



Ein BMW M3 (links) liefert sich ein Rempduell mit einem Mitsubishi Lancer – das gibt Kratzer im Lack.

Was macht mehr Spaß, als Sportwagen zu fahren? Sportwagen kaputtzufahren! Was macht mehr Spaß, als Sportwagen kaputtzufahren? Dabei auch noch zu rauchen! All das dürfen Sie im elften Teil der Rennserie – und es ist nicht mal illegal!

## Need for Speed Pro Street

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
▶ Quicklink: 4052  
- E3-Video  
▶ Quicklink: 4051

Wenn man im Sportwagen mit 250 Stundenkilometern gegen eine Wand rast, muss man sich wenigstens nicht darüber ärgern, wie die sündteure Karre hinterher aussieht. Dafür sorgt die Natur. In Computerspielen mogelt man sich hingegen an der Natur vorbei – weshalb man eben doch herzhaft über das Häufchen Altmetall fluchen kann, das nach dem Aufprall vor der Wand auskockelt. Das klappt bald auch in der **Need for Speed**-Serie: In deren elftem Teil **Pro Street** gibt's endlich wieder ein Schadensmodell, zuletzt durften Sie die Nobelkarren vor sieben Jahren in **Need for Speed Porsche** zerkratzen, zerbeulen, zerklumpen und zerbröseln. Auf der E3 ließ uns Electronic Arts erstmals ans Steuer. Und

zwar in der Xbox-360-Version, die mit der PC-Variante allerdings spielerisch identisch sein soll.

### Autos zerlegen

Straßenlaternen, Leitplanken, andere Raser – wir rammen alles. Natürlich um herauszufinden, ob sich das Schadensmodell auch spielerisch auswirkt. Optisch nämlich machen die Zusammenstöße ordentlich was her. Die detaillierten Wagenmodelle bestehen aus bis zu 21.000 Polygonen, an deren gestochenen scharfen Texturen wir jeden Lackkratzer, jede Blechdelle erkennen. Bei heftigen Zusammenstößen fliegen schon mal Kotflügel und Motorhauben. Bei geringeren Schäden wird lediglich die Lenkung schwammiger. Doch wenn wir mit Höchst-

geschwindigkeit frontal in ein Hindernis krachen, zerdeppern wir die Karre total. Dann ist das Rennen vorbei. Gleiches gilt, wenn sich der Wagen überschlägt und auf dem Dach landet. Sofort neu starten dürfen wir nur, wenn wir ein weiteres Auto dabei haben. Denn zu jedem Turnier können wir eine bestimmte Anzahl Flitzer mitnehmen. Wenn alle zu Bruch gehen, müssen wir erst mal warten, bis sie repariert sind.

Solche spielerisch sinnvollen Blechorgien gab's zwar auch schon in anderen Rennspielen, dennoch stellen sie einen großen Fortschritt in der **Need for Speed**-Geschichte dar. Schließlich sind die Sportwagen allesamt lizenziert – und die Autobauer mögen es meist gar nicht, wenn ihre Nobelmodelle

### Konsolenbilder

Wir durften **Need for Speed: Pro Street** zwar spielen, aber keine eigenen Bilder machen; die Schnapshots stammen von Electronic Arts. Geknipst wurden sie auf der Xbox 360 oder der Playstation 3, die PC-Version von **Pro Street** soll aber genauso gut aussehen.

verschrammt werden. Einige Marken fehlen daher in **Pro Street**, mit den restlichen musste EA verhandeln. »Das hat Überredungsarbeit gekostet«, seufzt der Produktmanager Darin Perfonic.

### Autos erschaffen

Anders als in den Vorgängern bestreiten wir in **Pro Street** keine illegalen Straßenrennen mehr, die frei befahrbare Stadt entfällt



Mit quietschenden Reifen nebelt der Plymouth Barracuda beim Start seine Rivalen ein.



Der Gummirauch steigt realistisch von den durchdrehenden Hinterreifen auf.

## Optische Schäden



So sieht die **Glanzlack-Karosserie** eines Mazda RX-7 zum Rennbeginn aus...



