

Need for Speed: ProStreet • Weg von der Straße

quick-save.de/2018/02/need-for-speed-prostreet/

Sven Festag

7. Februar 2018

Neue Wege abseits der Straße sucht der neue Teil von Need for Speed. Nach Straßenrennen geht es auf die Rennstrecke. Noch lauter und noch mehr Show in der urbanen Racing-Szene.

Als elften Teil der Rennspiel-Serie *Need for Speed* veröffentlichte *Electronic Arts* am 23. November 2007 *Need for Speed: ProStreet*. Die Entwicklung fand im hauseigenen Studio *EA Black Box* in Kanada statt, das seit *Need for Speed: Hot Pursuit 2* für die Entwicklung der Reihe verantwortlich war. *ProStreet* erschien auf zahlreichen Plattformen. Neben der PC-Ausgabe gab es Versionen für die Microsoft Xbox 360, der DS und die Wii von Nintendo sowie Sonys PlayStation 2, 3 und Portable.

Der Spieler schlüpft in die Rolle des Ryan Cooper, der zuvor regelmäßig an illegalen Straßenrennen teilgenommen hat, inzwischen aber nur noch an gesetzeskonformen Veranstaltungen teilnimmt. Diese finden auf abgesperrten Straßen und Plätzen sowie auf richtigen Rennstrecken statt. Zusätzlich gibt es ein Rahmenprogramm, das die Zuschauer mit Tuning und urbaner Musik unterhält. Stets begleitet wird er dabei von seinem Freund und Streckensprecher, der versucht Stimmung für Ryan zu machen und Fans für ihn zu gewinnen.



Spielbar sind die einzelnen Veranstaltungen in überwiegend linearer Reihenfolge. Der Erfolg in einem Event schaltet das nächste frei. Gelegentlich können auch mehrere gleichzeitig freigespielt werden, die dann in beliebiger Reihenfolge absolviert werden können. Unterschieden wird dabei zwischen Challenges und Renntagen. Der Unterschied

liegt aber nur in der Auswahl der Fahrzeuge. Bei den Challenges stellt der Veranstalter die Fahrzeuge und übernimmt die Reparaturkosten. Die Teilnehmer verfügen so über identisches oder zumindest ähnliches Material. Das fahrerische Können ist also besonders entscheidend. Zu den Renntagen müssen Fahrer ihre eigenen Autos mitbringen und für Schäden selbst aufkommen. Sie können aber ihr Auto frei wählen und sich so mit dem richtigen Tuning einen Vorteil verschaffen. Hat der Spieler ausreichend Renntage gewonnen oder sogar dominiert, wird ein Showdown gegen den Anführer der Rennorganisation freigeschaltet, in dem er im direkten Duell antreten kann.

Eine Veranstaltung besteht aus mehreren Rennen, die zumeist auch unterschiedlichen Rennmodi angehören. Insgesamt gibt es vier Rennmodi: Grip, Drift, Drag und Speed. Diese lassen sich noch einmal in verschiedene Variationen einteilen. Neben dem klassischen Grip-Rennen, bei dem es sich um ein gewöhnliches Rundkursrennen handelt, gibt es auch die Grip-Klasse. Hier fahren mehrere Fahrzeugklassen gleichzeitig dasselbe Rennen. Entscheidend ist aber nur die eigene Klasse. Darüber hinaus gibt es den Sektor-Shootout. Die Strecke wird dazu in vier Sektoren eingeteilt, die möglichst schnell zu durchfahren sind. Der schnellste Fahrer bekommt Punkte für den Sektor. Die vierte Grip-Variation ist das Zeitfahren, in dem die schnellste Zeit gewinnt.

Der Drift-Modus kennt keine Variation. Je schneller und steiler der Drift ist, desto mehr Punkte bekommt ein Fahrer. Der Fahrer mit der höchsten Punktzahl ist Sieger.

