

Need for Speed Shift 2 Unleashed

Mit der Fortsetzung des Action-Simulation-Hybriden verfolgt Electronic Arts ein ambitioniertes Ziel: Shift 2 soll das intensivste Rennspiel aller Zeiten werden. Von Daniel Matschijewsky

Angeschaut

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Slightly Mad (Need for Speed: Shift, GS 11/09: 85 Punkte)**
Termin: **24. März 2011** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7247

Auf DVD: Trailer

Wenn Redakteure mit schmerzverzerrtem Gesicht vor dem Rechner sitzen, ist entweder gerade eine Preview-Version ab-

gestürzt oder sie sind in **Need for Speed: Shift** mit Vollkaracho gegen eine Mauer gebettet. Wie kaum ein Rennspiel zuvor (und danach) hat es Slightly Mads Edelraserei von 2009 vermocht, die schiere Kraft eines 500-PS-Bolidens schweißtreibend intensiv zu simulieren und authentisch auf den heimischen Bildschirm zu übertragen. Insbesondere wenn diese Kraft außer Kontrolle gerät. Unfälle quittierte das Spiel mit wilden Rüttel-effekten, das Bild wackelte und verzerrte, und aus den Lautsprechern pochte der adrenalingetränkte Herzschlag des Piloten. **Shift** ließ den Spieler regelrecht spüren, welche gewaltigen Kräfte ein Crash bei 300 km/h freisetzt. Die bereits im März

erscheinende Fortsetzung **Shift 2 Unleashed** will noch eine Schippe drauflegen und das intensivste Fahrgefühl des Genres bieten. Um das zu erreichen, greifen die Entwickler zu einem so simplen wie cleveren Trick.

Auf den ersten Blick bleibt in **Shift 2 Unleashed** alles beim Alten: Motorhaubenperspektive, Stoßstangen- und Verfolgerkamera, Cockpit-Ansicht. Erst ein weiterer Druck auf die C-Taste offenbart die größte Neuerung des Spiels: die Helmkamera. Hierbei »stülpt« sich unser Pilot einen Schutzhelm über den Kopf, und wir erleben die Rennen so, als würden wir durch ein enges Plexiglasvisier auf die Strecke schauen. Das allein wäre freilich nicht all zu innovativ. Doch die Entwickler setzen die so genannte »Head-Bobbing«-Technik ein, die den virtuellen Kopf unseres Fahrers physikalisch korrekt simuliert. Brettern wir beispielsweise in eine scharfe Kurve, dreht sich unser Blick-

feld automatisch in Richtung Seitenfenster, wodurch wir den Streckenverlauf besser einsehen können. Außerdem neigt sich der Pilot zur Seite, was die Fliehkräfte simuliert, und beugt sich beim Bremsen leicht nach vorn. Um das Fahrgefühl weiter zu intensi-

Keiner bleibt bei Tempo 300 kerzengerade sitzen.

vieren, verzichten die Entwickler bei der Helmkamera auf sämtliche Bildschirmanzeigen. Lediglich die aufwändig gestalteten 3D-Armaturnen nebst Tachometer und Drehzahlmesser dienen als spärliche Informationsquelle. Aber auch nur, wenn wir unseren Blick darauf fixieren. Denn wie im echten Leben erscheint nur das vor dem eigenen Auge scharf, was wir auch anschauen. Alles



Nur ein Ausrutscher ins Kiesbett. Shift 2 lässt uns ausschließlich auf **Asphalt** fahren.



Mehr Übersicht: In Kurven dreht der **Pilot** automatisch seinen Kopf.



Anders als im Vorgänger finden Rennen nun auch bei **Dämmerung** oder in finsterner **Nacht** statt.





Die neue **Helmkamera** soll ein noch intensiveres Fahrgefühl als die bereits grandiose Cockpit-Perspektive erzeugen.

+ Stärken

- + glaubwürdige Fahrphysik
- + eindrucksvolle Cockpit-Perspektive
- + bildhübsche Grafik

- Schwächen

- KI noch zu aggressiv

andere verschleiert **Shift 2** durch einen schicklen Unschärfefeffer. Allerdings wird sich erst noch zeigen müssen, ob die in der Theorie cool klingende Idee überhaupt funktioniert oder ob sie gar der Übersicht schadet.

