



# Flatout Ultimate Carnage

Der Jerry Bruckheimer der Rennspiele ist zurück – hübscher, actionreicher und brachialer denn je. Aber reicht es, um Race Driver Grid zu schlagen?

DVD  
- Video-Special

DVD-XL  
- HD-Video

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
▶ Quicklink: 5258  
- Infos zum Spiel  
▶ Quicklink: 5257

Win Vista 32 Bit  
- läuft

Verwirrender geht's wohl nicht mehr: **Flatout Ultimate Carnage**, der eigentlich dritte Teil der Rennspiel-Serie, ist die Umsetzung des gleichnamigen Xbox-360-Spiels, welches eine Neuauflage von **Flatout 2** ist, das wiederum im Sommer 2006 exklusiv für den PC erschienen war. Hört sich also eher nach einem Remake als nach einem neuen Spiel an. Das ist **Ultimate Carnage** im Grunde auch, trotzdem hat die Action-Ra-

serei Fans gepflegter Blechschlachten einiges zu bieten. Ob Besitzer der Vorlage **Flatout 2** ebenfalls auf ihre Kosten kommen, steht indes auf einem anderen Blatt.

## Karrieresprung

Auf den ersten Blick hat sich nicht viel getan. Nach wie vor starten Sie über das gut strukturierte Menü eine etwa 15 Spielstunden umfassende Solo-Karriere, die in drei unterschiedlich schwere Renn-

klassen unterteilt ist. Während in der Derby-Klasse Goldmedaillen noch verhältnismäßig leicht zu holen sind, schaffen es in der letzten, so genannten Straßen-Klasse nur frustresistente Profis aufs Siegertreppchen. Überhaupt ist **Ultimate Carnage** (trotz der zwar glaubhaften, aber eingängigen Fahrphysik) nichts für Genre-Einsteiger und Gelegenheitsraser – allerdings war das in der **Flatout**-Serie schon immer so. Doch zu-

rück zur Kampagne: Durch Siege schalten Sie nach und nach 39 Strecken sowie 48 lizenzfreie Fahrzeuge frei und investieren das Preisgeld in Leistungs-Tuning oder gleich einen neuen fahrbaren Untersatz. Klingt spannend, krank aber ein wenig an der lieblosen Präsentation. Die Turniere sind kommentarlos aneinandergelacht, von Ihren Kontrahenten bekommen Sie bloß müde Statistiken zu sehen. Dass Sie nach dem erfolgreichen Abschluss der Finalrunden gerade mal ein Fünf-Sekunden-Renderfilmchen als »Belohnung« hingeknallt bekommen, passt ins magere Kampagnen-Bild.

## Konkurrenzverhalten

Die mäßig in Szene gesetzte Karriere kann man angesichts der eigentlichen Rennen jedoch schnell verschmerzen. Auffälligste Neuerung in **Ultimate Carnage**: Der Entwickler Bugbear hat das Fahrzeug-Limit von acht auf zwölf angehoben. Naturgemäß fallen die ohnehin schon brachialen Raseerien dadurch noch ein gutes Stück knackiger aus. Insbesondere die hervorragende KI trägt ihren Teil zum hohen Krawummfaktor bei. Die Gegner rumpeln gezielt, provozieren Massenkarambolagen, bringen Gerüste und ganze Gebäudefassaden zum Ein-



Die aggressiven KI-Kontrahenten haben uns eingekleint und nehmen unser Auto sprichwörtlich auseinander. (1650x1080, volle Details)



Im spaßigen **Derby-Modus** gilt es, auf kleinen Arenen als Letzter vom Platz zu rollen.



Die **Motorhauben-Perspektive** bietet das beste Geschwindigkeitsgefühl.



Selbst auf **abgesperrten Rennstrecken** gibt es allerhand zum Kaputfahren.



Die **Partikeleffekte** bei Unfällen zwingen selbst starke Grafikkarten in die Knie.

## Sand im Getriebe

- ▶ Wenn Sie keine aktuellen Treiber für die Anbindung zu Microsofts Windows Live installiert haben, stürzt das Spiel direkt nach dem Start kommentarlos ab.
- ▶ Auf Strecken der Kategorie »Rennen« gibt es einen Sound-Bug: Wenn Sie durch Pfützen fahren, hören Sie ein Geräusch, als ob Sie über die rotweißen Curbs statt durch Wasser fahren.
- ▶ Physik-Bug: Gelegentlich bleiben zerstörte Objekte wie Holzbalken in der Luft hängen.

sturz und machen nachvollziehbare Fehler. Dadurch verlaufen die Turniere jedes Mal anders und entwickeln eine im Rennspiel-Genre derzeit beispiellose Dynamik. Das liegt auch an den unterschiedlichen Persönlichkeiten Ihrer elf Kontrahenten. Während etwa Lewis Duran vorausschauend und risikoarm fährt, sollten Sie einen großen Bogen um Bai Lings rosafarbenen Flitzer machen –

sonst kleben Sie schneller am nächsten Baum, als Sie »Nicht abdrängen!« sagen können. Und genau das ist ein Problem: Manchen KI-Piloten liegt mehr daran, Ihnen ans Leder zu gehen, als selbst die vorderen Ränge zu erfahren. Das war bei **Flatout 2** noch nicht so und sorgt im Eifer des Gefechts gelegentlich für ebenso unlogische wie nervige Auseinandersetzungen.

