

The Crew 2

DAS SPIEL DER UNGENUTZTEN MÖGLICHKEITEN

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Ivory Tower** Termin: **29.6.2018** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Uplay)**

The Crew 2 schickt uns erneut in die virtuellen USA, diesmal allerdings nicht nur zu Land, sondern auch zu Wasser und in der Luft. In unserem Test zeigt sich allerdings, dass Ubisoft aus der fantastischen Grundidee viel zu wenig rausholt.

Von Michael Herold

The Crew 2 hätte ein Traum von einem Rennspiel werden können. Rasante Rennen durch die Straßen New Yorks, wilde Rally-Touren mit Monstertrucks und Motorrädern durch die Wüste Arizonas, Powerboote, die in Höchstgeschwindigkeit über die Wellen unter der Golden Gate Bridge brettern, und Flugzeuge, die mit schwindelerregenden Manövern durch Hochhäuserschluchten rasen. All das haben uns die Trailer zu Ubisofts neuem Arcade-Racer versprochen. Und dann sollen die einzelnen Renndisziplinen auch noch nahtlos ineinander übergehen, sodass sich Autofahrten, Flugeinlagen und Bootstouren im fliegenden Wechsel und ohne Ladezeiten aneinanderreihen. Vielversprechender kann ein Open-World-Rennspiel eigentlich kaum sein.

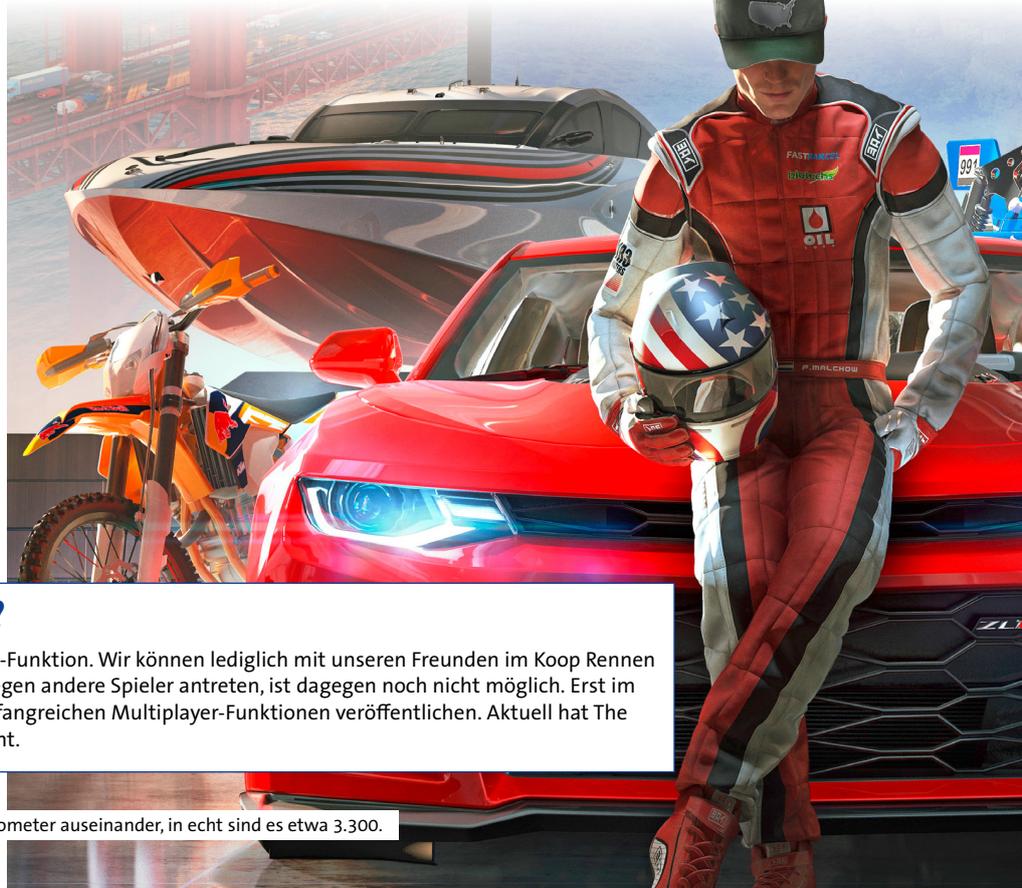
Da die Genrekonkurrenz in Form von Forza Horizon 4 erst im Oktober erscheint, hätte The Crew 2 seinen zeitlichen Vorsprung theoretisch wunderbar nutzen können, um sich einen Parkplatz in den Herzen aller Rennspielfans zu reservieren. Doch Theorien gehen nicht immer auf und Träume nicht immer in Erfüllung, und so ist auch The Crew 2 nicht so traumhaft geworden wie erhofft.

