

## Dossier

# Super Stay Forever #7: Ridge Racer Revolution

Release: 1995 | Plattform: PlayStation

Entwickler: Namco | Publisher: Namco | Genre: Rennspiel



## Inhaltsverzeichnis

Die Entwicklung .....	2
Sega fuhr nur in der Spielhalle vorne mit.....	3
Ridge Racer (R)evolution .....	3
Weil sie es können: Spiel im Spiel .....	4
Optionaler Wunsch-Soundtrack.....	4
Das zeichnet die Spieleserie aus.....	5
Ohne Driften ist nichts zu gewinnen .....	5
Durch und durch Spielhallen-Spektakel .....	6
Namcos neGcon als exotisches Zubehör .....	7
Mehrspieler-Modus mit Einschränkungen.....	7
Die Fortsetzungen .....	7

## Die Entwicklung

„Ridge Racer“ und sein PlayStation-Sequel „Ridge Racer Revolution“ wurden vom japanischen Studio Namco entwickelt. Ein Team aus gut 20 Mitarbeitern um Producer Shigeru Yokoyama und Supervisor Kazumi Mizuno, die zuvor bereits gemeinsam an „Splatterhouse“ gearbeitet hatten, schraubte die Spiele jeweils binnen weniger Monate zusammen, da man sich in einem Wettrennen mit Sega befand, das mit „Virtua Racing“ und „Daytona USA“ im Rennspiel-Genre auch sehr stark war. Mit „Ridge Racer Revolution“ drifteten Spielhalle und Heimversion auseinander: In der Spielhalle nannte sich das Sequel noch „Ridge Racer 2“, für den PlayStation-Port wurde der Titel geändert.

Namco konnte bereits vor dem ersten „Ridge Racer“ auf umfangreiche Erfahrungen im Rennspiel-Genre zurückblicken: Titel wie „Rally-X“, „New Rally-X“, „Pole Position“ und „Pole Position II“ prägten die frühen 80er Jahre, in der zweiten Hälfte der Dekade folgten die Reihen „Final Lap“ und „Winning Run“. Letztere bot als Spielumsetzung der Formel 1 bereits 3D-Polygongrafik mit 60 Bildern pro Sekunde. Heimumsetzungen dieses bemerkenswerten 3D-Werks waren aufgrund der fortschrittlichen Technik noch nicht möglich. Das sollte sich erst in den 90er Jahren ändern.

## Sega fuhr nur in der Spielhalle vorne mit

Im 3D-Segment etablierte sich in den früher 90er Jahren wie erwähnt vor allem Sega mit Titeln wie „Virtua Racing“ (1992) und „Daytona USA“ (1993) als großer Konkurrent für Namcos Rennspiele. Allerdings gab es für die Sega-Titel zunächst keine adäquate Heimhardware, was die kompromissbehafteten Portierungen von „Virtua Racing“ für das Mega Drive und das 32X nur umso deutlicher machten. Der 1994 veröffentlichte und potentere Saturn bekam zwar einen Port von „Daytona USA“, dieser war jedoch vor allem technisch schwach. Zudem blieb der Saturn als Plattform in Gänze relativ glücklos.

Namco setzte auf Sonys PlayStation und diese war in der Lage, die auf der Automatenhardware System 22 laufenden „Ridge Racer“-Teile in guter Qualität wiedergeben zu können – obgleich sie von Grund auf neu für die Konsole entwickelt werden mussten, denn System 22 war deutlich leistungsfähiger als die PlayStation. Das Spielgefühl blieb trotz im Direktvergleich sichtbar schwächerer Grafik und halbiertes Bildrate aber weitgehend erhalten.

## Ridge Racer (R)evolution

Der Untertitel „Revolution“ lässt große Unterschiede zum Vorgänger erhoffen, tatsächlich ist das Spiel aber eher behutsame Modellpflege, am grundlegenden Spielprinzip hat sich gleich gar nichts geändert. Nach wie vor startet man auf der zwölften und letzten Position in ein Rennen gegen KI-Fahrer und muss im Rahmen von drei Runden den ersten Platz erfahren. Währenddessen läuft wie bei „Out Run“ ein Timer ab, der beim Passieren von Checkpoints wieder aufgefüllt wird. Wer Chancen auf den Sieg haben will, muss aber ohnehin relativ fehlerfrei innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits fahren.