Neben dem Geschehen im Fahrzeug soll auch das auf der Strecke realistischer simuliert werden als noch beim ersten **Shift**.

So fallen bei Unfällen Blechteile nicht wie bisher nur von den Autos ab, sondern bleiben nun auch dauerhaft auf der Strecke liegen. Das zwingt uns bisweilen zu akuten Ausweichmanövern, denn auf der Ideallinie verteilte Reifen,

setzt Slightly Mad noch eins drauf, und zwar mit dem so genannten Elite-Setup, das Simulationsfans ein besonders anspruchsvolles Fahrverhalten bieten soll. Wie genau das funktioniert, haben die Jungs bislang nicht verraten. Dürfen wir etwa auf einen Hardcore-Modus der Marke **GTR** hoffen? Immerhin war das Team einst für eben jenen Simulations-Hit verantwortlich. Wie auch immer sich das finale **Shift 2** steuern wird, Genre-Einsteiger und Arcade-Fans dürfen wieder zahlreiche Fahrhilfen (ABS, Traktionskontrolle, intelligente Ideallinie etc.) aktivieren, um das Spiel an die eigenen Gamepad- und Lenkrad-Fähigkeiten anzupassen. Zum simplen Actionraser à la **Need for Speed: Hot Pursuit** wird **Shift 2** aber selbst im einfachsten Modus nicht.

So hübsch sich **Need for Speed: Shift** anno 2009 auch präsentierte, eine Sache störte dann doch: die fehlende optische Abwechslung. Dem wirkt Slightly Mad nun mit unterschiedlichen Tageszeiten entgegen. Soll heißen: In **Shift 2** ist es erstmals möglich,

Rennen auch bei Dämmerung oder gar in finsterner Nacht zu fahren. Damit das konkurrenzfähig aussieht, überarbeitet das Team die bereits im ersten Teil zum Einsatz gekommene Madness-Engine und feilt vor allem an der Beleuchtung, zum Einsatz kommen aktuelle Technologien wie High Dynamic Range Rendering (HDR) und Screen Space Ambient Occlusion für realistischere Schattierungen.

Nicht neu, aber neu für die **Shift**-Serie ist das aus **Hot Pursuit** bekannte Autolog-System, das auf Wunsch sämtliche Erfolge und Rundenzeiten aufzeichnet und mit denen eingetragener Freunde vergleicht. Daraus generiert das Programm dann neue Herausforderungen, was schon in **Hot Pursuit** für viel Langzeitmotivation gesorgt hat. Zudem dürfen wir in **Shift 2** nicht nur Poser-Fotos unserer Lieblingskarossen schießen, sondern nun auch Clips aufnehmen und diese auf YouTube veröffentlichen. Solange man dabei unser schmerzverzerrtes Gesicht nicht sieht, finden wir die Idee klasse. **DM**

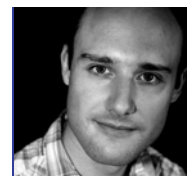
Das ist neu

- Helmkamera
- Autolog-System
- Rennen bei Nacht und Dämmerung
- Trümmer auf der Strecke
- verbesserte Fahrphysik
- mehr Fahrzeuge und Strecken

Spoiler oder Motorhauben bremsen aus und beschädigen im dümmsten Fall sogar unser Fahrzeug. Auch beim Fahrverhalten



Das Streckenportfolio umfasst neben Fantasiekursen auch prominente Kandidaten wie **Spa**.



Freiwilliger Helmträger

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Meine Mutter hat mir immer gesagt: »Bub, setz einen Helm auf!« Wenn schon nicht auf dem Fahrrad, komme ich ihrer sorgenerfüllten Bitte nun definitiv in **Shift 2** nach, denn die neue Helmkamera verspricht ein Knaller zu werden. Auch sonst verbessert Slightly Mad das bereits großartige Spiel an den richtigen Stellen. Mehr Realismus? Nur her damit! Rennen bei Nacht? Jawoll! Gut, dass **Shift 2** kurz nach meinem Geburtstag erscheint. Gelesen, Mama?