Sobald unser Wintersportler in der Luft ist, kann er die wildesten Tricks wie diesen **Rückwärtssalto** vollführen.

Passend zur Jahreszeit rutscht uns ein Snowboard-Spiel ins Haus – bleibt jedoch im Schnee zwischen Simulation und Arcade stecken.

Shaun White Snowboarding

gamestar.de
Screenshots & Infos
▶ Quicklink: 5824

Wenn das nicht der Traum eines jeden Snowboard-Freaks ist: aus einem Privathubschrauber direkt ins Schneetreiben springen und einen wunderschönen, unberührten Hang runterballern, ohne Touristen, ohne Begrenzungen, ohne Ski-Pass, dafür aber mit guter Musik im Ohr. Das macht **Shaun White Snowboarding** möglich. Schade nur, dass nach der traumhaften Abfahrt die Ernüchterung einsetzt: Die Steuerung ist nicht zufriedenstellend, die Aufgaben sind zu schwer, und es fehlt die Langzeitmotivation.

PC? Nie gehört!

Mit Tastatur und Maus sollten Sie sich gar nicht erst an **Shaun White** wagen. Im Handbuch steht dazu explizit: »Snowboarden ist ein schöner Sport, bei dem es besonders auf Präzision ankommt. Ein echter Freund würde dich daher Shaun White niemals mit einer Tastatur steuern lassen.« Da hat der Freund Recht! Die Tastatursteuerung ist mit nur zwei Händen fast nicht zu bewältigen, und die Tricks gehen mit einem Gamepad deutlich angenehmer von der Hand, weil eine Tastatur bei dieser Art Spiel schlicht nicht mit Analog-Sticks mithalten kann.

Die Grafikeinstellungen sind ähnlich spartanisch wie die Tastatursteuerung; Sie haben lediglich die Wahl zwischen den kryptischen Optionen »am schnellsten«, »schnell« und »voll«. Außerdem stehen nur drei Auflösungen zur Verfügung (800x600, 1024x768 und 1280x720), wobei Sie mit einem Monitor mit 4:3-Seitenverhältnis selbst bei passender Auflösung nur mit schwarzen Balken am oberen und unteren Bildrand spielen können.

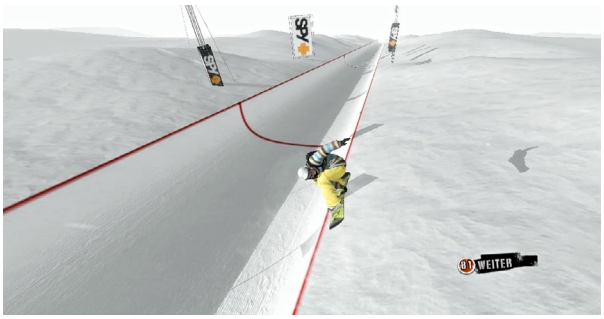
Steuerung? So lala.

Die Grundlagen sind mit einem Controller schnell gelernt: Mit dem linken Analog-Stick bestimmen Sie die Fahrtrichtung und springen mit der rechten Schultertaste. Schwieriger wird es, sobald Sie sich an den ersten Tricks versuchen – aber um die geht es in einem Snowboardspiel schließlich. In der Luft können Sie mit dem linken Stick Drehungen und Überschläge und mit dem rechten »Grabs« (Tricks, bei denen Ihr Fahrer ans Board fasst) vollführen. Die eigentlichen Manöver sind intuitiv und sehen schick aus, die Landungen hingegen fallen deutlich schwieriger aus. Unverständlich: Mal zappelt unser Fahrer in der Luft so seltsam herum, dass er den einfachsten Trick nicht schafft und wir auch manuell nichts mehr korrigieren können, mal vollbringt unser Wunderkind schier unmögliche Akrobatik, ohne dass wir etwas anders gemacht hätten.

Offene Welt? Ja!

Ein cooler Tutorial-Snowboarder weist Sie gleich zu Beginn des Spiels daraufhin, dass **Shaun White** eine offene Welt bietet, in der Sie tun und lassen können, was Sie wollen. Sie können beliebig zwischen den vier Skigebieten Park City, Europa, Alaska und Japan hin- und herreisen und sind auch auf der Piste zu nichts verpflichtet. Wenn es irgendwann nicht mehr bergab geht, können Sie sich entweder mit dem Hubschrauber zum Gipfel fliegen lassen, den Skilift nehmen oder auf der arg unübersichtlichen Karte direkt zu wichtigen Punkten springen. Da es auf Dauer langweilig wird, einfach nur einen Berg hinunter zu fahren, dürfen Sie an Wettbewerben teilnehmen, deren

Die **Übersichtskarte** ist vollgestopft und kaum hilfreich.



