Nach einem Unfall ist unser **BMW M3** ziemlich mitgenommen. Die Reparatur wird uns viel Geld kosten.

Die **Zwischensequenzen** sind zwar gewohnt cool inszeniert, erzählen aber diesmal keine Geschichte.

Need for Speed ProStreet

Nach vier nahezu identischen Serienteilen im Szenario illegaler Straßenrennen wagt Electronic Arts mit ProStreet eine Runderneuerung der beliebten Rennspiel-Reihe.

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4052
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 4303
- GameStar TV 87/07

Win Vista 32 Bit
- läuft

Vierlinge auseinanderzuhalten kann ganz schön schwierig sein. Zwar gibt es immer den einen oder anderen kleinen Unterschied, mit Namensschildchen an den Kinderhälsen hätte man es aber einfacher. Ähnlich verhält es sich mit den letzten vier **Need for Speed**-Teilen **Underground**, **Underground 2**, **Most Wanted** und **Carbon**. Alle drehen sich um illegale Straßenrennen, schicke Girls und massenhaft Tuning. Aber könnten Sie jetzt spontan sagen, in welchem der Titel zum Beispiel die Driftwettbewerbe ausgesetzt haben? Oder welche Teile keinen LAN-Modus besitzen? Sehen Sie, so geht es vielen. Electronic Arts war sich dessen wohl bewusst. Und hat das Spieldesign in **ProStreet**, dem mittlerweile elften Teil der Serie, von Grund auf erneuert. Gute Idee – wären den Entwicklern dabei nicht elementare Fehler passiert.

»Fahr nicht so schnell!«

Viel ist nicht mehr zu spüren vom alten **Need for Speed**. Hauptgrund ist die überarbeitete Fahrphysik – die Autos steuern sich deutlich anspruchsvoller als gewohnt. Zwar ist **ProStreet** von Rennsimulationen à la **GTR 2** nach wie vor meilenweit entfernt, mit purem Drauflosrasen schaffen Sie es aber trotzdem kaum aufs Siegertreppchen. Der Realismusgrad lässt sich in drei Stufen sogar während eines Rennens verändern. Einsteiger greifen auf Fahrhilfen wie Traktionskontrolle und ABS zurück, Profis spüren die ganze Kraft der Pferdestärken. Auf Wunsch dürfen Sie sogar eine interaktive Ideallinie einblenden, die sich rot färbt, sollten Sie zu schnell in die Kurve preschen. Erstmals seit **Need for Speed: Porsche** (2000) sorgen Rempler und Unfälle für Kratzer und tiefe Beulen im Lack. Das sieht äußerst schick aus, wirkt sich aber nur auf die Geschwindigkeit und die Bremskraft der Boliden aus. Das Lenkverhalten bleibt gleich.

»Lass den anderen vor!«

Statt illegale Straßenrennen in einer frei befahrbaren Großstadt zu absolvieren, nehmen Sie in **ProStreet** an einer Reihe offizieller Turniere teil, die auf abgesperrten Strecken überall auf dem Erdball stattfinden. Gegenverkehr und wilde Verfolgungsjagden mit der Polizei fallen also weg – das dürfte so manchem Fan sauer aufstoßen. Der mit 20 Stunden recht lange Karrieremodus erinnert trotzdem stark an früher: Als Jungspund Ryan Cooper wollen Sie sich in der Raser-Szene einen Namen machen, müssen dafür aber den aktuellen Oberguru Ryo Watanabe schlagen. Anders als etwa in **Most Wanted** oder **Carbon** fehlen die stilvollen Zwischensequenzen, in denen echte Darsteller vor computeranimierten Hintergründen die Geschichte vorantreiben. Zudem bekommen Sie von Ryan immer nur einen gesichtslosen Helmträger zu sehen – von Identifikation keine Spur!

