



Die tiefstehende Sonne täuscht: In Need for Speed: Most Wanted wird nur bei Tageslicht gefahren.

Rechts ist Gas!

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Raserei am helllichten Tage: Das neueste Need for Speed kombiniert auf grandiose Weise die Stärken der Vorgänger zu einem furiosen Rennspiel.

Sonntagsfahrer dürfen den Wagen in der Garage lassen! Ihr Ziel in **Need for Speed: Most Wanted** ist, der be-

rühmt-berüchtigtste Lenkheld der Stadt zu werden. Das wollen noch ein paar Kollegen mehr: 50 an der Zahl, deren Namen und Leistungen auf der so genannten schwarzen Liste stehen. Auf Ihrem Weg nach oben führt kein Weg an diesen Konkurrenten vorbei. Allerdings müssen Sie denen erst einmal beweisen, dass Sie ein würdiger Gegner sind. »Dabei hilft euch die schwarze Liste«, erklärt uns Producer Michael Mann, mit

dem wir bei einem Besuch beim Publisher Electronic Arts auf die Tube drückten. »Per Knopfdruck schaut ihr auf die Liste und seht dort eure Bestzeiten auf einen Blick. Dazu steht dort, welche Belohnung auf eure Festnahme ausgesetzt ist und welche Gegner ihr damit beeindrucken könnt.« Zu den Taten, mit denen Sie Ihre Kopfgeldprämie erhöhen, zählen etwa Verfolgungsrennen über zehn Meilen oder das Durchbrechen von 15

Straßensperren mit einer Schar von fünf und mehr Cops in schweren Geländefahrzeugen im Nacken. Von der schwarzen Liste aus springen Sie dann direkt ins Rennen – Spritztouren zur Garage und mühsames Aufsuchen der Konkurrenten wie in **Need for Speed Underground 2** sind damit Geschichte.

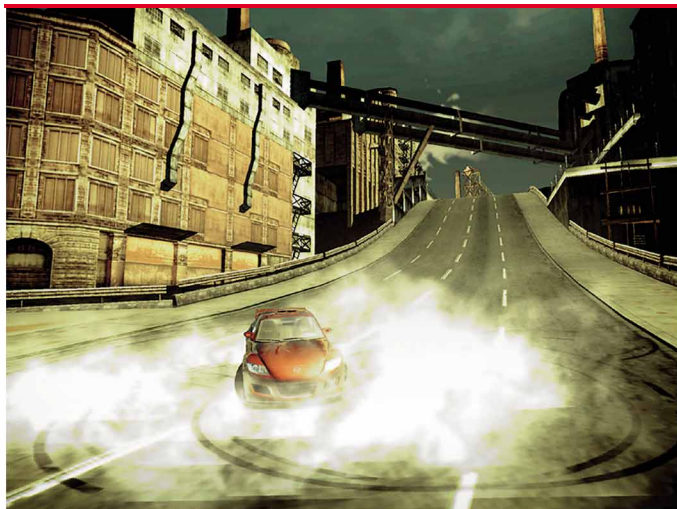
Dreifache Raserei

»Jeder der 50 anderen Raser besitzt seine eigene, charakteristische Fahrweise mit Stärken und Schwächen in den verschiedenen Rennarten«, erläutert Michael Mann. Wir konnten drei davon ausgiebig spielen: »normale« Vier-Mann-Straßenrennen, das so genannte »Toll Booth Time Trial«, in dem wir möglichst fix von einem Maut-Häuschen zum nächsten jagen, und ein Drag-Race-Duell, in dem wir unser Fahrzeug mit manueller Schaltung so rasch wie möglich auf Touren bringen und hoffentlich am Kon-



KONSOLENBILDER

Einige der Screenshots in diesem Artikel stammen von der Next-Generation-Konsole Xbox 360, deren Grafikqualität dem PC sehr ähnlich ist. Der Rest sind so genannte »generische« Screenshots – hochauflösend aus der Engine herausgerechnete Szenen, unabhängig von der Hardware. Echte PC-Bilder von Most Wanted gibt es zur Zeit noch nicht.



RENNSPIEL ANGESPIELT

Preview

Mit Hilfe eines Speed Brakers gelingt Ihnen die wildesten Manöver dank deutlich verlangsamer Geschwindigkeit. Die Kamera wechselt bei besonders gelungenen Slides den Blickwinkel.

kurrenten vorbei manövrieren. »Habt ihr diese Aufgaben erfolgreich und mit nicht ganz legaler Geschwindigkeit gemeistert, wechselt das Spiel nahtlos in den Pursuit-Modus, in dem sich die Polizei auf eure Fährte setzt«, sagt Michael Mann. Verständlich, denn schon während der regulären Fahrzeit mischen sich aufgeregte Funksprüche der Cops in den Motorenlärm. Als weiterer Hinweis steigt Ihr Heat-Meter bei illegalen Aktionen wie Geschwindigkeitsübertretungen oder Kollisionen mit Schildern, Laternenpfählen und anderen Objekten – je höher die Anzeige, desto mehr brennen die Ordnungskräfte darauf, Sie einzubuchten.

