



Unser KI-gesteuerter Kollege Colin (im grauen Porsche) hilft uns durch seinen Windschatten. Allerdings kommt ihm die Polizei in die Quere. (1280x960)

Geschwindigkeitsrausch, die Zehnte

# NEED FOR SPEED CARBON

Mal wieder eine Tuning-Raserei, mal wieder heizen Sie nur nachts. Nur ein Aufguss also? Nicht ganz, denn Teamkollegen und Multiplayer-Modus sorgen für neue Herausforderungen.



**E**igentlich müsste man böse sein auf Electronic Arts. Böse sein deshalb, weil sich die **Need for Speed**-Reihe seit Teil 7 inhaltlich kaum weiterentwickelt. Ob nun in **Underground 1** und **2** oder im direkten Vorgänger **Most Wanted** – immer wieder machen Sie eine fiktive Großstadt unsicher, rasen in illegalen Straßenrennen um Geld und Ruhm und schrauben mit Tuningteilen eine schmutzige Prollkarre zusammen. In **Need for Speed: Carbon** ist das – wenn wundert's – nun auch wie-

der so. Aber man kann Electronic Arts nicht böse sein. Denn obwohl sich **Carbon** in Sachen Spielprinzip und Szenario kaum von **Most Wanted** unterscheidet, sorgen einige frische Ideen erneut für sehr viel Fahrspaß.

### Überholte Story

Schauplatz der Handlung ist Palmont City. Die Metropole ist in vier Gebiete unterteilt, in denen je eine Raser-Gang das Sagen hat. Ihr Ziel ist es, durch Rennsiege nach und nach sämtliche feindlichen Areale zu er-

obern, um irgendwann Darius herauszufordern, den egozentrischen Oberguru der Szene. Der hat Sie nämlich zu Unrecht bei der Polizei angeschwärzt, um unbemerkt mit einer Menge geklauter Kohle abzuhaufen. Und was hat Ex-Sergeant Cross (der farbige Bulle aus **Most Wanted**) damit zu tun? Zwar scheint sich die Geschichte zunächst zu einem spannenden »Wer war's«-Rätsel zu entwickeln, im Spielverlauf rutscht das Krimielement allerdings in den Hintergrund. Wie in **Most**

**Wanted** würden die Zwischensequenzen (von denen es in **Carbon** deutlich mehr gibt als im Vorgängerspiel) wieder mit echten Schauspielern gedreht und durch schicke Verwischeffekte und professionellen Schnitt sehr stylisch inszeniert.

### Alle für einen

Größte Neuerung in **Need for Speed: Carbon**: Im Verlauf der Kampagne bewerben sich, ähnlich wie in **Juiced**, KI-Fahrer um einen Platz in Ihrem Team. Die insgesamt sechs Jungs und Mä-



Im Verfolgungs-KO-Modus verwandelt sich immer der letzte Teilnehmer in einen Polizisten.



Die attraktive Nikki (rechts) steht Ihnen in der Kampagne mit Rat und Tat zur Seite.

COLLECTOR'S EDITION

Neben der normalen Verkaufsversion stellt Electronic Arts auch eine Collector's Edition von Need for Speed: Carbon in die Händlerregale. Inhalt: Vier zusätzliche Fahrzeuge (Nissan 240SX, Koenigsegg CCX, Chevrolet Camaro Concept und Jaguar XK), zehn bereits getunte Autos, sechs neue Turniere und zehn spezielle Vinyl-Sets. Zudem steckt in der Schachtel eine Making-of-DVD, die die Entstehungsgeschichte des Rennspiels dokumentiert. Die Collector's Edition kostet moderate 55 Euro.



dels haben unterschiedliche Fähigkeiten. Scouts erkunden die Strecke nach nützlichen Abkürzungen und markieren diese als gestrichelte Linie auf der Karte. Drafter setzen sich auf Kommando vor Sie und verhelfen Ihnen durch ihren Windschatten zu einem gewaltigen Geschwindigkeitsschub. Der Blocker hingegen rammt gegnerische Fahrzeuge von der Straße oder stellt sich quer, um eine Massenkarambolage zu verursachen. Nett: Auch wenn sich die sehr klugen Helfer nicht in Ihrem Blickfeld befinden, geben sie über Funksprüche Tipps, warnen vor heimtückischen Angriffen oder entschuldigen sich, wenn sie einen Fehler gemacht haben. Die Teamkameraden bringen zudem ein neues taktisches Element in die Rennen. Denn einerseits bringt jeder Helfer einen spezifischen Bonus mit (etwa um 25 Prozent stärkeres Lachgas), andererseits dürfen Sie immer nur ein Mitglied aufstellen. So gilt es stets abzuwägen, ob es im kommenden Turnier mehr auf Schnelligkeit

