

Test Drive Unlimited 2

Das erste Unlimited von 2007 führte das Rennspiel-Genre in die Online-Welt. Das war damals wegweisend. Teil 2 macht alles noch mal genauso - das ist inzwischen viel zu wenig

Von Daniel Matschijewsky

Genre: Rennspiel Publisher: Namco Bandai Entwickler: Eden Games (Test Drive Unlimited, GameStar 05/07: 83 Punkte)
Termin: 11.2.2011 Spieler: 1 bis 8 Sprache: Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch Preis: 45 Euro

GameStar.de/Quicklink/7234

Auf DVD: Test-Video

Was für eine schwache Ausrede! Auf die Frage, warum **Test Drive Unlimited 2** grafisch eher Fiat- statt Ferrari-Niveau hat, antwortet der Entwickler Eden Games in einer Pressemitteilung: »Wir fühlen uns geehrt, dass TDU2 nicht mit anderen Open-World-Titeln, sondern mit grafisch anspruchsvollen Rennspielen verglichen wird. Bei uns gibt es aber keine schlauchartigen Strecken, sondern alles, was man sieht, kann auch angesteuert werden. Diese Freiheit fordert natürlich ihren Tribut von der PC-Hardware.« Wir fragen uns, ob die Jungs **Need for Speed: Hot Pursuit** nicht kennen. Oder **Burnout Paradise** von 2008, das ebenfalls eine offene Spielwelt bot und auch heute noch bedeutend besser aussieht. **Test Drive Unlimited 2** merkt man ohnehin in jedem Bit und Byte an, dass es den Fortschritt des Genres komplett verschlafen hat. Und das nicht nur in technischer Hinsicht.

Schauplatz ist diesmal sowohl das aus dem ersten **Unlimited** bekannte Hawaii-Eiland

Oahu als auch die Partyinsel Ibiza, die wir wie gewohnt frei erkunden dürfen und die jede Menge Rennen, Nebenmissionen, Autohändler und Immobilien zum fröhlichen Entdecken bieten. Zu Beginn müssen

wir uns aber erst mal Führerscheine für die drei Klassen (Asphalt, Klassiker und Offroad) in diversen Fahrschul-Missionen erarbeiten. Bereits hier wird klar, dass **Test Drive Unlimited 2** Abwechslung nicht gerade groß

schreibt, denn die Aufträge laufen immer nach demselben Schema ab: Slalomfahren, Überhol-Training, Slalomfahren bei Regen, und so weiter. Die Turniere selbst sind kein Stück besser. Die in jeweils sechs Aufgaben unterteilten Meisterschaften bieten lediglich klassische Rennen, Zeitrennen, Last Man Standing und die aus dem Vorgänger bekannten Geschwindigkeits- und Radarfallen-Herausforderungen. Dass uns das Spiel trotzdem halbwegs motiviert, liegt an den edlen Lizenzkarossen, die wir nach und nach durch gewonnenes Preisgeld erstehen. Zumal es bereits viel Spaß macht, in der neuen Ego-Perspektive durch die Autohäuser zu stromern und sich die blankpolierten Luxusboliden ganz aus der Nähe anzuschauen.

Nach den ersten vier, fünf Spielstunden geht **Test Drive Unlimited 2** trotzdem die Puste aus, was vor allem am zu niedrigen Schwierigkeitsgrad liegt. Selbst Einsteiger haben die schnarchige Gegner-KI nach spä-

testens der dritten Kurve überholt, und in den Zeitrennen kommt wegen des meist simplen Streckenverlaufs und der zu laschen Countdowns selten Spannung auf. Besonders negativ fällt der mangelnde Anspruch beim Last Man Standing auf. Was in anderen Spielen wie **Colin McRae Dirt 2** für packende Positionskämpfe sorgt, verkommt hier zur langweiligen Geduldaufgabe, weil wir die Konkurrenz bereits nach einer halben Runde hinter uns gelassen haben. Auch das Wetter und die Bodenbeläge wirken sich kaum spürbar auf das actionlastige Fahrverhalten aus. Einflüsse wie Windschatten oder Unfallschäden kennt **Test Drive Unlimited 2** ebenfalls nicht, und wenn wir die Fahrhilfen abschalten, bricht der Wagen lediglich etwas schneller aus. Fortgeschrittene Rennspieler und Profis sollten also einen Bogen um das Spiel machen.

Beim Thema Geschwindigkeitsgefühl und Dynamik hängt Eden Games' Rennspiel den

Stärken

- + große Spielwelt
- + edler Fuhrpark

Schwächen

- schwache Gegner-KI
- meist anspruchslose Rennen
- wenig Abwechslung



Sieht dynamischer aus, als es ist: Bereits in der nächsten Kurve haben wir die versammelte KI-Konkurrenz hinter uns gelassen.

1/10

Rennspiel TEST

00'34'89

CHECKPOINT

Chili Wilder

Ryan Wilder

20 m

160

000000125

Abseits der Rennen können wir allerhand auf Ibiza und Oahu anstellen. Immobilienmakler bieten Luxusvillen an, in Boutiquen

61



Die Fahrschule macht uns mit den verschiedenen Fahrzeugklassen vertraut.

kleiden wir unseren Piloten ein (den wir allerdings kaum zu Gesicht bekommen), oder wir suchen nach überall in der Spielwelt versteckten Fahrzeugwracks. Erfolgreiche Aktionen werden mit Erfahrungspunkten belohnt, vergleichbar mit einem Rollenspiel. Das Levelsystem wirkt jedoch aufgesetzt. Sich dreimal beim Schönheitschirurgen operieren zu lassen, nur um die entsprechenden Punkte einzustreichen, macht keinen Spaß. Zudem verlieren die Aufstiege ab Stufe 10 (die man nach bereits sechs bis acht Spielstunden erreicht) ihren Sinn, weil dann bis auf unseren Titel keine weiteren Inhalte mehr freigeschaltet werden. Viel Dauermotivation kostet auch das dünne Fahrzeug-Tuning. Wie schon im Vorgänger von 2007 dürfen wir lediglich auf eine Handvoll Lacke und Felgen zurückgreifen. Zwar können wir à la **Need for Speed: Underground** individuelle Aufkleber auf die Karosserie pappen, das artet aber sowohl mit dem Gamepad als auch der Maus in mühsame Fummelei aus. Auch sonst geriet die Menüführung zu verschachtelt, und die Karte ist zu träge. Gelegentlich verweigert die Zoom-Funktion gar ihren Dienst.