»Probier's nochmal!«

Sechs abwechslungsreiche Rennmodi stehen zur Auswahl (siehe Kasten). Zu den bislang bekannten Rundenrennen und Driftturnieren hat sich zum Beispiel die coole Speed Challenge hinzuge-

Das Tuning

Der bereits aus den Vorgängern bekannte umfangreiche Tuning-Part wurde in **ProStreet** nochmals stark ausgebaut. Karosserieteile können Sie wie in **Need for Speed: Carbon** stufenlos verformen und im neuen Windkanal auf Aerodynamik testen. Ebenfalls nett: Aufkleber lassen sich künftig verschieben, vergrößern, drehen und verzerren (kleines Bild).

In 13 Jahren brachte es die Need-for-Speed-Serie auf mittlerweile elf Teile.

Der aggressive KI-Gegner nimmt unsere **Corvette** aufs Korn. Da hilft nur noch ein Nitro-Boost nach vorn – der BMW-Fahrer macht es eindrucksvoll vor. (1280x1024, volle Details)

sellt, bei der Sie mit einem Affenzahn etwa eine japanische Überlandstrecke entlangpreschen und höllisch auf Bäume und Laternen aufpassen müssen. Auch die bekannten Modi hat EA Black Box überarbeitet. So müssen Sie etwa vor jedem Beschleunigungsrennen die Reifen per Minispiel auf die richtige Temperatur bringen. Das macht anfangs noch Spaß, nervt auf Dauer jedoch, weil Abwechslung fehlt. Viel gravierender: Der Anspruch der Aufgaben schwankt enorm. Während bei normalen Rundenrennen und den Driftkursen selbst Einsteiger der Konkurrenz schon in der ersten Kurve davonheizen, sind insbesondere die Beschleunigungsturniere kaum zu schaffen. Zudem nerven hier die scheinbar zufällig gewählten Zeiten der Gegner. Oft brennt ein und derselbe Kontrahent auf derselben Strecke Unterschiede von mehr als zwei Sekunden in den Asphalt – und das auf nur einer Viertelmeile.

Die Rennmodi – mal zu leicht, mal zu schwer

Grip/Grip Classic: Klassische Rundenrennen gegen vier Kontrahenten in zwei bzw. drei Runden. Schwierigkeitsgrad: zu leicht.

Drag: Beschleunigungsrennen, bei denen Sie manuell schalten und die Reifen per Minispiel vorheizen müssen. Schwierigkeitsgrad: zu schwer.

Drift: Auf kurzen Strecken müssen Sie möglichst fehlerfrei und kunstvoll per Handbremse um die Kurven schlittern. Schwierigkeitsgrad: leicht.

Shootout: Innerhalb von drei Runden müssen Sie vier Sektoren als Schnellster durchfahren – spannend! Schwierigkeitsgrad: moderat.

Time: Jeder fährt für sich die beste Rundenzeit heraus. Acht Autos sind gleichzeitig auf der Strecke unterwegs. Schwierigkeitsgrad: leicht.

Speed Challange: Auf langgezogenen, aber engen Strecken brettern Sie mit Höchstgeschwindigkeit von A nach B – cool! Schwierigkeitsgrad: moderat.

Zwei Leser spielten in der Redaktion Need for Speed: ProStreet. Hier ihre Meinungen dazu.

Gute Ideen, schwache Umsetzung

Rüdiger Römich
21 Jahre, Student

Das finde ich gut: Endlich besitzen die Autos wieder ein Schadensmodell! Das gibt dem Spiel neben der Fahrphysik einen realistischeren Eindruck als den direkten Vorgängern. Auch die Kurse aus aller Welt bieten mehr Abwechslung als ein Stadtszenario.

Das finde ich weniger gut: Die Steuerung und das Schadensmodell wirken unausgereift, was wohl an der kurzen Entwicklungszeit liegt. Daneben schwankt auch der Anspruch stark. Und obwohl ich froh bin, endlich an keine Stadt mehr gebunden zu sein, passt das Szenario nur bedingt in die Spielwelt.

Einige Stärken, viele Schwächen

Sebastian Volk
22 Jahre, Programmierer

Das finde ich gut: Der Supergrafik, dem Supersound und der anspruchsvollen Fahrphysik sei Dank macht Pro Street sehr viel her. Auch die KI ist besser als erwartet und gibt dem geübten Spieler kontra. Die Fahrhilfen sind abschaltbar, was vor allem Profis entgegen kommt.

