

Das angekündigte Serien-»Best of« entpuppt sich als uninspiriertes und hardwarehungriges Rennspiel von der Stange.

Need for Speed Undercover



Facts

- 54 Autos
- 8 Missionstypen
- 3 Multiplayer-Modi
- 4 Stadtteile

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5740

Was machen Polizisten eigentlich nachts? Blitzfallen aufstellen? Alkoholsündern aufauern? Nein, sie schlafen! Diesen Eindruck hatte man zumindest in den **Need for Speed**-Teilen **Underground** und

Underground 2. Denn ausgerechnet im Szenario illegaler Rennen verzichtete EA auf die im ersten Teil eingeführten Polizei-Verfolgungsjagden. Doch in **Undercover** kehren die Gesetzeshüter zurück.

Wie, das kommt Ihnen irgendwie bekannt vor? Haben Sie schon mal gelesen? In unserem Test von **Need for Speed: Most Wanted** vor drei Jahren? Okay, zugegeben: Sie haben uns ertappt. Aber Elec-

! Video und Multiplayer-Test?

Unsere Testversion von **Undercover** traf zu spät für ein Video ein, und zu früh für einen Multiplayer-Test. Denn EA schaltet die Online-Server erst zum Verkaufsstart am 21. November frei. Ein Netzwerk-Modus fehlt in **Undercover**. Das Testvideo und einen Bericht zum Multiplayer-Modus liefern wir schnellstmöglich auf GameStar.de nach.

! Online-Aktivierung

Wie bei EA-Spielen mittlerweile üblich, muss Ihr PC zumindest beim ersten Spielstart mit dem Internet verbunden sein. Jede Version können Sie maximal dreimal aktivieren.

tronic Arts macht doch bei **Undercover** auch genau das Gleiche wie bei **Most Wanted**! Das finden Sie frech und ideenlos? Wunderbar, damit wären wir beim Thema.

Need for Sonnenbrille

Der erste Eindruck von **Most Wanted** – pardon – **Undercover** ist blendend. Gleißendes Sonnenlicht strahlt Ihnen schon im allerersten illegalen Straßenrennen entgegen, in das Sie direkt nach dem Intro geworfen werden. So gleißend, dass Sie nur mit Mühe die Streckenumgebung erkennen können. **Undercover** macht verschwenderischen Gebrauch von Überstrahl- und Unschärfeffekten. Das mag im ersten Moment beeindrucken, doch weil

Das Leben als Undercover-Polizist



Filmsequenzen gibt es nur vor und nach den Story-Missionen.



Je mehr Sie randalieren, desto höher steigt der Fahndungslevel.



Nach jedem erfolgreichen Einsatz steigen Ihre Fahrerwerte.



In der Garage tun Sie Ihr Auto mit Leistungspaketen.

Least Wanted

Heiko Klinge: Wenn ich sage, dass Undercover immer noch ein gutes Rennspiel ist, kann man das mit einem Uli Hoenes vergleichen, der nach einer 2:5 Niederlage gegen Bremen erklärt, dass Bayern München immer noch eine gute Mannschaft hat. Beides stimmt, aber beides kann dennoch die große Enttäuschung nicht kaschieren. Alles, was Spaß macht, kennen wir bereits aus Most Wanted. Alles, was neu ist, funktioniert dagegen nicht oder nur mäßig, angefangen bei den augenfeindlichen Überstrahleffekten bis hin zum viel zu anspruchsvollen Fahrverhalten. Wer ein gutes Need for Speed sucht, der besorgt sich Most Wanted. Das kostet nur noch zehn Euro und läuft auch auf älteren Rechnern.



heiko@gamestar.de

Startrennen gibt's zum ersten Mal Preisgeld und Reputation. Mit Ersterem kaufen Sie Tuning-Teile und neue Autos, Letzteres schaltet neue Herausforderungen in der riesigen, frei befahrbaren Spielwelt frei und – neu – verbessert Ihre Fahrerwerte. Diese groß angekündigten Rollenspiel-Elemente enttäuschen auf ganzer Linie. Denn Sie haben keinerlei Einfluss darauf, welche der zehn Charakter-Eigenschaften gesteigert werden. Das Spiel entscheidet selbst und ohne nachvollziehbare Regeln, ob Sie besser im »Geld verdienen« werden (mehr Kohle für Siege) oder im »Bremsen«.

