

Need for Speed Shift

Das 13. Need for Speed ist der erhoffte Serien-Neustart geworden. Bis zur Rennspiel-Referenz hat es aber trotzdem nicht gereicht, denn die Edelaserei plagen unnötige Macken.



Nichts für schwache Nerven: Die fiktiven **Stadtkurse** wie London sind eng und kurvig. Fehler bedeuten häufig unschöne Dreher.



In der **Werkstatt** dürfen Sie lediglich Tuning Kits erwerben.



Auf Kreuzungen kommt es oft zu **Massenkarambolagen**.

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6011

Nvidia 3D Vision

Need for Speed:

Shift profitiert in besonderem Maße von Nvidias **3D Vision**-Technologie, bei der Sie das Spiel dank einer so genannten Shutter-Brille in dreidimensionalen und dadurch verblüffend plastisch wirkenden Bildern sehen. Vor allem durch die 3D-Cockpits und das hohe Tempo des Spiels kommt ein eindrucksvolles Mittendrin-Gefühl auf. Die Nachteile: Neben der Brille (Preis: etwa 150 Euro) benötigen Sie einen speziellen und mit 350 Euro ebenfalls sehr teuren 120-Hz-Monitor. Zudem funktioniert der 3D Vision-Treiber nur unter Windows 7 und Vista. Das ältere Windows XP wird nicht unterstützt.



Das ist doch kein **Need for Speed** mehr! So oder so ähnlich resümierte nahezu jeder Kollege, der Daniel beim Test über die Schulter geschaut hat. Dem hat der **Need for Speed**-Fan nichts hinzuzufügen, denn tatsächlich ist in **Shift** kaum etwas übrig, was an frühere Serienteile erinnern könnte: abgesperrte Strecken statt offener Welt, Realismus statt Arcade, spartanisches Tuning, keine Polizei. Doch genau diese radikale Umgestaltung verhilft der zuletzt mit **Need for Speed: ProStreet** und **Undercover** fast zugrunde gerichteten Serie zu einem neuen Höhepunkt. Mehr noch: **Shift** ist nach **Race Driver: Grid** und **Burnout Paradise** das derzeit beste Action-Rennspiel. Dabei hätte es leicht noch viel besser sein können.

Sternstunden

Um in der halbliniaren **Shift**-Kampagne neue Turniere sowie sukzessive höhere Fahrzeugklassen freizuschalten, müssen Sie in be-

reits verfügbaren Meisterschaften Sterne sammeln. Von denen gibt es pro Rennen bis zu sechs Stück. Der Clou dabei: Während Sie nur maximal drei Sterne durch einen Podiumsplatz erhalten, müssen Sie für die anderen spezielle und bei jedem Turnier wechselnde Aufgaben meistern. Da gilt es beispielsweise, mindestens 75 Prozent des Rennens auf der Ideallinie zu absolvieren, vier Gegner abzudrängen oder das Feld eine Runde lang anzuführen. Zusätzlich zu den kreativen Mini-Missionen motiviert **Need for Speed: Shift** durch regelmäßige Belohnungen direkt auf der Strecke. Ob Windschatten-Fahren, sauberes Überholen, Rundenrekorde oder auch fiese Rempler und Ausbremsen, unentwegt ploppen Auszeichnungen auf und rattern Punkte auf Ihr Konto. Die sind nicht nur schmückendes Beiwerk, sondern füllen einen rollenspieltypischen Erfahrungsbalken, durch den Sie nach und nach im Level aufsteigen, was wiederum neue Tuning-

Teile, Garagenplätze und besondere Herausforderungen freischaltet. Cool: Selbst wenn Sie »nur« online fahren oder ein so genanntes Quick Race absolvieren, hagelt es Erfahrungspunkte.