...und so kurz darauf: Blechkontakt hat den **Lack zerkratzt** und den Kotflügel zerbeult.

ebenso wie die Katz-und-Maus-Jagd mit der Polizei. Stattdessen wählen wir per Menü aus regulären Turnieren in vier Varianten: Drag Mode, Tandem Drift, Grip Racing und Speed Challenge. Die Kurse liegen auf der ganzen Welt, unter anderem dürfen wir die Wüste von Nevada, den Shuto Expressway in Tokio sowie die deutsche Autobahn berasen. Das Ziel der Solokarriere ist es, alle Disziplinen zu meistern und so zum »Street King« aufzusteigen. Hierzu lassen sich die Wagen wieder tunen. So statten wir sie mit optischen Spielereien wie Felgen und Aufklebern aus, feilen aber auch an der Leistung – etwa, indem wir im Windkanal ihren Luftwiderstand optimieren. Wer mag, lädt seine Prachtkarre als Blaupause ins Internet, damit sie andere Spieler kopieren können. Falls die Nachahmer ein Rennen gewinnen, wird auch der Schöpfer der Erfolgskarosse geehrt.

Apropos Rennen: Auf der E3 fechten wir eine Speed Challenge in Nevada aus. Dort ringen wir nicht um Platzierungen, sondern um Rekorde: An drei Kontrollpunkten wird das aktuelle Tempo aller Raser gemessen; wer das höchste erreicht, gewinnt. Das Geschwindigkeitsgefühl ist vorbildlich, bei 250 Stundenkilometern flirrt die Steppe an uns vorbei.

Sonderlich fordernd ist das Turnier aber nicht. Drängeleien mit den Rivalen gehen wir aus dem Weg, weil wir eh nur auf der Strecke bleiben müssen. Immerhin brechen die Karren im Dauerspurt gerne aus, wir müssen vorsichtig lenken und beschleunigen. Das

macht **Pro Street** nicht zur Simulation, die Fahrphysik ist nach wie vor auf flotte Arcade-Rennen ausgelegt. In der Xbox-360-Version reagieren die Wagen dafür empfindlicher auf Lenkmanöver als in den Vorgängern, vor Kurven müssen wir öfter bremsen. Deshalb wird **Pro Street** auch zuschaltbare Lenkhilfen für Einsteiger bieten.

### Autos benebeln

Dass die Rennen in **Pro Street** legal sind, heißt nicht, dass es darin fair und höflich zugeht – selbst über die üblichen Rempelen hinaus: Wenn wir beim Start exzessiv die Reifen durchdrehen lassen, nimmt der Gummirauch unseren Verfolgern die Sicht. Gleiches gilt für die Staubwolken, die im Ödland unter unseren Hinterrifen hervorquellen. Das mag nicht überwältigend originell sein, sieht aber klasse aus: Die Schwaden umwirbeln realistisch Autos und Reifen, wabern danach über der Fahrbahn und werden schließlich vom Wind zerblasen. Und in den Mehrspieler-Modi dürften diese – im wahrsten Sinne – schmutzigen Tricks für herrliche Schadenfreude sorgen. Besonders dann, wenn die benebelten Kollegen mit 250 Stundenkilometern gegen eine Wand rasen. Und sich dann darüber ärgern, wie die sündteure Karre hinterher aussieht. **GR**



An solchen Checkpoints wird bei der **Speed Challenge** Ihr aktuelles Tempo gemessen.

### Need for Speed: Pro Street

► **Angespielt** ► Genre: **Rennspiel** ► Termin: **2. November 2007**  
► Hersteller: **EA Black Box / Electronic Arts** ► Status: **zu 90% fertig**

**Michael Graf:** Nach der Ankündigung war ich von Pro Street enttäuscht: Keine Polizei mehr? Öde. Als ich's spielen durfte, sprang der Zündfunke aber sofort über. Die flotten Rennen steuern sich so eingängig wie zuvor, und endlich gibt's wieder ein Schadensmodell. So muss ich vor Kurven auch mal bremsen! Pro Street ist keine Revolution, beim Fahrgefühl bringt es die Serie aber voran.



micha@gamestar.de

**Potenzial Sehr gut**