(Drafter), geschickte Abkürzungen (Scout) oder doch auf pure Gewalt (Blocker) ankommt.

Eine Bergfahrt, die ist...

Die Kampagne von Carbon ist mit zwölf bis 15 Spielstunden beileibe nicht so umfangreich wie im Vorgänger. Doch bevor Sie jetzt entrüstet aufschreien: Das tut dem Spiel richtig gut. Denn wo Sie in Most Wanted immer wieder auf Dauer nervige Fleißaufgaben und teils knüppelharte Polizeiverfolgungsjagden absolvieren mussten, ist in Carbon jedes Rennen wichtig – immerhin erobern Sie durch Siege feindliche Gebiete. Damit Sie nicht nur Rundenrennen oder Kurse von A nach B fahren, gibt's erneut rasante Checkpoint-Turniere, Radarfallenrennen und Drift-Meisterschaften. Und mit den neuen Canyon-Rennen haben die Entwickler den wohl raffiniertesten Modus eingebaut. Darin verfolgen Sie einen Gegner über eine steile und enge Serpentinstraße. Klingt erstmal nicht so aufregend. Doch je näher Sie am Kontrahenten dran sind, desto mehr Punkte rasseln auf das Konto. Wer allerdings auffährt, kassiert Abzüge. Und wenn Sie zu weit zurückfallen oder wegen Unachtsamkeit gar von der Strecke fliegen, haben Sie gleich ganz verloren. Fahren beide durchs Ziel, dreht das Spiel den Spieß um. Nun müssen Sie auf demselben Kurs Ihre eben gesammelten Punkte verteidigen, indem Sie als Gejagter möglichst viel Distanz zum Verfolger aufbauen. Gerade zum Ende hin, wenn sich Ihre Punk-

te langsam gegen Null bewegen, sind die Canyon-Rennen extrem spannend.

Zähme das Biest!

Anders als in Most Wanted sind die insgesamt 43 Autos in drei Kategorien (Tuner-, Exotic- und Muscle-Cars) eingeteilt, von denen Sie sich zu Beginn der Kampagne für eine entscheiden müssen. Doch keine Angst: Die Wahl ist nicht in Stein gemeißelt. Im Verlauf dürfen Sie jederzeit den Fahrzeugtyp wechseln, müssen dann aber bereits freigeschaltete klassenspezifische Tuningteile erneut erkämpfen. Beim Fahrverhalten hat sich im Gegensatz zum Vorgänger nicht allzu viel getan, nach wie vor steuern sich die Boliden sehr actionlastig – am besten mit Tastatur oder Gamepad. Bei den biestigen Muscle-Cars wie etwa der Dodge Viper SRT-10 oder dem Ford Mustang GT brauchen Sie trotzdem ausreichend Fingerspitzengefühl. Deutlich besser als im Vorgänger können Sie das Fahrverhalten Ihres Autos durch Tuningteile gezielt beeinflussen. Mehr Beschleunigungskraft oder höhere Maximalgeschwindigkeit? Soll der Wagen mehr über- oder untersteuern? Stärkeres oder ergiebigeres Lachgas? Zwar wirken sich die unterschiedlichen Einbauten nicht so stark aus wie etwa im realistischen GTR 2, spürbar ist's aber trotzdem.

EXTRA-CHALLENGES



Unabhängig von der Kampagne gibt es in Need for Speed: Carbon 36 Extra-Missionen, die in jeweils drei Schwierigkeitsgrade unterteilt sind. Darin meistern Sie mit vorgefertigten Autos Checkpoint-Rennen, legen sich mit der Polizei an oder absolvieren spannende Canyon-Turniere. Das Niveau steigt schnell an – wer die Goldmedaille will, muss absolut fehlerfrei fahren. Lohn der Mühen: Mit jedem Sieg schaltet das Spiel zusätzliche Tuning-Teile frei, die Sie in der Kampagne in Ihr Auto bauen können. Das motiviert.