Ich will der Allerbeste sein!

Anders als sein Vorgänger bietet das neue The Crew keine gradlinige Story mehr. Statt einem Gangster-Rache-Drama erwartet uns diesmal die Geschichte eines Fahrers (oder wahlweise einer Fahrerin), der zum besten und beliebtesten Rennprofi der USA werden möchte. Um dieses ambitionierte Ziel zu erreichen, treten wir in den vier Klassen »Street Racing«, »Offroad«, »Freestyle« und »Pro Racing« an. Diese unterteilen sich wiederum in jeweils drei bis vier Unterklassen mit eigenen Renn-Events. Im Street Racing machen wir uns etwa in Straßenrennen sowie in Drift-, Drag- und Hyper-Car-Wettrennen einen Namen. Als Pro-Racer müssen wir dagegen mit Powerbooten, Touring Cars, Formel-1-Wagen und Flugzeugen Spitzenzeiten einfahren. Insgesamt bietet The Crew 2 dadurch 14 verschiedene Renndisziplinen und

damit erfreulich viel Abwechslung auf der Piste, zu Wasser und in der Luft. Unser Highlight sind allerdings die Freestyle-Prüfungen mit ihren Stunt-Events: Dank der äußerst einsteigerfreundlichen Steuerung beherrschen wir sowohl die flinken Flieger als auch die schweren Monster Trucks im Handumdrehen und reihen Tricks wie Loopings und Backflips aneinander.

Bei solchen Special-Events oder seltenen Höhepunkten wie einem Marathonrennen in einem Supersportwagen von Miami nach New York zeigt sich The Crew 2 von seiner besten Seite. Zwischendurch fallen uns aber auch immer wieder schlechter designte Rennen auf. Gerade in einfachen Straßen- oder Offroad-Rennen verlieren wir wegen verwirrender Streckenführung und fehlender Ideallinie gerne mal die Orientierung, biegen



Was ist mit Multiplayer und MMO?

Zum Release von The Crew 2 fehlt noch jede PvP-Funktion. Wir können lediglich mit unseren Freunden im Koop Rennen absolvieren. Echte Crews gründen und online gegen andere Spieler antreten, ist dagegen noch nicht möglich. Erst im Dezember 2018 will Ubisoft ein Update mit umfangreichen Multiplayer-Funktionen veröffentlichen. Aktuell hat The Crew 2 seinen Namen also nicht wirklich verdient.



Nein, dieser Screenshot stammt nicht aus dem Film Inception, sondern aus dem ersten Rennen in The Crew 2. Solche Realitätsverzerrungen tauchen aber nur in Schlüsselszenen auf.

falsch ab oder landen nach einer verpassten Kurve irgendwo abseits der Piste.

Nervig sind außerdem wieder mal die vielen Hindernisse auf den Strecken, bei denen wir oftmals nicht wissen, ob wir sie umfahren können oder nicht. Wie schon im ersten The Crew überraschen uns auch in Teil 2 vor allem simple Zäune: Manche von ihnen zerbersten bei Kontakt mit unserem Fahrzeug sofort, andere wiederum scheinen aus unverrückbarem Stahlbeton zu bestehen, so dass sie uns bei Berührung sofort auf null Kilometer pro Stunde abbremsen.

