

Von wegen Zwangspause! Bereits im Herbst geht das nächste Need for Speed an den Start. Ein uninspirierter Schnellschuss oder der erhoffte Serien-Neustart – wir schauen hin.

Need for Speed Shift



GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6011

Radikalkuren helfen. **Tomb Raider: Legend** ist nach seinen schwachen Vorgängern **Tomb Raider 5: Die Chronik** und **Angel of Darkness** der pixelgewordene Beweis dafür. Auch Codemasters zeigte 2007 mit **Colin McRae Dirt**, wie man eine im wahrsten Sinne des Wortes festgefahrene Rallye-Serie durch moderne Technik und überarbeitetes Spiel-design erfolgreich neu startet. Weil **Need for Speed** seit den letzten beiden, eher mauren Episoden **ProStreet** und **Undercover** ebenfalls abzustürzen droht, hoffen Fans auch hier auf den längst überfälligen Neustart der berühmtesten aller Rennspiel-Serien. Dieser kommt früher als erwartet: Die im Dezember 2008 von EA-Chef John Riccitiello angekündigte Auszeit für **Need for Speed** wurde bereits im Januar dieses Jahres durch eine neue

Meldung ersetzt: Im Herbst erscheint der nunmehr 13. Teil der Serie, **Need for Speed: Shift**. Electronic Arts' Rezept: ein neues Entwicklerteam, eine neue Technik, ein neues Design. Wir sind Probe gefahren.

Vorheizen

Bevor es losgeht, präsentiert uns Suzy Wallace, Produzentin beim Entwickler Slightly Mad, einige wenige, dafür aber umso interessantere Fakten. **Need for Speed: Shift** entfernt sich komplett vom Konzept der bisherigen Teile. Soll heißen: keine offene Welt, keine Verfolgungsjagden mit der Polizei, keine – wie sie sagt – »hanebüchene Geschichte mit pseudo-coolen Angebern im Tuning-Milieu«. Stattdessen schickt uns das Spiel in legale Turniere auf abgesperrten, teils nachgebildeten Originalstrecken. Das neue Szenario



Die **KI-Kontrahenten** liefern sich auch untereinander teils heftige Kämpfe. Das spiegelt sich im Schadensmodell wieder. Hier sind wir gerade noch mit ein paar Schrammen davongekommen.

nario hat auch Einfluss auf die Fahrzeug-Auswahl. Die Entwickler schicken die aus den Vorgängern bekannten asiatischen und europäischen alltagsnahen Tuning-Brenner in die Schrottpresse und konzentrieren sich auf eben-

so PS-starke wie renntaugliche Superboliden. Eine konkrete Zahl wollte uns Suzy zwar nicht nennen, man plane bislang aber mit etwa 70 Fahrzeugen. Das lizenzierte Portfolio umfasst reihenweise sündteure Traumwagen, vom Porsche 997 GT2 und Pagani Zonda über den Lotus Elise bis hin zum Tenzo R. Den auf den Bildern angedeuteten Fotorealismus können wir bestätigen. Die Fahrzeuge sehen dank hoher Polygonzahlen und aufwändiger Lichtreflexionen besonders in Bewegung täuschend echt aus.

! Bilder vom Entwickler

Obwohl wir **Need for Speed: Shift** selbst spielen konnten, durften wir keine eigenen Screenshots anfertigen. Was Sie auf den Bildern sehen, entspricht jedoch dem tatsächlichen grafischen Niveau des Spiels. Ebenfalls eine gute Nachricht: Obwohl es sich um eine frühe Alpha-Version handelte, lief das Programm zumindest auf dem Präsentations-Rechner in hohen Auflösungen und mit allen Effekten stets flüssig.



In Shift fahren Sie ausschließlich auf **abgesperrten Rennstrecken**. Wie viele es davon geben wird, ist noch unbekannt.



