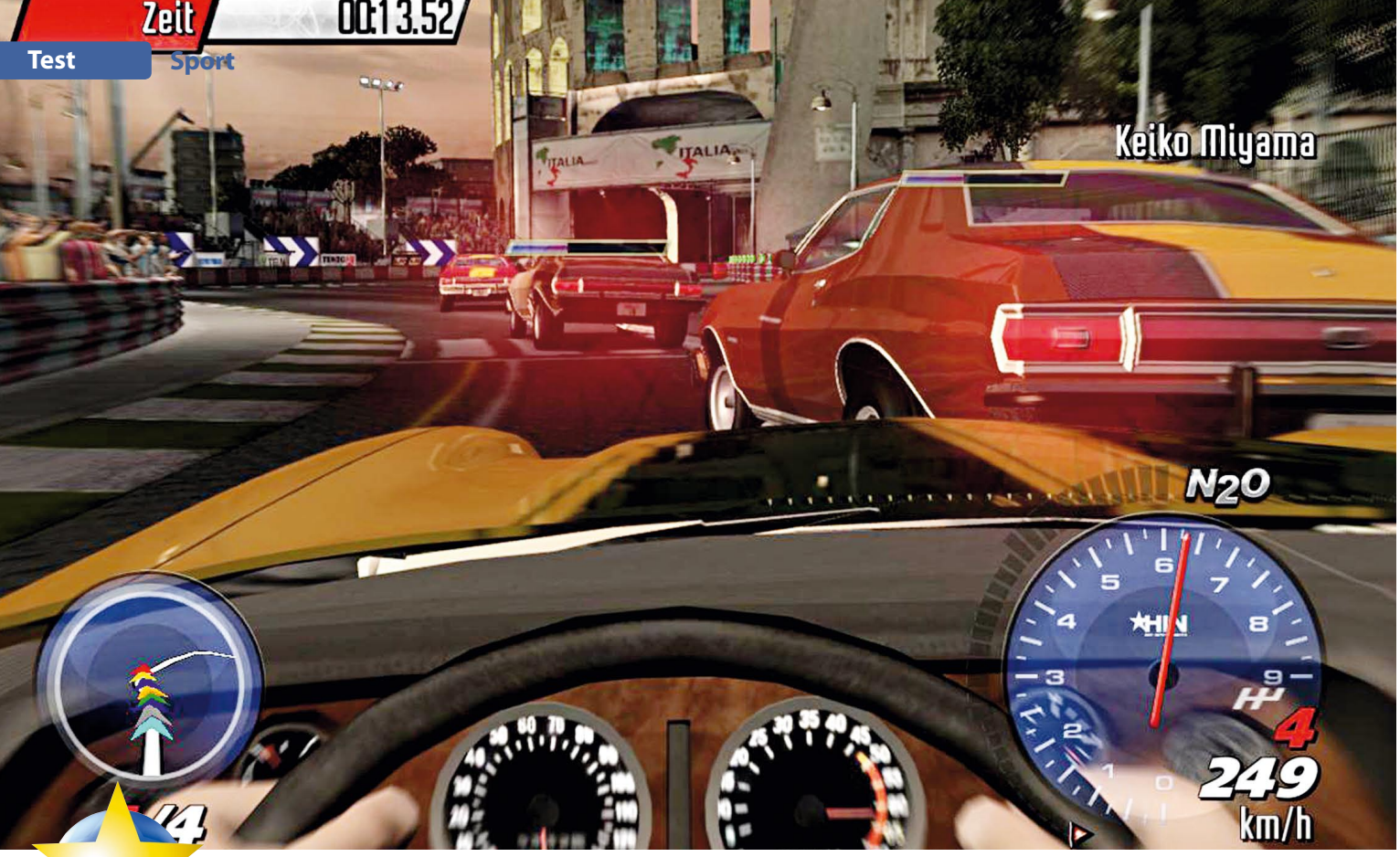


In einem **Muscle-Car-Turnier** brettern wir durch Rom und das Kolosseum. Die Balken über den Fahrzeugen zeigen an, dass wir unsere Gegner unter Druck setzen. (1280x960, volle Details)

GameStar »Für clevere KI« Juiced 2

Juiced 2

2005 hat Juiced den Konkurrenten Need for Speed hinter sich gelassen. Auch in diesem Jahr muss sich EA geschlagen geben.