#Followersammeln #absurdeStory

Jedes absolvierte Rennen belohnt uns gleich dreifach. Denn wir erhalten für alle abgeschlossenen Events nicht nur eine finanzielle Belohnung und neue Fahrzeugteile, sondern auch neue Follower – quasi als Ersatz für Erfahrungspunkte. Durch unsere Erfolge sammeln wir so immer neue Fans und wer-

den berühmter. Mit genügend Followern steigt unsere Popularität und wir erhalten Zugang zu neuen Wettrennen und Events.

Auch wenn die Story im Zeitalter von sozialen Medien gar nicht mal so unrealistisch erscheint, wirkt das Sammeln von Followern als unsere Hauptmotivation ziemlich albern. Auf unserem Weg zur Rennlegende treffen wir etliche Figuren, die uns alle neuen Renndisziplinen vorstellen und versuchen, eine Story um vier Champions (Endgegner für jede Rennkategorie) zu erzählen, die wir irgendwann im Laufe des Spiels besiegen müssen. Allerdings sind alle Charaktere sowie die Geschichte selbst so furchtbar belanglos, dass man sie auch getrost vollkommen ignorieren kann.

Unser finales Ziel in The Crew 2 lautet nämlich: Kult-Status erreichen. Und das schaffen wir ganz automatisch, indem wir einfach ein Event nach dem anderen beenden und dadurch Anhänger en masse einsammeln. Sind wir dann erstmal die fünf Stufen bis zum Kult-Fahrer aufgestiegen, ist aber noch lange nicht Schluss. Dann erwarten uns nämlich noch einmal insgesamt 9990(!) weitere Kult-Stufen, die wir während des Late-Games erklimmen können. Wirklich motivierend ist das allerdings nicht, da wir

dafür lediglich schwerere Varianten von bereits bekannten Events abspulen. Bleibt abzuwarten, welche weiteren Inhalte und DLCs Ubisoft im Verlauf der nächsten Monate veröffentlicht, um die Phase nach Abschluss der Story doch noch interessanter zu gestalten, als sie es momentan ist.

Eine Mischung aus Forza Horizon und GTA 5

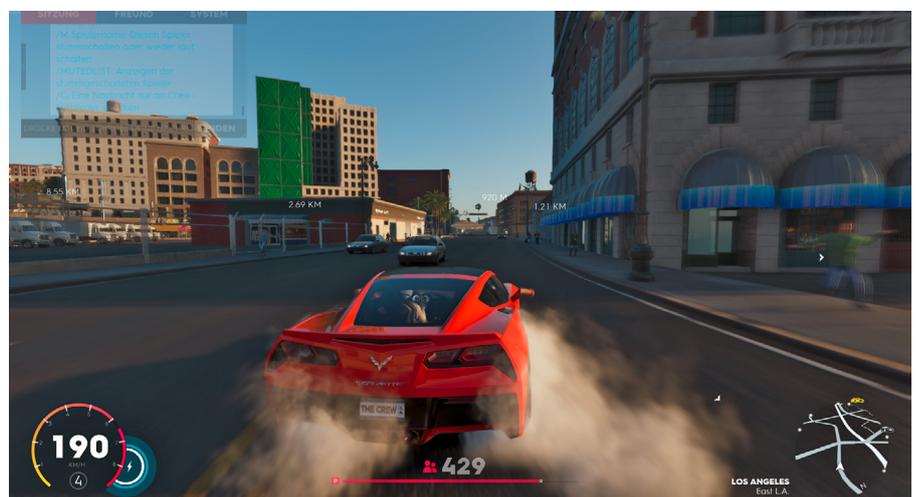
Zurück ins Cockpit und auf den Fahrersitz: Sowohl auf der Straße, als auch im Wasser und in der Luft spielt sich The Crew 2 wie ein reiner Arcade-Racer, ungefähr so wie die jüngeren Need-for-Speed-Teile. Die Autos steuern sich nicht mehr ganz so schwammig wie noch im ersten The Crew, sondern reagieren nun ein ganzes Stück direkter auf unsere Steuerbefehle.