Eine Besonderheit des Drag-Modus ist, dass vor dem Start die Reifen der Antriebsachse aufgewärmt werden, um möglichst gute Traktion beim Start zu haben. Die Viertelmeilen- und Halbmeilen-Variation unterscheidet sich nur durch ihre Länge. Ziel ist es, die gerade Strecke mit manuellem Getriebe schnellstmöglich zu absolvieren. Dazu finden drei Läufe statt, von dem der beste gewertet wird. Eine Abwandlung davon ist der Wheelie-Wettbewerb, bei dem derjenige gewinnt, der die Vorderreifen so lange wie möglich in der Luft halten kann.

Die Speed-Challenge ist eine Art Sprintrennen zwischen zwei Punkten. Der Top-Speed-Lauf hingegen ähnelt einem Radarfallenrennen. An verschiedenen Messpunkten wird die Geschwindigkeit gemessen. Diese werden addiert, der die höchste Summe gewinnt.



Erstmals seit Need for Speed: Porsche gibt es in ProStreet ein Schadensmodell, das nicht optische Blessuren beinhaltet, sondern auch Auswirkungen auf das Fahrverhalten und die Leistung des Fahrzeugs hat. Je nach Aufprall können Teile deformiert werden oder sich vom Fahrzeug lösen. Fehlende Teile stören die Aerodynamik und erschweren die Kurvenfahrt. Stärkere Kollisionen beeinflussen zudem Aufhängung, Lenkung oder den Antriebsstrang.

Für jede Zieldurchfahrt bekommt der Spieler, abhängig von seiner Platzierung, ein Preisgeld als Belohnung. Für den erfolgreichen Abschluss gibt es neben Geld auch Gutscheine und Autos zu gewinnen. Das Geld kann beliebig eingesetzt werden, etwa für neue Tuningteile oder Reparaturen. Es kann aber auch für Gutscheine ausgegeben werden. Da Gutscheine einem pauschalen Preis unterliegen, können bei teuren Reparaturen, etwa nach einem Totalschaden, genutzt werden. Seltene Tuningteile, die nicht im Shop zum Verkauf stehen, können über Gutscheine gewonnen werden. Diese Gutscheine können ihrerseits ebenfalls nicht gekauft werden.

Da jeder Rennmodus unterschiedliche Anforderungen stellt, muss für jeden Modus ein entsprechend ausgerüstetes Fahrzeug zur Verfügung stehen. Einem Auto kann nur ein Rennmodus gleichzeitig zugewiesen sein. Im Tuningshop können dann die an den Modus angepassten Teile gekauft und am Fahrzeug montiert werden. Mit den sogenannten Blaupausen können verschiedene Konfigurationen abgespeichert werden.



Die Grafik des Spiels ist wirklich hübsch und gut anzusehen. Die Fahrzeuge, deren Beschädigungen und sonstigen Effekte wie Qualm oder Staub werden detailliert und realitätsnah dargestellt. Auch die Strecke steht dem in nichts nach. Um die Strecke herum verblasst dieser Eindruck etwas, da hier die Gestaltung weniger fein und deutlich generischer vorgenommen worden ist und einen fast schon trostlosen Eindruck hinterlässt.

Das Head-Up-Display bietet einen vernünftigen Kompromiss aus Informationsdichte und Übersichtlichkeit. Allerdings ist die farbliche Gestaltung nicht immer ganz gelungen, da teils graue Schrift auf grauem Grund genutzt wird. An anderen Stellen sind die Ränder der Buchstaben unscharf und lassen die Schrift unsauber aussehen.

Etwas schade ist auch, dass es zwar wieder verschiedene Kameraperspektiven gibt, aus denen sich das Fahrzeug steuern lässt, allerdings auf eine Cockpit-Ansicht verzichtet worden ist.

