

Schaden-Freude

FLATOUT 2

Das Rennspiel mit dem größten Zerstörungsfaktor ist zurück – und setzt auf mehr Action und Fahrspaß als sein simulationslastiger Vorgänger.

Wer den Schaden hat, braucht für den Schrott nicht zu sorgen. Gut, das altbekannte Sprichwort haben wir ein wenig abgeändert, aber zum Rennspiel **Flatout 2** passt kein Satz so gut wie dieser. Denn wie im Vorgänger von 2004 bleibt auch in Teil 2 kein Stein auf dem anderen, keine Scheibe ganz und keine Autotüre ohne tellergroße Beulen. Damit die Rennen actionreicher werden, schickt Entwickler Bugbear das realistische Fahrverhalten in die Garage. Stattdessen wird **Flatout 2** ein rasanter, leicht zu handhabender Arcade-Raser mit hohem Krawumm-Faktor und bildschöner Grafik. Davon konnten wir uns anhand einer weit fortgeschrittenen Preview-Version überzeugen.

Klassenfahrt

Im Gegensatz zum Vorgänger bauen die Entwickler einen Karrieremodus in **Flatout 2** ein. Schluss also mit den formlos aneinander gereihten Rennen ohne motivierende Belohnungen. Stattdessen ist die Kampagne in drei Klassen unterteilt, die Sie nach und nach freispielen. Während Sie in der Derby-Klasse noch mit verhältnismäßig PS-schwachen (und aus dem Vorgänger bekannten) Muscle Cars fahren, warten in der Race- und Street-Klasse schickere, schnellere, aber auch teurere Autos auf ihren Einsatz. Die müssen Sie sich erst verdienen, indem Sie aufs Siegereck kommen und Preisgelder einstreichen. Gekaufte

Autos dürfen Sie übrigens in der neuen Garage sammeln, tunen und – wenn Sie wollen – in späteren Rennen wieder verwenden. Anders als in **Flatout** fahren Sie nicht streng linear eine Herausforderung nach der anderen, sondern haben vor jedem Turnier wie in **DTM Race Driver 3** mehrere Rennen zur Auswahl. Keine Lust auf die hügelige Waldstrecke? Dann heizen Sie einfach über die Sanddünen der Wüste Nevada. Ob die Entwickler eine Rennfahrer-Story à la **Need for Speed: Most Wanted** einbauen, bleibt allerdings abzuwarten.

Destruction Derby

Wer den Vorgänger gespielt hat, kennt das Problem: Durch das sehr realistische Fahrver-

TONEFFEKTE AUS SCHROTT



Statt künstlich generierter Toneffekte baut Bugbear Aufnahmen echter Crashes ein. Zu diesem Zweck führen die Entwickler auf einen Schrottplatz, um mit einem Bagger Autos aus mehreren Metern Höhe fallen zu lassen oder sie mit der beißzangenförmigen Schaufel lautstark auseinander zu nehmen. Rundherum aufgestellte Mikrofone nehmen die Geräusche auf.

halten landeten Straßenrautis schneller im Graben, als sie »Abschleppdienst« sagen konnten – der Rempelspaß blieb deshalb oft auf der Strecke. **Flatout 2** hin-



Wer ist stärker? Durch sein Gewicht drängt der bullige Pickup den schnittigen Sportwagen mühelos von der Piste.



Abkürzungen führen oft durch komplette Gebäude.



Bereits kurz nach dem Start versuchen die aggressiven KI-Gegner, Sie durch heftige Rempel abzuindrängen. (1280x1024)

gegen schraubt den Realismus zurück und setzt auf eine arcade-orientierte Steuerung im Stil von **Need for Speed**. Resultat: Ob Sie nun Ihre Gegner an die Bande drücken, Gerüste niederreißen oder durch Schaufenster brettern, Ihr Auto bleibt stets beherrschbar. Das heißt aber nicht, dass sich die insgesamt 34 Boliden alles gefallen lassen. Denn wer mit einem heckangetriebenen Muscle Car in Kurven zu stark Gas gibt, legt nach wie vor einen unschönen Dreher hin. Auch Schäden bleiben nicht folgenlos. Allerdings sinken die Fahreigenschaften nicht mit jedem Crash, sondern Ihr Wagen bleibt nach zu vielen Unfällen einfach liegen. Eine Anzeige, die Sie über den momentanen Zustand des Autos informiert, sollte Bugbear aber noch einbauen.