Jede Fahrzeugklasse fährt sich dabei erfreulich unterschiedlich: In Drift-Autos bricht zum Beispiel bei der kleinsten Kurve unser Heck aus, Formel-1-Wagen erreichen auch im normalen Straßenverkehr locker 350 Sachen und »normale« Autos wie Audis und BMWs sind vielseitig einsetzbare Allzweckwaffen. Die neuen Boote und Flugzeuge steuern sich derweil ähnlich intuitiv wie in GTA 5. Unrühmliche Fahrspaßausnahme sind die Straßen- und Offroad-Motorräder, die derart sensibel reagieren, dass aus einem geschmeidigen In-die-Kurve-Legen viel zu schnell ein absurd unruhiges Rechts-Links-Gewackel wird.

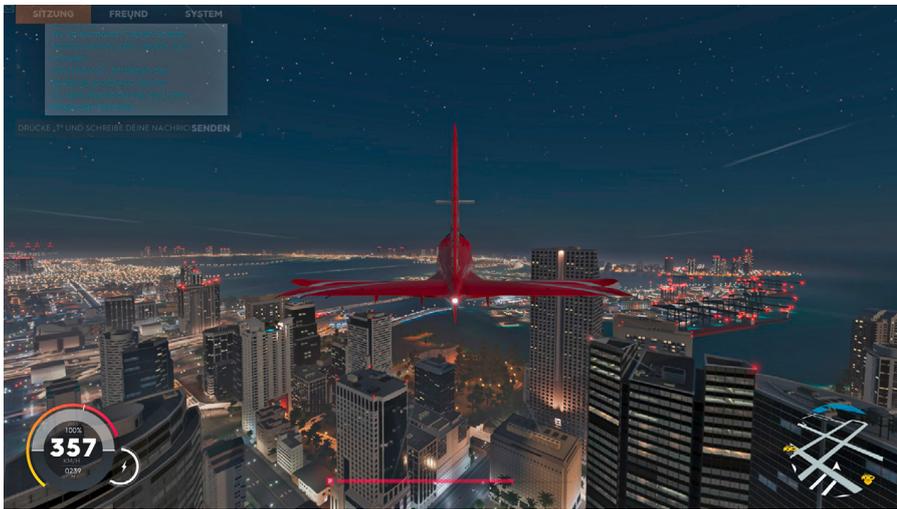
Insgesamt stehen uns mehr als 200 lizenzierte Vehikel von 58 verschiedenen Marken zur Verfügung. Eine mehr als ordentliche Auswahl, auch wenn der Fuhrpark rein quantitativ nicht mal halb so viele Fahrzeuge bietet wie die nahende Konkurrenz von Forza Horizon 4 (mit 450 geplanten Autos).

Gummiband-KI und Grind

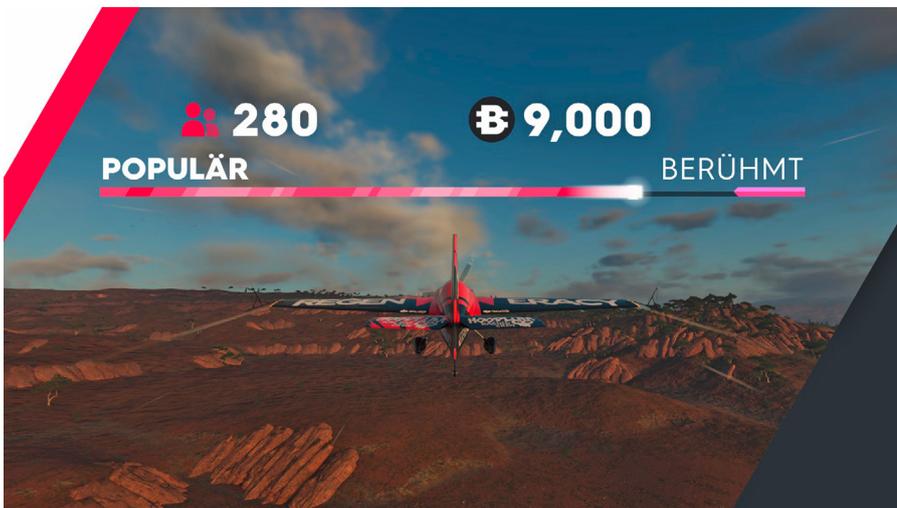
Glaubwürdiges Fahr- oder Flugverhalten suchen wir meist vergebens in The Crew 2, stattdessen funktioniert in den meisten Fällen die gute alte Dauerhaftes-Vollgas-Taktik besser. Verpassen wir mal einen der selten zwingenden Bremspunkte, können wir ohne Probleme eine Leitplanke, ein Haus oder



