



Illegale Straßenrennen

NEED FOR SPEED UNDERGROUND



Tiefer, lauter, härter: Mit aufgemotzten Wagen brettern Sie durch belebte Innenstädte. Wer den größten Spoiler hat, gilt als der coolste Typ der City.

INFO

- 44 Strecken
- 20 Autos
- 26 Songs
- Hunderte Upgrades

Für Polizei und TÜV sind sie ein Alptraum, für Tuning-Fans das Höchste: Eibach-Federn, Yokohama-Schluffen und 19-Zoll-Felgen von BBS. Dazu die 500-Watt-Anlage von Kenwood und die Druckbetankung des Motors mit Lachgas – fertig das Geschoss, das früher mal ein harmloser Peugeot 206 war. Nur mit solchen Kisten dürfen Sie in **Need for Speed Underground** an illegalen Straßenrennen teilnehmen. Waghalsige

Manöver und Siege bringen Punkte, die gegen größere Spoiler, buntere Lackierungen und andere Extras eingetauscht werden. Das Szenario ist spätestens seit dem Vin-Diesel-Film **The Fast & The Furious** bekannt und hat wenig mit den populären Vorgängern zu tun. Die setzen auf knackige Duelle mit Edelkarossen und Polizeiautos.

Wer bremst, verliert

Im Underground-Modus treffen Sie die Größen der lokalen Rennszene. 111 Aufgaben warten auf

Sie, darunter Sprints von A nach B, Rundkurse, Knockouts (der letzte pro Runde scheidet aus), Beschleunigungs-Rennen und Drift-Wettbewerbe. Die ersten Herausforderungen sind schnell geschafft, hat man sich erst einmal an die Steuerung gewöhnt. Die ist im Vergleich zu den Vorgängern viel träger und schwammiger. Da die Kurse bis auf wenige Ausnahmen auf Vollgas und wenig Lenkmanöver ausgelegt sind, fällt das nicht negativ ins Gewicht. Im Gegenteil: Nach den ersten Up-



Meiner hat den dicksten Auspuff: Neben Speed zählt die Optik, denn mit dem coolsten Auto sammeln Sie mehr Style Points. Für die gibt es neue Tuning-Teile.

HEIKO KLINGE

Need for Speed Underground legt mächtig los: Fetter Sound, schicke Grafik und super Geschwindigkeitsgefühl – so macht ein Rennspiel Laune. Die ständigen Upgrades motivieren mich zusätzlich, die sich arg ähnelnden Strecken zu durchrasen.

Auf Dauer lässt meine Faszination aber nach, da hat Midnight Club 2 mehr zu bieten: Mehr Freiheit, mehr Fahrmanöver und bessere KI-Gegner. Nicht zu vergessen der Mehrspielermodus, den EA auf nur vier Piloten und den eigenen Online-Service limitiert hat.

»Kein Dauerrenner«



grades, wenn sich die Höchstgeschwindigkeit Ihres Wagens der 300-km/h-Marke nähert, werden Sie froh über die sanft ansprechende Lenkung sein. Beim Testen fiel uns das Steuern per Gamepad und Tastatur deutlich leichter als mit Lenkrädern, weil die zu ungenau reagieren.

Image ist alles

Mit den fünf Autos, aus denen Sie zu Beginn wählen dürfen (etwa Golf GTi oder Honda Civic), reißen Sie garantiert keinen Zuschauer vom Hocker. Erst mit einer neuen Frontschürze oder dem in Deutschland verbotenen

Neonlicht am Unterboden sammeln Sie richtig viele Style Points. Die berechnen sich aus Manövern wie Powerslides (je länger, desto mehr Punkte) multipliziert mit dem Coolness-Faktor Ihres Autos (abhängig von den Extras). Mit Siegen in den Rennen sammeln Sie Geld für neue Autos und schalten immer mehr Tuning-Zubehör frei, von der Scheibentönung über Turbos bis zum Level-3-Lachgas-Boost. Die meisten Accessoires wie Aufkleber, Lackierung, Auspuff, »Böser Blick«-Scheinwerfer sind im Spiel gut zu erkennen. Die freigeschalteten Extras dürfen Sie auch bei Einzelrennen und online verwenden.