Auf Wunsch ist **Test Drive Unlimited 2** ständig mit dem Internet verbunden. Technisch macht das Spiel einen runderen Eindruck, als wir das vom Start des Vorgängers ge-



Überholt

Daniel Matschijewsky,
Redakteur
danielm@gamstar.de

Ich stelle die Behauptung auf, dass die Entwickler Scheuklappen trugen, als sie **Test Drive Unlimited 2** entwickelt haben. Anders lässt sich nicht erklären, dass Eden Games alles ignoriert, was sich in den vergangenen vier Jahren im Rennspiel-Genre getan hat. Kein einziges Spielelement ist zeitgemäß, sei es die Gegner-KI, das Missionsdesign, die Fahrphysik, der Online-Modus oder das Geschwindigkeitsgefühl. Selbst wer den ersten Teil mochte, wird anhand dieses geradezu frechen Stillstands (und der Bugs) mehr als ein Auge zudrücken müssen. Greifen Sie lieber zu **Need for Speed: Hot Pursuit** ist **Test Drive Unlimited 2** aber meilenweit entfernt,

wohnt sind; störende Lags oder gar Verbindungsabbrüche gab es während unserer Testrunden keine. Dennoch motiviert der Mehrspieler-Teil nur bedingt. Zwar macht es durchaus Laune, quasi überall und zu jeder Zeit ein Rennen organisieren zu können, den Streckenverlauf und die Regeln festzulegen und gegen echte Mitspieler zu fahren. Von den launig-brachialen Blechschlachten eines **Need for Speed: Hot Pursuit** ist **Test Drive Unlimited 2** aber meilenweit entfernt,

was abermals an der fehlenden Dynamik und dem nicht vorhandenen Schadensmodell liegt. Auch dafür hat Eden Games eine Ausrede: »Würde es Ihnen Spaß machen, wenn irgendwelche Spieler Sie ständig rammen und Ihr Fahrzeug schrotten?« Liebe Entwickler: Genau das macht ein launiges Action-Rennspiel doch aus. **DM**



Im Autohaus dürfen wir frei um die schicken Superboliden stromern.

TERMIN 11.02.2011 PREIS 45 Euro USK ab 6 Jahren

Test Drive Unlimited 2

Publisher Namco Bandai
Entwickler Eden Games
Sprache Deutsch, Englisch, Ital., Franz.
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, Handbuch
Kopierschutz DVD-Abfrage

GENRE-CHECK SPORT

»Die Motivation lässt mangels Anspruch und Abwechslung schnell nach.«

	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
LIZENZ	keine		komplett
MANAGEMENT	keines		komplex
SPIELABLAUF	Action		Taktik
KARRIERE	keine		ausgefeilt
REALISMUS	Arcade		Simulation

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) alle Modi aus der Kampagne (8)
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER kein SERVERVERSUCH intern
MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden **WERTUNG** Gut

»Ganz nett für zwischendurch. Auf Dauer fehlt es den Multiplayer-Rennen aber an Dynamik und Dramatik. Hot Pursuit zeigt, wie's richtig geht.«

GRAFIK

- hübsche Autos und Spiegelungen
- generelle Detailarmut
- teils schwammige Texturen
- geringe Weitsicht
- hakelige Charakteranimationen

6/10

SOUND

- passender Lizenz-Soundtrack
- Motorensounds und Unfallgeräusche unspektakulär
- miserable deutsche Sprachausgabe

6/10

BALANCE

- praktische Fahrschulen
- nützliche Hilfsfunktionen
- Niveau schwankt teils stark
- Missionen generell zu leicht
- nur ein Schwierigkeitsgrad

5/10

ATMOSPHÄRE

- Ibiza und Hawaii gut eingefangen
- lizenzierte Fahrzeuge
- Landschaften leblos
- öde Zwischensequenzen
- Bugs und Detailmacken

7/10

BEDIENUNG

- gut mit Gamepad und Tastatur steuerbar
- frei konfigurierbar
- Lenkrad schwammig
- verschachtelte Menüs
- Karte fummelig

8/10

UMFANG

- zwei riesige Inseln
- großer Fuhrpark
- unzählige Turniere und Nebenmissionen
- wenige Modi
- Kampagne künstlich gestreckt

9/10

KI

- überholt geschickt
- agiert viel zu passiv
- lässt sich leicht abhängen
- kennt keine besonderen Manöver
- Pulkfahren

5/10

FAHRVERHALTEN

- arcadelastig und gut zu beherrschen
- Autos lenken sich unterschiedlich
- Bodenbeläge und Wetter wirken sich kaum aus

8/10

TUNING

- Klamotten, Frisuren und Immobilien für den Fahrer
- nur wenige Lacke und Felgen
- dürrer Leistungstuning

7/10

STRECKENDESIGN

- verschiedene Klimazonen
- versteckte Geheimnisse
- auf Dauer wenig Abwechslung
- detailarm
- nervige Hindernisse

7/10

