Beim Sprint entscheiden gut getimte Gangwechsel und taktisch geschickter Einsatz des Nitro-Boosts über den Sieg.

Neue Reifen verbessern das Handling unserer Dodge Viper.

Das Schadensmodell hat kaum Auswirkungen aufs Fahren.

Mehr Saft!

JUICED

Schöner, realistischer, abwechslungsreicher, motivierender: Dieses Tuning-Rennspiel zieht souverän an Need for Speed Underground 2 vorbei.

INFO

- 52 Originalautos
- über 100 Tuningteile
- 9 Stadtviertel
- 45 Strecken
- 7 Spezialmanöver
- 8 Rennvarianten

Den Golf auf 800 PS hochfrisiert? Na super, aber können Sie die bockigen Pferdestärken auch bei Regen in einer Haarnadelkurve kontrollieren? Den Ford Focus zehn Zentimeter tiefer gelegt? Sieht ja cool aus – und jetzt folgen Sie mal der Ideallinie direkt über einen Randstein!

Das Rennspiel **Juiced** konfrontiert Tuningfans knallhart mit den Konsequenzen ihrer Schraubereien: Egal ob neuer Spoiler oder besserer Luftfilter – jede noch so kleine Justierung an den 52 Originalautos wirkt sich sofort nachvollziehbar aufs Fahrverhalten aus.

Doch **Juiced** spielt sich nicht nur realistischer als die Tuning-Konkurrenz, es macht obendrein schlichtweg mehr Spaß.

Klassenfahrt

Das heißeste Pflaster für Tuning-Fans: Angel City. In dieser fiktiven Großstadt rasen Sie auf abgesperrten Strecken gegen acht Renn-Crews um die Asphalt-Herrschaft. Siege spülen Preisgeld in die Kasse, das Sie in frische Autos und Tuningteile für Ihren Fuhrpark investieren. Richtig gelesen: Fuhrpark – nur wer sich in **Juiced** einen möglichst vielfältigen Garageninhalt zusammen sammelt, schafft es an die Spitze von Angel City. Denn zum Einen gibt's acht Fahrzeugklassen, unterteilt nach Motorleistung. So dürfen nur Wagen bis maximal 299 PS an einem Rennen der Klasse 7 teilnehmen. Zum Anderen schließen sich im Karriereverlauf bis zu drei KI-Fahrer Ihrem Rennteam an, und die Kollegen brauchen ebenfalls ein leistungsfähiges Asphaltgeschoss.

Mit Preisgeldern allein können Sie ein Rennteam kaum finanzieren, also schließen Sie vor jedem Event eine Wette mit der Konkurrenz ab. Erreichen Sie vor dieser das Ziel, streichen Sie den Einsatz ein. Dieser zusätzli-

Spannend wie »Speed«: Sobald wir 88 km/h unterschreiten, verlieren wir die Crew-Mission.

Dramatisches Crew-Rennen: Unser Kollege Vito ist Erster geworden – wir liegen noch an letzter Position, hoffen aber auf einen Fahrfehler der nervösen Gegner (erkennbar am Ausrufezeichen).

che direkte Zweikampf erhöht den Spannungsfaktor der Rennen noch mal gehörig. Und wer seine Nerven komplett überlasten will, lässt sich auf ein Duell ein: zwei Autos auf der Strecke, der Sieger bekommt den Wagen des Verlierers – und braucht dringend ein Handtuch für die schweißnassen Hände.

Mehr Respekt, bitte!

Geld allein macht auch nicht glücklich, in **Juiced** streben Sie deshalb außerdem nach Achtung. Denn nur wer genügend Respektpunkte gesammelt hat, wird von den Konkurrenz-Crews zu speziellen Herausforderungen eingeladen (etwa unfallfrei eine Rundenzeit schlagen), darf deren Teamchefs zu einem Duell herausfordern und organisiert schließlich sogar eigene Rennen. Jeder Anführer lässt sich anders beeindrucken: Anfänger TK zollt Ihnen Respekt, wenn Sie Rundenrennen gewinnen. Den gutmütigen Biggi überzeugen Sie dagegen mit Sprint-Siegen. So weit, so **Need for Speed Underground**, doch **Juiced** fordert weitaus mehr fahrerische Talente. Die schöne Sue Yen beobachtet vor allem Ihr Können in den Angeben-Events: Wie in den **Tony Hawk**-Spielen müssen Sie dabei möglichst spektakuläre Fahrmanöver aneinander reihen, vom Drift über den Donut bis zum 360-Grad-Turn – ein Riesenspaß!