Das ist kein eintöniger Level, sondern der interaktive **Ladebildschirm**.

Atmosphärisch: Auf dem japanischen Berg stehen allerhand seltsame **Plastikfiguren**.

Den ersten Vorläufer des Snowboards erfand 1900 der Österreicher Toni Lenhardt. Er nannte es Monogleiter.

Sie können mit der Zeit immer **bessere Snowboards** kaufen.

Auf einem 4:3-Monitor gibt's zwingend **schwarze Balken**.

Die **Anzeige** in der Mitte soll uns zeigen, wie gut wir landen. Jedoch erscheint die wichtigste Markierung meistens zu spät, um noch zu korrigieren.

Austragungsorte von großen, schwebenden Rucksäcken markiert werden. Hier treten Sie gegen KI-Fahrer oder die Uhr an und versuchen entweder, als Erster ins Ziel zu kommen oder möglichst viele Punkte zu erzielen. Je nach Wettbewerb werden die Punkte unterschiedlich gezählt: mal gelten alle Arten von Tricks, mal dagegen nur bestimmte, etwa solche in der Luft. Die Vorgaben sind straff, und an den Bestpunktzahlen würde wohl auch Shaun White höchstselbst scheitern. Zur Belohnung gibt es jedoch Bares, das Sie in neue Klamotten und Snowboards investieren. Die Bretter haben jeweils spezifische Vor- und Nachteile, sodass Sie mit dem einen deutlich schneller unterwegs sind und mit einem anderen, langsameren besser Tricks und Sprünge ausführen können. Die Kleidung hat im Gegensatz zu den Snowboards keinen Einfluss auf das Spielgeschehen und ist lediglich ein spaßiges optisches Schmankerl.

Superkräfte? Oh Nein!

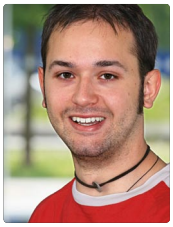
Das digitale Alter Ego von **Shaun White** schickt Sie gleich zu Beginn auf die Suche nach zwölf Euro-Münzen, von denen jeweils drei in jedem der vier Gebiete verteilt sind. Die Euros werden auf der Minikarte am unteren Bildschirmrand angezeigt und sind binnen weniger Stunden aufzutreiben. Anschließend erklärt Ihnen der Snowboardprofi, wie Sie Gebrauch von Ihren »Focus«-Kräften machen, und lenkt damit das Spiel weg von der realistischen Simulation hin zum übertriebenen Arcade-Gehüpfe.

Von nun an können Sie sich kurzzeitig mit einem roten Schild umgeben, mit dessen Hilfe Sie etwa durch vereiste Höhleneingänge brechen. Später lernen Sie noch Zeitbeschleunigung und Supersprünge. Die Entwickler scheinen nicht recht gewusst zu haben, was sie wollen: Die Steuerung erinnert an realistische Simulationen wie die Konsolen-Skateboardgröße **S.K.A.T.E**; arcadelastige Elemente wie die Spezialfähigkeiten gab es hingegen nicht einmal in den eher unrealistischen **Tony Hawks**-Titeln.

Spaß? Hui ...

Einen Hang runterzurasen macht in **Shaun White** vor allem dank des tollen Soundtracks und der guten Weitsicht einen Heidenspaß. Wenn Sie dann auch noch eine Lawine auslösen und vor den Schneemassen ins Tal heizen, kommt auch noch Adrenalin ins Spiel. Ebenso positiv sind die Komfortfunktionen: Sie können jederzeit einen Ort markieren und auf Knopfdruck dorthin springen, was besonders sinnvoll ist, wenn Sie Münzen aus schwer zugänglichen Bereichen sammeln müssen. Außerdem haben wir selten einen so unterhaltsamen Ladebildschirm erlebt – solange das Spiel Daten schaufelt, dürfen Sie sich in einer Half-Pipe austoben. Die Steuerung, die unvorteilhafte Mischung aus Simulation und Arcadetitel sowie die mäßige Langzeitmotivation werfen **Shaun White** jedoch einen gewaltigen Knüppel vor das Board. PD

