

NEED FOR SPEED™ UNDERGROUND

Need for speed: Underground

Удилов А.А.
ЭН-440006

Need for Speed — серия гоночных компьютерных игр, выпускаемая компанией Electronic Arts (EA) и разработанная в нескольких студиях, включая канадское отделение EA Black Box, британскую компанию Criterion Games и шведскую Ghost Games. В настоящее время разрабатывается под брендом EA Sports.

Need for Speed — самая успешная гоночная серия компьютерных игр в мире, и одна из самых успешных игровых медиафраншиз за всю историю. По состоянию на октябрь 2009 года было продано более 140 миллионов копий игр серии.

**NEED FOR
SPEED™**



Первая игра — *The Need for Speed* — была выпущена в 1994 году. Игры серии представлены на четырёх поколениях игровых систем, начиная с пятого по восьмое включительно. Главной составляющей игр серии *Need for Speed* являются гонки на различных автомобилях по разнообразным трассам и, иногда, полицейские преследования. Начиная с *Need for Speed: High Stakes* серия имеет интегрированный в игровой процесс тюнинг автомобилей.



Игровой процесс

Все игры серии *Need for Speed* базируются на одних и тех же фундаментальных правилах и обладают схожей механикой — игрок управляет гоночным автомобилем, участвуя в различных заездах, цель которых — победа. В режиме турнир/карьера, игрок должен выиграть серию гонок, чтобы разблокировать транспортные средства, трассы и прочее. Перед каждым заездом, игрок выбирает автомобиль и КПП (автоматическую или ручную).

Хотя все игры относятся к одной серии, их тон и направленность отличаются в той или иной форме. Например, в некоторых играх автомобили могут получать механические и/или визуальные повреждения, а в других — машины неразрушаемы. В одних присутствует реалистичная физика, в других модель поведения автомобиля упрощена.

Быстрый заезд: параметры игры

Направление движения Вперед

Заезд Вкл.

Круги 3

Движение Минимальное

Соперники 3

Сложность Средний

Фора ← Откл. →



Тюта

Назад

Продолжить

Выход из игры

Понятия дрифт и дрэг были введены с игрой *Need for Speed: Underground*. Эти новые гонки включены в режим турнир/карьера помимо регулярных уличных гонок. В соревнованиях по дрифту игрок должен победить других гонщиков, набрав больше очков, чем соперники. Эти очки можно заработать продолжительностью времени дрифта, сделанного на автомобиле игрока. В соревнованиях по дрэгу игрок использует автомобиль с механической коробкой передач. Как и в обычной гонке, игрок должен финишировать первым, чтобы выиграть гонку, хотя, если игрок врезается в препятствие, гонка заканчивается.





4

7 st
1/4

25.13

123 MPH

Style Points
100

Turbo

3 / 4
Laps

Best: 40658

Total: 266687

GAIN X5 WITH

X4

11200

TOO SLOW!



DRIFT

13216

1st
1/4

1: 266687

2: 120262

3: 117403

4: 97242

Style Points

36631



Понятие тюнинг автомобилей развивалось с каждой новой игрой. В более ранних играх серии он сосредоточен главным образом на внутренней механике автомобиля, а не внешнем виде. Каждая игра предоставляет некоторую форму тюнинга автомобилей, которую можно установить с помощью переключения опций вкл. и выкл. (АБС или контроль тяги), настройки опций (передняя прижимная сила, задняя прижимная сила, смещение тормоза, передаточные числа) или обновление частей (двигатель, коробка передач). От *Underground* до текущей игры, настройки транспортных средств похожи на автомобили показанные в фильме «Форсаж» 2001 года. Тюнинг разделяется на две категории — визуальные изменения и настройки производительности.

Визуальный тюнинг автомобиля игрока становится важным аспектом в режиме турнир/карьера после выхода *Need for Speed: Underground 2*. Внешний вид автомобиля игрока оценивается по шкале от нуля до десяти баллов; визуально, чем больше очков, тем больше вероятность, что машина может быть показана в вымышленном автомобильном журнале. Когда автомобиль достигает достаточно высокого визуального рейтинга, игроку говорят, что его автомобиль имеет право быть на обложке журнала, после чего игрок должен добраться до определённого места, чтобы сделать снимок транспортного средства.