Absolute Highlights im Veranstaltungskalender sind jedoch die Crew-Rennen, in denen Sie mit Ihrer Mannschaft gegen die anderen Gangs antreten – wer zuerst alle Teammitglieder im Ziel hat, gewinnt. Das Besondere: Während des Rennens dürfen Sie per Tastaturbefehl jederzeit die Fahraggressivität Ihrer Kollegen regulieren. In der höchsten von drei Stufen fahren die Jungs zwar ständig auf Kampflinie, bauen aber auch schnell mal einen Unfall. Wer mag, kann sogar in Solorennen die Finger vom Lenkrad lassen und stattdes-

Wasserpfützen sehen spektakulär aus und erfordern volle Konzentration am Lenkrad.

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Verdammt! Meine durchgestylte Corvette habe ich kürzlich durch einen blöden Fehler und eine etwas zu mutige Wette verloren. Bin ich verärgert? Klar, aber die nervenaufreibende Fahrt um den Wagen des Gegners war es wert. Und was soll's? Spare ich mir eben eine neue Kiste zusammen. Denn in Sachen Motivation überholt Juiced den bisherigen Genre-Primus von Electronic Arts gnadenlos – dem durchdachten Respektsystem sei Dank.

KÜNSTLICHE… ÄH MENSCHLICHE INTELLIGENZ

Besonders gefällt mir die geniale KI, durch die man beinahe vergisst, dass man gegen den Computer fährt. Und dann wäre da noch das glaubwürdige Fahrverhalten, das auch anspruchsvolle Piloten zufrieden stellt – ein Novum bei den Tuning-Rennspielen. Da stört mich auch der happige Schwierigkeitsgrad nicht. Ganz klar: Juiced ist der neue König illegaler Rasereien.

»Need for Speed war gestern«

In Angeben-Events müssen Sie möglichst unfallfrei spektakuläre Fahrmanöver vorführen – Kombos geben Boni.

sen einen Crew-Kameraden an die Startlinie schicken. Eine Entspannungspause die sich lohnt: Mit jedem Einsatz verbessert sich das Fahrtalent des jeweiligen KI-Mitstreiters.

Rasen mit Grips

Wolle-Petri-Frisur, Ballonseidenhose, dicke Goldkette: Tuningfans müssen mit vielen Klischees leben – Intelligenz gehörte bislang nicht dazu. Doch **Juiced** gibt sich alle Mühe dies zu ändern und setzt Ihnen die cleversten Gegner des Rennspiel-Genres vor die Stoßstange. Die Jungs sparen ihren Nitroboost für Überholmanöver, wechseln bei Angriffen von der Ideal- zur Kampflinie und fahren sogar spürbar aggressiver, wenn's um einen Wetteinsatz geht. Doch der eigentliche Hammer ist das so genannte »Driver Induced Stress System«, kurz DISS: Wenn Sie permanent an den Rücklichtern Ihres Gegners kleben, erhöhen Sie nach und nach dessen Stresslevel. Ein Ausrufezeichen über seinem Auto zeigt schließlich an, dass er kurz vor dem Nervenzusammenbruch steht – die Chancen auf einen Fahrfehler steigen rapide. Jedes Rennen bleibt deshalb bis zur letzten Sekunde gnadenlos spannend, legt dabei aber Wert auf Sportsgeist. Denn wer Konkurrenten einfach von der Straße kegelt, kassiert herbe Respektabzüge. **Juiced** verzichtet bewusst auf Gegenverkehr und Polizeiverfolgungen; die Zweikämpfe mit den fast menschlich wirkenden Gegnern fordern bereits jedes Quäntchen Ihrer Aufmerksamkeit.

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

1 Für bessere Leistung ohne viel Atmosphäreverlust deaktivieren Sie die »Blendeffekte«.

2 Reduzieren Sie die »Reflexionen«: Pro Stufe gibt's gut 20 Prozent mehr Power.

3 Das Abschalten der »Bewegungsunschärfe« bringt je nach Karte gut 15 Prozent Leistung.

4 Senken Sie die »Streckendetails« stufenweise, bis zu 15 Prozent mehr Frames sind drin. Dafür sinkt die Grafikqualität merklich.