Fahrerlebnisse

Gewaltig umdenken müssen Serienkenner beim Fahrverhalten. Ähnlich wie **Race Driver: Grid** ist **Shift** ein gelungener Hybrid aus Rennsimulation und Arcade-Raser. Soll heißen: Anders als in früheren **Need for Speeds** reagiert der eigene Wagen empfindlicher auf Lenk- und Bremsmanöver. So bedeuten Rempler schnell einen Ausflug ins Kiesbett, und die aus den Vorgängern berichtigten Wallgrinds (zeitparende Bremsmanöver durch das Entlangschlittern an der Streckengrenzung) sollten Sie sich ebenfalls abgewöhnen. Eine Hardcoresimulation à la **GTR** oder **Race** ist **Shift** aber selbst auf dem höchsten der vier Schwierigkeitsgrade nicht. Weder wirkt sich das op-



Wir haben eines von drei **Missionszielen** erreicht (siehe links). Kein Problem, wenn man taktisch fährt und den **Multiplikator-Bonus** (oben) clever einsetzt. (1680 x 1050, volle Details)

tisch eindrucksvolle Schadensmodell merklich auf die Fahreigenschaften aus, noch spielen etwa Telemetriedaten oder unterschiedliche Reifentypen eine Rolle. Wittereinflüsse gibt's nicht, und die in der Werkstatt erhältlichen Tuning-Pakete (Einzelteile verbauen dürfen Sie nicht) verändern das Fahrverhalten nur unwesentlich. Nichtsdestotrotz lässt sich **Shift** in Sachen Physik vorbildlich an Ihre Vorlieben anpassen. Profis deaktivieren Fahrhilfen wie die Traktionskontrolle oder intelligente Ideallinie, Einsteiger lassen sich durch Bremsassistenten oder ein Automatikgetriebe helfen. So oder so beeindruckt **Shift** durch seine präzise Steuerung. Sowohl mit dem

Gamepad als auch mit der Tastatur haben Sie Ihren Wagen jederzeit unter Kontrolle. Das höchste ist jedoch ein Force-Feedback-Lenkrad in Kombination mit der derzeit konkurrenzlos realitätsnahen Cockpit-Perspektive. Dank subtiler Kopfbewegungen des Piloten, geschickt eingesetzter Unschärfeeffekte und nicht zuletzt der detaillierten 3D-Interieurs erzeugt **Shift** ein fantastisches Mittendrin-Gefühl.

Bremsmanöver

Need for Speed: Shift bietet eine Vielzahl unterschiedlicher Modi, vom klassischen Drei-Runden-Rennen übers Zeitfahren und knifflige Ausdauer-Sprints bis zum Duell, bei dem Sie in zwei

Versuchen entweder als Erster über die Ziellinie brettern oder mindestens fünf Sekunden zwischen sich und Ihren Verfolger bringen müssen. Allerdings ist dem Entwickler Slightly Mad nicht jeder Modus gelungen. So wird

etwa das eigentlich spannende Knockout-Turnier, bei dem pro Runde der jeweils Letztplatzierte ausscheidet, zum öden Geduldsspiel, weil Sie in der Regel sieben lange Male im Kreis fahren müssen. Besonders frustrierend sind



Die **Drift-Turniere** nerven durch die missglückte Schlitter-Physik.

So funktioniert die Kampagne



Der **Karriere-Modus** ist in fünf Klassen unterteilt, jede mit einer Vielzahl unterschiedlicher Turniere, die Sie nach und nach freischalten.



Hierfür gilt es, **Sterne** zu sammeln. Bis zu drei bekommen Sie durch einen Podiumsplatz, die restlichen durch das Erfüllen spezieller Ziele.



Durch **Erfahrungspunkte** steigen Sie im Level auf. Das bringt Sponsorenverträge und schaltet Tuningteile sowie Herausforderungen frei.



Entschuldigung fürs Auffahren! Aber wir haben uns zu sehr von den hochdetaillierten 3D-Cockpits ablenken lassen.

die an **Juiced 2** erinnernden Drift-Meisterschaften, bei der die Boliden viel zu nervös auf Lenkmanöver reagieren und bereits bei kleinsten Ungenauigkeiten unkontrolliert ausbrechen. Solche Macken bremsen die Kampagne immer wieder aus, die ohnehin zwar umfangreich ausgefallen und durch actionreiche Zwischen-

sequenzen stimmig präsentiert ist, aber auf Dauer durch sich ständig wiederholende Strecken und die schwankende Balance nervt. Auch das Finale (ein unspektakuläres Fünf-Runden-Rennen in Brands Hatch) geht nicht gerade in die Rennspiel-Geschichte ein. Der Wiederspielwert hält sich entsprechend in Grenzen.

