

Schneller, als die Polizei erlaubt

Need for Speed 6



Hier dürfen Sie alles, was sonst verboten ist: Polizeiautos gegen Bäume drängen, Porsche plätten und Tempolimits sprengen.



Auf CD/DVD:
Spielbare Demo



www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Facts

- 49 Traumautos
- 15 Kurse à vier Variationen
- 2 Rennserien mit je 30 Events
- 6 weitere Spielmodi

Der Reiz des Verbotenen ist stark. Viel stärker als Geschwindigkeitsbegrenzungen. Oder horrende Preise für Benzin mit 98 Oktan. Kann Ihnen mit **Need for Speed 6** auch piepegal sein – hier wird gerast, was die Fächerkrümmer hergeben. Kenner der Rennspiel-Serie ahnen es schon: Gemäß dem Untertitel **Hot Pursuit 2** ist endlich wieder die hartnäckige Polizei mit ihren schnellen Einsatzwagen Teil der Asphaltpartie. Die Mischung aus Traumautos, Traumstrecken und Albtraum-Geschwindigkeit spielt sich in

ihrer sechsten Auflage besser und vor allem schneller denn je.

Böhse Opelz für Elise

Der Vorgänger **Need for Speed: Porsche** bot einzig Sportwagen »Made in Zuffenhausen«. Anders **NFS 6**: Hier stehen 49 Nobelhobel mehrerer Marken in der Garage. Angefangen bei der Einsteigerklasse mit Lotus Elise oder Opel Speedster, reicht das Repertoire über bullige Limousinen wie dem BMW M5 bis hin zu absoluten Rennmaschinen mit Straßenzulassung wie dem McLaren F1. Doch nur

magere zwei der edlen Geschosse stehen anfangs zur Auswahl. Wirklich reizvolle Flitzer müssen Sie erst freischalten. Dazu investieren Sie bei Rennen gewonnene Bonuspunkte in neue Autos oder weitere Strecken. Die Boni erhalten Sie erstens durch das Abhängen der Polizei, zweitens, wenn Sie eine Runde in Führung liegen oder drittens für die aktuelle Höchstgeschwindigkeit. Da Sie sogar für den letzten Platz Punkte gutgeschrieben bekommen, ist es nur eine Frage der Zeit, bis Sie weitere Kurse und

Karossen zur Verfügung haben werden. Bei guten Leistungen sitzen Sie natürlich schneller im schicken Ferrari 360 Spider.

Emotion pur

In den Spielmodi Meisterschaft und Hot Pursuit wählen Sie anhand eines Menübaums das jeweils nächste Rennen aus. In dem müssen Sie sich gegen bis zu sieben unterschiedlich starke Computergegner sowie in Hot Pursuit die auf Raser lauende Polizei durchsetzen. Die turboflinken Gesetzeshüter verursachen häufig Wutausbrüche:



Übermut kommt vor dem Quersteher: Wer trotz 520 italienischer Pferdchen im Heck zu forschen in die Kurve flitzt, wird flugs vom Allerwertesten überholt. (1024x768)



Es gibt viel zu sehen, wenn Sie an **Lava-Fontänen** und **Geysiren** vorbeirasen. Die Armaturen (hier: Opel Speedster) sind den Originalen nachempfunden.

Dank schnellerer und schwererer Wagen fällt es ihnen leicht, den Spieler in die Randbegrenzung zu drängen. Das frustet anfangs, macht später aber Laune: Denn wenn Sie Ihr Vehikel gut genug beherrschen, treffen Sie die Polizisten so am Heck, dass es diese fröhlich in die Botanik kreiselt. Darüber hinaus sorgen die teils knackigen An-

forderungen der jeweiligen Mission für Druck: In K.o.-Rennen dürfen Sie pro Runde keinesfalls Letzter werden, müssen in einer Meisterschaftsrunde mindestens den dritten Platz belegen und dergleichen mehr.

Die Ansprüche an Ihr fahrerisches Können steigen mit jedem neuen Rennen langsam, aber stetig. Selbst erfahrene Pi-

loten meistern manche Herausforderung erst nach mehreren Versuchen. Grund: Die Computergegner sind schnell und schlau – wer sich ihre Tricks abguckt, ist klar im Vorteil. Denn überall auf den Strecken finden Sie bei näherem Hinsehen nützliche Abkürzungen. Manche sparen Zeit, andere sind leichter zu fahren oder helfen

Heiko Klinge



Rabiat-rasante Rennaction

Wer mich einmal beim Need-for-Speed-Fahren beobachtet hat, wird wohl nie wieder zu mir ins Auto steigen. Mit quietschenden

Reifen dränge ich andere Wagen gegen die Leitplanke, ramme fröhlich den nächstbesten Polizeiwagen und fluche fürchterlich, wenn mich die Gesetzeshüter doch mal erwischen. Mehr Rennaction pro Kilometer geht eigentlich nicht – da fällt auch die bescheidene Streckenauswahl kaum ins Gewicht. Wer einen Bleifuß hat, kommt um Hot Pursuit 2 nicht herum!

dabei, die lästigen Ordnungshüter abzuschütteln. Die geben nämlich die Verfolgung auf, wenn der Abstand zum Gejagten zu groß wird. Das geht am besten, wenn man sie mittels eines gewagten Manövers an einer Abzweigung abhängt.