CHECKLISTE

- 2,5 GByte Speicherplatz
- min. 256 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

FK

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

	RAM	Prozessor	Pixel	Geforce 2 / 4 MX [3]	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Rad. 9500/ 9600/X600	Geforce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600 / GT	Radeon X800/X850	Geforce 6800
512 MBYTE		1,2 GHz	800x600 [3]									
			1024x768									
		1,6 GHz	1024x768									
			1280x1024									
		2,0 GHz	1280x960									
			1600x1200 [3]									
1024 MBYTE		1,2 GHz	800x600 [3]									
			1024x768									
		1,6 GHz	1024x768									
			1280x1024									
		2,0 GHz	1280x960									
			1600x1200 [3]									

1) minimale Details 2) 4x FSAA und 8x AF aktiviert 3) nur direktX 7; hässlich, aber flüssig

nicht möglich | stark ruckelnd | mäßig ruckelnd, spielbar | perfekt spielbar

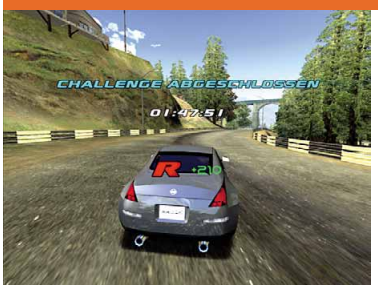
IM VERGLEICH MIT NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Juiced

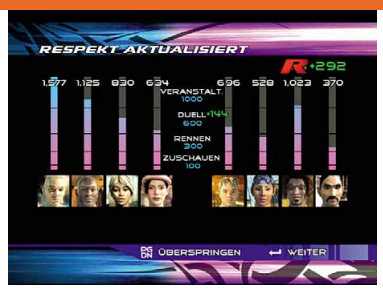
NfS Underground 2

	Juiced	NfS Underground 2
Grafik	lebendige Streckenumgebung, Wettereffekte, Schadensmodell	detaillierte Automodelle, besseres Geschwindigkeitsgefühl
Rennmodi	acht Rennvarianten, innovativer Stunt-Wettbewerb	sieben Rennmodi ohne größere spielerische Abwechslung
Fahrphysik	jedes Auto ein anderes Erlebnis, Tuning wirkt sich aus	betont actionlastig, Autos untersteuern zu stark
KI	wirkt fast menschlich, nie berechenbar	Gegner fahren zwar aggressiv, aber ständig im Pulk
Tuning	nette Lackspielereien, viel zu kleines Vinyl-Repertoire	deutlich mehr Bastelmöglichkeiten, vor allem optisch
Streckendesign	enorm abwechslungsreich, Wetter und Tageszeiten wechseln	Rennen ausschließlich nachts und auf Asphalt
Ergebnis		

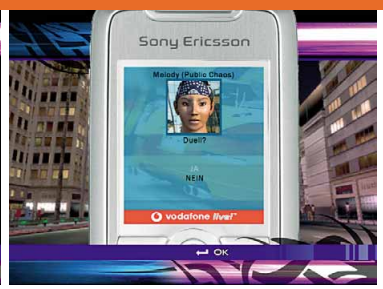
DAS RESPEKT-SYSTEM



Wir erfüllen eine Crew-Herausforderung, indem wir unfallfrei ein Zeitfahren absolvieren.



Die Gang-Anführer beurteilen unsere Leistung und geben uns entsprechend Respektpunkte.



Bei Melody haben wir über 600 Respektpunkte erreicht. Erst jetzt schlägt sie ein Duell vor.

Ab 1.000 Respektpunkten bei einer Crew dürfen Sie in deren Revier ein Rennen organisieren.

Ausbruchgefahr

Anders als in **Need for Speed Underground 2** fahren sich die 52 Originalwagen sehr glaubwürdig und unterschiedlich. Ein Golf 4 schiebt gemütlich über die Vorderräder, bei der Corvette bricht sofort das Heck aus, wenn Sie zu stark in die Eisen steigen. Rennspielprofis frohlocken, doch Einsteiger müssen mit einigen Frustmomenten rechnen, zumal die Tastatursteuerung etwas unpräzise ist – Lenkradbesitzer fahren deutlich kontrollierter.

Beim Autoschrauben mit den rund 100 Tuningteilen kommt eine gehörige Portion Taktik ins Rennspiel: Ein Frontspoiler verbessert die Straßenlage, allerdings auf Kosten der Topgeschwindigkeit. Reifen mit ordentlich Grip minimieren die Drehergefahr, für waghalsige Drifts bei Angeber-Events taugen sie jedoch herzlich wenig. Auch optisches Tuning lohnt sich: Getönte Scheiben, Bling-Bling-Felgen und Perleffektlack verschaffen Ihnen zusätzlichen Respekt von einigen Crew-Anführern und erhöhen den Bonus-Multiplikator bei den Angeber-Events. **Pimp my Ride**-Fans können sich bei **Need for Speed Underground 2** jedoch deutlich besser austoben, vor allem bei der Vinyls-Auswahl schwächelt **Juiced**.

Ein Rennen? Jederzeit!