Weltreisen

Wo wir gerade bei den Strecken sind – **Need for Speed: Shift** bietet satte 35 Kurse. Zur Auswahl stehen sowohl akkurat nachgebaute Originalschauplätze wie Spa, Donington, Silverstone oder die Nordschleife als auch Fantasiestrecken wie anspruchsvolle Innenstadt-Kurse in London und

Falsches Spiel

Heiko Klinge: Für sich gesehen ist Shift sicherlich ein sehr gutes Rennspiel. Nur leuchtet mir einfach nicht ein, warum da Need for Speed auf der Packung steht. Race Driver Shift



heiko@gamestar.de

wäre passender gewesen, denn Grafikstil, Szenario und Fahrgefühl entsprechen fast 1:1 dem Codemasters-Raser, ohne dabei allerdings dessen Klasse zu erreichen. Vor allem die uninspirierte, schlecht ausbalancierte Karriere hat mich enttäuscht. Die Jungs von Slightly Mad verfügen zweifellos über eine enorme Rennspiel-Kompetenz. Nur sollte die im nächsten Jahr bitte richtig investiert werden, nämlich in die Entwicklung eines echten Need for Speeds. Dann fahre ich wieder mit.

Tokio sowie malerische Routen durch das Monument Valley oder ein Alpental in Österreich. Optisch machen die Landschaften durch scharfe Texturen und die hohe Weitsicht zwar viel her, das mehr als ein Jahr alte **Race Driver: Grid** sieht dank seiner stimmigen Beleuchtung aber trotzdem besser aus. Über jeden Zweifel erha-

TECHNIK-CHECK

NEED FOR SPEED: SHIFT



STANDARD-PC
ATHLON 64 X2/3800+ • 2,0 GBYTE • GEFORCE 7900 GT

► 1280 x 800 ► niedrige Details
In niedrigen Details sind die Texturen sehr matschig 1. Schatten werden gar nicht dargestellt 2 und der Detailgrad der Fahrzeuge ist äußerst niedrig 3.



MITTELKLASSE-PC
ATHLON 64 X2 5000+ • 2,0 GBYTE • GEFORCE 8800 GT

► 1680 x 1050 ► mittlere Details
Mittlere Einstellungen bringen bessere Texturen 1, Schatten werden zumindest grob gezeichnet 2. Außerdem fallen die Fahrzeuge detaillierter aus 3.



HIGH-END-PC
CORE 2 QUAD Q9300 • 4,0 GBYTE • RADEON HD 4870

► 1920 x 1200 ► hohe Details
Wenn Sie hohe Details wählen, sind Texturen scharf 1, dank anisotroper Filterung auch in der Ferne. Schatten 2 und Fahrzeuge 3 überzeugen durch hohen Detailgrad.

TECHNIK-TIPPS

- Need for Speed: Shift lässt Auflösungen, deren Seitenverhältnis sich stark von dem des Monitors unterscheidet, nur im Fenstermodus zu (Beispiel: 1024 x 768 auf einem 16:10-Monitor). Bei kleinen Unterschieden wie zwischen 16:10 und 16:9 ist der Vollbildmodus möglich.
- Bei einigen Optionen fällt der Unterschied zwischen der hohen und der mittleren Einstellung optisch klein aus. Bei »Motion Blur« und »Wagendetails« kitzeln schwache

Rechner einige Prozent Leistung raus, ohne die Bildqualität stark zu verschlechtern.

- Niedrige Texturdetails führen in Shift zu extrem verwachsenen Texturen. Diese Einstellung sollten Sie daher als allerletzte Tuning-Option in Erwägung ziehen.

Checkliste

- 5,5 GByte Speicherplatz
- Zweikern-Prozessor
- 2,0 GByte RAM
- Shader-3.0-Karte
- DirectX 9.0c

NG

SO LÄUFT NEED FOR SPEED: SHIFT 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.