Die Cops im Nacken

Die Verfolgungsjagden im Pursuit-Modus machen wie bei früheren **Need for Speed**-Ausgaben einen Heidenspaß. Die Funksprüche der Cops kommentieren unsere Kapriolen erstaunlich akkurat, dazu schwirren Polizeikürzel wie »Code 606« durch den Äther. Sind das authentische oder frei erfundene Begriffe? »Die sind alle echt, wir haben

uns dafür mit einem Berater der Polizei zusammengetan und deren offizielle Strategien studiert«, verrät Michael Mann. Im einfachsten Fall fahren die Jungs nur hinter uns her oder versuchen, uns in die Zange zu nehmen und an den Straßenrand zu drängen. Etwas gewitztere Polizisten bewegen sich in speziellen Formationen und errichten Straßensperren, echte Experten greifen zu noch drastischeren Maßnahmen wie schweren Geländefahrzeugen. Vielleicht sogar zu Hubschraubern? »Vielleicht sogar zu Hubschraubern«, grinst Michael. Und vielleicht können wir in Multiplayer-Partien sogar in die Rollen der Gendarmerie schlüpfen? »Vielleicht sogar das.« Besonders haarige Situationen meistern wir mit dem Speed Braker, einer Art Zeitlupenfunktion, in der wir deutlich langsamer und damit einfacher durch eine Haarnadelkurve schlittern oder unter einem Truck hindurchhuschen. Sie müssen den Speed Braker aber nicht zwangsläufig einsetzen:

Mit ein bisschen Übung gelang uns die zweite Übung auch in Echtzeit. Sinnvoller ist die Zeitlupe, wenn Sie eine schier unüberwindbar erscheinende Straßensperre der Cops durchstoßen. Wer weiß, dass die Polizisten mit star-



STADT OHNE NAMEN



Konzeptzeichnungen zeigen alles, was eine Großstadt braucht: halblegale Tuning-Schuppen,...



...perfekt getarnte Schlupfwinkel und gefährliche Rennrassen in trockenen Abwasserkanälen...



...und verkehrsarme Industriegebiete für unbeschwerte Wettrennen gegen die Raser-Konkurrenz.

ken Motoren unterwegs sind, zielt bei der rasanten Anfahrt auf die Hecks von zwei Streifenwagen, die die Straße blockieren, und durchbricht so die Sperre. Oder trennt säuberlich eine sperrangelweit aufstehende Tür vom Rest des Polizeiwagens – beides sieht glänzend aus, und »da kommt schon eine gewisse Befriedigung auf«, gesteht Michael Mann. Müssen



Die Polizeistreifen fahren in Formation und versuchen, Sie von der Straße zu drängen.

wir uns in jedem Rennen auf den motorisierten Arm des Gesetzes einstellen? »Nein«, beruhigt uns Mann. »Das hängt vom Schwierigkeitsgrad eurer Aufgabe ab. Wir planen beispielsweise auch Rennen auf abgeschlossenen Strecken, die vom normalen Straßenverkehr verschont bleiben.«

Zweitwagen erwünscht

Need for Speed: Most Wanted enthält eine Fülle lizenzierter Fahrzeuge aller großen Hersteller. Auf eine genaue Zahl will

sich Michael Mann noch nicht festlegen, denn: »Die Lizenzverhandlungen sind noch nicht abgeschlossen. Es werden aber deutlich mehr als in Need for Speed Underground 2 sein.« Sie starten mit einem eher unspektakulären Mitsubishi Eclipse oder VW Golf, dürfen diese aber wieder nach Herzenslust aufrüsten: Turbolader, Lachgas-Nachbrenner, bessere Bremssysteme und neue Lackierungen sind nur einige der möglichen Verbesserungen, in die Sie Ihre Rennprämien anlegen

können. Gewinnen Sie ein Duell gegen besonders knackige Rivalen, öffnen die Tuning-Garagen auch mal die Hintertür und geben Ihnen Zugriff auf offiziell eigentlich nicht erhältliche Goodies. Natürlich brauchen Sie die nicht zwingend, um ein Rennen zu gewinnen, doch ein extrafetter Nachbrenner oder rotierende Radkappen sorgen für einen erhöhten Respektbonus bei den Kollegen. Low-End-Autos lassen sich stärker aufmotzen als hochklassige Rennpferde – schließlich liegt etwa



Bis auf Schneegestöber bietet das dynamische Wettersystem jedes erdenkliche Klima.



Die protzige Corvette dürfte im heruntergekommenen Industrieviertel ein seltener Anblick sein.



Aller Voraussicht nach wird es auch im neuesten Teil von *Need for Speed* wieder personalisierte Nummernschilder geben.