Auch die Ohren werden mit einer soliden Leistung belohnt. Die Motoren klingen sportlich, ohne dabei Leistung zu suggerieren, die nicht vorhanden ist. Gleichwohl sind passen sie zum jeweiligen Fahrzeugtypen. Die weiteren Effekte, wie etwa Reifen- oder Kollisionsgeräusche, runden den Gesamteindruck ab. Die im Menü und während der Veranstaltung gespielte Musik der EA Trax ist sicher Geschmackssache, gehört aber zum urbanen Setting des Spiels, zumal sie jederzeit in den Optionen deaktiviert werden kann. Eine Neuerung des Spiels ist der Streckensprecher, der die einzelnen Rennen ankündigt und sie für das Publikum kommentiert. Eigentlich ist das gar keine schlechte Idee. Die Umsetzung ist jedoch misslungen. Der urbane Slang wirkt aufgesetzt und das Repertoire der eingesprochenen Sätze ist derart klein, dass dieselben Sätze innerhalb eines Rennens mehrfach zu hören sind. Hier können die Optionen den Spieler allerdings nicht retten.



Steuern lassen sich die Fahrzeuge mit Tastatur, Gamepad und Lenkrad. Die Tastenbelegung kann frei gewählt werden. Allerdings sind die Optionen für die analogen Steuergeräte etwas beschränkt, die Dead Zone lässt sich beispielsweise nicht konfigurieren. Der Spieler kann aus drei verschiedenen Unterstützungsstufen wählen und die darin enthaltenen Fahrhilfen eigenständig und nach Bedarf ein- oder ausschalten. Abgesehen von absoluten Anfängern, reicht die mittlere Unterstützungsoption voll aus. Halbwegs geübte Fahrer sollten aber auch auf der geringsten Option gut zurechtkommen. Insgesamt fühlt sich das Fahrverhalten durchweg gut an, auch wenn die Spanne zwischen einfach und schwierig zu kontrollierenden Autos sehr groß ist. Obwohl das Schadensmodell sowohl optisch als auch technisch einen positiven Eindruck machen kann, sticht ein Aspekt negativ heraus. Sobald sich ein Fahrzeug überschlägt und mit dem Dach die Straße berührt, wird dies als Totalschaden gewertet, ohne dass das Fahrzeug tatsächlich fahruntauglich geworden ist.

Wie auch die beiden vorherigen Teile, konnte EA nicht darauf verzichten, das Spiel mit einer Rahmengeschichte auszustatten. Diese ist im Vergleich allerdings noch weniger gelungen als zuvor und bietet keinen Mehrwert. Der Ablauf der einzelnen Veranstaltungen ist zudem stets gleich, sodass auch hier keine Abwechslung auf der Strecke geboten wird. Im Kontrast dazu stehen die computergesteuerten Gegner, die für ein wenig Abwechslung sorgen, aber nicht besonders gut ausgearbeitet sind. Zwar beherrschen sie auch faire Rad-an-Rad-Duelle, aber an vielen Stellen verlassen sie ihre Linie und geben ihre Position auf, sobald sich der Spieler nähert oder sie verteidigen ihre Linie übermäßig hart und riskieren eine Kollision, von der nur nachfolgende Fahrzeuge profitieren.



Mit Need for Speed: ProStreet hat Electronic Arts die Autos von der Straße auf die Strecke verbannt. Die Rennen sind nun legal und finden im Rahmen von ganzen Unterhaltungsereignissen statt. Dazu sind einige neue Rennvariationen ins Spiel eingefügt worden. Diese bieten zwar durchaus Potenzial, scheinen aber primär der Unterhaltung und erst sekundär dem Wettbewerb zu dienen. Die andere größere Neuerung, das Schadensmodell, kann aber weitgehend überzeugen. Einen Rückschritt machte das Tuning-System, das an Umfang und Übersichtlichkeit verloren hat. Grafik, Sound und Steuerung werben das Spiel hingegen auf, obwohl sich das Spiel im urbanen Setting zu verlieren droht. Insgesamt aber noch ein gutes Spiel.

Zusätzliche Quellen: [Mobygames](#)

Titel:	Need for Speed: ProStreet
Erscheinungsdatum:	23.11.2007
Entwickler:	EA Black Box
Publisher:	Electronic Arts
System:	NDS, Win, PS2, PS3, PSP, X360, Wii
Kaufen:	eBay ¹ , Medimops

Test-System kursiv

¹Das ist ein Affiliate-Link. Beim Kauf bekommt QUICK-SAVE.de eine kleine Provision, ohne dass du mehr bezahlen musst.