

Rumble in the Jungle

KING KONG

Schon auf der E3 trieb der König des Urwalds sein Unwesen, allerdings nur auf Präsentations-Leinwänden. In New York konnten wir King Kong jetzt auch selbst durch den PC-Dschungel steuern.

Es ist **King Kong** total: In drei Ländern entstehen derzeit sechs Versionen des Spiel zum neuesten Peter-Jackson-Streifen, der am 14. Dezember in die Kinos kommt. Durften wir auf der E3 bislang nur diverse Konsolenversionen begutachten, präsentierte uns Ubisoft in New York zwei Szenen aus der PC-Version – die allerdings nicht in der Millionenstadt, sondern auf Skull Island spielen. »Auf King Kongs Heimatinsel verbringt ihr den größten Teil eures Abenteuers, rund 85 Prozent der Zeit«, erklärt uns Executive Producer Xavier Poix aus Montpellier. Egal, ob Sie Held Jack Driscoll oder den Riesenaffen steuern – die spielbaren Szenen sprühen nur so vor Action und Nervenkitzel. Sollten wir uns schon jetzt einen Platz im Sanatorium reservieren? »Sicher ist uns wichtig, dass sich in die angepeilte Spielzeit von rund 20

Stunden kein Leerlauf einschleicht«, lacht Poix. »Aber es wird auch Inselteile geben, die ihr erkunden könnt, ohne den Atem eines Gegners im Nacken zu spüren.« Obendrein sollen Jacks schweißtreibende Ego-Abenteuer stets rechtzeitig in Kongs Außenansicht übergehen, in der Sie nicht mehr der Gejagte, sondern selbst der Jäger sind. Xavier Poix: »Wann immer ihr sagt: Jetzt würde ich es den Dinosauriern gerne mal so richtig heimzahlen, könnt ihr sicher sein, dass wir euch die Chance dazu geben werden.«

Design by Peter?

Hand aufs Herz, Xavier – wie stark war der Regisseur denn nun wirklich in die Entwicklung eingebunden? Schließlich ist der Dreh eines Hollywood-Blockbusters ja kein Halbtagsjob. »Peter Jackson gibt uns zum einen kompletten Zugriff auf alle Szenenbilder, die Schauspiel-



Mit dem Gewehr dezimieren wir eine flatternde Fledermaus-Kolonie.



Wenn Gegner markerschütternd brüllen, verwischt passend dazu die Grafik.

ler und die Spezialeffekte. Zum anderen kommentiert er die Vorabversionen unseres Spiels, die wir ihm teilweise wöchentlich zuschicken«, erklärt Poix. »Dabei ging es um den Gesamteindruck: Wie realistisch sind Kongs Animationen? Wie genau geben wir die Filmwelt wieder?« Weil Jackson zum Beispiel keine shooter-typischen Holzkisten im Dschungel herumstehen haben wollte, schlug er ein Flugzeug vor, das immer wieder Waffen und Munition an Fallschirmen über der Insel abwirft.

Einige Komponenten des Spiels waren allerdings schon vor ihren Gegenparts im Film fertig: »Bei der Spielentwick-

lung arbeiten wir von Anfang an mit 3D-Modellen aller Dschungellebewesen, während bei den Filmkollegen noch Skizzen und Szenenbilder zum Einsatz kommen«, berichtet Poix. Und: »Die Soundeffekte des Spiels entstanden teilweise schon im letzten Juni, lange vor denen des Films. Hier checken Peter Jacksons Klangkünstler erst hinterher unsere Ideen – schließlich gibt es etwa vom Schrei eines Brontosaurus keine Aufnahme, nach der wir uns hätten richten können.«

Interface ade

Optisch macht **King Kong** einen sehr feinen Eindruck und erinnert an die gemalten Szenenentwürfe, die Peter Jackson für seinen Film erstellen ließ. Die PC-Version bewegt sich dabei technisch zwischen der Fassung für Microsofts Xbox am unteren und der für die Xbox 360 mit Normal Mapping und diversen Shadern am oberen Ende des Leistungsspektrums. Gespeichert wird wie in der Konsolenversion am Ende jedes Levels, wobei clever gesetzte Autosave-Punkte vermeiden sollen, dass Sie etwa nach einem gescheiterten Kampf mühsam an den Ort des Geschehens zurückkehren müssen. Das klappt in der Praxis sehr gut. Um die Atmosphäre nicht zu stören, gibt es keinerlei Anzeigen von Lebensenergie & Co. auf dem Bild-



Wie die besten Schock-Rocker beißt auch King Kong Fledermäusen mal den Kopf ab – als so genannten »Finishing Move«.