## Kanalarbeiten

Zwar bekommen Sie in der Kampagne immer wieder dieselben (wenn auch durch diverse Variationen leicht abgeänderten) Strecken serviert, die glänzen dafür aber mit detailverliebtem Design. So brettern Sie wie im Filmklassiker **Terminator 2** durch stillgelegte Wasserkanäle, heizen im dichten Wald durch Sägewerke und malerische Dörfer, erkunden einen Flugzeugfriedhof mitten in

der Wüste oder legen in einer fiktiven Großstadt ein komplettes Einkaufszentrum in Schutt und Asche. »Kenn ich doch schon!«, werden Fans jetzt rufen. In der Tat hat Bugbear nahezu alle Strecken aus **Flatout 2** übernommen, dafür aber an den Details gefeilt. So müssen Sie beispielsweise in der **Ultimate Carnage**-Variante des besagten Kanals nun durch knietiefes Wasser kurven – knifflig. Zudem haben die Entwickler mit

»Nacht« und »Abendrot« zwei Tageszeiten eingebaut, die ein und dieselbe Strecke sprichwörtlich in ein anderes Licht tauchen. Vor allem in der Dämmerung lässt die aufgemotzte **Flatout**-Engine ihre Muskeln spielen und beeindruckt mit stimmungsvoller Beleuchtung und fantastischen Überblend-Effekten. Überhaupt wirkt im Vergleich zu **Flatout 2** alles einen Tick hübscher: Die Texturen sind schärfer, die Partikeleffekte aufwän-

## Flatout 2 vs. Ultimate Carnage



Selbe Strecke, andere Optik: Im Vergleich zum Vorgänger **Flatout 2** aus dem Jahr 2006 fallen in **Ultimate Carnage** vor allem die besseren Texturen und aufwändigeren Partikeleffekte auf.

## TECHNIK-CHECK

### FLATOUT ULTIMATE CARNAGE

#### Technik-Tipps

- ▶ Unterstützt Ihre Grafikkarte kein Shader-Model 3.0, startet Flatout nicht
- ▶ Reduzieren Sie zuerst die Qualität der Blätter. Optische Unterschiede gibt es kaum, und Sie gewinnen dadurch zehn Prozent Leistung.

- ▶ Niedrige Partikeleffekte lassen das Spiel in Derbys weniger stark einbrechen, der Rauch wirkt aber weniger imposant.

#### Checkliste

- ▶ 2,6 GHz Prozessor
- ▶ 512 MByte RAM
- ▶ Shader-3.0-Karte
- ▶ DirectX 9.0c

HW

### SO LÄUFT FLATOUT ULTIMATE CARNAGE AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichergröße **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1			
	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra	6800 XT
Radeon X1000	X700	X800 XL	X850 XT	
GeForce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT
	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1900 XT
GeForce 8	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GT
	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT
	3850	3850	2900 XT	3870
PROZESSOR	2			
	Athlon XP	2600+	2600+	3200+
Pentium 4 / D	2.0 GHz	2.6 GHz	3.2 GHz	3.8 GHz
Athlon 64	3500+	4000+	FX-57	
Athlon 64 X2	3800+	4400+	5000+	6000+
Phenom	9850 BE	9500		8450
Core 2	E4300	E6300	E6600	E6700
				Y6800
3	Speicher in MB			
	128	256	512	768
	1.024	1.536	2.048	2.560
				3.072

4 technisch unmöglich ruckelt stark

läuft so flüssig: 1280x1024 niedrige Details

läuft so flüssig: 1680x1050 mittlere Details

läuft so flüssig: 1920x1200 hohe Details

diger und die Spiegelungen auf den Karosserien detaillierter. Kehrsseite der Grafik-Medaille: die stark angestiegenen Hardware-Anforderungen (siehe Technik-Check).

