



GTA 3 ohne Ballern

Midnight Club 2

Adrenalin und Asphalt: Eine actionreiche Innenstadttraserei will den neuen PC-Geschwindigkeitsrekord aufstellen.

Rote Ampeln, Baustellen, Staus, Fahrschüler: Wer den Großstadtverkehr langfristig ohne Magengeschwüre oder Schreikämpfe überleben will, sollte lieber regelmäßig autoge-

nerschein kosten – es sein denn, Sie spielen **Midnight Club 2**.

Rabiate Einkaufstour

Die Raserei **Midnight Club 2** spielt sich im Prinzip wie **GTA 3** im Turbogang, allerdings ohne Schießeinlagen. Mit 28 Autos und Motorrädern brettern Sie in illegalen Rennen durch die drei Großstädte Los Angeles, Paris und Tokio, inklusive Passanten, Gegenverkehr und Polizei. Start und Ziel stehen fest – wie Sie dort hinkommen, bestimmen allein Sie und Ihr fahrerisches Können. Vorsichtige Naturen kurven lieber um das Einkaufszentrum herum zum nächsten Checkpoint; Draufgänger zerdeppern kurzerhand das Schaufenster und heizen mitten durch die Shopping-Passage. Damit Sie solche spaßigen Abkürzungen auch entdecken, bekommen Sie zwischen den Rennen ausgiebige Gelegenheit,



Im Pariser Regen heizen wir an **Notre Dame** vorbei.

nes Training praktizieren. Die Alternative: auf alle lästigen Verkehrsregeln pfeifen und sämtliche Sonntagsfahrer in Richtung Bürgersteig befördern. Macht sicherlich mehr Spaß, kann aber auch den Füh-

die geräumigen Metropolen frei von Zeitdruck zu erkunden.

Dass selbst diese Spazierfahrten Spaß machen, liegt in erster Linie an der schmucken Grafik. Fahrzeuge und Gebäude erreichen zwar nicht ganz den Detailreichtum von **Mafia**; dafür pfeifen Eiffelturm und L.A.-Airport in einer affenartigen Geschwindigkeit und superflüssig an Ihnen vorbei. Tolle Effekte unterstützen die anarchische Fahrt: Rammen Sie eine Zapfsäule, fliegt gleich die halbe Tankstelle in die Luft. Ein detailliertes Schadensmodell inszeniert fachmännisch jede Auto-Verschrottung, bleibt aber ohne Einfluss auf die überraschend komplexe Fahrphysik.

Fahrstil-Vielfalt

Die rund 75 geplanten Renn-Missionen sollen sich äußerst abwechslungsreich spielen. Mal flitzen Sie von Checkpoint zu

Checkpoint, dann liefern Sie sich ein Duell Mann gegen Mann oder starten eine Verfolgungsjagd. Ihre Gegner haben eigene Gesichter sowie Fahrstile und heizen schon fast eine Spur zu clever. Beim Probe-Brettern auf der E3 schubsten sie uns noch frustrierend oft gegen den nächsten Brückenpfeiler. Der geplante Netzwerkmodus mit bis zu sieben Kumpels verspricht in jedem Fall eine Großpackung Schadenfreude – dank Editor auch auf selbst gebauten Strecken. **HK**



Motorradfahrten machen besonders viel Spaß.



Bei vielen Großstadtrennen erhöhen **Polizeistreifen** den Spannungsfaktor.

Midnight Club 2

Genre: Rennspiel **Entwickler:** Rockstar
Termin: September 2003 **Ersteindruck:** Sehr gut

Heiko Klinge: »Da brennt die Straße: Mehr rabiate Renn-action passt auf keinen Breitreifen! Zwar ist es schade, dass nur Fantasie-Flitzer statt Originalautos durch die Städte heizen – in Sachen Fahrspaß, Grafik und Abwechslung stehen jedoch alle Ampeln auf Grün!«