DVD
- Video-Special

DVD-XL
- Wertungskonferenz

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
  ▶ Quicklink: 3783
- Infos zum Spiel
  ▶ Quicklink: 4483

Win Vista 32 Bit
- läuft

Facts

- 90 Autos
- 7 Schauplätze
- 8 Rennmodi
- 10 Levels
- 12 Kontrahenten
- DNS-System

Winterreifen sind wohl das Letzte, was Tuning-Fans gebrauchen können. Erstens kann man damit nicht gut um Kurven driften, zweitens bleiben Rennstrecken in der Regel ohnehin frei von Schnee und Eis. Während man wegen des derzeit frostigen Wetters also eher vorsichtig durch die deutschen Städte fahren sollte, können Sie im Action-Rennspiel **Juiced 2** ganz ohne Winterschlappen Gas geben. Das macht durch die konsequent fortgeführten Tugenden des Vorgängers wieder sehr viel Spaß. Wären da nicht diverse Macken, die der Entwickler Juice Games leicht hätte vermeiden können.

Auto beschleunigen

Das Szenario von **Juiced 2** erinnert an das von **Need for Speed: ProStreet**. Auf abgesperrten Kursen fahren Sie in hochgezüchteten Tuning-Boliden um Ruhm und Geld – halbnackte Mädels, Hip-Hop-Musik und eine coole Inszenierung natürlich inklusive. Wie schon beim Vorgänger haben die Entwickler aber auf eine Geschichte verzichtet. Stattdessen absolvieren Sie lieblos aneinandergeklatschte Turniere, um nach und nach die (zehn kurze Leveles umfassende) Karriereleiter emporzusteigen. Dafür müssen Sie lediglich eine Mindestanzahl an speziellen Zielen erfüllen, schon steigen Sie um eine Stufe auf. Zwar bremst das die Motivation schnell aus, dafür macht die enorme Abwechslung einiges wieder wett. In den acht Modi meistern Sie Einzel- und Teamrennen, driften allein oder mit Gegnern auf kurvigen Strecken um Punkte oder setzen Ihr Auto in einem Duell aufs Spiel. Dabei variiert das Programm laufend die Aufgaben. So dürfen Sie etwa in einem Last-Man-Standing-Turnier nicht mit der Streckenbegrenzung kollidieren, sonst ist das Rennen sofort vorbei. Und in der sogenannten Drift-Elimination gilt es nicht nur, in jeder Runde eine bestimmte Punktzahl durch langgezogene Schlittereinlagen zu erreichen, sondern auch als Erster die Ziellinie zu überqueren. Noch mehr Motivation liefern kleine Aufgaben, die Sie quasi nebenher erfüllen. Beispielsweise sollen Sie einen bestimmten Fahrer mit einer Wette herausfordern, einen Drei-Sekunden-Sprung meistern oder eine Mindestgeschwindigkeit von 320 km/h erreichen. Schon nach etwa zwei Spielstunden kommen allerdings nur noch fortgeschrittene und frustresistente Rennspieler aufs Siegertreppchen. Wer eine Million Drift-Punkte sammeln muss, ohne die Bande zu streifen, weiß, was wir meinen.

Orte besichtigen

Das Streckendesign gehört zu den größten Stärken von **Juiced 2**. Sie heizen durch Tokio, Rom, Paris, London, San Francisco oder das deutsche Hochgebirge. Unrealistisch, aber spaßig: Viele der Kurse zweckentfremden berühmte Sehenswürdigkeiten. So fahren Sie in Rom durchs Kolosseum und schlittern in Drift-Wettbewerben um die riesigen Füße des Eiffelturms. Der Detailgrad ist hoch: Tokios Innenstadt blendet mit knallbunten Reklamen und hell erleuchteten Fassaden, in den Bergen Deutschlands ordnen sich schneebedeckte Häuschen

Sand im Getriebe!

- Von der Grafikkarte unabhängig kommt es zu Darstellungsfehlern im Publikum und beim eigenen Auto im Hauptmenü.
- Manche Texte passen nicht in die dafür vorgesehenen Felder.
- In den Rennen kommt es ähnlich wie in Need for Speed: Pro Street häufig zu Rucklern, obwohl die Framerate konstant bleibt. **Deshalb ziehen wir einen Punkt bei der Bedienung ab.**
- In seltenen Fällen erkennt der Kopierschutz den eingelegten Datenträger nicht korrekt. Starten Sie das Spiel erneut.

Wir können **Wetten** mit unseren Kontrahenten eingehen.

Gelegentlich kommt es zu unschönen **Darstellungsfehlern**.