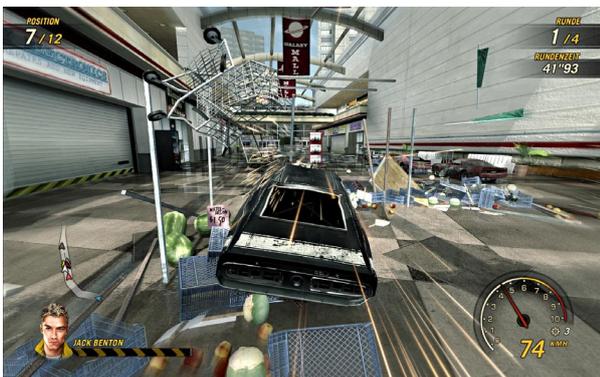
### Kegelspaß

Genug von der Technik, zurück zum Spiel: Abwechslung ins auf Dauer etwas ermüdende Rundkurs-Gekurve bringen die zusätzlichen Rennmodi, die Sie in der Kampagne angehen können, aber nicht unbedingt müssen. Da gilt es zum Beispiel, eine Runde innerhalb eines bestimmten Zeitlimits zu meistern, und zwar ohne den Einsatz von Nitro. Oder Sie verarbeiten auf abgesperrten Parkplätzen und Baustellen sämtliche Gegner durch gezielte Ramm-Attacken zu Almetall, bevor dasselbe mit Ihnen passiert. Letzteres macht gemeinsam mit Kumpels natürlich besonders viel Spaß. Einziger Wermutstropfen hierbei: **Ultimate Carnage** setzt zwingend eine Anbindung zu Microsofts Online-Portal Windows Live voraus, sonst ist's Essig mit knackigen Mehrspieler-Gefechten. Eine Netzwerk-Unterstützung, wie sie in jedem vernünftigen PC-Rennspiel zum Standard gehört, fehlt. Immerhin gibt's einen Partymodus, in dem bis zu acht Spieler an einem PC mit ihren Autos Bowling spielen oder

sie durch Feuerringe katapultieren können – ein ebenso einfallreicher wie kurzweiliger Spaß.

### Kontaktsport

**Flatout 2** war zwar ein hervorragendes Rennspiel, nervte aber trotzdem mit Macken, die Bugbear in **Ultimate Carnage** leicht hätte beheben können. So gibt's beispielsweise in keiner der fünf Kameraperspektiven zuschaltbare Rückspiegel. Besitzer von Heimkino-Systemen können sich immerhin auf die gut ortbaren Surround-Effekte verlassen, um im toten Winkel heranrappende Gegner frühzeitig auszubremsten. Weiteres Problem: Nach wie vor stören gelegentliche Aussetzer bei der an sich fantastischen Physik. So kann es vorkommen, dass ein auf der Strecke liegender und eigentlich federleichter Plastikstuhl Ihren Wagen aus der Spur wirft. Nichtsdestotrotz haben Sie die PS-Monster dank der hervorragenden Steuerung aber jederzeit vorbildlich im Griff – egal ob mit Tastatur, Gamepad oder Lenkrad. Abgesehen vom Namenswirrwar der bisher veröffentlichten **Flatout**-Spiele bleibt sich die Serie also immerhin inhaltlich treu: unkomplizierter Fahrspaß mit massig Action und viel Blechkontakt – auch und ganz besonders in **Ultimate Carnage**. **DM**



Selbst überdachte **Einkaufspassagen** sind vor unserer Zerstörungswut nicht sicher.



Wieder dabei: die lustigen **Minispiele**. Hier geht's um Fahrerweitwurf.

## Flatout 2,5

**Daniel Matschijewsky:** Wer den zweiten Teil schon hat, sollte sich gut überlegen, ob die hübschere Grafik und mehr Autos auf der Strecke einen Neukauf rechtfertigen. Auch wenn der Zerstörungsgrad dadurch ansteigt, hat Ultimate Carnage sonst kaum Neues zu bieten. Wenn Sie hingegen keines der bisherigen Flatouts kennen, dann nichts wie rein in die Materialschlacht! In Sachen Technik, KI und Streckendesign muss sich Ultimate Carnage nämlich nur dem Klassenprimus Grid geschlagen geben.



danielm@gamstar.de

## FLATOUT ULTIMATE CARNAGE RENNSPIEL

**ENTWICKLER** Bugbear Entertainment (Flatout 2, GS 08/06: 87 Punkte)  
**PUBLISHER** Empire  
**SPRACHE** Deutsch, Englisch, Franz., Span., Ital.  
**AUSSTATTUNG** DVD-Box, 1 DVD  
**TERMIN (D)** 27.6.2008  
**CA. PREIS** 40 Euro  
**USK** ab 12 Jahren