Schalten und walten

In den Rennvarianten Sprint, Rundkurs und Knockout müssen Sie oft den Windschatten nutzen, durch den Sie sich an den Vordermann ansaugen (signalisiert durch eine Einblendung). Von den 111 Rennen im Underground-Modus schaffen selbst Einsteiger das erste Drit-



Nach dem ersten Drittel des Spiels steigt der Schwierigkeitsgrad, die Gegner fahren härter. Jetzt müssen Sie geschickt den Nitro-Boost einsetzen und Abkürzungen nutzen.



Die Drift-Wettbewerbe sind eine gelungene Abwechslung. Mit Quersternen sammeln Sie Punkte.



Sprünge und Beinahe-Crashes gehören dazu.

tel zügig; Profis hingegen werden bis dahin sogar im höchsten der drei Schwierigkeitsgra-

de unterfordert. Doch dann steigen die Anforderungen, da Ihr Geschoss immer schneller wird und somit häufig nur Sekundenbruchteile bleiben, um dem Gegenverkehr auszuweichen.

Besonders offensichtlich wird das bei den Drag Races: Hier müssen Sie auf einer geraden Strecke optimal beschleunigen.



In den anspruchsvollen Drag Races kommt das erstklassige Geschwindigkeitsgefühl am besten rüber.

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG
Need for Speed Underground unterstützt Auflösungen zwischen 640 mal 480 Pixel und 1280 mal 1024 Bildpunkten. Die Farbtiefe ist auf 32 Bit festgelegt. Mit Karten ab Geforce 4 verbessert Anisotropes Filtering die Texturschärfe und damit die Übersicht auf den Strecken.

RAM/FESTPLATTE
Das Spiel belegt 1,2 GByte an Festplattenplatz und braucht bis zu 800 MByte für ausgelagerte Daten. 256 MByte RAM reichen für ruckelfreie Rennen, langsame Rechner profitieren von 512 MByte.

TUNING-TIPPS

- 1 Schalten Sie unter »Customize Display Settings« den »Motion Blur«-Effekt ab, um die Leistung um etwa 5 Prozent zu steigern.
- 2 Das Herunterregeln der »Road Reflection Details« bringt zwar Leistung, rutschige Stellen erkennen Sie so aber nicht.
- 3 Falls das Spiel bei drei Gegnern ruckelt, stellen Sie die Punkte »Car Reflection Detail« und »Car Geometry Detail« auf »Low«.
- 4 Ruckelt das Spiel immer noch, regeln Sie die Auflösung herunter. Pro Stufe gibt's 10 Prozent Leistungszuwachs. **FG**

DIE PERFORMANCE-TABELLE (alle Angaben mit maximalen Details und 256 MByte RAM)

CPU mit		Geforce 172 MK	Geforce 214 MK	Radeon 9000	Geforce 33 Ti	Geforce 4 Ti	Geforce FX 5600 Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700 Pro	Radeon 9800 Pro	Geforce FX 5800/5900
800 MHz	640x480x32 (min. Details)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.200 MHz	800x600x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.600 MHz	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024x32 (8X AF)	□	■	■	■	■	■	■	■	■	■

□ nicht möglich, bzw. nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich



Die lizenzierten Tuning-Teile wie Auspuff, Spoiler, Felgen und Aufkleber sind im Spiel gut zu erkennen.

Das geht ausschließlich per Handschaltung. Das Spiel blendet den optimalen Zeitpunkt mittels einer grün gefärbten Drehzahl-Anzeige ein. Ab der Hälfte des Spiels bleibt Ihnen dafür nur eine Zehntelsekunde

Zeit. Schalten Sie zu früh, verlieren Sie Drehmoment und somit Tempo. Schalten Sie zu spät, wird der Motor immer heißer und kann irgendwann platzen. Sobald Sie mit Nitro-Boost fahren, werden die Drag-Rennen zum reinsten Adrenalinkick: Perfekt schalten, den Boost im richtigen Sekundenbruchteil aktivieren, die Gegner im Auge behalten und bloß nicht mit 320 km/h in den Gegenverkehr rasen – irrel

Hier stehen Sie quer

Für Rallye-Fans sind die Drift-Wettbewerbe eine Mordsgaudi. Hier müssen Sie (ohne Nitro-Boost) durch geschickte Arbeit mit Handbremse, Gas und Lenkung immer verschnörkeltere Kurse möglichst quer stehend absolvieren. Durch schnelles Aneinanderreihen von Querstehern aktivieren Sie immer größere Multiplikatoren. Ihre Punkte im Vergleich zur Konkurrenz werden dabei ständig eingeblendet.

