



Per Handbremse zwingen wir den roten Mazda in einen Powerslide und kassieren dafür massenhaft Style-Punkte.



Wie im Vorgänger fahren Sie nur im Licht der Laternen statt am Tag.



Tunnels und Schnellstraßen verbinden die fünf Stadtviertel.

Frei Fahrt für freie Tuner

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Die illegalen Highspeed-Rennen gehen mit Vollgas in die zweite Runde: Noch mehr Aufmotz-Optionen, 200 Kilometer Strecke und frei befahrbare Städte lassen auf einen echten Straßenfeger hoffen.

Klare Sache: Illegale Straßenrennen mit getunten Serienfahrzeugen sind in den USA populärer als bei uns. Dort gibt es schließlich einsame Highways und abgewrackte

Stadtviertel, in die sich nach Einbruch der Dunkelheit kein Polizist mehr verirrt. Wir Deutschen tunen lieber virtuell, ohne Angst vor TÜV, Tod und Teufel haben zu müssen. Zum Glück für alle PC-Mechaniker schraubt Electronic Arts mit Hochdruck an seinem Straßenrennen **Need for Speed Underground 2**.

Große Freiheit

Streckentechnisch bietet **Need for Speed Underground 2** deutlich mehr Abwechslung als der Vorgänger: Zwar fahren Sie immer noch alle Rennen in einer einzigen Stadt, doch diese besitzt jetzt fünf Viertel mit individuel-

ler Architektur und Verkehrsführung. Das Beste: Wie in **Midnight Club 2** werden Sie die Metropole frei erkunden dürfen, die Streckenschläuche des Vorgängers landen auf dem Schrottplatz. Ein Funkturm am Horizont? Kein Problem, in zehn Minuten sind Sie da. Statt Berg-und-Tal-Fahrt wollen Sie lieber die City unsicher machen? Einfach abbiegen auf eine der Schnellstraßen, die alle Stadtteile verbinden.

Zwei Gebiete haben wir angepielt: einen sehr kurvenreichen Bergabschnitt und die Innenstadt, die mit langen Geraden jeden Bleifuß an die Belastungsgrenze treibt. Neben

dem Nitro-Einspritzer für noch mehr Speed dürfen wir auch eine Nitro-Bremse einsetzen, um den Wagen bei allzu wilden Manövern wieder auf Linie zu bringen. Neue Wettereffekte sorgen nicht nur für optische, sondern auch für fahrtechnische Abwechslung: In strömendem Regen sind die Serpentinaugen des Bergviertels gleich noch mal so fordernd. Ärgerlich: Nach wie vor werden Sie Ihre Rennen ausschließlich nachts absolvieren, der Polizei sind Ihre illegalen Aktivitäten noch immer egal. Immerhin gibt's deutlich mehr Asphalt zum Drüberbügeln: Zusammenge-



Cooler Felgen sind in Tunerkreisen Pflicht.



Respekt ist alles – mit Neonbeleuchtung, fetten Felgen und einem wilden Spoiler beeindrucken Sie Ihre Konkurrenz.

rechnet sollen alle Straßen rund 200 Kilometer lang sein.

Weg mit den Menüs!

Eins war den Entwicklern besonders wichtig: Keine Ladebildschirme und so wenig Menüs wie möglich sollen das High-Speed-Fahrvergnügen trüben. Herausforderungen und Informationen gibt's statt auf sterilen Texttafeln von Spielcharakteren über SMS-Nachrichten auf das Handy der Hauptfigur. Oder Sie stellen sich auf den Parkplatz ei-

ner Tankstelle und belauschen dort die anderen Kunden nach Neuigkeiten aus der Szene.

Krasser Karrieremodus

Während der Karriere zum König der Stadt sollen Ihnen zahlreiche Konkurrenten begegnen, die nur darauf warten, Ihnen eine automobiler Abreibung zu verpassen. Die Stadtkarte zeigt, wo das Rennen startet. Simple Kopf-an-Kopf-Duelle gibt's in mehreren Varianten: Mal müssen Sie Ihren Gegner einfach nur

überholen, mal einen Mindestabstand von 300 Metern erreichen. Gewinnen Sie die Herausforderung, verrät Ihnen der Kontrahent möglicherweise, wo ein richtiges Straßenrennen stattfindet, bei dem Sie gegen bis zu drei Wettbewerber antreten. Ebenfalls begehrt: Infos zu Tuning-Shops, die das Außen- oder Innenleben Ihres vierradrigen Freundes aufmotzen. Als weitere Rennmodi sind die Varianten Rundkurs, Drag-Racing und Driften aus Teil eins wieder mit dabei. Die besten Fahrer messen sich online mit anderen Spielern.

Tiger im Tank

Für Fahrzeug-Upgrades der über 30 lizenzierten Boliden müssen wir nicht ins Hauptmenü wechseln, die gibt's eben-

falls mitten im Spiel. Wir fahren mit Nissan, Toyota, Mitsubishi und Co. zu einem Body-Shop und kaufen dort neues Zubehör wie fettere Boxen, Spoiler oder Seitenschürzen, Felgen, Scheinwerfer und vieles mehr. Doppelt so viele Optik-Upgrades wie im Vorgänger sollen in **Need for Speed Underground 2** enthalten sein. Selbstverständlich stehen Ihnen auch mehrere hundert Lizenz-Tuning-Komponenten für Motor, Bremsen und andere Innereien zur Auswahl, mit denen Sie die Leistung ihres Autos empor schrauben.

Um Schrammen und größere Beschädigungen kümmern sich nach einem Rennen Werkstätten gegen Geld, wobei Ihnen das gutmütige Schadensmodell den Spaß nicht verderben soll. **RA**



Risikoliebhaber wagen ein Rennduell auf rutschigem Asphalt.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Genre: Rennspiel
Termin: 4. Quartal 2004

Entwickler: Electronic Arts
Potenzial: Sehr gut

Roland Austinat: »In Wirklichkeit fahre ich zwar lieber Bus, doch dieses Spiel zaubert Benzin ins Blut: Gute Steuerung, große Spielwelt und massenhaft Aufmotz-Optionen, da kann bis auf die langfristige Motivation nicht mehr viel schief gehen. Bis zum Release wälze ich schon mal die Tuning-Kataloge.«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK G67