Выбор автомобиля



MITSUBISHI MOTORS

LANCER Evolution VIII



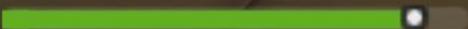
Место 1

Визуальный рейтинг

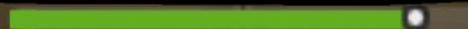
8.30 ★



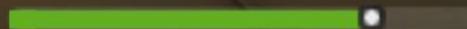
УСКОРЕНИЕ



МАКСИМАЛЬНАЯ СКОРОСТЬ



УПРАВЛЯЕМОСТЬ



826,270

Назад

Продолжить

Выход из игры

Автомобили в игре

Как и все гоночные игры, серия *Need for Speed* предлагает обширный список автомобилей, доступных для игрока. В игре представлен модельный ряд автомобилей, которые фактически названы в честь своих прототипов из реальной жизни. Автомобили в серии подразделяются на четыре категории: суперкары, маслкары, тюнингованные и специальные транспортные средства.



Суперкары отличаются высокой производительностью дорогих европейских автомобилей, как Lamborghini Murciélago и Mercedes-Benz SLR McLaren с некоторыми американскими моделями, как Chevrolet Corvette и Ford GT; маслкары представлены, в основном, американскими автомобилями, такими как Ford Mustang, Dodge Challenger и Chevrolet Camaro; в то же время как тюнингованные автомобили содержат в основном японский импорт, как Nissan Skyline и Mitsubishi Lancer Evolution.





SHIFT 2
UNLEASHED

Специальные транспортные средства состоят из гражданских и полицейских автомобилей, которые доступны для использования в некоторых играх, либо напрямую, либо посредством взлома, такие как Ford Crown Victoria в *Need for Speed: Hot Pursuit* (2010), а также мусоровозы, пожарные машины и такси в *Need for Speed: Carbon*.