Trotz der Rollenspiel-Mogelpackung funktioniert die Motivationsspirale genauso gut wie in **Most Wanted**. Stets baumelt eine Belohnungs-Karotte vor Ihrer Stoßstange, die Sie unbedingt noch ergattern wollen. Anders als in **ProStreet** gehört dazu auch wieder eine richtige Story, die **Undercover** mit aufwändigen Filmsequenzen erzählt. Sie sind –

Überraschung – ein Undercover-Cop, der sich in einer Autoschieberbande nach oben arbeitet. Trotz halbwegs bekannter Schauspielerei wie Maggie Q (**Rush Hour 2**) und Heather Fox (**Prison Break**) kann die klischeehafte Geschichte jedoch kaum Spannung entwickeln und wirkt mit ihren pseudo-coolen Mördergangstern eher unfreiwillig komisch. Aber zugegeben: Wir wollten trotzdem immer wissen, wie es weiter geht.

Need for Zeitlupe

Dass **Undercover** trotz Durchschnittsgrafik und Sempel-Fahrphysik immer noch ein gutes Rennspiel ist, verdankt es vor allem seinen abwechslungsreichen Aufgaben. Mal absolvieren Sie ein klassisches Rennen, dann sollen Sie randalierend einen bestimmten Sachschaden verursachen oder speziell markierte Gegner (sowohl Gangster als auch Polizisten) schrottreif rammen. Eine komplett neue Rennvariante ist der so genannte Highway Battle – ein Duell auf der Autobahn, bei dem Sie Ihren Konkurrenten um mindestens 300 Meter abhängen müssen. Warum auch immer: In diesem Modus gibt's plötzlich den vorhin vermissten dichten Gegenverkehr. Und jetzt lohnt es sich auch, wie in **Most Wanted** per Knopfdruck die Zeit zu verlangsamen, um sich präzise zwischen zwei LKWs hindurch zu schlängeln.

Need for Fairness

Ab und zu bekommen Sie von Ihren Auftraggebern richtige Missionen im **GTA**-Stil. Dann sollen Sie etwa eine gestohlene Corvette möglichst unbeschadet zur Gang-Garage bringen, selbstverständlich mit der Polizei auf den Fersen. Also jede Menge Abwechslung, aber dummerweise variiert

auch der (nicht verstellbare) Schwierigkeitsgrad mit: Während Sie beim Großteil der regulären Rennen der bevorzugt im Pulk fahrenden Konkurrenz schon nach wenigen Kurven problemlos davon flitzen, frustrieren selbst frühe Verfolgungsjagden mit unfairen Voraussetzungen. So machen gleich mehr als zehn Polizeisportwagen plus Hubschrauber Jagd auf Ihre Corvette, die zudem

tempomäßig deutlich weniger unter der Haube hat. Allzu riskante Manöver können Sie dabei vergessen, weil zu viel Blechschaden ebenfalls das Aus bedeutet. Schwacher Trost: Anders als in **Most Wanted** gibt's dieses Mal auch für die Spieler-Autos ein ordentliches Schadensmodell, sodass bei einem Totalschaden wenigstens ein paar Trümmer durch die Gegend fliegen. **HK**



Selbst mit minimalen Grafikdetails verlangt Undercover noch einen halbwegs modernen Rechner.

