Первая игра в серии Grid еще в 2008 году отказалась от совсем аркадного лоска и попыталась изобразить серьезный автомобильный симулятор. В итоге вышел продукт, который взял немного и от аркады и от симулятора и нашел золотую грань между этими двумя жанрами. Но главный вопрос сегодняшнего обзора – сменила ли этот курс вторая игра в серии. Если судить по названию, то GRID 2 – это прямолинейное продолжение серии.

Когда выходила первая игра серии, королем гонок все еще был Need for Speed. Но GRID был далек от голливудского сюжета, открытого мира и полицейских погонь. Вместо этого нам предлагали настоящие треки, довольно реальную физику и авто с максимально приближенными характеристиками к реальным прототипам.
С первых метров игра слепит нас фейерверками и красочными огнями городов.
И это неудивительно, ведь по сюжету главный герой согласился участвовать в мировой гоночной серии, которая пройдет в самых дорогих и красивых городах на свете.

Главной целью игры является набор фанатов, чем их больше, тем более внушительное количество спонсоров обращает на вас внимание. Кстати теперь вам обязательно надо лепить их логотипы на машину и выполнять специальные задания по мере прохождения.
По игровому процессу игра несильно изменилось. Это всё также компромисс между усложнением и упрощением. В старые добрые времена, если вы не вписались в поворот,

приходилось начинать гонку сначала. Но в этой игре есть магическая функция перемотки, с помощью, которой можно вернуться секунд на 15 назад и уже правильно проехать трудный участок трассы.
С графикой и звуком все прекрасно.
Первая радует ухо, а вторая глаз.

Мой вердикт.

9 из 10. Лучшая после Gran Turismo гоночная игра.