BMW's M3 GTR gehört zu den Schlitten, die Sie nicht mehr großartig aufmotzen müssen – ab Werk ordentlich PS-Power.

ein M3 GTR schon recht hart auf der Straße. Das bereits erwähnte Heat-Meter, das Ihre Beliebtheit bei den Gesetzeshütern anzeigt, spielt auch beim Tuning eine Rolle. »Wenn sich die Cops mit steigender Berühmtheit auf euer Fahrzeug einschließen, lackiert ihr es besser um oder wechselt für eine Weile in einen unbescholtenen Wagen, bis sich die Wogen geglättet haben.« Endlich macht es also Sinn, mehr als nur ein Auto zu hegen und zu pflegen, denn jeder fahrbare Untersatz besitzt seinen eigenen Heat-Timer. Und wie sieht es mit dem Schadensmodell aus? »Eure Vehikel können Kratzer und Beulen bekommen, die Polizeiautos sind komplett zerlegbar«, verkündet Michael Mann.

Nie wieder Nacht

Need for Speed: Most Wanted spielt in einer fiktiven Stadt – ein interessanter Entschluss im

Zeitalter der oft eins zu eins nachgebauten Landstriche. »Echte Städte sind straßentechnisch für den Nahverkehr geschaffen«, gibt Michael Mann zu bedenken, »nicht, um darin Rennen zu fahren.« So vereint die noch namenlose Metropole kurvenreichen Bergregionen, lang gezogene Küstenstriche und natürlich etliche Stadtstraßen. Dank eines dynamischen Wettermodells wechseln sich blauer, grauer und verregneter Himmel ab. Schnee? Fehlanzeige. Nachtfahrten? Nicht geplant – jedenfalls nicht in den normalen Spielmodi. Technisch kommt in **Need for Speed: Most Wanted** eine deutlich aufgebohrte Variante der **Underground 2**-Engine zum Einsatz. High-Dynamic-Range- und Echtzeit-Lichteffekte sorgen beispielsweise für kurze Blendeffekte, wenn Sie einen Tunnel verlassen und ans Tageslicht kommen. Verbesserte Bewegungsunschärfen und

der Tunnelblick nach erfolgreicher Lachgas-Nachbrennerzündung vermitteln ein rasantes Geschwindigkeitsgefühl. Gelingen Ihnen besonders dramatische Fahrmanöver, wechselt die Kamera in eine ähnlich dramatische Einstellung; beispielsweise, wenn Sie mithilfe einer Rampe durch die Luft über eine Polizeisperre hinweg schweben. Diese Szenen dauern jedoch nicht länger als ein paar Sekunden, um den Spielfluss nicht zu stark zu unterbrechen. Dass EA mit Mikro und Mischpult zu den Originalkarossen gezogen ist (siehe Kasten), zahlt sich aus: Der Klang der Fahrzeuge ist äußerst kernig, die Polizeisirenen klingen wie aus einem Krimi entliehen. Spätestens, wenn ein normales Rennen in den Verfolgungsmodus wechselt, brandet obendrein noch eine treibende Hintergrundmusik auf, die für noch mehr Dramatik sorgt. Dank neuester Digitalisierungstechnik sehen Ihre fahrbaren Untersätze im Spiel quasi genauso gut wie in den Auswahlmenüs aus. Davon konnten wir uns mit zwei Fahrzeugen in je zwei Lackierungen überzeugen:

AUF DIE OHREN!



Die mehreren Dutzend Autos in *Most Wanted* sollen möglichst genauso klingen wie in der Realität.



Dazu machte das Entwicklerteam akribische genaue Aufnahmen der Motorgeräusche von Originalwagen...



...die für einen kernigen Sound im Spiel sorgen sollen. Soundtechniker achten auf die Abmischung.

BMW's M3 GTR und Mazdas RX8, die anschließend durch die drei Spielmodi peitschten. Wie sieht es mit einem Tool zur Gestaltung eigener Wagenanstriche aus? »Für die Verkaufsversion ist das nicht geplant, vielleicht reichen wir das etwas später nach«, macht Michael Mann Hobby-Tunern in deutschen Landen milde Hoffnung. Das schmälert unsere Vorfreude auf **Need for Speed: Most Wanted** jedoch allenfalls marginal – die überwiegende Mehrheit der Rennspiel- und **Need for Speed**-Fans dürfte wie wir ungeduldig auf den November dieses Jahres warten. **RA**



Der Detailgrad der Autolackierung übertrifft alle bisher in PC-Rennspielen gesehenen Fahrzeuge.

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

roland@gamestar.de

Genre: Rennspiel
Termin: November 2005

Entwickler: Black Box / Electronic Arts
Status: zu 75% fertig

Roland Austinat: »Die beiden zuletzt erschienenen Underground-Titel begeisterten mich irgendwie nicht so wie die früheren Serienteile. Umso mehr freue ich mich über eine Rückkehr zu alten Tageslicht-Tugenden, inklusive wilder Polizeiverfolgungen. Wenn mir die Funksprüche um die Ohren schwirren und ich mit einem Speed Braker durch eine Straßensperre sause, ist das gute alte Need-for-Speed-Feeling wieder da. Dieses Rennspiel muss ich haben!«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET

