

Pferdestärken gegen Bullen

RPM TUNING

Der Skoda unter den Rennspielen: Sieht bieder aus, kostet dafür wenig – und hat durchaus einige verborgene Stärken unter der Motorhaube.



Erst Aufmotzen dann Schimpfen, und zwar auf **Need for Speed Underground 2**. Denn die Action-Raserei hat bei aller Klasse ärgerlich viele Chancen verschenkt: Eine extrem coole Spielwelt, doch statt einer spannenden Story gibt's nur langweilige Comic-Strips. Spektakuläre illegale Straßenrennen, doch auf umherfliegendes Blech müssen Sie ebenso verzichten wie auf Verfolgungsjagden mit der Polizei.

Chancen, die **RPM Tuning** allesamt nutzt – dumm nur, dass der **NFS Underground 2**-Klon von Pointsoft an anderen Stellen

patzt und so trotz Story, Schadensmodell und Polizei weit hinter dem Vorbild zurückbleibt.

Temporeiche Geschichte

Tuning-Freak Vince ist mächtig sauer: Dreiste Diebe haben seinen Sportwagen gemopst. Um sein Chrom-Baby wiederzufinden, steigt Vince in die illegale Rennszene von Los Angeles ein. Er findet sowohl neue Freunde als auch eine neue Liebe, hilft (unfreiwillig) der Polizei und legt sich schließlich mit einer Autoschieber-Bande an. Rund 30 Minuten toll geschnittene, aber arg pixelige 3D-Zwischensequenzen erzählen die spannende Geschichte im Stil von **The Fast & The Furious**.

Die lineare Story-Kampagne führt Sie nacheinander durch 54 Missionen. Zwischen den Einsätzen investieren Sie gewonnene Preisgelder in rund 180 nicht lizenzierte Tuning-Teile und durchforsten im »Spritztour«-Modus das frei befahrbare Los Angeles nach versteckten Abkürzungen. Das Aufmotzen Ihrer Karre verbessert nicht nur dessen Fahreigenschaften, sondern auch Ihren Ruf auf der Straße. Je höher dieser Wert, desto fetter die Extraprämie nach erfolgreichen Missionen. Ärgerlich: Autos dürfen Sie nicht selbst kaufen, stattdessen bekommen Sie neue Kisten automatisch im Verlauf der Kampagne. Ein halbherziger

IM VERGLEICH MIT NFS UNDERGROUND 2

- | | |
|-------------------------------|---------------------------|
| + spannende Hintergrund-Story | • hässlichere Grafik |
| + Schadensmodell | • keine Original-Lizenzen |
| + Polizei-Verfolgungsjagden | • 22 Autos weniger |
| + günstiger Preis | • Stadt nur halb so groß |
| | • Motorensound & Musik |
| | • weniger Tuning-Teile |

Versuch, den lächerlich kleinen Fuhrpark mit nur acht Fantasie-Flitzern zu kaschieren.

Der Zweite gewinnt!

Wenig Abwechslung bei den Autos, enorm viel Abwechslung auf der Straße: Die 54 Missionen schicken Sie durch Zeitfahrten, Einzelrennen, Beschleunigungs-Sprints und Meisterschaften, Sie verfolgen Diebe oder müssen vor der Polizei flüchten. Der Unterhaltungswert schwankt jedoch stark. In einem Auftrag müssen Sie etwa dafür sorgen, dass Ihr Kumpel Mac ein Rennen gewinnt. Also rammen Sie sämtliche Konkurrenten in den Gegenverkehr und lassen Mac kurz vor der Ziellinie vorbeirauschen – tolle Idee, spannend umgesetzt. Die Sprints langweilen dagegen: Auf den gerade mal 250 Meter langen Geraden entscheiden nur die Pferdestärken der teilnehmenden Autos, nicht Ihre Fahrkünste. Und wer mangels Motorkraft verliert, muss häufig unnötig lange nachsitzen, pardon: nachfahren. **RPM Tuning** speichert ärgerlicherweise nur zwischen den einzelnen Story-Kapiteln, die oft mehrere Missionen umfassen.

Dass die Rennen selbst im Wiederholungsfall noch motivieren, verdankt **RPM Tuning** der tollen Gegner-KI. Jeder Wettkampf entwickelt sich anders. Die Konkurrenten nutzen



Spannende Mission: Kumpel Mac (grüner Pfeil) muss als Erster ins Ziel, der Gegner hat eine Sprungchance als Abkürzung genutzt.



Vorher und nachher: Tuning-Teile verbessern auch die Fahreigenschaften.

Abkürzungen, drängeln aggressiv, fahren anders als in **NFS Underground 2** nur selten im Pulk, machen aber auch nachvollziehbare (!) Fehler.

