



Präzises, taktisch kluges Fahren wird mit Punkten belohnt (Balken am oberen Bildschirmrand). Derzeit konkurrenzlos: die aufwändig modellierten 3D-Cockpits. (1680x1050 Pixel, volle Details)

# Need for Speed Shift

Electronic Arts' Serien-Neustart könnte das beste Rennspiel seit Race Driver Grid werden. Aber wie viel Need for Speed steckt überhaupt noch drin?

DVD  
Video-Special

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
▶ Quicklink: 6011  
GameStar TV 60/09  
(Premium)

Die Haarnadelkurve kommt rasend schnell näher. Das klappt schon, denken wir, ziehen die Handbremse und reißen das Lenkrad scharf nach rechts. Doch dann verliert unser eigentlich handzahmer Audi S3 plötzlich die Bodenhaftung, driftet unkontrolliert von der Strecke und knallt in den nächsten Reifenstapel. Der Unfall lässt die Windschutzscheibe bersten, die Motorhaube und eine Seitentür fliegen davon, un-

sere Sicht verschwimmt kurzzeitig – autsch! Als Serienkenner muss man bei **Need for Speed: Shift** gewaltig umdenken. Denn: Electronic Arts' berühmte Rennspiel-Reihe ist mit dem mittlerweile 13. Teil erwachsen geworden und hat sich ein gutes Stück weg von einer Arcade-Raserei hin zur ernsthaften Renn-Simulation entwickelt. Nach ausführlichen Testrunden mit der Preview-Version können wir sagen: Dieser Spa-

gat ist dem Entwickler Slightly Mad hervorragend gelungen.

## Die Karriere

Zumindest beim Einstieg gibt sich **Need for Speed: Shift** serientreu: Gleich zu Beginn der Karriere setzt man uns ans Steuer eines PS-starken Boliden (in dem Fall die aktuellste Ausgabe des BMW M3) und schickt uns ins erste Testrennen. Der Clou: Im Hintergrund errechnet das Programm

anhand unseres Fahrstils und der Rundenzeit den Schwierigkeitsgrad und schlägt entsprechende Voreinstellungen bei Fahrhilfen, Gegner-KI und Schadensmodell vor. Alternativ dürfen wir diese Optionen auch jederzeit selbst anpassen. Anschließend geht's in eine nichtlinear aufgebaute Kampagne. Ähnlich wie in Codemasters' **Race Driver Grid** wählen wir aus einer Reihe unterschiedlicher Veranstaltungen. Durch Siege



Knifflig: Wir brettern mit dem monströsen Maserati MC12 GT1 über die legendäre Nordschleife.



Shift protzt mit detaillierten Fahrzeugen und Strecken sowie hübschen Blendeffekten.

Die Vielfalt beim **Tuning** hält sich in Grenzen, geht aber in Ordnung.Fotografen, Techniker und Fans erzeugen eine gelungene **Atmosphäre**.Das optische **Schadensmodell** überzeugt durch Hingucker wie angeknackste Scheiben und hübsch verformtes Blech.

schalten wir nach und nach weitere, in höhere Fahrzeug-Klassen eingeordnete Turnieren frei. Auf eine zusammenhängende Geschichte oder gar die aus den jüngsten Vorgängern bekannten Filmsequenzen mit echten Schauspielern hat Slightly Mad verzichtet. In Sachen Inszenierung und Atmosphäre fährt **Need for Speed: Shift** dennoch ganz vorn mit. Vor dem Start umschmeicheln kunstvolle Kamerafahrten unseren bildhübschen und detailliert modellierten Wagen, überall wuseln Fotografen, Techniker und Fahnenträger herum, und auf den Rängen tost das Publikum – toll!

### Das Fahrgefühl

In den Rennen selbst entfaltet **Need for Speed: Shift** sein ganzes Potenzial. Vor allem die Cockpit-Perspektive vermittelt ein fantastisches Mittendrin-Gefühl. Das liegt vor allem an den originalgetreu modellierten 3D-Interieurs. Bei unserem BMW hat Slightly Mad sogar an das Navigationsgerät in der Mittelkonsole gedacht. Auch die Gegner-KI macht bereits einen hervorragenden Eindruck. Immer wieder liefern sich die

