

Im Bann der Knautschzone

# Need for Speed 4

Beim vierten Need for Speed steht einiges auf dem Spiel: Im Karrieremodus verdienen Sie sich neue Luxusflitzer und fluchen über hohe Werkstattkosten.



In den neuen 3D-Cockpits können Sie sich stufenlos umdrehen, bei Dämmerung glimmen die Anzeigen.

**D**en Gaspedal-Fuß mag es nach einem neuen Porsche oder gar einem schnuckligen Ferrari gelüsten, doch die Brieftasche zieht an der Handbremse: Wir können uns bestenfalls den Rückspiegel einer sol-

chen Edelkarosse leisten. Aber es gibt ja noch Electronic Arts, wo man für vergleichsweise bescheidene Beträge einen ganzen Fuhrpark prominenter Seriensportwagen bekommt – auf dem PC simuliert, versteht sich. Seit ihrem Debüt Mitte der 90er Jahre bürgt die Rennspielserie **Need for Speed** für spaßorientierte Landstraßenrasereien mit authentischen Nobelkarossen. Mit **Need for Speed: High Stakes** verläßt bald ein neues Modell das kanadische Montagewerk. Bei einer Probefahrt

mit Produktmanager Peter Royea fiel uns vor allem die neue Schadensdarstellung auf. Vom ramponierten Kotflügel bis zum eingedrückten Kofferraum sind Unfall-Auswirkungen sichtbar und beim Fahren spürbar. Vor dem nächsten Rennen kratzen Sie Ihr Kleingeld zusammen und bestimmen die Reparaturprioritäten.

Daß die Visualisierung der Blechschäden bei früheren Spielen der Serie zu kurz kam, hatte nicht nur technische Gründe. Die Automobilhersteller mußten überzeugt werden, daß Polygonellen dem Image nicht schaden. Peter Royea: »Die Mercedes-Leute haben den Anspruch, die sichersten Autos der Welt zu bauen. Da reagiert man etwas empfindlich, wenn der eigene Wagen im Spiel demoliert wird.«

Das authentischste Fahrgefühl vermittelt die Ansicht vom Fahrersitz aus. Cockpits und Armaturen sind im Vergleich zu den Vorgängern nicht statisch, sondern entpuppen sich als realistisch programmierte 3D-Umgebung. Gefahren wird auf 19 Strecken. Zu den zehn neuen Kursen gesellen sich die bekannten neun Schauplätze aus dem Vorgängerspiel.

## 18 Asphalt-Geschosse

13 lizenzierte Autos plus fünf Polizeiwagen werden simuliert; etwaige versteckte Geheimgeschosse nicht mitgerechnet. Für Langzeitmotivation ist gesorgt, denn Sie erleben eine komplette Rennkarriere samt Management von Kapital und Karren. In über 30 Turnieren wird verbissen um Preisgelder gekämpft, denn Schäden müssen kostspielig repariert sowie die Teilnahmegebühren entrichtet werden. Was dann noch übrigbleibt, stecken Sie in Upgrades zur Performance-Verbesserung oder sparen auf einen besseren Asphaltflitzer. **HL**



Dieser unschuldige BMW M5 muß zur Demonstration der neuen Blechschaden-Grafikdetails herhalten.

## Need for Speed: High Stakes

Genre: Rennspiel Hersteller: Electronic Arts  
Termin: September '99 Ersteindruck: Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Dank realistischer Blechschäden, 3D-Cockpits und Karrieremodus könnte die Neuaufgabe noch mehr Spaß machen als Need for Speed 3. In Sachen Steuerung und Spielgefühl sollten Sie keine großartigen Änderungen erwarten – wieso auch?«