Drift-Wettbewerbe zählen zu den spannendsten und spaßigsten Rennmodi, sind dafür aber oft extrem schwer zu meistern.

zu kleinen Dörfern, und das am Streckenrand aufgestellte Publikum lässt ein Blitzlichtgewitter los, wenn Sie eine Kurve passieren. Allerdings haben Sie sich an den sich stets wiederholenden Strecken bald satt gesehen. Dass Sie im Spielverlauf manche Kurse zumindest rückwärts fahren, erhöht den geringen Umfang des Spiels nicht wirklich. Ärgerlich auch, dass Sie während der Rennen wenig Rückmeldung bekommen. Weder gibt es einen Spiegel im Cockpit, noch sehen Sie auf der Minikarte, wo sich die Ziellinie befindet. Solche Kleinigkeiten summieren sich. Beispielsweise prangen in den eigentlich gelungenen Menüs die Tasten des Xbox-360-Gamepads, und gesperrte Tuningteile lassen sich erst auf den zweiten Blick von bereits freigeschalteten unterscheiden. Zudem nervt das Spiel mit teils unnötig langen Ladezeiten.

Gegner herausfordern

Die Fahrer-KI ist wie schon beim Vorgänger die Krönung des Spiels. Ihre Kontrahenten rasen clever, aggressiv, nutzen Windschatten und Lachgaseinspritzung und machen nachvollziehbare Fehler. Auch Ihre KI-Kollegen agieren intelligent und führen Befehle beflissen aus. Ordnen Sie zum Beispiel »Vollgas« an, heizen die Burschen ohne Rücksicht auf Verluste drauflos. Bitten Sie um Unterstützung, blockieren die Helfer gegnerische Autos. Herzstück der **Juiced**-KI ist das neue DNS-System. Das Spiel überwacht Ihr Fahrverhalten und das der Kontrahenten, rechnet es mit Hilfe Hunderter Parameter um und baut damit die sogenannte Fahrer-DNS. Über das Hauptmenü erfahren Sie durch schick gestaltete DNS-Stränge, wie Ihre unterschiedlichen Gegner am Steuer so drauf sind. Während zum Beispiel blaue Moleküle auf einen vorausschauenden und rücksichtsvollen Fahrer hinweisen, sollten Sie bei Kontrahenten mit vielen roten Strängen Vorsicht walten lassen. Über das Internet können Sie sogar weitere Fahrer-DNS-Stränge herunterladen und die computergesteuerten Kontrahenten damit füttern – mehr Spaß macht's aber trotzdem mit einem Gegner aus Fleisch und Blut.

Leistung ausreizen

Um überhaupt vorn mitfahren zu können, sollten Sie Ihren Wagen gewissenhaft tunen. Mit dem Kauf neuer Motoren und Getriebe ist es aber nicht getan. Stattdessen müssen Sie sich bessere Teile in Mini-Aufgaben verdienen. So gilt es etwa, eine Runde zu meistern, ohne eine bestimmte Geschwindigkeit zu unterschreiten – der Film **Speed** lässt grüßen. Die kleinen Missionen machen anfangs viel Spaß, nerven jedoch mit der Zeit. Denn Sie müssen die zwar schwieriger werdenden,

Harter Brocken

Yassin Chakhchoukh: Zwei Dinge braucht der Juiced-Spieler: Ein gutes Gamepad und ein ebenso gutes Nervenkostüm. Ersteres, um mit den schicken Rennboliden präzise um die Kurven zu jagen. Denn die genaue Steuerung ist die Grundvoraussetzung, um die teils bockschweren Aufgaben überhaupt absolvieren zu können. Da der Sieg nach einem Fehler meist nicht mehr zu retten ist, muss ich ein Rennen oft zehnmal neu starten. So hoch der Schwierigkeitsgrad auch ist, die Freude über jeden Erfolg lässt den Frust schnell vergessen – auch wenn ich schon wieder zusehen muss, wie Daniel vor meiner DNS ins Ziel kommt.

redaktion@gamestar.de

Das Tuning

Wie schon der Vorgänger lässt Ihnen Juiced 2 nahezu alle Möglichkeiten offen, Ihren Wagen **optisch zu gestalten** (kleines Bild). Spannender ist jedoch das (etwas weniger umfangreiche) **Leistungstuning**. Dafür müssen Sie die gewünschten Teile erst durch das Erfüllen von Miniaufgaben verdienen, bevor Sie sie im Wagen verbauen können – das nervt aber auf Dauer.