Pimpen, pimpen, ...

Überhaupt haben die Entwickler das Tuning in Carbon stark



SPORT RENNPIEL  
CARBON CANYON



In Palmont City müssen Sie zahlreiche Gebiete erobern.



Im Autosculpt-Editor feilen Sie am Aussehen Ihres Autos.



In den neuen spannenden Canyon-Rennen müssen Sie möglichst nah hinter dem Gegner herfahren, um Punkte zu sammeln.

ausgeweitet: Stufenlos regulierbare Lackfarbe, massenhaft Spoiler, Felgen und Kotflügel sowie mehrschichtige Vinyls – die Gestaltungsmöglichkeiten sind nahezu unbegrenzt. Für noch mehr Individualität auf der Straße sorgt der neue Autosculpt-Modus. Das ist ein Editor, mit dem Sie alle Bauteile Ihres Wagens durch je drei bis vier Schieberegler verformen. So können Sie etwa die Motorhaube mit extrabreiten Lüftungsschlitzen versehen oder dem Frontgrill eine schnittigere Form geben. Die Schönheits-OP ist auch spielerisch sinnvoll: Wie schon in **Most Wanted** verringern Sie durch optische Veränderungen am Auto Ihren Kopfgeld-Wert

bei der Polizei. Wer also in einem bestimmten Stadtteil ständig die Gesetzeshüter am Heckspoiler kleben hat, sollte schleunigst in die Garage zur Umgestaltung fahren – oder sich gleich einen neuen Wagen kaufen.

Nächtliches Déjà-vu

In **Carbon** sind Sie ausschließlich nachts unterwegs. Ob man das gut findet oder nicht, mag Geschmackssache sein, ins Szenario illegaler Straßenrennen passt es aber besser als die Tageslicht-Rennen aus **Most Wanted**. Allerdings haben es die Entwickler größtenteils vergeigt, der durch das schwache Mondlicht eingeschränkten Sichtweite und Farbpalette die nötige

Abwechslung beim Streckendesign entgegenzusetzen. Zu häufig fahren Sie an denselben Wolkenkratzern und Springbrunnen vorbei oder passieren dieselben Villenstraßen, Fabrikanlagen oder stillgelegten Wasserkanäle. Anders als in **Underground 1** und **2** bleibt Ihnen die totale Reizüberflutung erspart: Auf übertriebene bis alberne Streckenbeleuchtungen und spiegelnden, weil ständig nasen Asphalt haben die Entwickler diesmal verzichtet.

DJ Retorte

Technisch hat sich im Vergleich zum Vorgänger nicht viel getan: Texturen, Streckendetails, Beleuchtungs- und Geschwindig-

keitseffekte – alles sieht aus wie in **Most Wanted**. Die Grafik-Engine wirkt zwar nicht mehr so frisch und hinkt dem jüngeren **Flatout 2** deutlich hinterher, fährt im Vergleich zu anderen Rennspielen aber trotzdem noch vorne mit. Besonders die deutlich detaillierteren Autos machen in Sachen Optik viel wett. Gewöhnungsbedürftig mag hingegen der neue Soundtrack sein. Anders als bisher dröhnen keine Punk- und Hip-Hop-Songs bekannter Interpreten aus den Lautsprechern, sondern gesangloses Synthie-Gedudel und an Filmmusik orientierte Actionmelodien. Dafür macht das Spiel beim restlichen Sound alles richtig: Die Funksprüche sind sehr

DAS TEAM



Der Drafter setzt sich auf Kommando vor Sie und verschafft Ihnen durch seinen Windschatten einen gewaltigen Geschwindigkeitsschub. Damit Sie währenddessen nicht von der Piste fliegen, lenkt das Auto in Kurven weitestgehend selbstständig. Allerdings können Sie den Drafter nur selten einsetzen, und meistens sind die Strecken schlichtweg zu kurvig für sinnvolle Manöver.