Auf dem Boden bleiben

RPM Tuning liefert weitaus weniger Tuning-Teile als **NFS Underground 2**, dafür wirken sich diese stärker auf die actionlastige Fahrphysik aus. Fette Spoiler verbessern spürbar die Bodenhaftung, Vierrad-Antrieb reduziert die Gefahr von Drehern. Per Lachgas-Einspritzung zünden Sie den Turbo, können dann aber nur noch geradeaus fahren. Die acht Autos lenken sich zwar hübsch unterschiedlich, haben jedoch auch ein ge-

meinsames Problem: Sie untersteuern viel zu stark. Immerhin navigieren Sie die Flitzer sowohl mit Tastatur als auch per Gamepad oder Lenkrad angenehm präzise über den Asphalt, allerdings ohne Force-Feedback-Effekte.

DDR-L.A.

Mit für teuer Geld aufgemotzten Rennschüsseln will Mann ordnungsgemäß angeben, **RPM Tuning** taugt dafür nur wenig: zu hässlich die Fahrzeugmodelle, zu detailarm die Texturen. Einziges grafisches Highlight: Unfälle zerbeulen nachvollziehbar die Karosserie, was sich aber kein Stück aufs Fahrverhalten auswirkt. Auch das grob nachgeschusterte L.A. erinnert trotz abwechslungsreicher Stadtteile mehr an eine DDR-Plattenbausiedlung als an eine amerikanische Metropole. Die Ohren müssen noch deutlich mehr leiden als die Augen: Selbst ein 600PS-Motor klingt wie Muttis Nähmaschine, die belanglose Techno-Musik nervt schon nach wenigen Minuten. Multiplayer-Raser gucken fast komplett in den Auspuff. Nur im nahezu spaßfreien Splitscreen-Modus geht's an die Startlinie.



56 Zwischensequenzen erzählen die Story.

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Ja, schon recht: Neben **NFS Underground 2** schaut **RPM Tuning** aus wie Elise Kling neben Heidi Klum. Aber wer unter den Grafikrost schaut, entdeckt durchaus einige Glanzstellen. Auf eine spannende Story und abwechslungsreiches Missionsdesign muss ich beim EA-Erfolgsrenner verzichten, hier bekomme ich beides und dazu superschlaue Gegner.

Für einen ernst zu nehmenden Angriff auf das offensichtlich Vorbild reicht's freilich nicht: keine Lizenzen, zu eingeschränkt der Umfang, lächerlicher Mehrspieler-Modus. Publisher Pointsoft ist sich der übermächtigen Konkurrenz anscheinend bewusst und verlangt deshalb nur 20 Euro für **RPM Tuning**. Ein faires Angebot, das Fans von Action-Rennspielen getrost annehmen können.

»Ein moralisches Angebot«



In den Sprint-Rennen hilft nur der Dauereinsatz des Turbos.



Die Polizeiautos lassen sich in den Verfolgungsjagden zu leicht abschütteln.

RPM TUNING RENNPIEL

PUBLISHER	Pointsoft / Babylon	RELEASE (D)	24.2.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	20 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 12 S. Handb. (auf CD) USK		ab 6 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 PROFI

VERGLEICHBAR MIT: Midnight Club 2 (84, 09/03) Kein Tuning, aber deutlich mehr Action.
NFS Underground 2 (84, 01/05) Original-Autos und -Tuning, coole Atmosphäre.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 2/4 MX	GeForce 6600/GT	800 MHz Intel	1,6 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	800 MHz AMD	1500+ AMD
GeForce 4 Ti	GeForce FX 5800/5900	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,4 GByte Festpl.	2,4 GByte Festpl.
Radeon X600	GeForce 6800	Analog-/Gamepad	Lenkrad

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER MANGELHAFT

FAZIT: Nur Einzelrennen für zwei per Splitscreen ohne Konfigurations-Möglichkeiten – indiskutabel!
MODI: Einzelrennen

BEWERTUNG		
GRAFIK	+ große abwechslungsreiche Stadt - detailarme Texturen	6 / 10
SOUND	- Nähmaschinen-Sound - belanglose Techno-Musik	4 / 10
BALANCE	+ Rennen stets spannend - Verfolgungen und Drags zu leicht	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ spannende Story + Schadensmodell - keine Lizenzen	8 / 10
BEDIENUNG	+ präzise mit jedem Eingabegerät - eingeschränktes Speichern	6 / 10
UMFANG	+ 54 Missionen - nur 8 Autos	6 / 10
FAHRVERHALTEN	+ simpel, aber fordernd - zu starkes Untersteuern	7 / 10
KI	+ nutzt Abkürzungen + macht Fehler + kaum Pulkfahrten	9 / 10
TUNING	+ viele Tuning-Teile + glaubwürdige Auswirkungen	8 / 10
STRECKENDESIGN	+ hundert Kilometer + abwechslungsreich - Nullstellen	7 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 30 Minuten

FAZIT: KURZWEILIGE, ABER UNATTRAKTIVE ACTION-RENNEN.