Das finde ich weniger gut: Trotz der guten Physik ist die Steuerung schwammig. Das macht es schwer, die Ideallinie zu treffen. Der Schwierigkeitsgrad schwankt zwischen den Spielmodi stark. Zusammen mit den unübersichtlichen Menüs sind das zu viele Detailmängel.

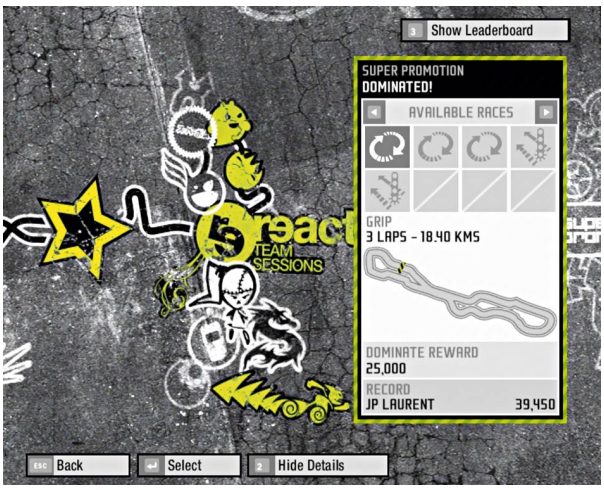
In der **Stoßstangen-Perspektive** kommt das Geschwindigkeitsgefühl am besten rüber. Eine Cockpit-Kamera gibt es auch in ProStreet nicht.

»Nun gut, es ist zwar nur ein Mitsubishi ...«

ProStreet ist grob in fünf Abschnitte unterteilt. In jedem gilt es, eine bestimmte Anzahl von Turnieren (die wiederum in mehrere Rennen unterteilt sind) zu gewinnen. Allerdings bekommen Sie für jeden Abschnitt nur eine Handvoll Autos gestellt; selbst zum Händler kommen Sie nur umständlich übers Hauptmenü. Das bremst schon zu Beginn die Motivation, da Sie mindestens fünf Spielstunden mit unspektakulären Schüsseln wie dem Nissan 240SX oder Chevrolet Cobalt SS an den Start müssen. Auch bei den Strecken war den Entwicklern die Abwechslung wohl nicht wichtig genug. Immer wieder brettern Sie über die gleichen Parkplätze, Hafenanlagen und Landebahnen riesiger Flughäfen. An den größtenteils liebevoll gebauten Pisten haben Sie sich deshalb schnell satt gesehen. Erst nach acht bis zwölf Spielstunden wird's wieder interessant. Dann kurven Sie durch asiatische Großstädte oder rasen über deutsche Autobahnen.

»Schon mal am eigenen Auto geschraubt?«

Das Tuning – schon immer eine Stärke der Serie – wurde in **ProStreet** nochmals ausgebaut (siehe Kasten). Die nützlichste Neuerung ist der Windkanal, in dem Sie manuell verformte Karosse- ▶▶



Unübersichtlich und schwer zu bedienen: das **Kampagnen-Menü**.

TECHNIK-CHECK — NEED FOR SPEED: PROSTREET

Technik-Tipps

- Verringern Sie die Auflösung um eine Stufe, so erhöhen sich die Bilder pro Sekunde um bis zu 30 Prozent.
- Selbst bei permanent über 30 Bildern pro Sekunde, ruckelt Need for Speed: ProStreet dennoch an einigen Stellen.
- Die schicken Raucheffekte des Spiels zehren deutlich an der Leistung.

