HALL OF FAME
NEED FOR SPEED

Der erste Teil der erfolgreichsten Rennspiel-Serie überholte 1995 den bisherigen Spitzenreiter Test Drive mit actiongeladenen Rennen und High-End-Grafik.

Wie könnte sich ein Streit zwischen Rennspielfans Mitte der 90er Jahre nach dem Erscheinen von **Need for Speed** angehört haben? Da gibt es auf der einen Seite den **NfS**-Hasser: »Was für ein dreister Klon! Das hatten wir doch alles schon vor acht Jahren, damals, 1987. Test Drive hieß das und kam von Accolade.« Es kontert der **NfS**-Fan: »Klar, aber schau dir das Tempo in Need for Speed an, die Grafik, die Abwechslung, die Rennmodi...« Und während die beiden auch nach Stunden noch über das Für und Wider streiten, steht genau zehn Jahre später fest: Das erste **Need for Speed** von Electronic Arts hat zwar viele Ideen vom Konkurrenten **Test Drive** entliehen, schuf aber trotzdem eine bis heute erfolgreich weiter entwickelte Generation an actionorientierten Rennspielen.

Hübsches Sightseeing

Für heutige Verhältnisse eher mäßig, galt die Auswahl der acht Fahrzeuge damals als ziemlich groß. Zumal Sie mit dem Ferrari Testarossa 250, der Dodge Viper RT/10 oder dem Porsche 911 Carrera superschnelle und superteure Schlitten fahren können, die jedem Autonarren die Freudentränen ins Gesicht treiben. Zu allen Fahrzeugen gibt's im Hauptmenü technische Informationen, Fotos sowie diverse Videoclips. Und auf der Strecke wirkten die Boliden durch viele Details zumindest optisch so realistisch wie in keinem Rennspiel zuvor – einen High-End-Prozessor mit prallen 120 MHz vorausgesetzt. Ebenso aufwändig wie die Autos sind die sechs Fantasie-Kurse. Anstatt wie in **Test Drive** nur an einem braunen Berg entlang zu fahren, rasen Sie in **Need for Speed** durch die Wüste und malerische Dörfer, über Berge oder durch Industriegebiete einer eindrucksvollen Metropole. Die Detailverliebtheit der Designer kennt dabei keine Grenzen: Auf der Strecke »Vertigo Ridge« etwa kommen Sie an einer Burg, einer Kirche und einem Wasserfall vorbei und fahren über eine große Holzbrücke. Allerdings stören die etwas zu eng gesetzten unsichtbaren Streckenbegrenzungen, weshalb der Spieler oft merkwürdige Unfälle baut, wenn er dem Straßenrand zu nahe kommt.

Sie sind verhaftet!

Vier Rennmodi sorgen in **Need for Speed** für Abwechslung. Der spannendste ist mit Sicherheit das Duell. Hier fahren Sie gegen einen KI-gesteuerten Kontrahenten um den ersten Platz. Der Clou: Die Polizei sitzt Ihnen ständig im Nacken. Wer von den Beamten erwischt wird, kassiert einen empfindlichen Zeitverlust. Den Gesetzeshütern davon zu kommen, ist allerdings recht knifflig, denn unbeteiligte Autos bevölkern die engen Straßen. Wer hingegen das Tournament für sich entscheidet, schaltet ein Bonusfahrzeug und eine Bonusstrecke frei. Und das ist gar nicht so einfach. DM

Die Verfolgungsjagden mit der Polizei im Duell-Modus gehörten zu den spannendsten Spielelementen.

Fahrzeuge und Strecken galten anno 1995 als extrem detailliert.

DESWEGEN LEGENDÄR

- Für damalige Verhältnisse extrem aufwändige Fantasie-Strecken und detaillierte Fahrzeuge mitsamt Lizenz
- Spannender Duell-Modus: Verfolgungsjagden mit der Polizei
- Stimmungsvolle Rennen bei Nacht
- Jedes Fahrzeug steuert sich anders, es gibt sogar Fahrhilfen wie ABS
- Fast fernsehtaugliche Replays

NEED FOR SPEED RENNSPIEL

PUBLISHER:	Electronic Arts		
ENTWICKLER:	EA Canada	ORGINALRELEASE:	1995
QUELLE:	Ebay (nicht im Handel)	CA. PREIS:	15 Euro
SPRACHE:	Englisch	USK:	ohne Beschr.

HARDWARE MINIMUM:
Pentium mit 120 MHz, 8 MB RAM, DOS

SO LÄUFT'S:
Need for Speed läuft normalerweise problemlos unter Windows XP. Wenn nicht, greifen Sie zum kostenlosen Emulator DOSBox in der aktuellsten Version 0.63 (➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 821).

FAZIT: ACTIONGELADENE RASEREI MIT VIELEN WEGWEISENDEN IDEEN.