Der Scout erkundet die Strecke nach versteckten Abkürzungen und markiert diese auf der Karte. Vorteil: Im Gegensatz zu den anderen Teamkameraden setzt der Scout sein Können über die gesamte Dauer des Rennens ein. Wirklich nötig ist der Helfer allerdings nicht, da Sie die Abkürzungen in der Regel gut selbst erkennen können und deshalb nicht auf den Scout angewiesen sind.

Der Blocker greift auf Kommando per Fadenkreuz markierte Kontrahenten oder Polizisten an und rammt sie kurzerhand von der Strecke. Cool: Selbst wenn sich der Helfer hinter Ihnen befindet, warnt er vor heimtückischen Angriffen oder stellt sich bei Bedarf quer und verursacht eine Massenkarambolage. Der Blocker ist daher die beste »Waffe« im Kampf um den ersten Platz.



In einem hitzigen Radarfallenrennen attackiert uns ein Polizist direkt vor der letzten Blitzfalle des Turniers. Das gibt sicher ein schönes Beweisfoto.



Die Turniere gegen die vier Clan-Bosse von Palmont City sind in mehrere Rennen eingeteilt und extrem schwierig, selbst mit einem McLaren SLR.

gut vertont und tragen viel zur Atmosphäre bei. Unfälle und Explosionen krachen klar und differenziert aus den Surround-Boxen, und die knackigen Motorsounds sind sowieso über jeden Zweifel erhaben.

### Fahren Sie rechts ran!

Bleibt nur noch die Frage nach dem Multiplayer-Teil, immerhin war der in **Most Wanted** mehr als kläglich. Und tatsächlich haben die Entwickler auf die Kritik von Fans und Presse reagiert und zum ersten Mal seit **Need for Speed 6** (2002) Verfolgungsjagden eingebaut, in denen Sie wahlweise Straßen-

raudi oder Polizist spielen. Mehr noch: In einem speziellen Knockout-Modus etwa verwandelt sich immer der Letzte einer Runde in einen Polizisten, der durch fiese Remppler Punkte sammelt. Übrigens steigen Sie wie in **Battlefield 2** durch Siege nach und nach im Rang auf und schalten so weitere Tuning-Teile frei – das motiviert. Unverständlich: Eine Netzwerkunterstützung fehlt, Sie dürfen ausschließlich übers Internet (teils extrem lag-geplagte) Multiplayer-Rennen austragen. Da muss man dann doch wieder böse auf Electronic Arts sein. **DM**

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: 2997

### HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Eigentlich war ich davon überzeugt, dass Nachdenken genauso gut zu Need for Speed passt wie Skoda zur Formel 1. Ich habe mich geirrt: Der geschickte Einsatz der Teamkollegen erweitert das ansonsten eher routiniert abgeschmeckte Rennspiel-Einerlei um eine kleine, aber feine strategische Note. Auch bei den spannenden Canyon-Rennen muss ich erfreulich überlegt fahren. Diese Teil-Abkehr vom hirnlosen Bleifuß-Gebolze der letzten Teile gefällt mir. Der Spaß hält allerdings immer nur ein paar Rennen an – dann bin ich die ewige Nacht-Tristesse leid und brauche ein paar Tageslicht-Runden mit Flatout 2.



»Zwei Schritte vor, ein Schritt zurück«

### DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Zuerst musste man mich vor den Rechner zerren, damit ich das neue Need for Speed teste – zu wenig hat sich meiner Meinung nach seit nunmehr vier Spielen getan. Doch kaum war ich auf der Strecke, schlug das gewohnt gute Rasergefühl zu. Der gelungene Mix aus abwechslungsreichen Rennmodi, freischaltbaren Extras und der immensen Tuning-Vielfalt motiviert auch im zehnten Anlauf. Zudem ist Carbon durch die neuen KI-Kollegen auch für die Leute interessant, die Most Wanted und die beiden Undergrounds bereits mit verbundenen Augen durchgespielt haben. Ein ganz dickes Plus ist der Multiplayer-Teil: Endlich darf ich wieder Polizist spielen und den Kollegen Heiko nach allen Regeln der Kunst über die Piste scheuchen – allein das ist den Kauf wert.



