

Rasen ohne Reue

NEED FOR SPEED **CARBON**

Es ist wieder Nacht, es gibt wieder mehr Tuning – das neue Need for Speed driftet zurück in Richtung Underground. Und fährt trotzdem nach vorn: mit neuen Teamkameraden und Canyon-Rennen.

Die spinnen, die Amis! Ford, General Motors & Co. werfen in den USA im Jahrestakt neue Modelle auf den Markt, die sich allerdings oft

nur marginal vom Vorjahresfahrzeug unterscheiden. Einmal mehr imitiert die Kunst die Wirklichkeit: Die Designer, Grafiker und Programmierer beim

kanadischen Electronic-Arts-Ableger Black Box bringen seit 2002 alle zwölf Monate einen neuen **Need for Speed**-Teil heraus. Der jüngste Spross der Action-Rennspielserie heißt **Need for Speed: Carbon** und enthält trotz des kurzen Modellzyklus eine ganze Menge neuer Ideen. Autohersteller, lernt von der Computerspiele-Industrie!

Drei-Klassen-Gesellschaft

Zu Beginn des Spiels wählen Sie eine Wagenklasse: Soll es ein exotisches, rasantes Fahrzeug wie ein Lamborghini Gallardo sein? Ein beschleunigungsstarkes Muscle Car wie ein Shelby Mustang? Oder kurvensichere Tuning-Vehikel wie ein Mits-

bishi Lancer Evo? Anschließend geht es ab in die Nacht, genauer: in eine derzeit noch namenlose Stadt, die etwas größer als die in **Need for Speed: Most Wanted** sein soll. Wie kommt's, dass die Sonne wieder Pause hat? »Nach den beiden Underground-Titeln wollten viele Spieler wieder mal tagsüber über die Piste brettern – den Wunsch haben wir ihnen in Most Wanted erfüllt«, erzählt Producer Scott Nielsen. »Doch die Straßenrennen in Carbon finden nun mal in den frühen Morgenstunden statt, da passt heller Sonnenschein dramaturgisch nicht so ganz.« Drei unterschiedliche Spielvarianten des Karrieremodus durften wir bei



Warum die Rennen nur nachts stattfinden? Weil dann weniger Verkehr auf den Straßen ist.



Im Karrieremodus stehen Ihnen während des Rennens mehrere Teammitglieder zur Seite. Die Unterstützer halten Ihnen den Rücken frei und kundschaften die Strecke für Sie aus.



Freie Sicht:
Das stilisierte
Tachometer
Ihres Autos
ruht am
rechten Bild-
schirmrand.

den Entwicklern antesten. Da wären zunächst die Straßenrennen in der offenen Stadt. Dort brettern Sie um Ehre und Respekt durch rund ein halbes Dutzend Stadtteile, darunter die Innenstadt, eine Hafenanlage und eine hügelige Nobelwohngegend. Drei der Stadtteile, die je rund ein halbes Dutzend Bezirke besitzen, sollen besonders für je eine Wagenklasse geeignet sein – mit geraden Straßen für Muscle Cars oder Kurven satt für Tuning-Fahrzeuge.

Am Abgrund

Ein alter Bekannter sind Driftstrecken, auf denen Sie durch gekonnte Brems- und Lenkmanöver elegant durch enge Kurven schlittern, um möglichst wenig abbremsen zu müssen. So richtig zur Sache geht es schließlich in den brandneuen Canyon-Rennen – haarsträubenden Verfolgungsduellen, die auf einer kurvigen Straße am Rand eines Canyons stattfinden. Spieltechnisch müssen Sie darin zunächst Ihrem Gegner so dicht wie möglich auf den Fersen bleiben.



Ein realistisches Schadensmodell suchen Sie auch bei diesem Serienteil vergebens.