Im Vergleich

NfS Pro Street	Juiced 2
Grafik	
detaillierte Autos, schwache Beleuchtung, miese Leistung	detaillierte Autos, gute Effekte, Cockpitperspektive, Grafikfehler ★
Rennmodi	
Modi unterschiedlich spaßig, da der Anspruch schwankt	acht Rennmodi, zusätzliche Aufgaben, Variationen ★
Fahrphysik	
gute Mischung aus Arcade und Simulation, Schadensmodell ★	eingängig und actionlastig, Unfälle wirken sich nicht aus
KI	
fährt aggressiv, aber zu künstlich und oft im Pulk	agiert clever und fast menschlich, cooles DNS-System ★
Tuning	
umfangreiches Leistungstuning, enorme optische Vielfalt ★	große Auswahl, Aufgaben bei neuen Teilen stören
Streckendesign	
detaillierte und lebendige, auf Dauer zu eintönige Strecken	lebendig, abwechslungsreich, könnten aber mehr Kurse sein ★
Ergebnis	
★★	★★★★

TECHNIK-CHECK JUICED 2

Technik-Tipps

- Das Konfigurationsprogramm unter Windows akzeptiert auch Shader-2.0-Karten, beim Spielstart bleibt der Bildschirm aber schwarz.
- ATIs X1000-Serie hat Treiberprobleme – Juiced 2 ruckelt selbst mit minimalen Details.
- Hohe Grafikeinstellungen kosten viel Leistung, verbessern die Grafik aber kaum.

Checkliste

- 5,4 GByte Speicherplatz
- 3,2 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- Shader-3.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT JUICED 2 AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichermenge 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

1 GRAFIKKARTE	Geforce 6	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra						
	Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT						
	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2		
	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX			
	Geforce 8		8500 GT	8600 GT	8600 GTS			8800 GT/GTS	8800 GTX	8800 Ultra
	Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	2900 XT	3870		
2 PROZESSOR	Athlon XP	2000+	2600+	3200+						
	Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	D 950	965 XE			
	Athlon 64			3200+	3500+	4000+	FX-57			
	Athlon 64 X2				3800+	4400+	5000+	6000+		
	Phenom						9500			
	Core 2					E4300	E6300	E6600	Q6600	X6800
3	Speicher in MB	128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072

LEGENDE				
4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, Mittlere Qualität, Kantenglättungsstufe: 0	läuft so flüssig: 1280x1024, Mittlere Qualität, Kantenglättungsstufe: 1	läuft so flüssig: 1680x1050, Hohe Qualität, Kantenglättungsstufe: 1
	ruckelt stark			

Mit aktiviertem **Nitro-Boost** überholen wir spielend unseren Wettgegner (grünes Dollar-Symbol).

aber stets gleichen Ziele immer wieder erfüllen, um den eigenen Wagen tunen zu können. Bei den optischen Gestaltungsmöglichkeiten sind Ihnen hingegen keine Grenzen gesetzt. Ob zusätzliche Karosserieteile, getönte Scheiben, Effektlacke, Vinyls (bis zu 50 Schichten), Spoiler, Motorhauben oder Felgen – Bastler werden in der Werkstatt Stunden verbringen. Schade nur, dass sich die Schrauberei anders als bei **ProStreet** kaum auf die Fahrphysik auswirkt. Auch Unfälle quittiert das Auto nur mit abfallenden Blechteilen, Bremskraft und Lenkverhalten bleiben gleich.

Händler besuchen

Apropos Auto: **Juiced 2** stellt Ihnen 90 lizenzierte Boliden zur Wahl – eine beachtliche Zahl. Exoten wie etwa der McLaren SLR sind allerdings nicht dabei. Stattdessen besteht ein Großteil des Fuhrparks aus Wagen von der Stange, hauptsächlich von asiatischen Herstellern wie Mitsubishi, Honda, Mazda oder Toyota. Das höchste der Gefühle sind da schon der BMW M3 GTR (das alte Modell, das man bereits aus **Need for Speed: Most Wanted** kennt) oder die Dodge Viper GTS, die Sie beide aber erst sehr spät im Spiel freischalten. Dafür fahren sich die Autos angenehm unterschiedlich. Während ein Golf V GTI wie ein Brett auf der Straße liegt, bricht ein Chevrolet Camaro Z28 in Kurven gern mal aus – ideal für Drift-Wettbewerbe. Trotz allem ist die Fahrphysik des Vorgängers einen Tick realistischer ausgefallen. **Juiced 2** kommt fast schon zu arcadelastig daher. In puncto Fahrphysik hat also der Konkurrent **ProStreet** die Nase vorn. Übrigens sollten Sie unbedingt zu einem Xbox-360-Gamepad greifen. Zum einen gehören die Rütteleffekte zum Besten, was wir in den letzten Jahren erleben durften, zum anderen reagieren die Autos mit der Tastatur zu direkt auf Eingaben. Bitter: Auf ein Lenkrad müssen Sie wohl oder übel verzichten. Anders als der Vorgänger unterstützt **Juiced 2** nur Gamepads und die Tastatur.

