

Need for Speed: Carbon • Nicht mehr allein durch die Nacht

 quick-save.de/2021/11/need-for-speed-carbon/

Sven Festag

9. November 2021

In Need for Speed: Carbon hat die einsame Hatz ein Ende. Im Kampf um Platz 1 gibt es nun Unterstützung. Und die immerwährende Nacht kehrt in Palmont City ebenfalls zurück.

Palmont City. Der Nachthimmel ist bedeckt. Auf der Landstraße ist es ruhig. In der Ferne sind Motoren zu hören. Das Röhren der Auspuffe wird immer lauter. Ein blau-weißer BMW M3 rast gekonnt zwischen den Mauern entlang. Dahinter folgt eine schwarze Corvette. Am Steuer des amerikanischen Sportwagens sitzt ein alter Bekannter: Sergeant Cross. Einst jagte er als Cop die gefährlichsten Raser in der Hafenstadt Rockport. Nun arbeitet er auf eigene Rechnung und ist als Kopfgeldjäger seinem ehemaligen Rivalen auf den Fersen. Auch vor einer Baustelle macht der M3 nicht halt, doch die Fahrt ist rasch beendet und Cross wittert bereits die fette Beute.



Ein typisches Rennen durch die Nacht. Mit vielen Lichteffekten und Motion Blur en masse

Eine gemeinsame Vergangenheit

Doch nicht nur Cross ist hinter dem Neuankömmling her. Auch Darius, Kopf der Raserszene in Palmont City und Anführer von *Stacked Deck*, interessiert sich für den talentierten Streetracer. Denn: beide haben eine gemeinsame Vergangenheit. Einige Jahre zuvor kam es bei einem gemeinsamen Rennen zu einem Polizeieinsatz, bei dem zahlreiche Fahrer verhaftet wurden, doch Darius verhilft seinem alten Bekannten zur Flucht. Dieser haut aber angeblich mit dem Preisgeld ab. Dass die Taschen vertauscht wurden und er das Geld nie genommen hat, hält Darius nur für eine billige Ausrede. Anstelle ihn Cross zu überlassen, muss er daher jetzt seine Schulden abarbeiten. Der schrottreife M3 ist dazu aber nicht mehr zu gebrauchen.

Die Gesetze in Palmont City sind anders. Einzelgänger haben hier keine Chance. Nur gemeinsam gibt es die Chance auf den Sieg. Dazu braucht es eine eigene Crew, die sich gegen die feindlichen Gruppen *Bushido*, *21st Street* und *T.F.K.* durchsetzen muss. Im Rennen übernimmt das Crew-Mitglied eine von drei Aufgaben. Als Schlepper bietet es auf Wunsch Windschatten an, um einen höheren Topspeed zu erreichen. Blocker versuchen, gegnerische Fahrzeuge zur Seite zu rammen und so den Weg nach vorn freizumachen, während Scouts jede Seitenstraße kennen und wissen, welche Route am schnellsten zum Ziel führt.



Wer kann was? Jedes Crewmitglied bringt spezielle Fähigkeiten mit

Gefahren wird wahlweise in Tuner, Muscle Cars und Exoten, die sich durch Handling, Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit unterscheiden. Tuner sind im Vergleich zu den anderen Fahrzeugtypen günstiger, aber die örtliche Polizei hält immer Ausschau nach Autos mit illegalen Anbauteilen. Insgesamt drei Leistungsklassen sowie ihre Tuningteile werden im Spielverlauf freigespielt. Nacheinander werden durch Rennsiege in Teile der von den Crews beherrschten Gebiete übernommen. Es werden Rundkurse, Sprints, Drift-, Checkpoint- und Radarfallenrennen gefahren. Die Herrschaft über den Stadtteil entscheidet sich gegen den Boss im Canyon-Duell.

Ein Puzzle fügt sich zusammen

Mit zunehmendem Erfolg und steigender Bekanntheit treten weitere Mitglieder der Crew bei. Sie verfügen auch abseits der Strecke über unterschiedliche Fähigkeiten und können etwa durch Verhandlungsgeschick niedriger Preise für Tuningteile oder eine geringere Fahndungsstufe bei der Polizei erreichen. Viele von ihnen wissen von der gemeinsamen Vergangenheit und können Details über die ausschlaggebende Nacht erzählen. Die einzelnen Erinnerungen fügen sich so nach und nach zu einem Gesamtbild zusammen. Darius hat den angeblichen Diebstahl des Preisgeldes nur inszeniert und die Flucht ermöglicht, um ihn als Sündenbock zurückzulassen.

