



# Test Drive Unlimited 2

Mehr als 2.000 befahrbare Straßenkilometer, über die Hunderte Spieler in 150 unterschiedlichen Traumwagen brettern: Die französischen Edén Studios basteln am größtenwahnsinnigsten Rennspiel aller Zeiten.

Die Sonne knallt auf die glühend heiße Küstenstraße. Exotische Palmen wiegen sich sanft im leichten Sommerwind, und das Rauschen der Wellen gibt der Postkarten-Idylle den letzten Schliff. Wir nähern uns zwei

Schönheiten – üppig, teuer, atemberaubend sexy ... und viel zu langsam für uns. Denn beim Rennen gegen unseren Mustang Fastback sehen der Lamborghini und die Corvette trotz des schönen Wetters keine Sonne.

Unser Rennspiel-Urlaub mit **Test Drive Unlimited 2** beginnt wirklich äußerst viel versprechend. Wir haben den Entwickler Edén Games in Lyon besucht, durften exklusiv einen ausgiebigen Blick auf das kommende Multiplayer-

Rennspektakel werfen und probefahren – und sind begeistert.

**Erst Ibiza, dann Hawaii**  
**Test Drive Unlimited** war groß. **Test Drive Unlimited 2** wird groß.



Rennspiel-Idylle: Im Supersportwagen **Gumpert Apollo** brettern wir an blühenden Wiesen vorbei, im Hintergrund drehen sich die Flügel einer ibizianischen Mühle.



Ihre erstandenen Autos dürfen Sie in der **Garage** bewundern.



Die **Innenräume** wurden mit viel Liebe zum Detail nachmodelliert.



Rennen bei **Dunkelheit** stehen dank des dynamischen Tag- und Nachtwechsels nun ebenfalls auf dem Testfahrer-Programm.

ßer. Zweieinhalb mal so groß, um genau zu sein. Schauplatz des Titels ist die malerische Mittelmeerrinsel Ibiza. In Deutschland hauptsächlich als Partyinsel verschrien, eignet sich Ibiza in den Augen der Entwickler hervorragend als Austragungsort für spannende Rennen. Das hängt vor allem mit der Landschaftsvielfalt der Insel zusammen, wie uns die Produzentin Nour Polloni erklärt: »Auf der Hawaii-Insel Oahu im ersten Teil gab's im Prinzip nur Städte und tropische Landschaften. Auf Ibiza gibt es jetzt wesentlich mehr zu entdecken.« Tatsächlich: Wir rasen durch verwinkelte mediterrane Küstenstädtchen, über geschwungene

Bergstraßen und sogar durch wüstenartige Gebiete. Insgesamt dürfen wir auf Ibiza knapp 900 Straßenkilometer erfahren. Dank des neuen dynamischen Tag- und Nachtwechsels cruisen wir dabei sowohl am helllichten Tag wie auch im Mondschein. Das Party-Eiland ist aber nicht die einzige Örtlichkeit im Spiel. Nach einer bestimmten Spielzeit schaltet sich automatisch der Flughafen der Insel frei. Dort angekommen, können Sie direkt ein Ticket lösen. Und zwar nach Hawaii! Denn die Entwickler haben zusätzlich die komplette Insel Oahu aus dem ersten **Test Drive Unlimited** eingebaut, natürlich überarbeitet. Eine großartige Idee!

### Erst Asphalt, dann Offroad

Die Stars des Spiels sind eindeutig die Autos, denn bei **Test Drive Unlimited 2** geht es immer noch hauptsächlich ums Fahren. Wie im ersten Teil steigen wir dabei nicht in irgendeiner Rostlaube, sondern schmiegen uns schon zu Spielbeginn in die Ledersitze hochwertiger Luxuskarossen. Später dürfen wir dann auch seltene Exoten wie den Gumpert Apollo Sport oder den Pagani Zonda Cinque kaufen. Zusätzlich können wir überall auf der Insel schicke Villen oder sogar Yachten erstehen, um unsere Boliden in den dazugehörigen Garagen effektiv präsentieren

zu können. Die Anwesen lassen sich teilweise modifizieren (zum Beispiel mit neuen Möbeln) und in einer Ego-Perspektive völlig frei erkunden – schick! Neu bei **Test Drive Unlimited 2** sind die Geländewagen. Mit den SUVs machen wir dann nicht nur asphaltierte Straßen unsicher, sondern bezwingen auch staubige Offroad-Pisten abseits der ausgebauten Strecken. So rumpeln wir im Audi Q7 einen schmalen Bergpfad hinauf. Der Boden ist übersät mit Geröll und eine tolle fahrerische Abwechslung zu den vielen hunderten Kilometern Asphaltpiste. Sehr cooler Effekt: Als die Wassertropfen eines einsetzenden Schauers auf den ver-

## Rennfahrer-Domizile



In der Spielwelt stehen zahlreiche **Wohnungen** zum Verkauf, die Sie individuell möblieren und frei begehen dürfen. Wir zeigen Ihnen vier höchst unterschiedliche Beispiele.

dreckten SUV prasseln, wäscht der Regen allmählich die Staub- und Schlammspuren herunter. Das neue dynamische Wettersystem soll jedoch nicht nur leichten Regen, sondern auch ausgewachsene Stürme beherrschen.