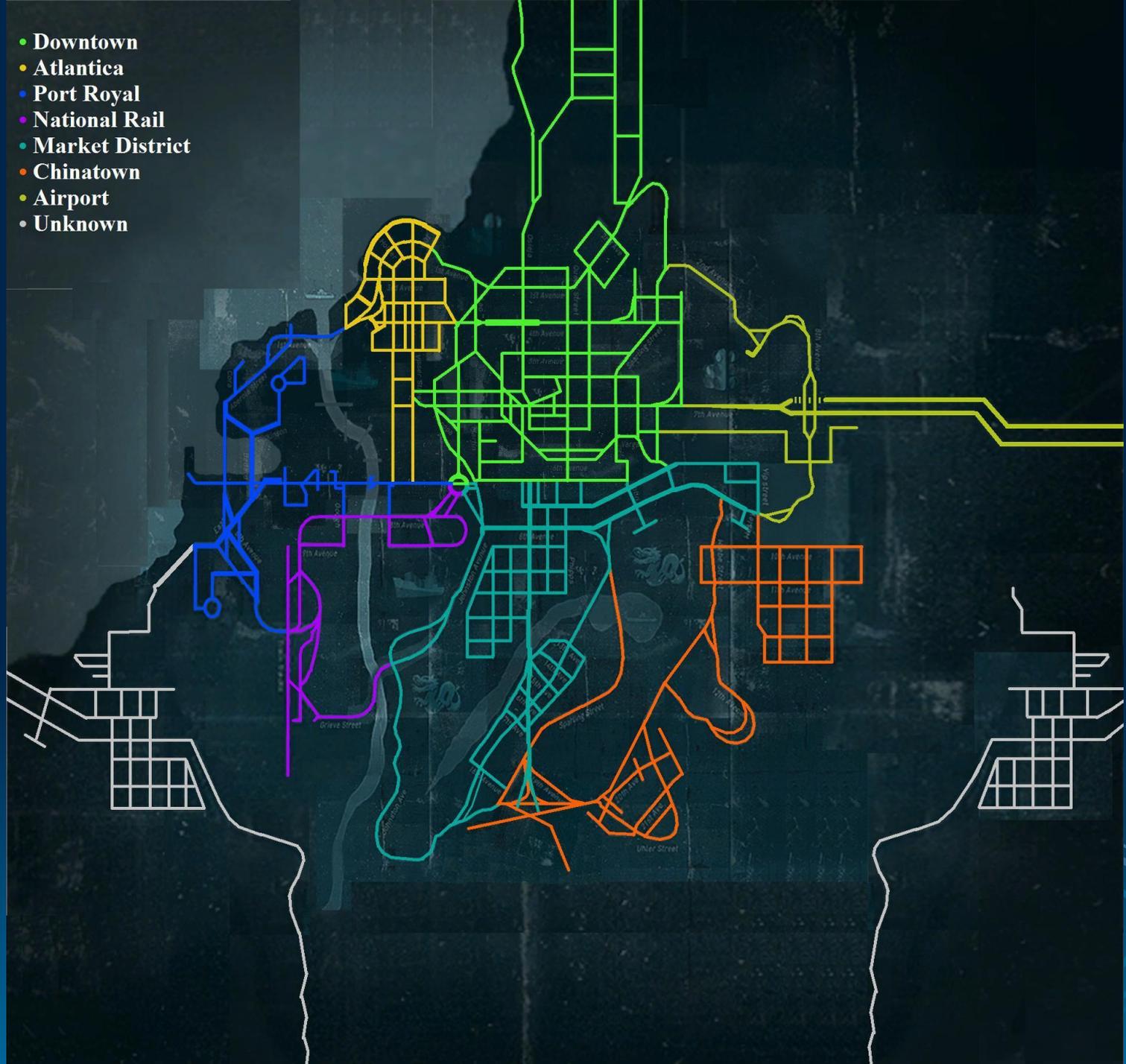




Первоначально в серии гонки проходили в международном масштабе, охватывая Австралию, Европу и Африку, в числе прочих мест. Начиная с *Underground*, действия переместилась в вымышленные города.

Ремейк 2010 года *Need for Speed: Hot Pursuit* был первым, где реальные автомобили, такие как Chevrolet Cobalt и Porsche Cayenne включены в городской трафик как транспортные автомобили вместо вымышленных моделей в предыдущих играх.

- Downtown
- Atlantica
- Port Royal
- National Rail
- Market District
- Chinatown
- Airport
- Unknown



Игры серии Need for Speed

- The Need for Speed (1994)
- Need for Speed II (1997)
- Need for Speed III: Hot Pursuit (1998)
- Need for Speed: High Stakes / Road Challenge (1999)
- Need for Speed: Porsche Unleashed / Porsche 2000 (2000)
- Need for Speed: Hot Pursuit 2 (2002)
- Need for Speed: Underground (2003)
- Need for Speed: Underground 2 (2004)
- Need for Speed: Most Wanted (2005)
- Need for Speed: Carbon (2006)
- Need for Speed: ProStreet (2007)
- Need for Speed: Undercover (2008)
- Need for Speed: Shift (2009)
- Need for Speed: Nitro (2009)
- Need for Speed: World (2010)
- Need for Speed: Hot Pursuit (2010)
- Need for Speed: Shift 2: Unleashed (2011)
- Need for Speed: The Run (2011)
- Need for Speed: Most Wanted (2012)
- Need for Speed Rivals (2013)
- Need for Speed: No Limits (2015)
- Need for Speed (2015)
- Need for Speed: Edge
- Need for Speed: Payback (2017)

Need for Speed: Underground

Игра заметно отличается от предыдущих частей серии сеттингом и стилем.

Действия *Need for Speed: Underground* происходят в вымышленном ночном городе под названием Олимпик-Сити.

По сюжету главный герой получает уважение, участвуя в уличных гонках, и старается превзойти лучшего гонщика в городе — Эдди. В игре присутствует несколько различных типов гонок, каждый из которых имеет свои особенности. За победу в соревнованиях зарабатываются очки стиля и наличные деньги, а также открываются новые автомобили и разнообразные детали тюнинга и стайлинга.