### GENRE-CHECK

<b>SOLOSPIELZEIT</b> 20 Stunden	<b>GENRE RENNSPIEL</b>
<b>SPASS</b> Auf Dauer fehlt es ein wenig an Abwechslung.	<b>LIZENZEN</b> keine <input type="checkbox"/> komplett
<b>EINSTIEG</b> HAUPTSPIEL ENDSPIEL	<b>TUNING</b> kein <input type="checkbox"/> umfassend
	<b>SCHADENSMODELL</b> keins <input type="checkbox"/> realistisch
	<b>KARRIERE</b> keine <input type="checkbox"/> ausgefeilt
	<b>FAHRVERHALTEN</b> Arcade <input type="checkbox"/> Simulation

### ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	<input type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input type="checkbox"/> Geduld <input type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input type="checkbox"/> Vorausplanung <input type="checkbox"/> Mikromanagement <input type="checkbox"/> Teamfähigkeit
<b>EINSTIEG</b> leicht <input type="checkbox"/> schwierig	<b>SPIELMECHANIK</b> einfach <input type="checkbox"/> komplex	<b>SPIELTEMPO</b> langsam <input type="checkbox"/> schnell	
<b>HILFEN</b> Tipps beim Laden	<b>SPEICHERSYSTEM</b> automatisches Speichern		

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	<input type="checkbox"/> Geforce 6600 GT <input type="checkbox"/> Geforce 7600 GT <input type="checkbox"/> Geforce 7800 / 7900 <input type="checkbox"/> Geforce 8600 GT / GTS <input type="checkbox"/> Geforce 8800 GT / GTS <input type="checkbox"/> Radeon X800 / X850 <input type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900 <input type="checkbox"/> Radeon HD 2600 XT <input type="checkbox"/> Radeon HD 2900 XT <input type="checkbox"/> Radeon HD 3850 / 3870
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	
2,6 GHz Intel XP 2600+ AMD 512 MB RAM 4,6 GB Festplatte	3,6 GHz Intel A64 3500+ AMD 1,0 GB RAM 4,6 GB Festplatte Gamepad	Core 2 Duo E6600 A64/X2 6000+ AMD 2,0 GB RAM 4,6 GB Festplatte Gamepad / FF-Lenkrad	
<b>PROFITIERT VON</b> Gamepad, Force-Feedback-Lenkrad, Surround-Sound	<b>BILDFORMATE</b> 4:3 5:4 16:9 16:10	<b>KOPIERSCHUTZ</b> k. Angabe	
<b>TON</b> Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1			

### MULTIPLAYER Gut

<b>SPIELMODI (SPIELER)</b> alle Modi der Kampagne (12), Party-Modus (8)	<b>SERVERSUCHE</b> Windows Live
<b>SPIELTYPEN</b> Internet, an einem PC	<b>MULTIPLAYER-SPASS</b> 20 Stunden
<b>DEDICATED SERVER</b> nein	<b>FAZIT</b> Mit menschlichen Gegnern ein großer Spaß. Fehlende LAN-Modi und Live-Pflicht nerven.

### BEWERTUNG

<b>GRAFIK</b>	+ knackscharfe Texturen + hübsche Autos + gelungene Beleuchtung + Partikeleffekte + nachts etwas detailarm	9 / 10
<b>SOUND</b>	+ kristallklare Surround-Effekte + gute Motorengeräusche + So muss Blech krachen! + passender Punk-Soundtrack	10 / 10
<b>BALANCE</b>	+ Rennen beliebig oft wiederholbar + ansteigender Schwierigkeitsgrad + nie unfair + für Einsteiger viel zu schwer	8 / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ brachiale Blechschlachten + sehr gute Physik ... + ... mit kleinen Aussetzern + keine Lizenzen + Bugs	8 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	+ gelungen mit Lenkrad, Gamepad und Tastatur + simple Menüs + automatisches Speichern + keine Rückspiegel	9 / 10
<b>UMFANG</b>	+ lange Solo-Kampagne + zusätzliche Minispiele + große Fahrzeugauswahl + Rennstrecken wiederholen sich schnell	8 / 10
<b>FAHRVERHALTEN</b>	+ spaßbetont, aber glaubwürdig + Fahrbahnelag wirkt sich spürbar aus + etwas zu empfindlich bei Sprüngen	9 / 10
<b>KI</b>	+ rempelt gezielt + macht menschliche Fehler + nutzt Hindernisse und Nitro + teils unlogische Aktionen	8 / 10
<b>TUNING</b>	+ taktisches Leistungs-Tuning + gute Auswahl an Teilen + kein optisches Tuning (Lacke, Vinyls...)	8 / 10
<b>STRECKENDESIGN</b>	+ abwechslungs- und schikanenreich + viele Abkürzungen + nutzbare Hindernisse + teils leblos	9 / 10

### PREIS/LEISTUNG Gut

**FAZIT** Dreckig und actionreich – ein Rennspiel für Männer!