Gerade auf den Straßen von L.A. haben wir mehr Verkehr erwartet. Ohnehin sind die Boulevards und Avenues der virtuellen USA meist unrealistisch leer.



Die Flugzeuge von The Crew steuern sich genau wie in GTA 5 sehr intuitiv, so können wir als frischgebackene Piloten früh einen Nachtflug über Miami genießen.



Die Story dreht sich um das Sammeln von Followern. Wir starten als »Anfänger«, werden »Populär«, »Berühmt«, ein »Star« und erlangen letztlich »Kult«-Status.

auch einen Gegner als Bande für unsere Autos oder Boote missbrauchen. Wegen fehlendem Schadensmodell sorgt das höchstens für kleine Kratzer in unserem Lack.

Unterschiedliche Untergründe oder wechselnde Wetterverhältnisse haben fast keinen Einfluss auf das Fahrverhalten unserer Vehikel. Auf trockenem Asphalt rutschen wir nur minimal weniger als auf sandigem Wüstenboden, regennasser Fahrbahn oder schneebedeckten Straßen. Immerhin können Rennspielprofis in den Optionen zahlreiche Hilfen wie ABS oder Traktionskontrolle manuell einstellen und für sich so ein wenig mehr fahrerische Herausforderung aus The Crew 2 herauslocken.

Während Ubisofts Rennspiel meist fair und einsteigerfreundlich ausfällt, gibt es einen Haken, der uns immer wieder frustriert und zum Neustart von Wettrennen gezwungen hat: die nervige Gummiband-KI. Egal wie gut wir fahren, unsere Gegner hängen an unserm Heck und lassen sich nur äußerst selten wirklich abschütteln. Jeder noch so kleine Fahrfehler kann uns deswegen im Handumdrehen auf den letzten Platz katapultieren. Doch auch andersrum warten unsere Kontrahenten gerne mal auf uns und lassen uns in längeren Rennen selbst Rück-

stände von 20 Sekunden wieder aufholen. Ebenfalls nervig: Es gibt nur eine eingeschränkte Möglichkeit, unsere Vehikel zu tunen und ihre Leistung zu verbessern. Dazu müssen wir die entsprechenden Fahrzeugteile nämlich zunächst in Events gewinnen. Dummerweise entscheidet Gevatter Zufall darüber, was wir nach jedem Rennen erhalten. Wir können also nicht einfach unser erspartes Geld nehmen und unser Lieblings-



Wir können mit dem Motorrad nicht stürzen und auch nicht vom Sattel fallen.