1 / 2
Laps

Current: 0:13.62

Best: 0:00.00

4th
1/4

1: - 6.41

2: - 5.81

3: - 5.65

4: Andrey

Style Points



Игра была основана на уличных гонках, которые стали популярными благодаря фильму «Форсаж». Разработчики хотели возродить серию *Need for Speed*, в связи с её снижавшимся уровнем продаж. Новая часть стала перезагрузкой франшизы. Игровая пресса положительно встретила *Need for Speed: Underground*. Рецензенты хвалили игровой процесс, графику и музыку, но критиковали интеллект соперников. *Underground* стала коммерчески успешной — всего было продано более 15 миллионов экземпляров игры. В 2004 году вышел сиквел — *Need for Speed: Underground 2*.





NEED FOR SPEED™

UNDERGROUND 2

Brembo

Игровой процесс

Need for Speed: Underground представляет собой аркадный автосимулятор, выполненный в трёхмерной графике. Действие игры происходит в вымышленном городе под названием Олимпик-Сити, который напоминает такие американские города, как Нью-Йорк и Лос-Анджелес. В городе можно увидеть некоторые реально существующие места и достопримечательности, например

отель «Плаза», Эмпайр-стейт-билдинг и другие.



1 / 1
Laps

Current: 0:58.69

Best: 0:00.00

Style Points

0



Основным режимом в игре является «Карьера». Сюжет строится на участии главного героя в уличных гонках города. Помогает герою на протяжении игры девушка по имени Саманта. Главными соперниками являются лучший гонщик города — Эдди и его девушка Мелисса. На протяжении «Карьеры» игрок должен участвовать в гонках разных типов: всего в данном режиме нужно пройти 112 гонок. Перед гонкой игрок выбирает уровень сложности (лёгкий, средний или тяжёлый); чем более высокий выбран уровень сложности, тем больше игрок получит денег за победу. За прохождения гонок и за выполнение манёвров на дороге (занос, прыжок и так далее) игрок зарабатывает очки стиля.



3 / 6
Круги

Текущий: 1:03.29

Лучший: 1:03.98

2-й
2 / 4

1: - 1.44

2: ShangTsung

3: + 3.00

4: + 7.35

Очки стиля

886

ЗАДЕРЖКА ВРЕМЕНИ

+66



Очки стиля теряются, если на трассе происходит авария с участием игрока и других машин. Для участия в некоторых гонках необходимо улучшать автомобиль с помощью тюнинга. Во время игры также будут встречаться гонки, в которых участвует только игрок, и их нужно пройти за определённое время, а в случае успеха игрок получает уникальную деталь тюнинга от ТиДжея — механика Эдди.



CAR CUSTOMIZATION



MITSUBISHI MOTORS
ECLIPSE



ACCELERATION

TOP SPEED

HANDLING

x1 Reputation x5



Back

Pharaon

STYLE: 3122553

Quit

Next

Во время прохождения игроку периодически предстоит участвовать в турнирах, которые состоят из нескольких гонок, в которых подсчитываются очки; выигрывает участник, который наберёт больше очков за прохождения всех гонок. Помимо этого, автомобиль игрока будут помещать на обложках журналов; во время прохождения будут открываться новые автомобили. В меню «Рейтинги» игрок может сравнивать свои результаты гонок с другими гонщиками города. В игре также присутствует режим «Быстрая гонка», в которой игрок может настроить количество кругов, соперников или трафик.



Типы гонок

В *Need for Speed: Underground* присутствуют шесть типов гонок.

В гонках типа «Кольцо» игроку нужно участвовать в замкнутых трассах, состоящих из нескольких кругов, цель — первым пересечь финишную черту на последнем круге.

В гонках типа «Выбывание» также представлены замкнутые трассы, а отличием является то, что участник, завершивший круг последним, выбывает из гонки; побеждает последний оставшийся в гонке участник.

В гонках типа «Спринт» трассы являются незамкнутыми, цель — первым пересечь финишную черту.