»Super! Mal wieder...«

### NEED FOR SPEED: CARBON RENNPIEL

ENTWICKLER EA Black Box (NIS: Most Wanted, GS 01/2006: 87 Punkte)  
 PUBLISHER Electronic Arts TERMIN (D) 9.11.2006  
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 50 Euro  
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 16 S. Handbuch USK ab 12 Jahren



### GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 15 Stunden



GENRE:	RENNPIEL	komplett
LIZENZ:	keine	umfassend
TUNING:	keins	realistisch
SCHADENSMOD.	keins	ausgefeilt
KARRIERE:	keine	Simulation
FAHRVERHALT.	Arcade	

### ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	<input checked="" type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input checked="" type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input type="checkbox"/> Geduld <input checked="" type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input type="checkbox"/> Vorausplanung <input type="checkbox"/> Mikromanagement <input type="checkbox"/> Teamfähigkeit
EINSTIEG	leicht	schwierig	
SPIELMECHANIK	einfach	komplex	
SPIELTEMPO	langsam	schnell	
HILFEN	Tutorial, Infotexte beim Laden		
SPEICHERSYSTEM	Autosave nach jedem Rennen		

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHERND-PCs	3D-GRAFIKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X600 / X700 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9700 / 9800 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6800 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X800 XL <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X850 XT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1900 XT <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7900 GTX
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,4 GHz Intel XP 1400+ AMD 512 MB RAM 4,9 GB Festplatte	2,2 GHz Intel XP 2000+ AMD 512 MB RAM 4,9 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 4,9 GB Festplatte	
PROFITIERT VON -	BILDFORMATE <input checked="" type="checkbox"/> 4:3 <input checked="" type="checkbox"/> 5:4 <input type="checkbox"/> 16:9 <input type="checkbox"/> 16:10 KOPIERSCHUTZ <input checked="" type="checkbox"/> Safedisk TON <input checked="" type="checkbox"/> Stereo <input checked="" type="checkbox"/> 4.0 <input checked="" type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1 <input type="checkbox"/> 7.1		

### MULTIPLAYER GUT

SPIELMODI (SPIELER)	Alle Modi des Solospiels (8)		
SPIELTYPEN	Internet	SERVERSUCHE	Offizielle EA-Server
DEDICATED SERVER	Nein	MULTIPLAYER-SPASS	20 Stunden
FAZIT	Endlich gibt's wieder Verfolgungsjagden mit der Polizei! Aber: kein LAN-Modus!		

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ sehr hübsche Autos + Spiegelungen + stimmige Beleuchtung + Effekte + Zwischensequenzen - eintönige Canyon-Strecken	8/10
SOUND	+ die besten Motorsounds des Genres + Klasse Funksprüche + dynamische Musik - gewöhnungsbedürftiger Soundtrack	9/10
BALANCE	+ nützliches Tutorial + leichter Einstieg + wird stetig schwieriger + knackige Bosskämpfe + bockschweres Finale	9/10
ATMOSPHERE	+ stimmiges Szenario + zahlreiche, stillvolle Zwischensequenzen + halbwegs stimmige Geschichte + Wetter	10/10
BEDIENUNG	+ sehr gut mit Tastatur oder Gamepad + Autosave - etwas schwammig mit Lenkrad - umständliche Menüs	7/10
UMFANG	+ motivierender Karrieremodus + drei Fahrzeugklassen + 36 Extra-Aufgaben + umfangreicher Multiplayer-Teil	9/10
KI	+ clevere Team-Kollegen + Gegner fahren aggressiv und machen nachvollziehbare Fehler - KI schummelt gelegentlich	8/10
FAHRVERHALTEN	+ gelungene Arcade-Physik + Tuning wirkt sich spürbar aus - nur optisches Schadensmodell	8/10
TUNING	+ unbegrenzte Gestaltungsmöglichkeiten + zahlreiche Tuning-Optionen + neuer Baukasten-Modus + Lizenzen	10/10
STRECKENDESIGN	+ Kompromiss aus Rasen und Lenken + spannende Canyon-Turniere - Streckenabschnitte wiederholen sich auf Dauer	7/10

### PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: GEWOHNT SPRITZIGE TUNING-RASEREI.



DVD:  
 • Megatest  
 • Wertungs-konferenz

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie  
 QUICKLINK 2996

12  
 USK  
 ab 12 Jahren