



Affentheater

KING KONG

Was kommt heraus, wenn der Herr des Rayman und der Herr der Ringe gemeinsame Sache machen? Ein liebeskranker Riesenaffe, ist doch klar.

Jetzt schon an Weihnachten denken – auch wenn die Sonne noch so vom Himmel knallt. Genauer: an den 14. Dezember. Dann nämlich startet Peter Jacksons neues Kinospektakel **King Kong** weltweit in den Kinos. **Rayman**-Erfinder Michel Ancel und sein Team bei Ubisoft werden diesen Termin so

schnell nicht vergessen. Ihr gleichnamiger PC-Titel soll sogar schon vier Wochen früher fertig sein. Zum Glück müssen die Entwickler im französischen Montpellier nicht in den blauen Dunst ihrer Gauloises-Zigaretten

ten hinein arbeiten, sondern stehen in engem Kontakt mit dem **Herr der Ringe**-Regisseur und Spielefan Jackson. Der bekam während eines Urlaubs Ancels letztes Werk **Beyond Good & Evil** in die Finger, war begeistert und beschloss: Wenn ich ein **King Kong**-Spiel mache, dann nur mit diesem Designer.

Riesenaffe gesucht

Das Computerspiel handelt sich eng an der Filmvorlage entlang, die ihrerseits das Kino-Original von 1933 zum Vorbild hat – niemand anderes als Krimi-Autor Edgar Wallace dachte sich seinerzeit zusammen mit Merian Cooper die affige Geschichte aus. In den 30er Jahren des letzten Jahrhunderts schippert Schriftsteller Jack Driscoll zur mysteriösen Skull Island, um dort nach einem Riesenaffen namens Kong zu suchen. Mit auf dem Schiff: Schauspielerin Ann Darrow, die dem abgehalften Filmemacher Carl Den-

ham auf den Leim ging und nun für dessen wilde Drehvorhaben herhalten muss. Dieses Trio samt einiger Helfer entdeckt bald, dass nicht nur besagter **King Kong** auf der Insel lebt, sondern etliche Dinosaurier, die ei-

gentlich längst ausgestorben hätten sein sollen. Zu allem Unglück verliebt sich der behaarte Primat in Ann, entführt sie und löst so eine wilde Rettungsaktion aus. Schließlich bringen die Abenteurer King Kong nach New York, wo er natürlich entkommt und die Stadt in Angst und Schrecken versetzt. Doch erst mal zurück zur Schädelinsel – hier durften wir uns etliche Szenen des Spiels anschauen.

Dschungel-Teamwork

Los geht's in einer sturmgepeitschten Nacht. Gefesselt muss Jack mit ansehen, wie sich King Kong Ann schnappt und mit ihr in den Dschungel verschwindet. Zwei Freunde, die uns auf unseren Abenteuer begleiten, lösen kurz darauf die Fesseln – keine Sekunde zu spät, denn mächtig viele Eingeborene gehen mit Speeren auf uns los. Wir bewaffnen uns mit einem davon und jagen aus der Ego-Perspektive hinter Ann und dem Affen her, Gegner erledigen wir mit Speerwürfen. Szenenwechsel. In alten Ruinen beobachten wir, wie mehrere Dinosaurier gegeneinander kämpfen. Natürlich wenden sich die Urzeitechsen nach kurzer Zeit gegen uns, und so wehren wir uns mit Speeren und Stöcken, die wir in den Ruinen finden. Erneuter Szenenwechsel. Unsere beiden Begleiter tragen nicht nur eine Filmkamera, mit der sie für Regisseur Denham im Einsatz sind, sondern geben im-



mer wieder Kommentare, Tipps oder reichen uns sogar Waffen. Sie helfen uns auch, wenn wir alleine nicht weiter kommen. So etwa bei einem verrotteten Tor, das nur mit einer Art Seilwinde geöffnet werden kann. Und auch das nur mit zwei Personen. Während unsere beiden Helfer ächzend und stöhnend mit der Winde beschäftigt sind, lenken wir einen angreifenden Tyrannosaurus ab. Der Bursche ist ein harter Brocken, dem selbst Schüsse aus einem inzwischen gefundenen Gewehr wenig ausmachen. Die rettende Strategie: Wir verstecken uns hinter halb eingefallenen Steinmauern, gegen die der T-Rex mit voller Wucht rennt und sie so zerdeppert. Das verkauft uns genug Zeit, um zur nächsten Mauer zu flitzen. Dieses Spiel wiederholt sich, bis unsere Freunde das Tor geöffnet haben.