Checkliste

- 7,4 GByte Speicherplatz
- 2,0 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT NEED FOR SPEED: PROSTREET AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichermenge 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

1 GRAFIKKARTE	Geforce 6	6200	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra					
	Radeon X100	X300	X700	X800 XL	X850 XT					
	Geforce 7		7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7950 GT	7900 GTX	7950 GX2	
	Radeon X1000		X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX		
	Geforce 8			8500 GT	8600 GT	8600 GTS		8800 GTS	8800 GTX	8800 Ultra
	Radeon HD		2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT		2900 XT		
2 PROZESSOR	Athlon XP	2000+	2600+	3200+						
	Pentium 4	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz					
	Athlon 64			3200+	3500+	4000+	FX-57			
	Pentium D				915	950	965 XE			
	Athlon 64 X2				3800+	4400+	5000+	6000+		
	Core 2					E4300	E6300	E6600	Q6600	X6800
3	Speicher in MB	128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072

LEGENDE
4 technisch unmöglich
ruckelt stark
läuft so flüssig: 1024x768, minimale Details
läuft so flüssig: 1280x1024, Mittel: Car Detail / Niedrig: World Detail, World Shadows, World FX, Car Effects, Car Damage / Aus: Smoke
läuft so flüssig: 1680x1050, maximale Details, keine Kantenglättung

Mit **deaktivierten Details** und 800x600 Pixeln ist das Spiel nicht nur hässlich, sondern potthässlich.

rie-Teile (das aus **Need for Speed: Carbon** bekannte Autosculpt) auf Aerodynamik-Tauglichkeit testen und so noch ein Quäntchen mehr Leistung aus dem Auto holen. Versteht sich, dass Sie die insgesamt 50 Boliden mit lizenziertem Originalzubehör namhafter Hersteller aufmotzen dürfen. Auch bei den Gestaltungsmöglichkeiten sind Ihnen nahezu keine Grenzen gesetzt. Beispielsweise lassen sich Vinyls stufenlos verschieben, vergrößern oder verzerren. Nervig sind jedoch die Menüs, durch die man trotz Mausunterstützung besser mit einem Gamepad navigiert. Überhaupt sollten Sie die Finger von der Tastatur lassen und etwa zum Xbox-360-Controller greifen. Mit analogen Schultertasten und Sticks steuert es sich einfach präziser als mit den Pfeiltasten.

»Das sah aber schon mal besser aus ...«

Technisch ist **ProStreet** ein zweischneidiges Schwert. Die detaillierten Autos sehen dank schicker Spiegeleffekte gewohnt fantastisch aus. Auch die von den Entwicklern stolz angepriesenen Raucheffekte bei durchdrehenden Reifen machen viel her. Dagegen wirkt die Umgebungsgrafik erschreckend trist. Vor allem die unspektakuläre Beleuchtung trübt das Gesamtbild. Von der Hitze und gleißenden Helligkeit der texanischen Wüste bekommen Sie zum Beispiel gar nichts mit – das macht **Colin McRae: Dirt** um Längen besser. Trotzdem besitzt das Spiel einen immensen Hardware-Hunger. Selbst mit einer Auflösung von 1024x768 Pixeln bekommen Sie selten mehr als 30 Bilder pro Sekunde zu sehen. Beim Sound gibt es hingegen kaum Anlass zur Kritik: Die Motoren röhren realistisch und in gut ortbarem Surround-Sound, aufwändige Effekte untermalen die Blechschlachten ordnungsgemäß. Allerdings kommt es in seltenen Fällen zu kratzenden Ton-Aussetzern. Auch die Musik war in den früheren Teilen passender und mit prominenteren Interpreten gewählt. Oder sagen Ihnen die Neon Plastix was? DM

Need for Feinschliff

danielm@gamestar.de

Daniel Matschijewsky: Wenn man wie bei den letzten vier Spielen nur Detailverbesserungen vornimmt, dann mögen zwölf Monate Entwicklungszeit ausreichen. Will man jedoch das komplette Spielprinzip erneuern, ist ein Jahr schlicht nicht genug. In ProStreet hapert es an allen Ecken – sei es bei der Technik, der Abwechslung oder der Balance. Mich enttäuscht das doppelt, da das überarbeitete Fahrverhalten und das Schadensmodell die Need-for-Speed-Reihe auf einen neuen Level hätte heben können. So bleibt es eine gute, aber lange nicht überragende Raserei, die ihrem großen Namen nicht gerecht wird.