Juiced spielt sich nicht nur abwechslungsreich, es sieht auch so aus: Rennen finden zu jeder Tageszeit statt; Regen erhöht die Schleudergefahr. In jedem Stadtteil gibt's andere Sehenswürdigkeiten und fahrerische Herausforderungen: Sie schlittern über die Waldwege zwischen den Vororten, sprinten über eine Hängebrücke in die Innenstadt und kurven um die Tanks einer Ölraffinerie. Im Gegensatz zur superdetaillierten Streckenumgebung hätten die Autos durchaus ein paar Polygone mehr vertragen können. Immerhin gibt's ein Schadensmodell, das sich jedoch nur wenig auf die Fahrphysik auswirkt – einzig bei einem Nitroboost-Leck sinken Ihre Siegchancen. Dafür klingen die Unfälle toll, genau wie der Rest des Spiels: Ebenso knackiges wie realistisches Motorenröhren und ein toller Soundtrack verwöhnen die Ohren im 5.1-Sound.

Im Netzwerk duellieren sich bis zu sechs Piloten ausschließlich auf Rundkursen. Für den Online-Modus plant Entwickler Juice Games auch Angeber-Events, Wettfahrten um das Auto des Gegners und eine Weltrangliste. Zum Testzeitpunkt funktionierte dies alles jedoch noch nicht, deshalb beleuchten wir die Internet-Rennen pünktlich zum Verkaufstart in einem Online-Special. HK

➤ HOTLINE: (01805) 605 511 0,12 €/MIN.

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Juiced spielen macht mich zwar glücklich, aber definitiv nicht schöner: Wenn ich zum Überholmanöver ansetze, schwitze ich wie ein Tier; die Gesichtszüge sind vor lauter Anspannung vollkommen verzerrt. Gegen die knallharten Tür-an-Tür-Duelle mit den superschlauen Gegnern wirkt jedes Need-for-Speed-Rennen wie ein Kindergeburtstag. Dementsprechend größer ist auch das Glücksgefühl, wenn ich als Erster die Ziellinie überquere.

Und Juiced belohnt mich angemessen für jeden harten Kampf: mit neuen Tuningteilen, schnelleren Autos, erweiterten Karierreoptionen. Das macht schlichtweg süchtig. Rennspiel-Einsteiger brauchen allerdings eine gehörige Portion Frustresistenz: Die realistische Fahrphysik und das anspruchsvolle Streckendesign bestrafen jede noch so kleine Unkonzentriertheit. Wer jedoch Kampfgeist zeigt und aus solchen Rückschlägen seine Lehren zieht, wird mit dem bislang besten Rennspiel des Jahres belohnt.

»Schweißtreibend spannend«

JUICED RENNSPIEL

PUBLISHER	THQ / Juice Games	RELEASE (D)	17.6.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 3 CDs, 40 Seiten Handbuch	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT DTM Race Driver 2 (86, 06/04) Ähnlich vielseitig, grafisch unterlegen.
NfS Underground 2 (84, 01/05) Spektakuläre Tuning-Raserei, ideal für Einsteiger.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,2 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1400 AMD	XP 1700+ AMD	XP 2200+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,0 GByte Festpl.	2,0 GByte Festpl.	2,0 GByte Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER ■ Stereo ■ 2 vorne, 2 hinten ■ 5.1 □ 6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT Im Netzwerk ein großer Spaß für bis zu sechs Spieler, online noch nicht testfähig.
MODI Einzelrennen

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ knackscharfe Texturen ⊕ Streckenumgebung ⊖ Autos	9 / 10
SOUND	⊕ sattes Motorenröhren ⊕ abwechslungsreiche Musik	9 / 10
BALANCE	⊕ immer fair ⊖ steile Lernkurve ⊖ nur ein Spielstand	6 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ Tageszeiten ⊕ Wettereffekte ⊕ Gegnerkommentare	9 / 10
BEDIENUNG	⊕ präzise Lenkrad-Steuerung ⊖ Menüs ohne Maus	7 / 10
UMFANG	⊕ 45 Strecken ⊕ 52 Originalautos ⊕ Modi-Vielfalt	10 / 10
FAHRVERHALTEN	⊕ sehr realistisch ⊕ Spins und Donuts möglich	9 / 10
KI	⊕ lernfähig ⊕ reagiert fast menschlich	10 / 10
TUNING	⊕ viele Tuningteile ⊕ Lackspielereien ⊖ wenig Vinyls	9 / 10
STRECKENDESIGN	⊕ enorm abwechslungsreich ⊕ knifflige Schikanen	9 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 60 Minuten SOLO-SPASS 30 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: REALISTISCHE TUNING-RENNEN MIT BRILLANTER KI.

➤ DVD: Video-Special

➤ TIPPS-TEIL: Kurztipps

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK E37

➤ GAMESTAR.DE: Multiplayer-Test QUICKLINK E35