Die Knockouts, Sprints und Rundenrennen unterscheiden sich auf Dauer wenig. Nervenzettel kommt nur dank stärkerer Gegner und der nötigen Suche nach neuen Abkürzungen auf. Hier hilft ein Blick aufs Radar: Die Shortcuts sind zwar un-

sichtbar, aber Sie merken, wenn ein Kontrahent abseits der Hauptstrecke unterwegs ist. Vor dem Rennen wählen Sie einen von drei Schwierigkeitsgraden, die die Dichte des nächtlichen Verkehrs bestimmen.



Stärkere Autos schalten Sie nach und nach frei.

Special Effects

Die Grafik ist gewöhnungsbedürftig. Sie fahren nur nachts, die Strecken sind immer feucht, sodass sich die unzähligen Lichter der Großstadt darin spiegeln. Die unrealistisch vielen Reflexionen dürfen Sie abschalten. Reizvoll ist der aktivierbare Motion-Blur-Effekt: Damit verschwimmt (abhängig vom Tempo) die Umgebungsgrafik, der Geschwindigkeitseindruck wird realistischer.

Die Soundeffekte klingen trotz Surround-Support dünn, die Vierzylinder-Motoren können halt mit den Sechs- und Achtzylindern der Vorgänger nicht mithalten. Der rockige Soundtrack von Rob Zombie, Static-X oder Rancid ist erste Sahne. **FS**

FLORIAN STANGL

In echt würde ich niemals meinen BMW-Roadster so extrem mit Seitenschwellern, Bügelbrett-Spoilern und Doppelhelze auf der Motorhaube verschandeln. Aber in Underground macht es mächtig Spaß, mit Individual-Lackierung und pulsierendem Neonlicht durch die Straßen zu flitzen. Doch Vorsicht: Wer mit prolligem Tuning wenig anfangen kann, wird vom jüngsten Need for Speed auf Dauer enttäuscht. In den Vorgängern stand das Fahren im Vordergrund, die Duelle mit der Polizei waren Gaudi-Garantie vor allem im Mehrspielermodus. Beides fehlt diesmal und kostet kräftig Wertungspunkte.

VILLA KUNTERBUNT

An die übertrieben farbenfrohe Grafik musste ich mich erst mal gewöhnen. Doch das Geschwindigkeitsgefühl hat zusammen mit dem Motion Blurring dazu geführt, dass ich oft wie gebannt vor dem Monitor saß. Allerdings nur bei circa 50 von 111 Underground-Rennen. Danach zieht sich das Spiel unnötig in die Länge, Abwechslung fehlt – die Rennen werden lästige Pflicht auf dem Weg zum nächsten Upgrade.

»Schnell, schneller, NFS Underground«



NEED FOR SPEED UNDERGROUND RENNSPIEL

PUBLISHER: Electronic Arts, (0190) 776 633
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 20 Seiten
 MULTIPLAYER: Ein Spieler pro Original

RELEASE (D): 28.11.2003
 PREIS: ca. 50 Euro
 USK: ohne Beschr.

Internet (4 Spieler) Netzwerk Modem an-1-PC

MULTIPLAYER-MODI: Einzelrennen

3D-GRAPHIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	800 MHz CPU	1,2 GHz CPU	1,6 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9000	(XP: 256 MB)	2,0 GB Inst.	2,0 GB Inst.
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800/Pro	2,0 GB Inst.	Geforce-3-Karte
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900	Geforce-Karte	Geforce-4-Karte

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5,1 6,1

EINGEWÖHNUNG: 15 Minuten SOLO-SPASS: 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 10 Stunden

EINSTEIGER				FORTGESCHRITTENER			PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ALTERNATIVEN: Need for Speed 6 (86%, GS 12/02) Fahren im Vordergrund, tolle Duelle mit Polizei.									
Midnight Club 2 (85%, GS 09/03) Grafisch schwächer, aber mehr Abwechslung.									

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- rasantes Geschwindigkeitsgefühl
- tolle Motion-Blur-Effekte
- Drag- und Drift-Rennen
- originale Tuning-Teile
- erstklassiger Soundtrack
- auf Dauer etwas eintönig
- eher für Tuning-Fans als für Rennspieler
- keine Verfolgungsjagden mit Polizei
- kein Splitscreen, kein LAN-Support

GRAFIK: Sehr gut
 SOUND: Gut
 BEDIENUNG: Gut
 MULTIPLAYER: Befriedigend
 PREISLEISTUNG: Befriedigend

FAZIT: RASANTES RENNSPIEL MIT HANGER AB DER HALFTE.

82