### Erst einsam, dann kooperativ

Der Schwerpunkt von **Test Drive Unlimited 2** liegt eindeutig auf dem umfangreichen Mehrspieler-Teil. Schon der Vorgänger war von Eden als erstes MMORG (Massively Multiplayer Online Racing Game) der Welt bezeichnet worden. Diesen Weg gehen die Entwickler nun konsequent weiter. Der Übergang von Einzelspieler- und Mehrspielereffahrung ist dabei fließend. Sobald Sie sich einloggen, sehen Sie direkt, welche Fahrer gerade gemeinsam mit Ihnen über Ibiza flitzen. Sie können jederzeit Renneinladungen verschicken, sich mit Freunden an bestimmten Orten der Insel treffen, sie in Ihr eigenes Domizil einladen oder einfach gepflegt ein wenig über die Insel cruisen. Ganz im Stile von »Mein Haus, mein Auto, mein Boot« soll der Protzfaktor dabei eine ebenso wichtige wie



Diese **Stadtzene** zeigt: Die Autos und Effekte sehen bereits prima aus, an den Umgebungsdetails sollten die Entwickler noch arbeiten.

motivierende Rolle spielen. Logisch: Je seltener die Supercars und je prunkvoller die Villen, desto neidischer die Blicke von Fremden – und besonders von Freunden. Der Community-Aspekt des Spiels geht aber noch wesentlich weiter. Sie können eigene Racing Clubs gründen und damit gegen andere Vereine antreten, selbst geschossene Fotos austauschen oder sogar zusammen in den zahlreichen Klamotten- und Autoshops auf der Insel einkaufen gehen. Das Ziel für Nour Polloni: »Facebook und andere soziale

Netzwerke zeigen, wie wichtig es Menschen ist, sich über ihre Leidenschaften auszutauschen. Wir wollen dieses Prinzip in unsere Online-Rennspielwelt übertragen.« Zu diesem Zweck wird es sogar einen Beifahrer-Modus geben. Dabei setzt sich ein zweiter Spieler mit seiner Avatarfigur zu Ihnen ins Fahrzeug und kann Sie dann durch Richtungsangaben oder über Voice-Chat zu besonders lauschigen Plätzen auf der Insel lotsen. Eine witzige Idee, die sich in der Praxis aber erst noch beweisen muss. Schließlich gehören neunmalklugen Beifahrerkommentare so ziemlich zum Letzten, was man im Auto hören möchte.

berunden merken wir, dass sich hier deutlich etwas getan hat. Unser Audi TT legt sich satt in die Kurven, weicht geschickt dem Gegenverkehr aus und bleibt selbst bei waghalsigen Manövern stabil. Kein Wunder, schließlich geben wir hier auch einem Allrad-Fahrzeug die Sporen. Doch bereits beim zweiten spielbaren Auto sieht das ganz anders aus. Der bullige Mustang Fastback wehrt sich wie sein Wildpferd-Namensgeber gegen unseren Gasfuß – als wir hier auf einer Landstraße zu stark die Handbremse benutzen, tänzelt der Hintern der Karre nervös nach links und rechts. Nur mit viel Mühe und Not bekommen wir den amerikanischen Power-Boliden wieder unter unsere Kontrolle. Ein echter Hecktriebler eben! Der Audi und der Mustang sind bezeichnend für die optimierte Fahrphysik von **Test Drive Unlimited 2**. Antriebsarten sind nun deutlich zu unterscheiden. Und was uns besonders gut gefällt: Die Autos fühlen sich endlich schwer an – schließlich wiegen unsere sexy Schönheiten auch mehr als tausend Kilo.

Tobias Veltin / HK

### Erst Papierflieger, dann Schwergewicht

Trotz Ibiza, Wettersystem und Beifahrer-Modus: Die wichtigste Neuerung von **Test Drive Unlimited 2** ist für uns die verbesserte Fahrphysik. Im Erstling hatten wir noch das Gefühl, einen Papierflieger unter dem Hintern zu haben – zu leicht fühlten sich die Autos an, und zu schnell flogen die Boliden von der Straße in die Pampa. Schon bei unseren ersten Pro-



Die **Regeneffekte** sind schon jetzt beeindruckend. Das Wasser spült sogar den Dreck von den Karosserien.



Die brünette **Lady im Abendkleid** beweist: Ihren Rennfahrer können Sie sehr flexibel gestalten.

## Test Drive Unlimited 2

► **Angespielt** ► Genre **Rennspiel** ► Termin **4. Quartal 2010**  
 ► Hersteller **Eden Studios / Namco Bandai** ► Status **zu 70% fertig**

**Heiko Klinge:** Ibiza könnte das neue Traumziel für alle Rennspiel-Fans werden. Der Umfang ist schlichtweg gigantisch, die Community-Funktionen klingen durchdacht, und die Fahrphysik funktioniert erheblich besser als im Vorgänger. Bleibt nur zu hoffen, dass die Entwickler genauso viel Sorgfalt in die Online-Technologie investieren. Denn die Server-Probleme waren im ersten Test Drive Unlimited das größte Ärgernis.



heiko@gamstar.de

**Potenzial Sehr gut**