Schattenparker

heiko@gamestar.de

Heiko Klinge: Kann mir einer der Entwickler mal bitte erklären, was daran cool sein soll, über Parkplätze zu bügeln? Auch die realen Tuning-Fans machen das doch nur, weil sie nirgendwo anders fahren dürfen. Außer am PC mit Need for Speed: Da darf man mit 150 Sachen durch den Innenstadtverkehr preschen und die Polizei gegen den nächsten Betonpfeiler drängeln. Doch jetzt kommt ProStreet und macht den Spaß kaputt. Hier ist jemand entschieden falsch abgebogen.

NEED FOR SPEED: PROSTREET — RENNSPIEL

ENTWICKLER	EA Black Box (Need for Speed: Carbon, GS 01/07: 85 Punkte)		
PUBLISHER	Electronic Arts	TERMIN (D)	22.11.2007
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD	USK	ab 6 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

GENRE RENNSPIEL

LIZENZEN	keine	komplett
TUNING	keines	umfassend
SCHADENSMODELL	keines	realistisch
KARIERE	keine	ausgefeilt
FAHRVERHALTEN	Arcade	Simulation

ANSPRUCH

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

EINSTIEG	leicht	schwierig
SPIELMECHANIK	einfach	komplex
SPIELTEMPO	langsam	schnell

HILFEN Tipps beim Laden, Fahrhilfen, drei Schwierigkeitsgrade
SPEICHERSYTEM automatisches Speichern

ERFORDERT
- Schnelle Reaktionen
- Orientierungsfähigkeit
- Logik & Überlegung
- Geduld
- Handeln unter Zeitdruck
- Vorausplanung
- Mikromanagement
- Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs				FÜR HIGHEND-PCs		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD 512 MB RAM 7,4 GB Festplatte	3,4 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 7,4 GB Festplatte Gamepad	Core 2 Duo E6300 A64 X2/5000+ AMD 2,0 GB RAM 7,4 GB Festplatte Gamepad

PROFITIERT VON Gamepad
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ k. Angabe
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
- Radeon 9500 / 9600
- Geforce 6600 GT
- Radeon X600 / X700
- Radeon 9700 / 9800
- Geforce 6800 GT
- Radeon X800 XL
- Geforce 7600 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- Geforce 7900 GTX

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER)	alle Modi der Kampagne (8)		
SPIELTYPEN	Internet	SERVERSUCHE	intern
DEDICATED SERVER	nein	MULTIPLAYER-SPASS	10 Stunden
FAZIT	Umfangreich, aber umständlich zu bedienen. Kein LAN-Modus!		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ sehr hübsche Autos + nette Streckendetails – schwache Beleuchtung – kaum Effekte – Hardware-Hunger	7 /10
SOUND	+ knackiger Motorensound + stimmiger Kommentar + passende Musik ... – ... aber nicht immer – Sound-Aussetzer	9 /10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + einfacher Einstieg – Anspruch der Modi schwankt stark – teils unlogische Zeiten	5 /10
ATMOSPHÄRE	+ gelungenes Szenario + ganz nette Zwischensequenzen – farbloser Held – langweiliger Obergegner	9 /10
BEDIENUNG	+ sehr gut mit Gamepad + akzeptabel mit Tastatur – umständliche Menüs – eingeschränktes Speichersystem	7 /10
UMFANG	+ lange Kampagne + 50 Autos + sechs Rennmodi – spärlicher Multiplayer-Teil – wenig Wiederspielwert	9 /10
KI	+ fährt aggressiv + macht gelegentlich nachvollziehbare Fehler – agiert zu künstlich – häufiges Pulkfahren	8 /10
FAHRVERHALTEN	+ optisches Schadensmodell + drei Realitätsstufen + guter Mix aus Action und Anspruch – Unfälle wirken sich kaum aus	7 /10
TUNING	+ enorm umfangreiches Leistungstuning + nahezu unbegrenzte Gestaltungsmöglichkeiten + nützlicher Windkanal	10 /10
STRECKENDESIGN	+ später sehr abwechslungsreich + stimmig und teils detailverliebt – anfangs gleichen sich die Strecken zu sehr	8 /10

PREIS/LEISTUNG **Gut**

FAZIT **Der bislang enttäuschendste Teil der Serie.**