

Link do produktu: <https://www.it7.pl/need-for-speed-underground-2-p-261.html>



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Cena	30,00 zł
------	-----------------

Czas wysyłki	24 godziny
--------------	-------------------

Numer katalogowy	PS2-GU0263
------------------	-------------------

Producent	Brak
-----------	-------------

Opis produktu

W pierwszej części cyklu NFS:U chodziło głównie o to, by wygrać wszystkie starcia z wirtualnymi przeciwnikami, których samochody okazały się słabsze od naszego, maksymalnie stuningować nasz pojazd i wygrać resztę wyścigów, które zostawiliśmy sobie na drugie śniadanko.

Wszystko to było okraszone naprawdę imponującą oprawą audio-video, ogromną ilością części zamiennych i niezwykle interesującą możliwością stworzenia własnego „wzorku”, który następnie mogliśmy umieścić na naszym potworze.

Druga część gry nie obejdzie się bez zmian, z których najważniejszą jest umożliwienie nam swobodnego poruszania się po udostępnionym terenie, na który składa się pięć olbrzymich dzielnic. Zmianie ulegnie również sposób wyzywania przeciwników do pojedynku – tym razem będziemy ich po prostu szukać, jeżdżąc naszym wozem po mieście. W przypadku, gdy ktoś inny będzie chciał wyzwać nas do walki, pomocny okaże się telefon, dzięki któremu odbierzemy wiadomość o zbliżającym się wyścigu. By ulepszyć nasz wóz, będziemy musieli odnaleźć zakłady oferujące lepsze części od tych, które aktualnie posiadamy (występuje tu jeszcze większa ilość części zamiennych). Zakłady, jak i zauważeni przeciwnicy są widoczni na specjalnej mapie. Na znaczną poprawę oprawy graficznej nie ma, co liczyć – ogromny obszar, na którym mają się rozgrywać wszystkie wyścigi (a ma ich być ok. 150) robi swoje.

W kontynuacji pojawiają się zmienne warunki pogodowe, kilka rodzajów nawierzchni, po której będziemy się ścigać, ulepszony system poślizgów, a także tryb online (PS2, Xbox – posiadacze GC muszą zadowolić się split screenem).

Film: <http://www.youtube.com/watch?v=TtjgattNZ2A>

Stan: **UŻYWANA**

Wersja językowa: **ANGIELSKA**

Multiplayer: **NIE**