7 / 1
Vueltas

Actual: 0:37.32

Mejor: 0:00.00

4^o
/4

1: - 1.24

2: - 0.87

3: - 0.85

4: Carlos

Ptos. de estilo

158



В гонках типа «Дрифтинг» нужно набирать очки, приводя автомобиль в занос, причём если ехать вблизи от ограждений, игрок получает больше очков, но если коснуться ограждения, то теряются набранные очки; цель — набрать больше очков, чем у соперников.

В гонках типа «Драг-рейсинг» представлены прямые непродолжительные трассы, а игроку необходимо наиболее точно переключать передачи — в лучшем случае должен быть зелёный индикатор на тахометре, но если у игрока сгорает двигатель (происходит при слишком высоких оборотах) или же игрок врежется в объекты либо трафик, то проигрывает; цель — первым пересечь финишную черту.

В гонках типа «Тест-драйв» участвует только игрок, и может ознакомиться с трассой или же установить рекорд круга; здесь представлены те же трассы, что и в гонках типа «Кольцо».



Let's begin

Сюжет

Гонщик Райан Купер едет в Олимпик-Сити. Саманта, подруга Купера, рассказывает ему, кто есть кто в местной тусовке, делая акцент на Эдди (и его темно-оранжевом Nissan Skyline), лидере Истсайдеров и короле Олимпик-Сити, и Мелиссе, его девушке. Правила просты: «Ты выигрываешь гонку, ты получаешь клевые запчасти. Ты проигрываешь, и ты остаешься ни с чем». Время идет, а Купер выигрывает гонку за гонкой и знакомится с Ти-Джеем, который продает уникальные запчасти.



Эдди насмехается над Райном, не веря в его возможности. В это время Саманта прокачивает свою Honda Civic Coupe и пытается победить Райана, но проигрывает. Ти-Джей забирает разбитую машину себе и уродует ее. Скоро Райан встречает Ти-Джея в машине Саманты, побеждает его в гонке и возвращает Саманте её машину в качестве извинений. После этого Райан соревнуется с Эдди. После того как Эдди проигрывает, Купер только начинает радоваться своему успеху, но неожиданно появляется легендарный серебряный Nissan 350Z и вовлекает его в новую гонку. Купер его выигрывает и узнает, что водителем была Мелисса. Райан Купер становится новым королем Олимпик-Сити.

NISSAN
350Z



Музыка

В создании оригинального музыкального сопровождения *Need for Speed: Underground* принимал участие композитор Джим Лэтэм, треки которого можно слышать во время просмотра внутриигрового видео. Саундтрек игры выполнен в жанрах рок, рэп и техно и включает в себя композиции от известных исполнителей, таких как The Crystal Method («Born Too Slow»), Rob Zombie («Two-Lane Blacktop»), Static-X («The Only»), Junkie XL («Action Radius»), Lil Jon & the Eastside Boyz («Get Low») и многих других; некоторыми из них были записаны эксклюзивные треки специально для *Need for Speed: Underground*.

Оценки и мнения

Критики называли *Need for Speed: Underground* лучшей гоночной игрой 2003 года. Похвалы удостоились игровой процесс, качественная графика и тюнинг автомобилей, но к недостаткам отнесены повторяющиеся трассы и искусственный интеллект. *Need for Speed: Underground* получила статус «бестселлера» на всех платформах.

Меньше чем за год после релиза было продано более 7 миллионов экземпляров игры, а по состоянию на июнь 2015 года продано более 15 миллионов экземпляров, что сделало *Need for Speed: Underground* одной из самых коммерчески успешных игр серии.

Список литературы

- *Need for Speed* [Электронный ресурс].-[https://ru.wikipedia.org/wiki/Need_for_Speed_\(%D1%81%D0%B5%D1%80%D0%B8%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Need_for_Speed_(%D1%81%D0%B5%D1%80%D0%B8%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80))
- *Need for Speed: Underground* [Электронный ресурс].-http://ru.needforspeed.wikia.com/wiki/Need_for_Speed:_Underground
- *Need for Speed: Underground* [Электронный ресурс].-https://ru.wikipedia.org/wiki/Need_for_Speed:_Underground