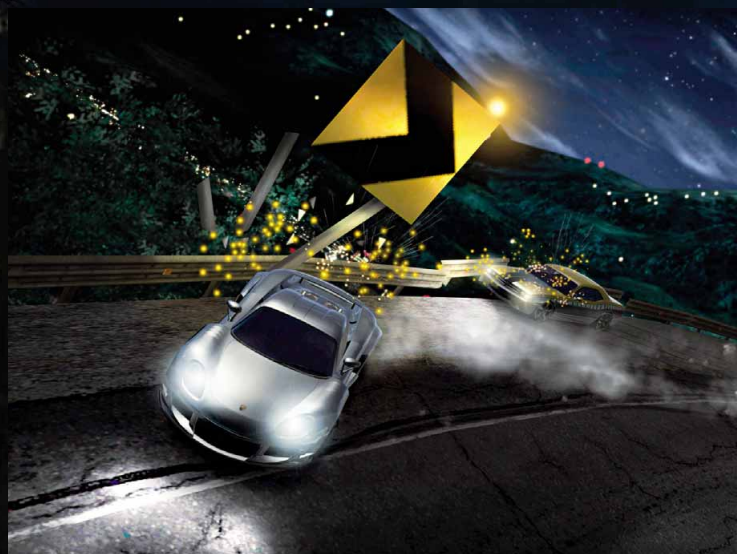
ben. Etwas später wendet sich dann das Blatt, und Sie versuchen Ihrerseits, den Verfolger

nicht an sich heranzulassen. »Wenn ihr zu weit zurückfällt, beginnt ein Countdown«, erläut-





In den Canyon-Rennen geht's allein darum, den Vordermann nicht zu verlieren.



Die Rennen am Canyonrand enden nicht selten mit dem Absturz eines Konkurrenten.

tert Scott Nielsen. »Wer dann nicht rasch wieder zum Vordermann aufschließt, ist aus dem Rennen.« Das gilt selbstmurmelnd auch für einen Satz durch die Leitplanken – der sieht cool aus, beendet das Rennen jedoch schlagartig. Da wollen wir vom Überholen besser gar nicht erst anfangen, selbst wenn Sie damit den sofortigen Sieg in der Tasche hätten.

Fahrgemeinschaft

Auch wenn Sie allein hinter dem Steuer sitzen: Ohne Teamwork haben Sie es deutlich schwerer. Drei Mitstreiter sind zusammen mit Ihnen auf der Piste: der Blocker, der Drafter und der Scout. »Der Blocker ist euer Mann fürs Grobe«, erklärt uns Executive Producer Larry LaPierre. »Ihr markiert

einen unliebsamen Gegner, den der Blocker dann auf euer Kommando von der Strecke zu fegen versucht.« Etwas mehr Geschick erfordert der Drafter. Er bleibt dicht im Windschatten Ihres Gefährts und hält Ihnen dadurch im Vollsinn des Wortes den Rücken frei. Führen Sie dieses Manöver besonders geschickt und eine gewisse Zeit lang durch, erhält Ihr Fahrzeug eine Sonderportion Geschwindigkeit, den »Super-Nachbrenner«. Fast unscheinbar ist dagegen der Scout: Er erkundet die Gegend nach versteckten Abkürzungen. Wie das in der Praxis funktioniert, können wir Ihnen allerdings noch nicht sagen – in unserer Preview-Version waren Scout und Drafter entweder noch im Urlaub oder in der Reparaturwerkstatt. Sollten Sie befürchten, dass **Need for Speed** durch den Einsatz der Teamkollegen zu einer Art »Need for Rainbow Six« verkommen

könnte – Ruhe bewahren! »Eure Crew ist zwar wichtig, aber nicht wichtiger als bekannte Fahrhilfen wie der Speed Braker oder eine Nitro-Injektion«, beruhigt uns Larry LaPierre.

Boxenstopp

Die verschworene Fahrer-Crew beschränkt sich nicht nur auf die Rennstrecke. In den Rennpausen nutzen Sie das Können dreier weiterer Experten. Mechaniker kümmern sich um das technische, »Fabricators« um das optische Tuning Ihres Vehikels. »Influencer« haben einen guten Draht zu den Ordnungshütern und glätten die Wogen, wenn die Polizei nach mehreren Rennen in einem umkämpften Stadtteil besonders aufgescheucht sein sollte. Schlagen Sie in den dramatischen Canyon-Rennen den einen oder anderen Boss, gewinnen Sie nicht nur Respekt und dessen Fahrzeug – danach



Emmanuelle Vaugier ist das neue Need-for-Speed-Girl Nikki. Die kanadische Schauspielerin war unter anderem im Kinofilm Saw 2 (in der Rolle der Addison) und in der TV-Serie Smallville (als Dr. Helen Bryce) zu sehen.



Bullige Muscle Cars wie der Shelby Mustang sind keine idealen Drift-Fahrzeuge.


