



Anhänglich: Nur wer ganz nahe am gegnerischen Fahrzeug dran bleibt, kassiert auch viele Punkte.



Vielfalt: Bei den Exoten, Tuner und Muscle-Cars (v. l. n. r.) ist für jeden Geschmack was dabei.

Feinarbeit: Auf den Gebirgspässen kann jeder Fahrfehler über Sieg und Niederlage entscheiden. Wer die Strecke kennt, ist klar im Vorteil.

NEED FOR SPEED: CARBON

PS2 Der Berg ruft: Im neuesten Teil der Rennspiel-Saga machen die aufgemotzten Karren die Canyons unsicher. Tuning-Fans dürfen sich auf jede Menge Freiraum freuen

Neben den üblichen Straßenrennen hält „Need for Speed: Carbon“ eine neue Herausforderung für alle Hobbyrennfahrer bereit. Die Amerikaner nennen es Canyon-Racing, in Japan ist es als Touge (was so viel bedeutet wie „Bergpass“) bekannt. Die Rede ist von waghalsigen Autorennen auf schmalen Gebirgsstraßen.

Hierbei gibt es zwei Durchgänge: Im ersten fährt der Gegner voraus und ihr versucht, bei der Fahrt ins Tal so dicht wie möglich an seiner Stoßstange zu klappen. Je näher ihr dran seid, desto mehr Punkte gibt es. In der zweiten Runde läuft das Ganze umgekehrt: Ihr brettet an erster Stelle den Berg runter und versucht, eure zuvor gesammelten Punkte zu verteidigen. Je weiter ihr euren Gegner abhängt, desto geringer fällt der Punktabzug aus.

Ein vorzeitiger Sieg beziehungsweise eine verfrühte Niederlage winken entweder nach einem Überholmanöver, oder wenn ein Auto von der Strecke abkommt und in den Abgrund stürzt. Sollte einer der Teilnehmer mehr als zehn Fuß zurückfallen, ist das Duell ebenfalls vorzeitig zu Ende.

Bei den normalen Rennen in der Stadt

gehen drei Teams mit je zwei Fahrzeugen einer Klasse an den Start. In den Drift-Contests könnt ihr mit Kombos Punkte sammeln. Gefahren wird, wie es sich bei illegalen Rennen gehört, ausschließlich bei Nacht.

Drei-Klassen-Gesellschaft

Über 50 lizenzierte Autos warten darauf, über die Piste zu jagen – darunter Ford Mustang GT, Toyota Supra und Audi Le Mans Quattro. Eingeteilt sind die Boliden in drei Kategorien: Muscle-Cars, Tuner und Exoten, die sich in ihren Fahreigenschaften deutlicher denn je voneinander unterscheiden. Bevor es auf die Strecke geht, stellt ihr eine Crew zusammen. Die geht euch nicht nur in der Werkstatt zur Hand, sie erweist sich auch in den Rennen als nützlich. So suchen die Teamkollegen nach Abkürzungen, halten den Gegner auf Distanz oder drängen ihn gleich von der Straße ab.

Beim Tuning hat man mit der

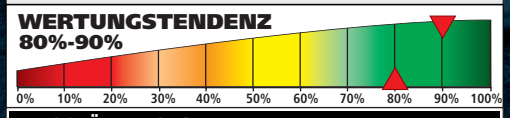
neuen Autosculpt-Technik mehr Freiraum als je zuvor: Mit einem Schieberegler passt ihr Form und Größe der einzelnen Komponenten ganz nach euren Wünschen stufenlos an. Auch Farben und Motive dürfen nach Herzenslust modifiziert werden. ■

Frauke Petri meint:



Das Tunen macht Dank der nahezu unbegrenzten Möglichkeiten mehr Spaß als je zuvor und auch die Bergduelle bringen frischen Wind in die Rennspielszene. Mir gefällt auch, dass die Drift-Contests wieder mit dabei sind. Technisch muss sich „Need for Speed: Carbon“ allerdings noch verbessern, denn das Ruckeln und die niedrige Auflösung sind weniger schön.

Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	Electronic Arts • www.electronic-arts.de
Entwickler	EA Black Box
Vergleichbar mit	Need for Speed: Underground 2
Entwicklungsstand	80% fertig
Online	Multiplayer
Erhältlich ab	November 2006



EINSCHÄTZUNG: GUT