Abschließend kommt es zum Kampf um den letzten Stadtteil von Palmont City, der von Darius' *Stacked Deck* beherrscht wird, denen sich die bisherigen Crew-Bosse angeschlossen haben. Diese müssen vor dem entscheidenden Canyon-Duell besiegt werden.

Ein Hauch von Polizei

Nachdem *Most Wanted* der erste Teil, der "neuen" *Need for Speed*-Teile war, dessen Handlung sich am Tag ereignete, kehrt in *Carbon* die Nacht zurück. Die coole Rasergang, die sich in der Nacht trifft, um illegale Straßenrennen zu fahren. Und am Tag? Arbeiten da etwa alle Raser brav acht Stunden als Steuerberater? Wohl kaum. Die Story braucht die dauerhafte Dunkelheit nicht und aus technischer Sicht wäre ein Tag-Nacht-Wechsel längst überfällig gewesen. So wurde noch einmal versucht, an den hippen *Fast & Furious*-Look anzuknüpfen, anstatt etwas Eigenes zu schaffen.



Diese Straßensperre stellt kein Problem dar.

Und dann wäre da noch die Polizei. Wobei... Eigentlich nicht. Denn ohne Cross kümmern sich die Streifencops nur noch so viel um die Raser wie nötig. Manchmal tauchen sie in den Rennen auf und müssen nach der Zieldurchfahrt abgeschüttelt werden, aber das war es auch schon. Da aber das Kopfgeld nicht mehr Voraussetzung für den Spielfortschritt ist, ist es nicht mehr notwendig, sich auf die Verfolgungsjagden länger als nötig einzulassen. Dieser Aspekt des Spiels wird damit praktisch obsolet. So fällt es aber auch nicht so sehr auf, dass die komplette Mechanik von *Most Wanted* kopiert wurde. Dabei waren die Cops noch das Kaufargument für den Vorgänger. Zwar waren die Pixelpolizisten geistig nicht ganz auf der Höhe, aber dennoch eine solide Grundlage für eine Weiterentwicklung in *Carbon*. Leider stellt sich nun die KI der Crew an einigen Stellen ebenso ungeschickt an.

Die unterschiedlichen Fahrzeugtypen mit ihren verschiedenen Stärken erscheinen so lange sinnvoll, bis ein Toyota Supra erfolgreich gegen einen Porsche Carrera GT oder einen Lamborghini Murciélagos gewinnt. Auch optisch bleibt das Geschwindigkeitsgefühl auf der Strecke. Schadensmodell oder Cockpit-Perspektive können aufgrund ihres Fehlens problemlos unerwähnt bleiben. Die Hintergrundmusik ist im Vergleich zu *Most Wanted* zwar ein Fortschritt, aber kann nicht an die beiden *Underground*-Teile heranreichen. Drag und Runden-K.O. sind raus, dafür kehrt der Drift in zwei Ausgeburten zurück und bringt die Canyon-Duelle mit, die mehr Frust als Freude am Fahren liefern.



Nur noch Sekunden bis zum Start...

Die Crew verhilft nicht zum Sieg

Alles in allem ist *Need for Speed: Carbon* eigentlich ein solides Rennspiel, würde es nicht an jeder Ecke vor Schwächen wimmeln. Die Crew-Idee ist ein Pluspunkt, die nur in der Umsetzung leicht wackelt. Die größten Abstriche gibt es aber bei der nicht überarbeiteten und eigentlich sinnlosen Polizeimechanik, der wenig durchdachten Fahrzeugklassen und der langweiligen, immer gleichen Rennen. Die an den Haaren herbeigezogene Handlung sei dabei noch außen vor. Für eine Runde zwischendurch ist die nächtliche Raserei aber zu gebrauchen.

Daten zum Spiel

Titel:	Need for Speed: Carbon
Erscheinungsdatum:	9. November 2006
Entwickler:	EA Black Box
Publisher:	Electronic Arts
System:	GBA, macOS, NDS, NGC, PS2, PS3, Wii, <i>Windows</i> , Xbox, X360