ACHTUNG, KONSOLENVERSION

Im videospielverrückten Amerika präsentierte Electronic Arts leider keine PC-Version. Wir drehten unsere Runden stattdessen mit der Xbox-360-Version von *Need for Speed: Carbon*, die derzeit optisch in etwa einem PC der oberen Mittelklasse entspricht. Allerdings bauen die Entwickler nach Angaben von Producer Scott Nielsen fast wöchentlich neue Filter und Effekte ins Spiel ein, so dass die Verkaufsversion noch deutlich besser aussehen dürfte. Außerdem werden Konsolenspiele gegen Entwicklungsende traditionell noch einmal auf Optik und Geschwindigkeit getrimmt. Zahlreiche der versprochenen Elemente fehlten noch – so konnten wir weder die Fähigkeiten unserer Boxencrew noch die des Scouts ausprobieren. Auch von Polizeiautos und Story fehlte noch jede Spur.

klopft auch schon mal ein neuer Bewerber für Ihre Crew an die Tür. Sie sollten dann keine Scheu haben, einen altgedienten Mitstreiter vor dieselbe zu setzen, denn: »Neue Teammitglieder besitzen neue Fähigkeiten, die euch helfen, schwierigere Rennen zu überstehen«, erklärt Larry LaPierre.

Pimp my ride

Was ist fast so wichtig wie ein hochgezuchteter Motor? Richtig, eine schmucke Karosse mit scharfen Kurven, heißen Spoilern und wilden Felgen. Anders als in früheren Serienteilen klatschen Sie jetzt nicht bloß neue Schweller und Schürzen an Ihr Vehikel. Im »Auto Sculpt«-Modus verändern Sie stufenlos das Aussehen zahlreicher Komponenten. Ein Heckspoiler in unserer Demoversion besaß fünf Parameter wie Länge, Breite und die Neigungswinkel der einzelnen Flügel. Jede Wagenklasse besitzt individuelle Tuning-Sätze, und natürlich dürfen Sie auf Wunsch auch die Lackierung verändern. Abhängig von Ihrem Spielfortschritt und dem Können Ihrer Teammitglieder sollen Ihnen immer mehr optische und technische Tuning-Optionen offen stehen. Die sollen etwas umfangreicher als in *Most Wanted*, doch nicht so komplex wie in *Underground 2* sein.

Steckbrieflich gesucht

Auf den nächtlichen Straßen sind auch diesmal wieder Polizeiwagen unterwegs. »Geography Heat« nennen die Entwickler das Prinzip, nach dem die



Die offen zugängliche Stadt in *Need for Speed: Carbon* soll etwas größer als die des Vorgängers *Most Wanted* sein.



Der Blick auf die Minikarte unten links zeigt: Auf den Canyon-Strecken driften Sie durch windungsreiche Serpentin.

Cops auf Streife gehen: »Je mehr Rennen ihr in einem Stadtteil fahrt, umso mehr Streifenwagen erwarten euch beim nächsten Mal«, sagt Scott Nielsen. Deutlich mehr Stress also als in *Most Wanted*, wo ein einfacher Fahrzeugwechsel für entspannte Gesetzeshüter sorgte. Apropos: Rund 50 verschiedene Autos sollen in *Need for Speed: Carbon* enthalten sein. Mit kernigem Motorsound und wummernden Hip-Hop-Tracks stellte sich bei unseren Testfahrten schnell wieder das bewährte *Need for Speed*-Gefühl ein. Neben der or-

dentlichen, aber nicht herausragenden Grafik (siehe Kasten) fiel uns derzeit das Handling der Fahrzeuge auf – etwas we-

niger präzise als beim Vorgänger *Most Wanted*. Doch bis zum Termin im Herbst sind es ja noch ein paar Tage hin. **RA**

NEED FOR SPEED: CARBON

roland@gamestar.de

Genre: Rennspiel
Termin: 4. Quartal 2006

Entwickler: EA Black Box / EA
Status: zu 60% fertig

Roland Austinat: »Erstaunlich, was die Black-Box-Jungs nach gerade mal zwölf Monaten ideentechnisch auf die Beine gestellt haben. Mit einem potenziellen Carbon-Nachfolger dürften es die Entwickler aber wirklich schwer haben – wie kann man das pfiffige Auto-Sculpting-Tuning, die vielschichtige Fahrer-Crew und die dramatischen Canyon-Rennen noch toppen? Ob die Teamunterstützung wirklich funktioniert, das zu beweisen steht allerdings noch aus.«

POTENZIAL SEHR GUT


DVB: Trailer



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK **G176**