Bombenstimmung

Kleine Hilfen sorgen während der Fahrt für mehr Übersicht. Ein farbiger Balken unter dem Rückspiegel zeigt Ihnen, wie nahe der Verfolger ist: Blau steht für einen relativ großen Vorsprung, Rot dagegen für höchste Gefahr. Eine Leiste mit Sternen signalisiert, als wie gefährlich die Polizei Sie einstuft.

Technik-Check

Auflösung

In Sachen Hardware-Hunger ist Need for Speed 6 eher Familienkutsche als Sportwagen: Für 1024 mal 768 Pixel bei vollen Details reicht eine 800-MHz-CPU, wenn Sie zumindest eine GeForce 2 besitzen. Ab 1,0 GHz rasen Sie auch bei 1280 mal 1024 Bildpunkten flüssig über die Kurse. Auch hier ist eine GeForce 2 das Minimum für die 3D-Unterstützung.

RAM/Festplatte

Mit Windows 98/ME benötigen Sie minimal 128 MByte RAM, für XP sollten es 256 MByte sein. NFS 6 belegt auf Ihrer Festplatte 1,2 GByte.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Reduzieren Sie als erstes die Einstellung für die »Spezialeffekte«. Das bringt Leistung, kostet aber kaum Grafikqualität.

TIPP 2: Niedrigere Werte bei den »Streckenumgebungsdetails« locken weitere Frames aus dem Grafikmotor. Die meiste Performance gewinnen Sie durch reduzierte »Wagendetails«. Unterhalb der mittleren Stufe müssen Sie aber auf die Darstellung von Schäden verzichten.

TIPP 3: Verringern Sie »Streckenumgebungsdetails« und Farbtiefe. Speziell auf Rechnern mit TNT-2- oder GeForce-1-Karte steigt dann die Framezahl bei weniger als 1280 mal 1024 Pixeln beachtlich.

Die Performance-Tabelle (Einstellung mit maximalen möglichen Details, sofern nicht anders angegeben)

CPU mit	TNT 2 (32MB)	Voodoo 5	GeForce 1/2 MX	Kyro 2	GeForce 2/4 MX	Radeon 8500	GeForce 3/4 Ti	Radeon 9700
600 MHz 800x600x32 1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
800 MHz 1024x768x32 1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■
1.000 MHz 1024x768x32 1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■
1.200 MHz 1024x768x32 1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■
1.400 MHz 1024x768x32 1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich

ACHTUNG

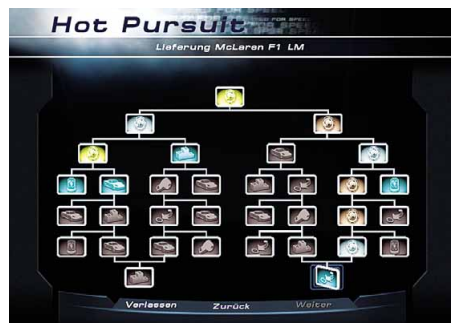
- Mit Kyro-2-Chipsätzen startet NFS 6 zwar, doch wird die gesamte Strecke mitsamt Himmel von einer roten Textur verunstaltet. Das macht den Titel nahezu unspielbar.

- Voodoo-5-Modelle produzieren zwar auch leichte Texturfehler, der Spielspaß bleibt hier aber erhalten.

- Bei 16 Bit Farbtiefe stellten wir bei mehreren 3D-Karten Fehler in der Darstellung der Partikeleffekte fest. Rauchwolken hatten zum Beispiel einen hässlichen Grünlich.



Mit einer **Kyro 2** sehen Sie in Need for Speed 6 grundsätzlich Rot.



In solchen Menübäumen wählen Sie die nächsten Rennen aus.

Florian Stangl



Selten so schön geflücht

Endlich ist es wieder da, das gute alte Need-for-Speed-Feeling! Diese Mordsgaudi müssen Sie einfach erlebt haben: Links ein Streifenwagen, rechts ein Streifenwagen, über mir der Helikopter und vor mir die höllische Haarnadelkurve – bei Tempo 280 auf dem Tacho!

Need for Speed 6 hat beim Test schweißnasse Hände und echte Emotionen erzeugt: Was ich dem Polizisten an den Kopf geworfen habe, der mich (in Führung liegend!) in der letzten Kurve vor dem Ziel gegen den Baum gedrängt hat? Das ist beim besten Willen nicht druckreif.