GRAFIKKARTE	1								
	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra	X700	X800 XL	X850 XT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2
Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2		
Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XT			
Geforce 8/9/GTX	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	8800 GT/GS	9800 GTX	GTX 260	
Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	4670	3870	4850	4870
PROZESSOR	2								
	Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	D 950	965 XE		
	Athlon 64		3200+	3500+	4000+	FX-57			
	Athlon 64 X2		3800+	4400+	5000+	6000+			
PROZESSOR	3								
	Phenom	8450	8750	9500	9650	9950			
	Core 2 Duo	E4300	E6300	E6600	E8200	E8600			
Core 2 Quad			Q6600	Q9300	Q9550				
LEGENDE	4								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9

1 technisch unmöglich
2 ruckelt stark

läuft so flüssig: 1280x800, niedrige Details, Schatten und Motion Blur: Aus *unter XP

läuft so flüssig: 1680x1050, mittlere Details

läuft so flüssig: 1920x1200, hohe Details & Anisotrope Filterung



Das optisch eindrucksvolle **Schadensmodell** wirkt sich kaum auf die Fahreigenschaften aus.

ben sind hingegen die fast fotorealistic Fahrzeugmodelle und serientypisch knackigen Motorsounds. Auch die Gegner-KI steht dem Codemasters-Konkurrenten in nichts nach. Ihre Kontrahenten verhalten sich nahezu menschlich, nutzen den Windschatten, überholen clever und leisten sich gelegentlich nachvollziehbare Fehler. Typisch für **Need for Speed** fahren aber auch die **Shift**-Piloten zu häufig im Pulk.

Problemkinder

Unverständlich: **Need for Speed: Shift** plagen diverse Bedienungs-macken, die locker hätten vermieden werden können. Beispielsweise lassen sich Teile des Menüs nicht mit dem Gamepad steuern, weshalb Sie ständig zur Tastatur

greifen müssen, was besonders in der Werkstatt oder bei den Spieloptionen nervt. Zudem dürfen Sie während eines laufenden Rennens weder die Grafikeinstellungen noch die Tastenbelegung ändern. Auch das technische Grundgerüst des Spiels bedarf dringend einer Nachbesserung. Zum einen benötigt das Programm wie schon in den Konsolenversionen zu lange, um beim Händler ausgewählte Fahrzeugmodelle überhaupt darzustellen, zum anderen kann man Ladezeiten jenseits der 45 Sekunden bestenfalls als schlechten Witz bezeichnen. Besonders ärgerlich: Anders als unsere letzte Preview-Version unterstützt die Verkaufsfassung von **Need for Speed: Shift** keine lokalen Netzwerke. **DM**

Wieder am Start

Daniel Matschijewsky: Ein eindrucksvolles Comeback, das Need for Speed mit Shift feiert. Dem Spiel merkt man durch und durch an, wie viel Rennspiel-Erfahrung Slightly Mad mit der GTR-Serie gesammelt hat. Insbesondere das nachvollziehbare Fahrverhalten und die präzise Steuerung machen einfach Spaß. Wer ein Force-Feedback-Lenkrad sein Eigen nennt, kommt wegen des großartigen Mittendrin-Gefühls (die 3D-Cockpits!) sowieso nicht um den Titel herum. Mich persönlich nerven aber sowohl die Komfortmacken als auch die unausgeglichene Balance, weil man beides locker hätte vermeiden können. Trotzdem: Shift ist eine klare Empfehlung für Rennspiel-Fans.



danielm@gamestar.de



Die **Beleuchtung** und Umgebungsdetails sind zeitgemäß. Race Driver: Grid sieht trotzdem besser aus.



Die **Nordschleife** ist die mit Abstand anspruchsvollste und spannendste Strecke in Need for Speed: Shift.