Während „Ridge Racer“ nur zwei Varianten derselben Strecke bot, sind es bei „Ridge Racer Revolution“ nun drei, die sich „Novice“, „Intermediate“ und „Expert“ nennen. Dabei werden mit jeder Stufe nicht nur die Streckenverläufe und Gegner anspruchsvoller, auch die Höchstgeschwindigkeiten der Autos steigen an. Ein neuer Free-Run-Modus erlaubt in „Revolution“

das Üben ohne Rundenbegrenzung und Gegner auf der Strecke. Ansonsten gibt es neben den bereits beschriebenen Rennen gegen die KI-Elf auch Zeitrennen gegen (initial) nur einen Kontrahenten.

Gewonnene Rennen auf den drei Strecken schalten Reverse-Ausgaben und neue Gegner in den Zeitrennen frei. Werden diese geschlagen, stehen sie fortan im Fuhrpark bereit. Der „White Angel“, der im Time Trial des Expert-Kurses gewonnen werden kann, ziert das Cover des Spiels. Als besonders gutes Vehikel blieb es der Serie in der Folge erhalten und tauchte – in optisch abgewandelten Iterationen – auch in vielen weiteren Teilen bis hin zu „Ridge Racer 7“ auf.

### Weil sie es können: Spiel im Spiel

Schon in „Ridge Racer“ konnte während des ersten Ladevorgangs ein Arcade-Klassiker von Namco gespielt werden – „Galaxian“. „Ridge Racer Revolution“ setzt dies fort, nur dass das Spiel nun „Galaga 88“ ist. Das Ganze ist nicht nur kurzer Zeitvertreib: Schießt der Spieler alle Angreifer ab, werden gleich acht neue Fahrzeuge freigeschaltet. Gelingt dieses Abschießen schnell genug, verwandeln sich sämtliche Autos in knuffige Buggy-Versionen, was allerdings nur temporärer Gag und beim nächsten Spielstart wieder verschwunden ist. Der Buggy-Bonus kam so gut an, dass auf dessen Basis ein eigenes Arcade-Spiel namens „Pocket Racer“ entstand.

Über diesen unmittelbaren Effekt auf das Spiel hinaus ist das Verbauen nur wenige Jahre alter Spiele als Ladezeitüberbrückung auch ein starkes Statement: „Schaut mal, in was für Zeiten wir jetzt leben: Vor ein paar Jahren habt ihr so was wie Galaga noch gekauft, hier werfen wir es einfach kostenlos mit rein – als kleine Spielerei und Blick zurück ins 2D-Zeitalter, bevor der neue 3D-Wahnsinn euch die Schuhe auszieht.“

### Optionaler Wunsch-Soundtrack

Im ersten „Ridge Racer“ auf der PlayStation wurde zu Beginn das komplette Spiel in den Speicher der PlayStation geladen. Man konnte danach die CD wechseln und so während der Rennen seine eigenen Audio-CDs hören. Bei „Ridge Racer Revolution“ geht dies auch, allerdings nur noch mit Einschränkungen: Es passt nur die zuletzt geladene Strecke in den Konsolenspeicher, sodass man

beim Wechseln des Kurses stets Spiel- und Audio-CDs tauschen muss. Dennoch ist das Ganze ein bemerkenswertes Feature, das in anderen Spielen beziehungsweise auf anderen Plattformen erst deutlich später Berücksichtigung findet.

Bevor man allerdings vorschnell seine Lieblings-CDs raussucht: Der Originalsoundtrack des Spiels ist eine Attraktion für sich. Was einem hier an Techno und sonstiger Musik der damaligen Zeit um die Ohren hämmert, passt wahnsinnig gut zum Spiel und unterstreicht den Entertainment-Ansatz sehr passend.