Wagen polieren

Technisch macht **Juiced 2** eine gute Figur. Die Fahrzeuge sind detailliert und glänzen mit hervorra-

Eine der spektakulärsten Driftstrecken schlängelt sich um die Füße des **Pariser Eiffelturms**.

Zwar fallen bei **Unfällen** Blechteile ab, auf das Fahrverhalten wirken sich die Schäden aber nicht aus.

Auch auf **schwachen Rechnern** sieht das Spiel noch akzeptabel aus. (800x600, niedrige Details)

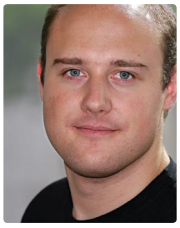
genden Spiegelungen. Die Qualität der Streckengrafik schwankt hingegen. So folgen zum Beispiel in Tokio auf lebendige und aufwändig beleuchtete Innenstadtbereiche mausgraue, eher öde anmutende Autobahnabschnitte. Nichtsdestotrotz wirkt **Juiced 2** hübscher als **Need for Speed: ProStreet**, stört dafür aber mit seltenen Darstellungsfehlern und von der Framerate unabhängigen Leistungseinbrüchen (siehe Bug-Kasten). Beim Ton überzeugen vor allem die gelungenen Effekte, die in gut ortbarem 5.1-Sound aus den Boxen dröhnen. Die Motorengeräusche können zwar nicht mit dem Konkurrenten von Electronic Arts mithalten, gehen aber durchaus in Ordnung. Ärgerlich: Anders als im direkten Vorgänger gibt es in **Juiced 2** keinen Netzwerk-Modus. Wer online spielen will, benötigt ein Windows-Live-Konto (oder das entsprechende Xbox-360-Pendant). Allerdings dürfen Sie nur in der kostenpflichtigen Gold-Variante (kostet je nach Abonnement ab fünf Euro pro Monat) eigene Events organisieren und Regeln festlegen. Mit einem Silber-Konto können Sie immerhin an solchen Turnieren teilnehmen, zusammen mit anderen Spielern die Kampagne meistern, Achievement-Punkte sammeln oder gegen die DNS diverser Prominenter wie Smudo von den Fantastischen Vier antreten. DM

Falsches Vorbild

heiko@gamestar.de

Heiko Klinge: Als Rennspiel-Fan komme ich mir momentan ziemlich veräppelt vor. Need for Speed will realistischer werden, also so wie Juiced. Und was macht Juiced? Das will auf einmal actionreicher und prolliger werden, also so wie Need for Speed. Und genau wie bei ProStreet schadet Juiced 2 der Kurswechsel mehr, als dass er nutzt. Ich vermisse einfach die realistisch-zickige Fahrphysik und den dynamischen Karrieremodus – eben die Dinge, die den ersten Teil vor zwei Jahren zu etwas Besonderem gemacht haben. Auf wackelnde Frauenhintern hätte ich dagegen blendend verzichten können. Klar, immer noch ein sehr gutes Rennspiel, aber als Fan des großartigen Vorgängers hatte ich dennoch mehr erwartet.

Benzin im Blut



danielm@gamestar.de

Daniel Matschijewsky: Mit Tuning-Rennspielen kann man mich schon seit einiger Zeit nicht mehr hinter dem Ofen hervorlocken. Zu ähnlich waren sich die Spiele in den letzten Jahren, zu wenig Neues ist ausprobiert worden. Und wenn, dann ging der Schuss wie kürzlich bei Need for Speed: ProStreet nach hinten los. Doch obwohl Juiced 2 keinen Preis für Innovation gewinnt, fesselt mich das Spiel immer wieder für Stunden. In Sachen Abwechslung, Streckendesign, Gegner-KI und Dauermotivation hängt Juiced 2 nämlich jeden aktuellen Tuning-Raser mühelos ab – und das mit einfachsten Mitteln wie etwa den variantenreichen Nebenaufgaben. Einsteiger und Gelegenheitsfahrer sollten jedoch einen großen Bogen um den Titel machen. Es sei denn, Sie haben gleich mehrere Gamepads, die Sie aus Frust gegen die Wand pfeffern können.

