





**Harald Fränkel**  
@GameStar\_de



Die Geschichte des »Bullen von Dummsdorf«, so nenne ich den Protagonisten in Autobahnpolizei Simulator 2 liebevoll, weil auf den Straßen seines Reviers nur Hohlkörper unterwegs sind, treibt mir die Tränen in die Augen. Zum einen, weil sich das Spiel oft ungewollt komisch präsentiert und mir einige Lacher spendiert hat. Klar, immerhin musste ich als Tester anders als Otto-Normal-Konsument nichts dafür bezahlen. In Wahrheit ist das, was da am Bildschirm abläuft, natürlich ähnlich witzig wie der Clown Pennywise. Deshalb, und damit kommen wir zum Andererseits, tut es mir in der Seele weh, wie groß die Kluft zwischen einer vielversprechenden Vision und deren Umsetzung sein kann. Die Entwickler arbeiten aktuell fieberhaft an Patches, aber mal ehrlich: Wie groß ist die Wahrscheinlichkeit, dass sie alle Fehler eliminieren und der Titel sein vorhandenes Potenzial für eine Wertung im 60er- bis 70er-Bereich ausschöpft? Den Enthusiasmus der Macher in allen Ehren, das war nix! Für eins werde ich den Jungs aber dankbar sein: Wenn die Einsatzfahrzeuge in Autobahnpolizei Simulator 2 bei Karambolagen beschädigt werden, reparieren sie sich fix selbst. Endlich weiß ich, woher der Begriff Autohealing kommt.

Leitkegel auf, räumt Wrackteile weg und dokumentiert den Schauplatz mit hoffentlich aufschlussreichen Fotos. Ab und an fertigt der Freund und Helfer auch eine Skizze des Unfallhergangs an, indem er auf einem Tablet Symbole hin- und her schiebt, die zum Beispiel für beteiligte Lastwagen und verlorene Ladung stehen – letztlich muss alles vom Spieler in die richtige Position gedreht werden. Bei Drogentests fuchelt der Ordnungshüter mit einem Stift vor den Augen des Probanden herum und muss aus dessen Körperreaktionen ablesen, ob der sich verbotene Substanzen reingepiffen hat. War da etwa Alkohol im Spiel? Im Falle einer Fehlentscheidung ist's Essig mit Erfahrungspunkten. Die Minispiele, bei denen es teilweise auch auf Geschicklichkeit ankommt, sind nicht so anspruchsvoll wie Atomphysik, fördern aber die Atmosphäre. Dasselbe gilt für die Gespräche mit Zeugen. Denen entlockt man ab und an unerwartete Infos.



Ein Bild sagt mehr als 1.000 Worte: Angesichts der unterirdischen Verkehrs-KI kann man manchmal nicht mehr aufhören zu lachen, auch wenn so ein Unfall in echt nicht soooo lustig wäre.

### Keine Macht den Doofen!

Zwischendurch macht Autobahnpolizei Simulator 2 viel Spaß. Minutenlang sogar! Also genau genommen immer mal wieder fünf Minuten, dann zerfällt er wegen der unfassbaren programmtechnischen Mängel in seine Atome. Die Verkehrsteilnehmer sind so hohl, sie schwimmen sogar in Milch. Fahren können sie gar nicht – diese Intelligenzbremsen wackeln, eiern und zucken über den Asphalt, als säßen nur Schlaganfallpatienten am Steuer, während auf der Rückbank jemand hart Liebe macht. Zu ihren weiteren Hobbys gehört es, Polizeiautos zu rammen und einen Kurs an der Comedy-Schule in Köln zu belegen. Humoristischer Höhepunkt: Massenkarambolagen, die jegliches Realitätsgefühl strangulieren. Getreu dem ramboesken Motto »Was macht das blaue Licht? Es leuchtet blau!« interessiert es diese Bagage darüber hinaus kein Stück, wenn sich die Polizei nähert, lautstark angekündigt vom Einsatzhorn. Wahrscheinlich denken sie, diese »Rettungsgasse«, von der immer alle reden, sei eine kleine Nebenstraße im Norden von Blödesheim.

### Technik, die entgeistert

Die Grafik des Autobahnpolizei Simulator 2 sieht nicht so übel aus, als sei sie zur Kreidezeit aus dem Ei gekrochen. Sie ist zweckmäßig. Bleibt die Frage, wie man sie dazu bringt, flüssig zu laufen. Die einzige Chance beruht auf der wissenschaftlichen Erkenntnis, dass Screenshots gegenüber bewegten Bildern insofern im Vorteil sind, dass sie nicht ruckeln können. Unser Tipp lautet also: 60 Bildschirmfotos ausdrucken, zusammenkleben, und das angefertigte Dauernkino starten – schwuppdwupp erlebt

der Konsument das Spiel in feinsten 60 FPS. Gut, das ändert nichts daran, dass die Gesichter der sprechenden Charaktere optisch zwischen Bauchrednerpuppe und »Fisch, der Luft in seine Schwimmblase schluckt« pendeln – aber Simulatorenfans sind ja Kummer gewohnt. Wir könnten die Liste der Unzulänglichkeiten an dieser Stelle beliebig verlängern, dann würden aber die tippenden Fingerkuppen bluten. Insofern belassen wir es beim abschließenden Urteil: Lieber Autobahnpolizei Simulator 2, ich habe heute leider kein Blitzerfoto für dich! ★

## AUTOBAHNPOLIZEI SIMULATOR 2

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Intel Quad Q9650 / AMD FX-4170  
GeForce GTX 760 / Radeon RX 460  
4 GB RAM, 20 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Keine offizielle Information verfügbar.  
Wir raten zu einem Sunway Taihu Light mit mindestens 93 Petaflops.

### PRÄSENTATION



- stimmungsvolle Lichteffekte
- zeitweise extremes Ruckeln
- massenhaft Grafikkfehler
- teils alberne Animationen
- sichtbar nachladende Grafikelemente

### SPIELDESIGN



- kreative Storymissionen
- witzig umgesetzte Minispiele
- gutes Navigationssystem mit Schnellreisefunktion
- viele kleine Programmfehler
- schwammige Steuerung

### BALANCE



- Tutorial nimmt den Spieler gut an die Hand
- keine höheren Schwierigkeitsgrade
- fummelige Quicktime-Events
- nur ein Spielstand speicherbar
- man will gar nicht weiterkommen

### ATMOSPHÄRE / STORY



- genueübliche Storykampagne
- Gesprächsoptionen/Entscheidungen wirken sich aus
- unterirdische künstliche Intelligenz
- nicht funktionierende Kernfeatures
- Fremdschäm-Physik

### UMFANG



- viele Freischaltoptionen
- 08/15-Aufträge strecken die Spielzeit
- nicht kooperativ spielbar
- nur drei steuerbare Fahrzeuge
- kaum Wiederspielwert

### FAZIT

**Wenig Blaulicht, viel Schatten: Hier geraten eigentlich tolle Ideen in einen gnadenlosen Schredder.**



Selbst Billigautos haben eine Kühlerfigur.



Er war früher Türsteher und auf der schiefen Bahn.



Zauberhaftes Spiel: Beim Alkotest verschwindet der Bart.