## Das zeichnet die Spieleserie aus

„Ridge Racer Revolution“ will wie schon sein Vorgänger kein realistisches Rennspiel sein – ganz im Gegenteil. Die Steuerung ist mit Beschleunigen, Bremsen und Lenkung extrem simpel gehalten. Auf Wunsch gibt es eine manuelle Schaltung, deren Nutzung zum erfolgreichen Durchspielen aber nicht notwendig ist. Einzig Profis greifen auf diese Option zurück, da sich gerade beim Runterschalten noch ein wenig Zeit gutmachen lässt. Dafür muss man das Spiel allerdings im Schlaf beherrschen, denn es ist bewusstes Spektakel, das permanente Konzentration verlangt.

Das Spiel ist bereits ab der mittleren Schwierigkeitsstufe recht schnell (Höchstgeschwindigkeiten > 200 km/h), die Aufholjagd auf die elf KI-Fahrer verzeiht kaum Fehler. So lernt man die Strecken fleißig auswendig, lernt das Driften um die Kurven und feilt Stunde um Stunde an der persönlichen Ideallinie. Der geringe Streckenumfang des Spiels ist eher eine Stärke, denn so brennen sich die kurzen Kurse (in der Novice-Variante dauert eine Runde nur etwa eine Minute) sehr schnell ins Gedächtnis ein.

## Ohne Driften ist nichts zu gewinnen

Ein zentrales Spielelement ist das – ebenfalls brachial unrealistische – Driften: Viele Kurven lassen sich nur meistern, indem man kurz vom Gas geht, die Bremse antippt und wieder beschleunigt. Das Auto bricht dann gerne bis zu 90 Grad aus und kann ohne großen Geschwindigkeitsverlust durch die Kurve bugsiert werden. Da sich die Autos in ihren vier Grundattributen Beschleunigung,

Höchstgeschwindigkeit, Handling und Grip stark unterscheiden, findet man mit etwas Probefahren schnell das für sich passende Fahrzeug. Es hat eine sehr pure und mitreißende Befriedigung, wenn man schließlich eine komplette Runde meistert, ohne mit der Streckenbegrenzung oder anderen Autos zu kollidieren. Schnickschnack wie ein Schadensmodell gibt es übrigens nicht, eine Kollision verursacht allerdings eine furchtbar strafende Verlangsamung, die im Zweifelsfall am Ende des Rennens den Unterschied macht.

Eine kleine, aber sehr sinnvolle Neuerung ist der Rückspiegel: Im ersten „Ridge Racer“ konnte man in der Cockpitperspektive keine heranraschenden Gegner sehen, was zu Remplern und Platzverlusten führte. In „Ridge Racer Revolution“ kann man Kontrahenten gezielt abblocken, was immer wieder Entscheidungen abverlangt: Bleibe ich stur auf der Ideallinie und hoffe darauf, dass ich die Position halte? Oder schere ich aus und versperre einem Gegner die Durchfahrt, auch wenn mich das in eine schlechtere Ausgangsposition für die nächste Kurve bringt?

## Durch und durch Spielhallen-Spektakel

„Ridge Racer Revolution“ hat sich über die Jahre einen Großteil seines Appeals bewahrt. Das liegt zu weiten Teilen an seiner Spielhallenhaftigkeit: Es werden viel Spielspaß und visuelle Abwechslung in kleinem Umfang gepresst. Man passiert innerhalb eines Rennens in kürzester Zeit einen Sandstrand mit Palmen, schlängelt sich durch einen Bergabschnitt mit Serpentina, heizt durch die ikonischen Tunnel mit kupferfarbener Beleuchtung und lässt sich schließlich auf der Zielgerade vom Publikum bejubeln. Helikopter fliegen nah am Renngeschehen vorbei, riesige Plakatwände werben für andere Namco-Titel wie „Tekken 2“ und „Alpine Racer“.

Das Spiel gibt permanente 110%, es will und muss sich nicht mit einer narrativen oder spielerischen Dramaturgie aufhalten, sondern läuft stets am Limit. Diese berausende Anziehungskraft hat sich „Ridge Racer Revolution“ über die Jahre bewahrt, auch wenn die Grafik natürlich arg gealtert ist. Gerade die vielen Blitzer zwischen den Texturen stören mittlerweile. Dennoch kann man nach wie vor gut im Spiel versinken, es hat ein zeitloses Suchtpotenzial wie „Tetris“ oder „Guitar Hero“.