TÜV trotz Mängel bestanden

Meine Mängelliste ist lang, aber verschmerzbar: Mir fehlen Nachtfahrten, Wetterwechsel (es regnet nie!), Tuningoptionen, »Sei ein Cop«-Modus für Multiplayer, realistischer Motorensound, mehr Strecken. Dann wäre Need for Speed 6 in die 90er-Regionen vorgestoßen. So bleibt's ein klasse aussehendes Rennspiel mit fantastischem Geschwindigkeitsgefühl, guten Computergegnern und passendem Rock-Soundtrack von Bush & Co. sowie edlem Fuhrpark.

Dann hängen sich ein oder gleich zwei Streifenwagen an Ihr Heck, oder es lauert eine Straßensperre mit Nagelband an einer schwer einsehbaren Stelle. Wenn die Polizisten erst mal den Helikopter herbeirufen, ist das Chaos perfekt.

Malen Sie sich einfach folgende Situation aus: Acht Super-Sportwagen rasen über eine kurvige Bergstrecke, verfolgt von drei Polizei-Lamborghinis plus einem Hubschrauber – und von vorn tuckert ein schwerer Bus auf den High-Speed-Pulk zu! Dabei die Nerven zu behalten und den rettenden Waldweg zu entdecken, gehört zu den spannendsten Momenten, seit es PC-Rennspiele gibt. Dass die Helikopter alberne Phosphorbomben abwerfen, um die Raser zu erwischen, tut der guten Stimmung keinen Abbruch. Die Explosionen stoppen übrigens auch zivile Fahrzeuge – hoffentlich reicht das Straßenverkehrsamt keinen Indizierungsantrag ein...

Rasende Rasenmäher

Das Fahrgefühl ist realistischer als in den Vorgängern, allerdings ohne Geschwindigkeit oder Fliehkraft korrekt zu simulieren. Dass eine Dodge Viper eher mit dem Heck ausbricht als ein BMW Z8, kann man in jedem Autoheft nachlesen. Echten Kennern der realen Flitzer dürften die Fahrmodelle daher zu



Ordnung muss sein: Als Gesetzeshüter jagen wir einen Raser. Sobald die Sirene eingeschaltet ist, verfärbt sich das grüne Symbol über dem verfolgten Auto rot.

grob sein. Für actionorientierte Rennen mit viel Adrenalin reicht die Fahrphysik aber allemal. Lobenswert: Wer manuell schaltet, hat klare Vorteile. Und: Nur wer richtig bremsst, gewinnt.

Grafisch bietet Hot Pursuit 2 traumhafte Strecken an exotischen Orten. Deutlich zugelegt haben die Entwickler beim Geschwindigkeitsgefühl, das alle Vorgänger übertrumpft. Wer mit knapp 300 Sachen durch

einen Wald heizt, bekommt unweigerlich feuchte Handflächen. Einen echten Ausrutscher leistet sich EA Games dagegen beim Sound: Der BMW M5 klingt wie ein Küchenmixer, der Corvette-Acht-Zylinder wie ein Rasenmäher. Ernüchterung auch im Mehrspielermodus: Es gibt nur Einzelrennen und Runden-K.o., aber keine Chance, als Cop menschliche Raser zu hetzen. **FS**



Das ist die Matrix: Spektakuläre Szenen werden auf Wunsch in coolen Wiederholungen gezeigt.

Need for Speed 6

Rennspiel

Publisher: EA Games, (0190) 754 464
Sprache: Deutsch
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 24 S. Handbuch

Release (D): 8.11.2002
Preis: ca. 45 Euro
USK-Freigabe: ohne Beschr.

Einstieger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Eingewöhnung: 10 Minuten			Solo-Spaß: 25 Stunden				Multiplayer-Spaß: 10 Stunden		

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- faszinierende Sportwagen
- anspruchsvolles Streckendesign
- spaßiges Fahrverhalten
- herausfordernde Spielmodi
- schicke Optik
- tolles Geschwindigkeitsgefühl

Kontra

- zu wenig Kurse
- schwacher Motorensound
- keine Tuningoptionen
- lauer Mehrspielermodus
- fehlende Wetterwechsel

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Einzelrennen, K.o.-Modus

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz	CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,4 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	256 MByte RAM
1,2 GByte Installationsgröße	1,2 GByte Installationsgröße	1,2 GByte Installationsgröße
3D-Karte	Geforce-2-Karte	Geforce-3-Karte

ALTERNATIVEN

Colin McRae Rally 2 (90%, GS 1/01)
 Der König: Perfektes Rallye-Fahrgefühl, tolle Opt. und herausforderndes Streckendesign.

F1 2002 (89%, GS 7/02)
 Großartige Formel-1-Simulation, die auch für Einsteiger ins Renngenre beherrschbar ist.

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Gut
Multiplayer:	Befriedigend

Rasantes Rennspiel mit Traumsporthwagen.

86%
SPIELSPASS