NEED FOR SPEED: SHIFT

RENNSPIEL

ENTWICKLER Slightly Mad (Need for Speed: Shift ist das Erstlingswerk)
 PUBLISHER Electronic Arts TERMIN (D) 17.9.2009
 SPRACHE Deutsch, Englisch, Franz., Ital., Span., Holl. CA. PREIS 45 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch USK ab 6 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT	20 Stunden	GENRE	SPORT
Wegen der Balance-Macken ein ständiges Auf und Ab.		LIZENZ	keine <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> komplett
		TUNING	keins <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> umfassend
		SCHADENSMOD.	keins <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> realistisch
		KARRIERE	keine <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> ausgefeilt
		FAHRVERHALTEN	Arcade <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> Simulation

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	<input checked="" type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen
EINSTIEG	leicht <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> schwierig		<input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit
SPIELMECHANIK	einfach <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> komplex		<input type="checkbox"/> Logik & Überlegung
SPIELTEMPO	langsam <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> schnell		<input type="checkbox"/> Geduld
HILFEN	automatische Kalibrierung des Schwierigkeitsgrades		<input checked="" type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck
SPEICHERSYSTEM	automatisches Speichern		<input type="checkbox"/> Vorausplanung
			<input type="checkbox"/> Mikromanagement
			<input type="checkbox"/> Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6600 / 6800
Core 2 Duo E4300	Core 2 Duo E6300	Core 2 Duo E6600	<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7800 / 7900
A64 X2 3800+ AMD	A64 X2 5000+ AMD	A64 X2/5600+ AMD	<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 8800 / 9800
1,5 GB RAM	2,0 GB RAM	2,0 GB RAM	<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 9600
5,2 GB Festplatte	5,2 GB Festplatte	5,2 GB Festplatte	<input checked="" type="checkbox"/> Geforce GTX 200
	Gamepad	FF-Lenkrad	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1600
			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900
			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 2900
PROFITIERT VON	Surround-Sound, Nvidia 3D Vision, Force-Feedback-Lenkrad		<input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 3800
BILDFORMATE	4:3 <input type="checkbox"/> 5:4 <input type="checkbox"/> 16:9 <input type="checkbox"/> 16:10 <input type="checkbox"/> KOPIERSCHUTZ Securom		<input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 4800
TON	Stereo <input type="checkbox"/> 4.0 <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1 <input type="checkbox"/> 7.1		

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER)	Rennen (8), Zeitfahren (8), Drift (8), Duell (2)	SERVERSUCHE	intern (benötigt ein EA-Konto)
SPIELTYPEN	Internet	MULTIPLAYER-SPASS	15 Stunden
DEDICATED SERVER	nein		
FAZIT	Großer Umfang, viele Optionen, aber ein Netzwerk-Modus fehlt.		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ fast fotorealistische Automodelle + detaillierte 3D-Cockpits + scharfe Texturen + generell unspektakuläre Beleuchtung	9 / 10
SOUND	+ knackige Motorsounds + passende Unfallgeräusche + gut ortbarer Surround-Sound + lizenzierte Musik	10 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + leichter Einstieg + Modi schlecht ausbalanciert + Niveau der Kampagne schwankt	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmige Rennatmosphäre + Originalautos und -strecken + Boxenfunk + fetzige Zwischensequenzen + auf Dauer öde	9 / 10
BEDIENUNG	+ exzellente Lenkradsteuerung + eingängig mit Gamepad und Tastatur + verschachtelte Menüs + diverse kleinere Komfortmacken	8 / 10
UMFANG	+ 38 Strecken + über 60 Fahrzeuge + zahlreiche Modi + freischaltbare Extras + Kampagne künstlich gestreckt	9 / 10
KI	+ verhält sich kämpferisch, aber nicht zu aggressiv + überholt clever + macht nachvollziehbare Fehler + fährt zu sehr im Pulk	9 / 10
FAHRVERHALTEN	+ Klasse Kompromiss aus Arcade und Simulation + zuschaltbare Fahrhilfen + Schadensmodell wirkt sich kaum aus	9 / 10
TUNING	+ jede Menge Einstellmöglichkeiten am Fahrzeug + umfangreicher Vinyl-Editor + Leistungstuning dünn + nur Komplettpakete	7 / 10
STRECKENDESIGN	+ akkurat nachgebaute Originalstrecken + fiktive Kurse kreativ gestaltet + anspruchsvolle Stadtrennen + ein paar Strecken öde	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut

FAZIT Gelungener Serienneustart trotz Macken im Detail.