computergesteuerten Kontrahenten packende Zweikämpfe, drängeln, wagen riskante Überholmanöver und landen gern mal abseits im Sand. Damit uns nicht dasselbe passiert, müssen wir mehr Fingerspitzengefühl am Gamepad oder Lenkrad investieren, als wir es von der **Need for Speed**-Serie bisher gewohnt sind. Zwar ist **Shift** weit von einem Simulationsbrocken der Marke **GTR** entfernt, allzu aggressive Aktionen sollte man aber trotzdem vermeiden. Knallt der eigene Wagen doch mal in eine Wand oder den nächsten Gegner, tut das zwar weh, sieht dafür aber toll aus. Das Blech verbiegt sich ähnlich hübsch wie in **Burnout Paradise**, und nach einer Massenkarambolage liegen reihenweise Autoteile auf dem Asphalt. Auf das Fahrverhalten haben aber selbst üble Unfälle kaum Einfluss – seine Wurzeln kann **Shift** also doch nicht ganz leugnen.

### Das Rollenspiel

Um neue Rennen freizuschalten, müssen wir eine bestimmte Anzahl von Sternen sammeln. Die bekommen wir nicht nur durch

Podiumsplätze, sondern auch durch gelungene Aktionen direkt auf der Strecke. Dabei unterscheidet das Programm zwischen taktischen und aggressiven Manövern, angezeigt durch zwei Balken am oberen Bildschirmrand. Ob Windschattenfahren, Rundenrekorde, zeitsparende Drifts, das Nutzen der Ideallinie oder ein erfolgreiches Überholmanöver, ständig rattern Punkte aufs Konto und blinken freigeschaltete Erfolge auf. Steigen wir durch solche Aktionen nach und nach im Level auf, hagelt es nicht nur Auszeichnungen, sondern mitunter auch fette Sponsorenverträge, die zusätzliches Geld in die Kasse spülen. Das motiviert, spornt zum taktischen Fahren an und tröstet ein wenig darüber hinweg, dass das von den **Need for Speed**-Fans geliebte Tuning in **Shift** weit dünner ausfällt als gewohnt. Zwar dürfen wir durch einen umfangreichen (aber umständlichen) Vinyl-Editor reihenweise Aufkleber auf die Karosserie pappen, das Leistungstuning hält sich wegen der geringen Auswahl an Motoren, Reifen, Federn und Bremsen aber in Grenzen.

### Der Mehrspieler-Teil

Überraschung: Obwohl Electronic Arts im Vorfeld angekündigt hatte, lokale Netzwerk-Turniere nicht zu unterstützen, stolperten wir in unserer Preview-Version über einen LAN-Modus. Der ist äußerst umfangreich ausgefallen: Modi, Anzahl der Teilnehmer und Runden, erlaubte Fahrzeugklassen, Tageszeit – alles lässt sich individualisieren und verspricht lang anhaltenden Mehrspieler-Spaß. An Abwechslung und Dauermotivation dürfte es ohnehin nicht mangeln, immerhin bietet **Need for Speed: Shift** satte 38 Strecken und 61 Fahrzeuge, vom Golf V GTI und der Dodge Viper über den Porsche 911 GT3 und Aston Martin DB9 bis zum unbezahlbaren Koenigsegg CCX. Nun muss sich nur noch zeigen, ob das Spiel auch technisch überzeugt, sprich: ob Lags für Frust sorgen und wie hoch der Hardware-Hunger des grafisch beeindruckenden Programms ausfällt. All das werden wir schon in Kürze im Test überprüfen können, schließlich soll **Need for Speed: Shift** bereits Mitte September erscheinen. Wir freuen uns drauf. **DM**

Wir kämpfen nicht nur mit dem anspruchsvollen Fahrverhalten, sondern auch mit der sehr guten **Gegner-KI**.

### Need for Speed: Shift

► **Angespielt** ► Genre **Rennspiel** ► Termin **17. September 2009**  
► Hersteller **Slightly Mad / Electronic Arts** ► Status zu **80% fertig**

**Daniel Matschijewsky:** Keine Frage, **Need for Speed: Shift** wird ein fantastisches Rennspiel. Die Gegner-KI ist toll, das Fahrgefühl noch toller, und die ständigen Belohnungen motivieren immens. Nur: Wie viel **Need for Speed** steckt noch drin? Meine Antwort: gar nichts. Ob das den Serien-Veteranen schmecken wird, bleibt abzuwarten. Alle anderen dürfen sich aber auf einen Rennspiel-Hit freuen, **Shift** könnte die neue Genre-Referenz werden.



danielm@gamstar.de

### Potenzial **Ausgezeichnet**