



Eine verlorene Türe und abgeblätterter Lack — dank Crash.



Rasen wir zu schnell in die Kurven, färben sich die Pfeile rot.



Mit dem Konzept T, einem Geländewagen-Prototyp von Volkswagen, schlittern wir eine ägyptische Sandpiste entlang.

Schöner cruisen... im VW

# WORLD RACING 2

Das erste World Racing bot unkomplizierte Rennen. Im Nachfolger endlich dabei: geniale Gegner-KI und ein realistisches Schadensmodell.

**R**iesige, frei befahrbare Szenarien und ein umfangreicher Fuhrpark verhalfen **World Racing** von TDK im Sommer 2003 zu einem Blitzstart im Rennspiel-Genre. Doch die Liste der Kritikpunkte war ebenso lang wie schwerwiegend: Hübsche, aber sehr sterile Strecken, an der Ideallinie klebende KI-Gegner und ein mangelhaftes Schadensmodell verärgerten viele Rennspielfans. Bei der Fortsetzung **World Racing 2** will Entwickler Syntetic alles besser machen. Mit Erfolg: In einer weit fortgeschrittenen Version überzeugten uns aggressive Computergegner, ein umfangreiches Schadensmodell und die abwechslungsreichsten Strecken seit... nun ja, seit **World Racing**.

## Fahrerische Vielfalt

Anders als im Vorgänger stehen in **World Racing 2** nicht nur Mercedes-Modelle zur Auswahl. Zwar gibt's etwa mit dem SL 55

auch Autos vom Sindelfinger Konzern, den Löwenanteil des Fuhrparks nimmt neben Skoda oder Exoten wie Westfield jedoch Volkswagen ein. So stehen beispielsweise der Beetle, Race Touareg oder Golf GTI zur Auswahl. Außerdem dürfen wir ans Steuer diverser VW-Prototypen wie des Sportflitzers W12. Tuning gibt's übrigens nicht, nur die Felgen sind wechselbar. Jedes der etwa 45 geplanten Fahrzeuge besitzt ein umfassendes Schadensmodell: So verabschiedet sich beispielsweise die Seitentüre nach einem heftigen Unfall, und Seitenplanken-Knutschner hinterlassen wie in **Colin McRae Rally 2005** tiefe Lackkratzer. Selbst ein Total-schaden ist möglich.

## KI auf der Überholspur

Ein neues »Speedbucks«-System peppt die ohnehin schon abwechslungsreichen Aufträge auf. Gelungene Überholmanöver oder Drifts füllen das Konto,

fiese Abkürzungen geben Abzug. Mit den Punkten lösen wir dann wie in **Flatout** einen Nitroboost aus. Das ist auch nötig, denn die KI drängelt aggressiv und driftet gekonnt durch Kurven – von den pulk-fahrenden Piloten des Vorgängers keine Spur. In der finalen Version sollen die Gegner sogar individuelle Fahrtechniken besitzen, von vorausschauend bis riskant.

Laut Publisher TDK fallen die fünf Szenarien Italien, Miami, Ägypten, Hawaii und Hockenheim deutlich kleiner aus als in **World Racing**. Vorteil: Statt riesiger, aber klinisch toter Strecken bietet Teil 2 liebevolle Details sowie zahlreiche Hingucker wie etwa riesige Pyramiden. **DM**



## WORLD RACING 2

danielm@gamestar.de

Genre: Rennspiel  
Termin: August 2005

Entwickler: TDK / Syntetic  
Status: zu 70% fertig

Daniel Matschijewsky: »Syntetic merzt im neuen Rennspiel jeden Kritikpunkt aus: Die KI attackiert aggressiv und macht Fehler, statt wie im Vorgänger aufgereiht an der Ideallinie entlang zu rasen. Zudem wirkt sich das Schadensmodell endlich realistisch auf das Fahrverhalten aus. Stimmen jetzt noch die Balance und der Karrieremodus, bleibt Need for Speed Underground 2 trotz der überragenden Tuning-Optionen bei mir im Sommer erstmal in der Festplatten-Garage.«

POTENZIAL SEHR GUT



► CD/DVD: Video-Special



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK AT