NFS: UNDERCOVER

RENNSPIEL

ENTWICKLER EA Black Box (Need for Speed: Pro Street, GS 01/08: 79 Punkte)
PUBLISHER Electronic Arts
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch
TERMIN (D) 20.11.2008
CA. PREIS 50 Euro
KARRIERE ab 12 Jahren

GENRE-CHECK



ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
EINSTIEG leicht		schwierig	☒ Schnelle Reaktionen
SPIELMECHANIK einfach		komplex	☒ Orientierungsfähigkeit
SPIELTEMPO langsam		schnell	☐ Logik & Überlegung
			☐ Geduld
			☒ Handeln unter Zeitdruck
			☐ Vorausplanung
			☐ Mikromanagement
			☐ Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGH-END-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM 3,8 GHz Intel XP 3500+ AMD 1,0 GB RAM 6,4 GB Festplatte	STANDARD Core 2 Duo E4300 A64 X2/5000+ AMD 1,5 GB RAM 6,4 GB Festplatte	OPTIMUM Core 2 Quad Q6600 Phenom 8750 AMD 2,0 GB RAM 6,4 GB Festplatte Gamepad	☒ GeForce 6600 / 6800 ☒ GeForce 7800 / 7900 ☒ GeForce 8800 / 9800 ☒ GeForce 9600 ☒ GeForce GTX 200 ☒ Radeon X1600 ☒ Radeon X1800 / X1900 ☒ Radeon HD 2900 ☒ Radeon HD 3800 ☒ Radeon HD 4800

PROFITIEREN VON Surround-Sound
BILDFORMATE 4:3 ☒ 5:4 ☒ 16:9 ☒ 16:10 ☒ **KOPIERSCHUTZ** Aktivierung
TON Stereo ☒ 4.0 ☒ 5.1 ☒ 6.1 ☒ 7.1

MULTIPLAYER noch nicht bewertbar

SPIELMODI (SPIELER) Rennen (8), Sprint (8), Cops und Räuber (8)
SPIELTYPEN Internet
SERVERSUCHE EA Nation (erfordert Anmeldung)
DEDICATED SERVER nein
MULTIPLAYER-SPASS noch nicht bewertbar
FAZIT Zum Testzeitpunkt waren noch keine Server online. Ein Netzwerk-Modus fehlt.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ hübsche Autos + viele Spezialeffekte, ... - ... die völlig übertrieben eingesetzt werden - hässliche Streckenumgebung	6 / 10
SOUND	+ kerniger Motorensound + cooler Polizeifunk + abwechslungsreiche Musik - Liederauswahl nicht einstellbar	9 / 10
BALANCE	+ toll gemachter, leichter Einstieg - der einzige Schwierigkeitsgrad schwankt stark - nur Sieger bekommt Preisgeld	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ ordentliches Schadensmodell + dramatische Verfolgungsjagden - leblose Stadt - unfreiwillig komische Filmsequenzen	7 / 10
BEDIENUNG	+ Schnellreisefunktion + eingängige Steuerung - Ruckelanfälle kosten Lenkpräzision - kein Force Feedback	6 / 10
UMFANG	+ riesige Spielwelt + acht abwechslungsreiche Missionstypen + lange Kampagne + umfangreicher Online-Modus	10 / 10
FAHRVERHALTEN	+ erlaubt spektakuläre Manöver + sehr eingängig - sehr anspruchslos - Bodenhaftung wie ein Amboss	6 / 10
KI	+ enorm hartnäckige Cops + Verfolgte wechseln die Route - stoischer Straßenverkehr - Gegner fahren zu sehr im Pulk	7 / 10
TUNING	+ umfangreiches Lack-, Vinyl- und Bodykit-Sortiment + Feineinstellungen möglich - nur Upgrade-Pakete, keine Einzelteile	8 / 10
STRECKENDESIGN	+ abwechslungsreiches Kurs-Layout + viele versteckte Abkürzungen - zu wenige Herausforderungen - kaum Sehenswürdigkeiten	7 / 10

PREIS/LEISTUNG nicht bewertbar

FAZIT Routinierter, aber ideenloser Serien-Tiefpunkt.