Jäger und Beute: Unsere Truppe wird von einem gigantischen Tyrannosaurus durch den Dschungel gejagt. Als Driscoll fliehen Sie vor den Ungetümen, als Affe Kong ringen Sie mit ihnen.

schirm. Werden Sie beispielsweise vom kraftvollen Zubeißen eines Dinos verletzt, färbt sich der Bildschirm rot, und alles verschwimmt Ihnen vor den Augen. Bei einem Anschlusstreffer stirbt Jack beziehungsweise Kong. Ansonsten erholt sich Ihre Spielfigur nach ein

paar Sekunden wieder. Ein Fadenkreuz und die verbleibende Munition lassen sich auf Wunsch allerdings einblenden.

Steuerfallen

Die Steuerung ist noch gewöhnungsbedürftig: Mit Tastatur und Maus lenken wir Jack und Kong, mit der gedrückt gehaltenen Leertaste zückt Jack Schusswaffe oder Speer. Mit der linken Maustaste schießen und werfen wir, mit der rechten schalten wir in einen Zoom-Modus zum Anvisieren. Gerade in hektischen Kämpfen im ersten Demo-Level der PC-Version sorgt das für verknotete Finger. Kong spielt sich unkomplizierter: Mit der linken Maustaste geben wir vorwitzigen Sauriern eins aufs Maul, für »Finishing Moves«, etwa dem Auseinanderreißen des Tyrannosaurus'schen Kiefers, hämmern wir in kurzen Abständen erneut auf die linke Maustaste, nachdem wir die Aktion mit rechten eingeleitet haben. Auf ähnliche Weise packen wir auch eine gestürzte Steinsäule und schieben sie zur Seite. Kontextsensitiv springt **King Kong** kurz darauf Vorsprünge und Wurzeln entlang, um in einem zweiten Faustkampf zwei vorwitzigen Raptoren den Garau zu machen. Das macht Laune und entschädigt

für die frustrierenden Momente als Jack Driscoll, dessen Steuerung dringend noch Feinschliff benötigt. Auf Xbox, PS2, Gamecube und Xbox 360 gab es noch ein paar weitere Level zu spielen: So laufen Jack und Ann, durch einen Abgrund getrennt, zwei Dschungelpfade entlang. Ann wird dabei von diversen Land- und Flugsauriern angegriffen, vor denen wir sie durch gezielten Waffeneinsatz schützen müssen. Eine andere Szene spielt unter einer Brücke, unter der sich groß geratene Fledermäuse eingestiet haben. Diese schießen wir mit einem Gewehr ab, doch dadurch scheuchen wir den Schwarm natürlich auf, was weitere Treffer erschwert. Zweiter Lösungsweg: Wir speißen ein Rieseninsekt auf einen Speer und werfen den als Köder in Richtung der Fledermäuse.

New York, New York

Zu den Szenen in New York hält sich Ubisoft noch bedeckt – nicht zuletzt, weil die Filmfirma Universal Pictures den Daumen auf jeder noch so kleinen Information hält. Was die Entwickler verschweigen, verrät uns dafür die New York Times in der Sonntagsausgabe vom 11. September: Zum dramatischen Finale des Films bricht **King Kong** aus dem New Yorker Varietétheater aus, in dem er allabendlich als achtetes Weltwunder vorgeführt wird, und sorgt vor seinem Ableben noch einmal für Schrecken in der Großstadt. Da sich das Spiel eng am Film orientiert und ein Jack Driscoll, der den Affen im Auto verfolgt, vermutlich öde wäre, können wir davon ausgehen, als **King Kong** durch New York zu stapfen. RA



Nahrungskette: Wir töten aggressive Fledermäuse...



...der hungrige Tyrannosaurus schnappt zu...



...und verschont uns, um den Leckerbissen zu essen.

KING KONG

roland@gamestar.de

Genre: 3D-Action
Termin: November 2005

Entwickler: Ubisoft Montreal / Ubisoft
Status: zu 75% fertig

Roland Austinat: »Auch auf dem PC macht King Kong optisch und akustisch einen hervorragenden Eindruck und lässt mir spielerische Entscheidungsfreiheit: Greife ich Gegner frontal an, oder lenke ich sie mit einem Köder ab und schleiche blitzschnell vorbei? Gewöhnungsbedürftig ist allerdings noch die Steuerung, die in der Beta-Version beispielsweise keine Änderung der Mausempfindlichkeit erlaubt – das müssen die Entwickler unbedingt nachbessern.«

POTENZIAL SEHR GUT



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK U150