Need for Speed-Premiere: Die **hochdetaillierten Cockpits** werden dynamisch beleuchtet, die Hände und Füße des Piloten sind vollständig animiert. (1600x900, volle Details)

Losbrettern

Wir schnappen uns das Gamepad und geben Gas. Naturgemäß schalten wir erstmal durch die verfügbaren Kamera-Modi: Verfolgerperspektive, Stoßstange, Motorhaube, Cockpit. Moment ... Cockpit? Tatsächlich hat Slightly Mad für jedes Fahrzeug einen detaillierten, dreidimensionalen Innenraum modelliert, in dem wir uns ähnlich wie in **Race** entweder mit dem Analogstick oder der Maus frei umschaun können. Rückspiegel, Armaturen, Lenkrad, alles sieht zum Anfassen echt aus. Sich dynamisch verändernde Lichtverhältnisse und entsprechende Schattenwürfe (zum Beispiel in Kurven) komplettieren den optischen Gala-Auftritt. Auch der Pilot ist animiert, vom Griff zum Schalthebel bis zum Durchdrücken der Pedale. Cool: Geben wir Gas, weicht die Kamera, also der Kopf des Fahrers, leicht zu-

rück. Drücken wir auf die Bremse, rücken wir kurzzeitig näher an die Windschutzscheibe. Durch diese Simulation der Fliehkräfte intensiviert Slightly Mad nicht nur das Mittendrin-Gefühl, sondern lässt uns auch förmlich spüren, wie viel Kraft unter der Haube unseres Wagens steckt.

Abbremsen

Als wir in die erste Kurve brettern, bemerken wir eine weitere Neuheit in der **Need for Speed**-Reihe: Von dem action-orientierten Fahrverhalten der Vorgänger ist in **Shift** nichts mehr zu spüren. Stattdessen reagieren die Fahrzeuge weit realistischer auf abrupte Bremsmanöver und Richtungswechsel. Eingefleischte Fans können wir jedoch beruhigen: **Shift** ist kein **GTR**. Stattdessen bietet die neue Fahrphysik eine nachvollziehbare Mischung aus Arcade-Raser und Rennsimulation,

vergleichbar mit Codemasters' **Race Driver Grid**. Die seit **Need for Speed: Underground** verpönten »Wallgrinds«, also das absichtliche Entlangschlittern an Streckengrenzungen ohne Zeit-

verlust, gehören deshalb ebenso der Vergangenheit an wie das gezielte Abbremsen durch unfaire Kollisionen mit Kontrahenten. »Davon würde ich ohnehin abraten«, scherzt Suzy Wallace. »Wir

Pimp My Car



Zum **Tuning** hat Electronic Arts bislang keine Informationen verraten. Dennoch steht schon jetzt fest: Im Vergleich zu den direkten Vorgängern werden Sie in **Need for Speed: Shift** weit weniger am eigenen Auto verändern dürfen. Angesichts dieser Bilder vermuten wir, dass man seinen Wagen zumindest durch diverse Spoiler, Felgen und Lackvariationen individualisieren kann. Das wäre insbesondere für Multiplayer-Rennen ein dickes Motivationsplus. Ob sich Rennspiel-Profis über die aus **GTR** bekannte Werkstatt zur schraubengenauen Optimierung des Fahrverhaltens freuen dürfen, ist ebenfalls nicht bekannt.



Die Stadttrennen sind fiktiv, die Umgebungen dagegen real. Hier heizen wir durch **London**.

Entwickler-Check

Zwar sind die Slightly Mad Studios neu, die Entwickler dahinter gehören jedoch zu den alten Hasen des Rennspiel-Genres. Bislang als Blimey! Games bekannt, formierte sich das Team neu, nachdem die Muttergesellschaft 10tacle im letzten Jahr pleite gegangen war und der einstige Blimey-Chef Ian Bell die Reste seiner Firma aufkaufte. Das Team besteht zu Teilen aus ehemaligen Mitarbeitern des Entwicklers Simbin, der unter anderem für die **GTR**-Serie sowie **Race** und **GT Legends** verantwortlich zeichnet. Slightly Mad hat seinen Sitz in London.