## Namcos neGcon als exotisches Zubehör

„Ridge Racer“ setzte in der Spielhalle auf große Cabinets mit Lenkrädern – das erzeugte Fahrgefühl konnten die frühen Heimversionen selbstredend nicht replizieren, da die Controller noch keine Analog-Sticks hatten. Als Lösung für dieses Problem veröffentlichte Namco 1995 einen speziellen Controller, den auch „Ridge Racer Revolution“ unterstützt – den neGcon („neji“ = „verdreht“). Die Hälften dieses Controllers lassen sich gegeneinander drehen, wodurch eine viel feinere Lenkung als mit einem digitalen Steuerkreuz möglich ist. Zwei der Face-Buttons und eine der Schultertasten arbeiten analog. Das Spielen mit dem neGcon ist ungewöhnlich, funktioniert aber gut. Für eine ganze Weile war der Controller die erste Wahl für Rennspiele auf der PlayStation, auch Serien wie „Wipeout“ und „Gran Turismo“ unterstützen ihn. Erst mit der Einführung von PlayStation-Controllern mit Analog-Sticks wurde der neGcon zunehmend bedeutungslos. Er ist heute für erstaunlich wenig Geld (um 15 Euro) online zu erwerben.

## Mehrspieler-Modus mit Einschränkungen

Leider bringt „Ridge Racer Revolution“ keinen Splitscreen-Modus mit. Die Entwickler hätten diesen Modus nur mit (weiteren) grafischen Kompromissen umsetzen können, die sie nicht eingehen wollten. Also entschied man sich mangels Online-Optionen für eine auf der PlayStation nur selten genutzte Lösung – die lokale Verlinkung zweier PlayStation-Konsolen. Interessant dabei: Ausschließlich im Link-Modus stehen die Strecken „Special 1“ und „Special 2“ zur Wahl – die nichts anderes sind als die zwei Kurse aus dem Vorgänger. Gegenüber den bis zu acht Spielern beim Arcade-Pendant „Ridge Racer 2“ sieht ein Zweispieler-Link natürlich blass aus – mehr war damals aber schlicht nicht machbar.

## Die Fortsetzungen

Auf „Ridge Racer“ und „Ridge Racer Revolution“ folgten auf der ersten PlayStation noch „Rave Racer“ (1996) und „R4: Ridge Racer Type 4“ (1998). Letzteres war kompatibel zu einem weiteren Spezial-Controller, dem sogenannten JogCon. Dieser integrierte Lenkrad-Funktionalität in Form eines Drehrads in einen ansonsten konventionell geformten Controller und bot außerdem Force Feedback.



Nach einem Ableger für das Nintendo 64 (2000) wurde die Reihe auf der nachfolgenden Konsolengeneration fortgeführt. „Ridge Racer V“ (2000) war ein Launchtitel für die PlayStation 2. Nach den eher unbekannteren Ablegern „R: Racing Evolution“ und „Critical Velocity“ erschienen auch „Ridge Racer 6“ (2005) und „Ridge Racer 7“ (2006) wieder als Launchtitel – für Xbox 360 beziehungsweise die PlayStation 3.

Seit Mitte der 2000er ist die Reihe zunehmend auch auf mobilen Geräten zuhause, zuerst auf klassischen Handhelds wie DS und PSP, später zusätzlich auf iOS- und Android-Geräten. Einen echten Teil 8 gibt es bisher nicht, das letzte Lebenszeichen der Serie war „Ridge Racer Unbounded“ (2012) für PC, PS3 und Xbox 360. Es entstand bei den finnischen Rennspielern Bugbear („FlatOut“) und unterschied sich sehr von seinen Vorgängern. Es fokussierte sich eher auf Boosten und Zerstören in einer düsteren Dubstep-City. Trotzdem oder gerade deswegen fuhr es gute Kritiken ein. Eine geplante Free-to-Play-Version mit dem Namen „Ridge Racer Driftopia“ wurde nach einer langen Beta-Phase schließlich nicht mehr in ihrer finalen Version veröffentlicht.