Michael Herold
@michiherold

The Crew 2 hätte so spektakulär werden können, wenn Ubisoft die Idee mit dem fliegenden Wechsel zwischen Autos, Flugzeugen und Booten nur häufiger im Spiel eingesetzt hätte. Was ist mir die Kinnlade beim ersten Event-Rennen runtergefallen, als ich mit meinem Porsche gerade auf die Brooklyn Bridge in New York fahre und sich auf einmal die Spielwelt wie im Film Inception verzerrt, sodass die Brücke vor mir mit samt dem Rest der Welt um 90 Grad nach oben klappt. Solche Wow-Momente kann das Spiel sehr wohl erzeugen, es gibt nur einfach viel zu wenige davon in The Crew 2. Auch die gigantische Spielwelt hätte mich kaum weniger interessieren können, weil sie zwar viele Schauwerte, aber minimale Inhalte zu bieten hat. Keine Frage, Ubisoft liefert wieder mal ein sehr ordentliches Rennspiel ab, mit dem ich viele Stunden verbringen kann und dabei bestens unterhalten bin. Doch The Crew 2 ist eben einfach nur gut geworden. Mehr nicht.

auto mit unserem Lieblingsmotor, mit einem fetten Getriebe oder starken Bremsen ausrüsten, sondern müssen gründen, bis wir irgendwann unser gewünschtes Teil erhalten.

So viel verschenktes Potenzial

Kommen wir zuletzt noch zu den zwei ärgerlichsten Problemen von The Crew 2: die Open World und die Wechsel zwischen Autos, Booten und Flugzeugen. Dies könnten eigentlich die beiden größten Stärken des Rennspiels sein, doch Ubisoft lässt die eigentlich spannendsten Features des Spiels fast schon am Straßenrand liegen.

Zunächst zum Thema Fahrzeugwechsel: Die fantastische Möglichkeit, mitten im Rennen von einem Boot in ein Flugzeug zu wechseln, um dann wieder in ein Auto zu schlüpfen und mit Höchstgeschwindigkeit weiter-



Bei Offroad-Rennen geht es querfeldein durch das wilde Amerika. Allerdings fahren wir solche Rennen nie gegen Gegner, sondern nur gegen die Zeit.

zufahren, wird viel zu selten in The Crew 2 eingesetzt! Die Trailer haben, wie eingangs erwähnt, genau mit dieser spektakulären Spielidee geworben, letzten Endes finden wir im Spiel aber nur insgesamt neun Rennen, in denen wir tatsächlich wie in einem Triathlon unser Fortbewegungsmittel tauschen. Die spielen sich dafür ebenso mitreißend wie die Event-Rennen in Forza Horizon 3, wo wir etwa mit einem Güterzug um die Wette fahren. Dementsprechend hätten wir in The Crew 2 gerne sehr viel mehr von solchen Events gesehen. Wirklich frei zwischen unserem Auto, Flugzeug und Boot wechseln und so ohne Ladezeiten alle Hindernisse überwinden, können wir aber lediglich beim freien Fahren, wofür es spielerisch allerdings keinerlei motivierende Gründe gibt.

Die schönen und hässlichen Seiten der USA

Denn mit dem Stichwort Freies Fahren sind wir auch schon bei der Open World von The Crew 2 angekommen. Genau wie im ersten Teil überzeugen die virtuellen USA mit einem ebenso gigantischen wie abwechslungsreiches Streckenterrain: von den sumpfigen Everglades rund um Miami über die tiefen, felsigen Schluchten des Grand Canyon bis hin zu den befahrenen Straßen von Los Angeles. Wer einen Direktflug von

Miami bis nach Seattle unternehmen will, darf dafür locker 30 Echtzeitminuten einplanen, über die Highways dauert's naturgemäß noch deutlich länger. Zudem sind die virtuellen Staaten von Amerika oftmals wunderschön gestaltet und bieten gerade bei Sonnenauf- und -untergang tolle Naturpanoramen. In den Städten dagegen wirken viele Gebäude und Hochhäuser nur wie eine Ansammlung von grauen Würfeln.