Derzeit in Arbeit: Need for Speed: Shift, Ferrari Project (Arbeitstitel)



Aus der bodennahen **Stoßstangen-Perspektive** wirken Aufholjagden besonders intensiv.

wollen stattdessen erreichen, dass der Spieler eine regelrechte Angst vor Unfällen entwickelt.« Wie sich Slightly Mad das vorstellt, erfahren wir am eigenen Leib: Als wir in einer Haarnadelkurve von der Strecke abkommen und mit einem Affenzahn gegen die Bande brettern, zerspringt die Windschutzscheibe, das Bild wackelt wild, wir hören den Herzschlag des Piloten. Die Entwickler haben ihr Ziel erreicht: Der Unfall entlockt uns ein ebenso unfreiwilliges wie gequältes »Autsch!«.

Lenken

Obwohl selbst ein massiver Humvee nach einem derartigen Crash nicht mehr fahren würde, quittieren die **Shift**-Boliden Unfälle zwar mit zerknautschtem Blech, abfallenden Spoilern und kaputten Scheiben, das Fahrverhalten bleibt aber weitgehend unangestastet. »Wir setzen auf Spielspaß statt auf überzogenen Realismus«, erklärt Suzy die Design-Entscheidung. »Keiner soll nach einem Unfall gezwungen sein, ein Rennen neu starten zu müssen. Das frustriert nur.« Dennoch bestraft das Spiel allzu rabiate Rangeleien mit nachlassender Beschleunigungskraft oder eingeschränkter Lenkwirkung. Ob solche Mali der Dauermotivation im Vergleich zum drohenden Total-schaden eher helfen oder schaden, muss sich allerdings erst noch zeigen. Arcade-Puristen dürfen das Schadensmodell übrigens abschalten oder auf fünf Fahrhilfen wie Traktionskontrolle, ABS und automatisches Getriebe zu-



Subtile, gut dosierte **Verwischeffekte** erzeugen vor allem in den Außenperspektiven ein tolles Geschwindigkeitsgefühl.

rückgreifen. Auch die aus **GTR Evolution** bekannte intelligente Ideallinie, die durch unterschiedliche Farben zeigt, wann Sie bremsen oder Gas geben müssen, ist auf Wunsch mit von der Partie.

Vorausschauen

Slightly Mad schickt die in **Need for Speed: Undercover** bereits hoffnungslos veraltete **Most Wanted**-Engine in den wohlverdienten Ruhestand und baut auf eine eigens entwickelte Technik. Das Grafikgerüst (an dem das Team seit zwei Jahren arbeitet) beherrscht alle modernen Effekte wie HDR, Soft Shadows und Rauchentwicklung und setzt durch knackscharfe Asphalt-Texturen, 3D-Gras sowie die aufwändige Beleuchtung vor allem die Strecken hübsch in Szene. Zumindest die an die Formel 1 erinnernden Kurse. In London, einem der Innenstadt-Rennen, fielen

uns hingegen die teils detailarmen und verwaschen texturierten Gebäude auf – das macht **Race Driver Grid** nach wie vor besser. Dafür gibt's in Sachen Sound schon jetzt kaum Anlass zur Kritik. Typisch für die Serie röhren die Motoren ordnungsgemäß, Blechkontakt quittiert das Spiel mit gelungenen Toneffekten.

Nach unseren Testrunden bleiben dennoch jede Menge Fragen offen. Wie wird die Kampagne funktionieren? Wie viel Tuning steckt im neuen **Need for Speed**? Und was ist für den Multiplayer-Teil geplant? Suzus knappe Antwort: »Kein Kommentar. Zumindest noch nicht.« Kuren brauchen eben ihre Zeit. DM

Need for Speed: Shift

► **Angespielt** ► Genre **Rennspiel** ► Termin **3. Quartal 2009**
 ► Hersteller **Slightly Mad / Electronic Arts** ► Status zu **60% fertig**

Daniel Matschijewsky: Eines kann ich schon jetzt sagen: Shift wird ein tolles Rennspiel. Aber wird es dem Namen Need for Speed überhaupt noch gerecht? Alles, was die Serie zuletzt ausgemacht hat (Tuning, Polizei, die offene Welt), wurde von den Entwicklern konsequent entfernt. Aber vielleicht ist es genau das, was die Reihe braucht. Ich sehe jedenfalls optimistisch in Need for Speeds Zukunft.



danielm@gamstar.de

Potenzial Sehr gut