Renner.

Im Rausch der Beinahe-Geschwindigkeit

Trotzdem hat uns die Preview noch nicht ganz überzeugt. Das liegt zum Teil am Geschwindigkeitsgefühl – oder eher an dessen Abwesenheit. Das Spiel wirkt schon flott, aber nicht so flott, wie man es von einem Sonic-Titel eigentlich erwartet. Die 3D-Sequenzen aus der Jump&Run-Hauptreihe um den blauen Igel sind zum Beispiel im direkten Vergleich deutlich schneller. Ohne Auto wohlgemerkt, sondern nur in Turnschuhen. Auch die Rennspiel-Vorgänger waren rasanter. Das mag vielleicht dem Streckendesign geschuldet sein: Mit Loopings und alternativen Wegen ist es auf coole Weise verwinkelt, aber die Straße wirkt sehr breit. Das soll wohl die Navigation bei Teammanövern erleichtern, aber es fehlen enge Passagen, wo Streckenrandobjekte dicht an einem vorbeiraschen. Eben das, was normalerweise ein Geschwindigkeitsgefühl erzeugt. Vermutlich hat man uns einfach zum Einstieg eine Strecke für Anfänger vorgesetzt. Gut möglich, dass spätere Kurse noch ein ganzes Stück aufregender wirken.

Außerdem haben wir zumindest gegen die KI-Fahrer noch keine großen taktischen Auswirkungen der Teammechanik gesehen. Das Dreiergespann setzt sich jeweils aus einem Spezialisten für Geschwindigkeit, Kraft und Technik zusammen. Shadow drückt zum Beispiel ordentlich auf die Tube, während Knuckles sinngemäß alles ... wegknuckeln kann. Techniker wie Tails, die besonders lange Boost-Spuren legen, haut er ohne Weiteres zur Seite. Das wirkte während des Anspielens bei der KI aber so unkoordiniert, dass wir einfach Gas gegeben und so das Rennen immer gewonnen haben. Es war gar nicht nötig, sich auf die Fähigkeiten der anderen Teammitglieder zu verlassen. Da es aber bloß eine Preview war, wir noch keine

anderen Strecken gesehen haben und auch nicht im Multiplayer spielen konnten, ist dieser Kritikpunkt hoffentlich zur Veröffentlichung obsolet. Zumindest in der Theorie klingt es sehr nach Spaß, mit anderen menschlichen Spielern ein Dreamteam zu bilden. Apropos: Untereinander tauschen konnten wir die einzelnen Mitglieder in der Preview nicht. Es gab nur zwei feste Gruppen: Sonic, Tails und irgendein bekloppter Roboter sowie Shadow, Rogue und, naja, noch ein bekloppter Roboter. Mit einer dynamischen Teamkonstellation würde auch Potenzial für dynamische Taktiken drinstecken, aber ob das möglich sein wird, wollte Sumo Digital uns noch nicht verraten. ★



Michael Cherdchupan
@the_whispering



Nach nur wenigen Sekunden hatte mich der typisch fröhliche Sonic-Flair fest im Griff, und das Konzept hinter den Teammechaniken lässt Potenzial vermuten. Aber wie gut wird das Team auf schwierigeren Strecken zusammenarbeiten müssen? Und vor allem: Was passiert, wenn 12 Leute unterwegs sind? In der Preview waren es nur sechs »richtige« Charaktere, während der Rest mit Bots aufgefüllt wurde. Im fertigen Spiel sollen 15 individuelle Figuren zur Auswahl stehen. Das Balancing in Kart-Racern ist für Game Designer eine ziemlich schwierige Sache. Es gibt etliche Genrevertreter, aber nur wenige bekommen es so gut hin wie diese gewisse Spielereihe mit dem schnauzbärtigen Klempner. So innovativ die Dreier-Teammechanik auch ist, so hoch ist die Fallhöhe. Und jüngst ist für Konsolen auch das im Grundprinzip nicht ganz unähnliche OnRush erschienen. Hoffentlich rennt Sonic also nicht gegen die Wand, während er lauthals »Super Sonic Racing« singt. Wobei ... blaue Flecken nach Fehlschlägen würde man dem blauen Igel sowieso nicht ansehen.

Interview mit den Entwicklern

Auf der von Sega organisierten Preview-Veranstaltung hatten wir Gelegenheit mit Lead Designer Richard Acherki und Designer/PR-Analyst David Dino zu sprechen:

GameStar: Ist es eine Grundphilosophie hinter der Sonic-Marke, immer etwas Neues auszuprobieren?

David: Ja, wir versuchen es. Momentan kommen viele Koop-Spiele auf den Markt. Da dachten wir uns: Warum so etwas nicht im Kart-Racing-Genre wagen?

Sind die Eigenschaften von Wagen und Fahrern fest vorgegeben? Oder wird eine Art Tuning der Kisten möglich sein?

David: Die Stats der Charaktere wird man später mit Modifizierungen verändern können. Sowohl kosmetische Anpassungen als auch die Performance der Autos betreffend.

Wie habt ihr das Balancing gelöst? Normalerweise ist es ja bei Kart-Racern so, dass Führende schlechte Items und die hinteren Plätze die starken einsacken. Wie löst ihr das, wenn drei Leute in einem Team spielen?

Richard: Oh, wir haben einige Balancing-Systeme unter der Haube laufen, über die wir noch nicht im Detail sprechen können. Das ist zugegeben etwas vage, aber ich kann versichern: Wir haben dafür gesorgt, dass es auch mit den Dreier-Teams ausgeglichen bleibt. Egal auf welcher Rennposition sich jemand befindet: Der Fahrer wird auf die eine oder andere Art davon profitieren.

Apropos Teamaspekt! Warum sind eurer Meinung nach Couch-Koop-Multiplayer-Titel, noch nicht ausgestorben?

David: Oh, ich glaube, das ist ganz einfach: Couch-Koop ist so beliebt, weil es Leute zusammenbringt. Man sitzt tatsächlich körperlich im gleichen Raum, was bei Online-Spielen natürlich nicht der Fall ist.

Okay, letzte Frage und ein letzter Hoffnungsschimmer für Sega-Nerds: Wird es wirklich keine Cameos von Sega-Charakteren geben?

David: Um das herauszufinden, werden wir wohl das fertige Spiel abwarten müssen.

Cool, vielen Dank für das Gespräch!