Anders als im Vorgänger wird die offene Spielwelt allerdings kaum ausgenutzt! Im ersten The Crew sind wir gerne durch die USA gefahren, weil ständig spannende Ablenkungen auf dem Weg zum nächsten Event gewartet haben. Selbst auf geraden Straßen konnten wir mal eben nebenbei eine Geschwindigkeitsherausforderung oder eine kurze Slalomstrecke absolvieren. In The Crew 2 wurden diese Nebenbeschäftigungen unverständlicherweise derart radikal reduziert, dass sie nur selten auf dem Weg zum nächsten Event liegen, sondern fast immer einen Umweg bedeuten. Und da die Belohnungen für die Miniherausforderungen alles andere als üppig ausfallen, ignorieren wir sie schnell komplett und teleportieren uns einfach nur noch von Event zu Event. Die eigentlich so faszinierende Spielwelt verkommt dadurch zu einer reinen Kulisse, die



Per Blitzreise geht von einem Event an der Ostküste zum nächsten an der Westküste.

abseits von ein paar Fotoaufträgen kein bisschen zum Erkunden einlädt. Was für eine Verschwendung!

Kein Multiplayer, aber Serverprobleme

Zuletzt noch einige Worte zur Technik von The Crew 2: Das Rennspiel lief auf unserem Testsystem (i7 6700K, GeForce GTX 1080 Ti, 16 GB RAM) ohne Probleme oder Ruckler und bei maximalen Grafikeinstellungen durchgängig mit 45 bis 55 Bildern pro Sekunde. Obwohl es noch keinerlei Multiplayer-Funktionen gibt (siehe Kasten), läuft das Spiel nicht ohne Online-Verbindung. Selten, aber umso nervigere Serverprobleme reißen uns zudem ab und zu einfach aus einem Rennen heraus.

Unterm Strich hätte Ubisoft also sicherlich sehr viel mehr aus The Crew 2 herausholen und viele Schwächen noch vor dem Release des Spiels ausmerzen können. Dennoch machen die Rennen zu Land, zu Wasser und in der Luft auch jetzt schon ordentlich Laune. Es bleibt jedoch abzuwarten, ob wir unsere Wertung zu The Crew 2 nicht in ein paar Monaten noch einmal überdenken müssen, denn Ubisoft ist ja inzwischen bekannt dafür, Spiele nicht nur als Spiele, sondern als Service zu interpretieren. Wir rechnen stark damit, dass The Crew 2 nicht lange in diesem leider nur guten, aber eben nicht brillanten Status bleiben wird. ★

THE CREW 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Intel Core i5 2400s / AMD FX-6100	Intel Core i5 4690K / AMD Ryzen 5 1600
GeForce GTX 660 / AMD HD 7870	GeForce GTX 1060 / AMD RX 470
8 GB RAM, 55 GB Festplatte	8 GB RAM, 55 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- gläubwürdige USA-Nachbildung
- detaillierte Fahrzeugmodelle
- abwechslungsreicher Soundtrack mit Country, Rock und Hip-Hop
- in Städten detailarme Texturen
- unrealistisch wenig Verkehr

SPIELDESIGN

- abwechslungsreiche Renndisziplinen
- Wechsel zwischen Auto, Boot und Flugzeug
- Open World recht zweckfrei
- überflüssiger Glücksfaktor bei Upgrades
- schwankende Streckenqualität

BALANCE

- zwei Schwierigkeitsgrade für jedes Event
- einsteigerefreundliche Steuerung
- Feinabstimmungsoptionen für Profis
- nervige Gummiband-KI
- unbrauchbare Navigationshilfe

ATMOSPHERE / STORY

- viele lizenzierte Fahrzeugmarken
- tolles Geschwindigkeitsgefühl
- unfreiwillig absurde Story und Charaktere
- USA-Spielwelt zu großen Teilen nur eine leere Kulisse
- keinerlei Crew-Gefühl

UMFANG

- USA als riesige Open World
- Fuhrpark mit über 200 Fahrzeugen
- 14 abwechslungsreiche Event-Kategorien
- viel weniger Neben-Events als in Teil 1
- minimaler Multiplayer zum Release

FAZIT

Abwechslungsreicher Arcade-Racer mit beeindruckend riesiger Spielwelt, deren enormes Potenzial aber zu wenig ausgeschöpft wird.