Floßfahrt ins Verderben?

Die Dschungel-Überlebensdramatik lässt sich noch steigern: Wir finden uns auf einem Floß wieder, das einen Fluss hinab gleitet. Am Ufer rennen Velociraptoren entlang, die wir mit gezielten Schüsse davon abbringen, das Floß zu entern und uns als Proteinbällchen zu missbrauchen. Etwas später segeln auch aus der Luft Angreifer auf uns zu, doch diese lassen sich mit ein paar Salven erledigen. Wir wähnen uns in Sicherheit, als plötzlich vor uns ein weiterer Tyrannosaurus auftaucht – und nicht nur dort, sondern auch hinter uns. Game over? Weit gefehlt: Jetzt wechselt das Spiel zur namensgebenden zweiten Hauptperson: King



Das Gespräch mit einem Informanten wird von einem Tyrannosaurus unterbrochen – unser Kontaktmann fliegt vom Unterstand.

Kong persönlich, der aus dem Dickicht hervorbricht, Ann vorsichtig absetzt und dann den Sauriern persönlich den Garaus macht. Sobald Sie Kong steuern, wechselt das Spiel in eine Verfolgersicht, von Gejagten werden Sie nun selbst zum Jäger. Anders als seine Größe vermuten lassen würde, bewegt sich Meister Kong recht geschmeidig – kurze Zeit später ist kein lebender Saurier mehr zu sehen. Allerdings fehlt auch jede Spur von Ann Darrow, die das Getümmel zur Flucht genutzt hat. Kein allzu schlaues Manöver, denn im Urwald wohnen noch ein paar Dinos mehr. Spitze Schreie dringen an unsere Ohren: Behände hangeln wir uns im Affenzahn an Ästen und über Wurzelwerk zur weißen Frau. Kong schiebt Felsen beiseite, schlägt Türen ein und

kommt gerade noch rechtzeitig, um Anns Angreifer mit Hieben auszuschalten und die Dame auf den Arm zu nehmen.

Mehr Gegner als im Film

Michel Ancels Team arbeitet eng mit Peter Jackson und den Special-Effects-Schöpfern des Effektstudios Weta zusammen, auf deren Kaminsims schon ein paar Oscars für die **Herr der Ringe**-Trilogie stehen. Schauplätze und Dinosaurier sehen ihren Leinwand-Gegenstücken er-

staunlich ähnlich. »Wir haben sogar zahlreiche Dinosaurier im Spiel, die es nicht mehr in den Film geschafft haben«, freut sich Ancel. Und wenn Sie einem Tyrannosaurus zu nahe kommen, vergeht Ihnen buchstäblich Hören und Sehen: Infernalisches Gebrüll übertönt alle anderen Geräusche, während Ihr Blickfeld wild hin und her schwankt – da lacht die Dolby-Digital-Anlage. Kein Interface soll das filmartige Erlebnis des Spiels schmälern. **RA**

KING KONG

Genre: 3D-Action
Termin: November 2005

Entwickler: Ubisoft
Status: zu 60 % fertig

Roland Austinat: »Wenn die Spannungskurve des fertigen Spiels der unserer Demonstration auch nur nahe kommt, sollte Ubisoft King Kong mit einer Familienpackung Baldrian ausliefern. Grafik und Sound der Vorführlevel waren 1a, allerdings lief das Spiel auf einem Xbox-360-Entwicklungssystem – zur PC-Steuerung und dem Speichersystem schwiegen sich die Designer aus.«