Shaun White weg



philipp@gamestar.de

Philipp Dubberke:
... vom Snowboard-Hit, was Ubisoft Montreal da abgeliefert hat. Ich bin auf keinem Brett (Snowboard oder Skateboard) wirklich talentiert, deswegen amüsiere ich mich königlich, wenn andere hinfallen, am besten möglichst spektakulär. Shaun White nimmt mir diese Freude, weil es die Fahrer (trotz Havoc-Physik) nie richtig vom Brett haut. Langweilig! Die Steuerung hat mich außerdem irgendwann soweit gehabt, dass ich einfach vom Board gestiegen bin, um die kniffligeren Münzen einzusammeln. Schön: Die gelungene musikalische Untermalung reicht von Metal bis Rock und hat mir die Abfahrten enorm versüßt – trotzdem habe ich mich viel zu schnell gelangweilt.

SHAUN WHITE

SPORTSPIEL

ENTWICKLER	Ubisoft Montreal (Far Cry 2, GS 12/08: 82 Punkte)		
PUBLISHER	Ubisoft	TERMIN (D)	4.12.2008
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 18 Seiten Handbuch	USK	ab 6 Jahren

ANSPRUCH: EINSTEIGER 1 2 3 | FORTGESCHRITTENER 4 5 6 7 | PROFI 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs 1 2 3 | FÜR STANDARD-PCs 4 5 6 7 | FÜR HIGHEND-PCs 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,6 GHz Dual-Core Intel A64 X2 3800+ AMD 1,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 Intel A64 X2 5000+ AMD 2,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte Gamepad	Core 2 Duo E8500 Intel A64 X2 6000+ AMD 4,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte Gamepad

PROFITIERT VON 16:9-Monitor

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ –

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
- Geforce 6600 / 6800
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8800 / 9800
- Geforce 9600
- Geforce GTX 200
- Radeon X1600
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2900
- Radeon HD 3800
- Radeon HD 4800

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER)	Wettkämpfe wie im Hauptspiel (16)		
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet	SERVERSUCHE	Ubi.com (Anmeldung nötig)
DEDICATED SERVER	nein	MULTIPLAYER-SPASS	10 Stunden
FAZIT	Kurzzeitig spaßige Rennen und Wettkämpfe.		

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ immense Weitsicht ⊕ schicke Animationen ⊖ schwarze Balken ⊖ teils matschige Texturen	7 /10
SOUND	⊕ toller Lizenz-Soundtrack ⊕ gute Board-Fahrgeräusche ⊖ mäßig abgemischt	8 /10
BALANCE	⊕ die ersten Aufgaben gehen leicht von der Hand ... ⊖ ... die späteren sind viel zu schwer ⊖ schnell frustrierend	7 /10
ATMOSPHÄRE	⊕ offene Spielwelt mit tollem Freiheitsgefühl ⊕ Auftritte von Shaun White ⊖ unspektakuläre Stürze	8 /10
BEDIENUNG	⊕ Tricks sind leicht zu erlernen ... ⊖ ... Landungen hingegen Glückssache ⊖ schlechte Tastatursteuerung	6 /10
UMFANG	⊕ vier Berge ⊕ Geheimstrecken ⊕ zig Kleidungsstücke ⊖ Langzeitmotivation fehlt	9 /10
REALISMUS	⊕ direkte Steuerung (am Boden) ⊕ gute Animationen ⊖ aufgesetzte, unnötige Focus-Fähigkeiten	6 /10
KI	⊕ Gegner nutzen Abkürzungen, Bodychecks und Schneebälle sinnvoll ⊖ Fahrer bleiben mitunter an Hindernissen hängen	7 /10
MANAGEMENT	⊕ Boards haben verschiedene Werte ⊖ Kleidung hat keinen Einfluss aufs Spiel ⊖ keine Charakterwerte	4 /10
STRECKENDESIGN	⊕ abwechslungsreiche Pisten ⊕ viele Stunt-Möglichkeiten ⊖ unbewaldete Regionen werden schnell eintönig	7 /10

PREIS/LEISTUNG **Gut** SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT Schick und schnell, aber teils unausgegoren.

Skifahrer verletzen sich in der Regel seltener als Snowboarder, dafür aber schwerwiegender.