JUICED 2 — RENNSPIEL

ENTWICKLER	Juice Games (Juiced, GS 07/05: 85 Punkte)		
PUBLISHER	THQ	TERMIN (D)	10.12.2007
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch	USK	ab 6 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

SPASS

Im Spielverlauf nerven immer wieder unfaire Aufgaben.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE RENNSPIEL

LIZENZEN	keine	komplett
TUNING	keins	umfassend
SCHADENSMODELL	keins	realistisch
KARRIERE	keine	ausgefeilt
FAHRVERHALTEN	Arcade	Simulation

ANSPRUCH

EINSTEIGER 1 2 3 — FORTGESCHRITTENER 4 5 6 7 — PROFI 8 9 10

EINSTIEG	leicht	schwierig
SPIELMECHANIK	einfach	komplex
SPIELTEMPO	langsam	schnell

HILFEN Tipps beim Laden, Tutorial-Einspieler

SPEICHERSYTEM automatisches Speichern

ERFORDERT

- Schnelle Reaktionen
- Orientierungsfähigkeit
- Logik & Überlegung
- Geduld
- Handeln unter Zeitdruck
- Vorausplanung
- Mikromanagement
- Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs 1 2 3 — FÜR STANDARD-PCs 4 5 6 7 — FÜR HIGHEND-PCs 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 5,4 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2 4400+ AMD 1,0 GB RAM 5,4 GB Festplatte FF-Gamepad	Core 2 Duo E6600 A64 X2/5600+ AMD 2,0 GB RAM 5,4 GB Festplatte FF-Gamepad

PROFITIERT VON FF-Gamepad, Surround-Anlage, Windows Live Gold

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ k. Angabe

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN

- Geforce 6600 GT
- Geforce 7600 GT
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8600 GT / GTS
- Geforce 8800 GT / GTS
- Radeon X800 / X850
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2600 XT
- Radeon HD 2900 XT
- Radeon HD 3850 / 3870

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER)	alle Modi der Kampagne (8), DNS-Duell (2)		
SPIELTYPEN	Internet	SERVERSUCHE	intern
DEDICATED SERVER	nein	MULTIPLAYER-SPASS	15 Stunden

FAZIT Nur für Windows-Live-Gold-Nutzer wirklich interessant. Kein LAN-Modus!

BEWERTUNG

GRAFIK	+ sehr hübsche Autos + nette Streckendetails – teils schwache Beleuchtung – seltene Grafikfehler	8 /10
SOUND	+ passende Motorensounds + stimmiger Kommentar + gute Effekte – wenig spektakuläre Musik	9 /10
BALANCE	+ einfacher Einstieg – nur ein Schwierigkeitsgrad – später nur für Profis – teils unfaire Aufgaben	6 /10
ATMOSPHÄRE	+ gelungenes Szenario + charakteristische Kontrahenten + coole Präsentation – keinerlei Story	9 /10
BEDIENUNG	+ sehr gut mit Gamepad – mäßig mit Tastatur – Bedienungsmacken – Leistungseinbrüche – keine Lenkrad-Unterstützung	6 /10
UMFANG	+ massenhaft Originalautos + acht abwechslungsreiche Rennmodi – etwas kurze Solo-Kampagne	8 /10
KI	+ fährt aggressiv und fast menschlich + macht gelegentlich nachvollziehbare Fehler + DNS-System wirkt sich spürbar aus	10 /10
FAHRVERHALTEN	+ eingängig und actionlastig + leicht zu erlernen, bei Drifts schwierig zu meistern – nur optisches Schadensmodell	8 /10
TUNING	+ fast unbegrenzte Möglichkeiten beim optischen Tuning + nette Aufgaben für das Leistungstuning – auf Dauer aber öde	9 /10
STRECKENDESIGN	+ stimmig und detailverliebt + abwechslungsreich + bekannte Sehenswürdigkeiten + unterschiedliches Können gefordert	10 /10

PREIS/LEISTUNG **Gut**

FAZIT **Motivierende Rennspiel-Fortsetzung für Profis.**

Ein DNS-Strang ist etwa zwei Nanometer breit, also ein 500.000stel eines Millimeters.