Bei Unfällen erzeugt das detaillierte und stark verbesserte Schadensmodell unzählige Funken, Blechteile und Glasscherben.

Über Stock und Stein

Auch beim Streckendesign bewegt sich **Flatout 2** gewaltig vom hohen Realitätsanspruch des Vorgängers weg. Gut, Loopings und kilometerweite Sprünge wie in **Trackmania** brauchen Sie nicht zu fürchten, trotzdem bieten die Kurse viele Möglichkeiten für haarsträubende Aktionen. So reißen wir in einem amerikanischen Vorort beispielsweise ein Silo nieder und lassen es über den Asphalt rollen. Anschließend fahren wir über schräge Abwasserrohre auf das Dach eines einstöckigen Hauses, hüpfen dank kleiner Rampen von einem Gebäude aufs nächste, brechen durch eine riesige Reklametafel und landen – begleitet von unzähligen Metallteilen und Scherben – wieder sicher auf der Straße. Auch geparkte Autos, Geschäfte oder Tankstellen sind

vor Ihnen nicht sicher. Letztere gehen bei einem Crash sogar in einer riesigen Explosion in Rauch auf. Ohnehin lässt **Flatout 2** seinen Vorgänger in Sachen Abwechslung weit hinter sich: Sie fahren durch beschauliche Wälder im Mittleren Westen der USA, heizen durch breite Straßenschluchten einer namenlosen Großstadt, rasen wie im Filmklassiker **Terminator 2** durch einen stillgelegten Kanal oder erkunden einen Flugzeugfriedhof in der Wüste Nevadas – verkommene Hangars und halb zerlegte Passagierjets inklusive. 60 Strecken sollen im Spiel zur Auswahl stehen, das sind 24 mehr als im ersten **Flatout**.

Schrottiger Sound

Wo schon **Flatout** vor einem Jahr grafisch ganz vorne mitfuhr, setzt Teil 2 noch einen drauf. Durch das stark verbesserte opti-

sche Schadensmodell lassen sich die Autos bis ins kleinste Detail zerlegen. Unfälle setzt das Spiel durch massenhaft Blechteil-Splitter, Glasscherben und Funken spektakulär in Szene. Zudem wirken die Strecken durch noch mehr zerstörbare Objekte (Zäune, Fässer, Baumstämme und ähnliches) viel lebendiger als im Vorgänger. Auch für den akustischen Realismus ist gesorgt. Um die Rempelen möglichst lebensecht klingen zu lassen, warfen die Entwickler auf einen Schrottplatz mit kaputten Autos um sich, um so die daraus entstehenden Töneffekte aufzunehmen und ins Spiel einzubauen (siehe Kasten). Noch eine gute Nachricht zum Schluss: Im Gegensatz zum Vorgänger wird **Flatout 2** bereits von Beginn an einen Multiplayer-Teil samt Online-Unterstützung bieten. **DM**



Zerstörungssorgen laden den Lachgas-Tank auf.

ENTWICKLER-CHECK

Bugbear Entertainment wurde im Jahr 2000 gegründet und hat seinen Sitz in Helsinki. Das 40-köpfige Team hat bisher ausschließlich Rennspiele entwickelt. Neben dem hochgelobten Debüt-Titel Rally Trophy im Jahr 2001 veröffentlichte Bugbear zwei Jahre später auch die Monstertruck-Raserei Tough Trucks. Ihren größten Erfolg feierte die Firma Anfang 2004 mit Flatout. Weltweit verkaufte sich das Rennspiel über 700.000 mal.

Bisher veröffentlichte Spiele: Rally Trophy, Tough Trucks, Flatout, Flatout 2

Derzeit in Arbeit:



FLATOUT 2

danielm@gamestar.de

Genre: Rennspiel
Termin: 2. Quartal 2006

Entwickler: Bugbear / Empire
Status: zu 80% fertig

Daniel Matschijewsky: »Eine gute Entscheidung der Entwickler, aus Flatout 2 einen reinrassigen Action-Raser zu machen. Der Pseudo-Realismus des Vorgängers ist mir bei den derben Rempelen schon immer etwas aufgestoßen. Teil 2 hingegen bietet kompromisslosen, leicht zugänglichen Fahrspaß mit noch mehr berstendem Blech und splitternden Scheiben. Da es nun auch einen Karrieremodus gibt, weiß ich schon jetzt, welche Pisten ich ab Mai unsicher mache.«

POTENZIAL SEHR GUT



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **B55**