



Burnout Paradise

Need for Speed, wie es eigentlich sein sollte: Burnout ist rasant, packend, cool – und die derzeit beste Konsolen-Umsetzung.



DVD
Video-Special

DVD-XL
Video:
Die Renn-Modi

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5232
GameStar-TV 02/09
(Premium)

Das Burnout-Syndrom (engl. »to burn out«: ausbrennen) bezeichnet eine besonders ausgeprägte körperliche und emotionale Erschöpfung. Ständige Frustration, das Nichterreichen eines Ziels, zu hohe persönliche Erwartungen an die eigene Leistung und Überlastung können dazu führen. Das Burnout-Syndrom ist vielfältig in Auftreten und Ausmaß. Da wäre zum Beispiel die Variante **Need for Speed**, die Electronic Arts' berühmte Rennspiel-Serie bereits seit mehreren Jahren in die Erschöpfung treibt. Geradezu ironisch, dass die Behandlung dieses Krankheitsbildes ausgerechnet aus demselben Haus kommt und – doppelt iro-

nisch – **Burnout Paradise** heißt. Zugegeben, mit dem Namen will Criterion Games wohl eher auf das gezielte Durchdrehen der Reifen eines Autos anspielen (ebenfalls »Burnout« genannt), und damit beschreibt der englische Entwickler sein Rennspiel auch quasi perfekt: reinlegen, loslegen, Spaß haben. Konsolenbesitzer kennen den hervorragenden Action-Raser bereits seit Januar letzten Jahres, wir PC-Spieler werden für die lange Wartezeit auf **Burnout Paradise** allerdings mehr als entschädigt.

Paradiesisch

Schauplatz des Spiels ist die fiktive amerikanische Großstadt Paradise City, die Ihnen zu Beginn stimmungsvoll vorgestellt wird. Die Sonne geht auf, die Kamera schwenkt über spiegelnde Wolkenkratzer, und aus dem Radio trällert der gleichnamige Guns'n'Roses-Song – man möchte am liebsten sofort losfahren. Doch erst mal geht's zum Schrottplatz, dem Dreh- und Angelpunkt der Kampagne. Hier steht Ihr

Fuhrpark, übersichtlich nach (lizenzfreien) Autos und Motorrädern sowie deren Leistung sortiert. Zu Beginn gibt's aber gerade mal eine verrostete Schrottblaube, die Sie erst zur Werkstatt kutschieren müssen. Nebenbei bringt Ihnen die (unmotiviert sprechende, aber nicht stumm zu schaltende) Radiomoderatorin DJ Atomica das Spielprinzip bei: Wie in **Need for Speed: Undercover** dürfen Sie die Stadt frei befahren

und nach Missionen, versteckten Rampen oder eben Werkstätten suchen. Allein mit dem Erkunden von Paradise City dürften Sie viele Stunden beschäftigt sein, denn Criterion hat die detailverliebte Stadt und das Umland im Westen mit eindrucksvollen Sehenswürdigkeiten wie dem Baseball-Stadion oder einem gewaltigen Staudamm sowie 120 Rennen und über 600 Geheimnissen gefüllt. Letztere schalten wie in der Xbox-

Internet-Aktivierung

Wie bei allen EA-Spielen mittlerweile üblich, müssen Sie **Burnout Paradise** beim ersten Spielstart über das Internet freischalten. Nach Angaben des Herstellers dürfen Sie das Programm Fünf mal aktivieren, danach müssen Sie den Service von Electronic Arts kontaktieren.



Überall in Paradise City finden Sie **versteckte Tore** und Werbeschilder – gut für die Statistik.

So spielt sich Burnout Paradise

In **Burnout Paradise** stehen fünf Renn-Modi zur Auswahl. Kurzweilig und abwechslungsreich sind sie alle, dennoch hapert es an ein paar Stellen.



Durch Sprünge, haarsträubende Manöver und das Durchbretern von Werbetafeln sammeln Sie Punkte. Wer in kurzer Zeit besonders viele Stunts aneinander reiht, häuft einen Multiplikator-Bonus an. Motivierend, aber besonders im späteren Spielverlauf zu schwer.



Sie müssen innerhalb eines knappen Zeitlimits eine bestimmte Anzahl gegnerischer Fahrzeuge verschrotten. Dafür drängen Sie die Kontrahenten gegen Wände, Säulen oder parkende Autos. Abgedreht und durch die spektakulären Unfälle der spaßigste Modus.



Auf dem Weg von A nach B werden Sie von drei rabiaten Gegnern verfolgt, die alles daran setzen, Ihren Wagen schrottartig zu fahren. Unser Tipp: häufige Richtungswechsel. Spannender Ersatz für die Polizei-Verfolgungsjagden aus Need for Speed.



Die klassische Variante mit bis zu sieben Gegnern macht durch die ständigen Reibereien viel Spaß, nervt aber durch ein Manko: Wer auf der frei wählbaren Route aus Versehen falsch abbiegt, fällt oft weit zurück. Auch kleinste Unfälle sorgen meist für das vorzeitige Aus.



Mit vorgeschriebenen Boliden müssen Sie einen (teils knapp bemessenen) Streckenrekord meistern. Der abwechslungsreiche Modus ist allerdings etwas umständlich geraten, da Sie das richtige Auto erst in der Werkstatt abholen und dann zum Start fahren müssen.

360-Version Erfolge frei. Anders als bei Windows-Live-Spielen werden die allerdings nicht global und für alle einsehbar, sondern nur offline oder auf Electronic Arts' eigenem **Burnout**-Portal gespeichert. Motivierend sind die aufploppenden Achievement-Meldungen dennoch allemal.

Wählerisch

Nicht nur Ihr Auto ist zu Beginn in einem fragwürdigen Zustand, auch die eigene Fahrerlizenz bedarf dringend einer stufenweise

geregelten Aufwertung. Um die Karriereleiter emporzuklettern, müssen Sie jeweils eine bestimmte Anzahl an Missionen erfüllen. Was Sie wo wie angehen, bleibt Ihnen überlassen – an nahezu jeder Kreuzung dürfen Sie auf Knopfdruck ein Rennen starten. Die fünf Modi (siehe Kasten »So spielt sich Burnout Paradise«) sind abwechslungsreich und stellen unterschiedliche Anforderungen an Ihr fahrerisches Können. Wer etwa auf Zeitrekorde ohne störende Gegner aus ist, pro-

biert sich an Burning Routes, rabiate Naturen liefern sich im Road Rage oder Marked Man brachiale Blechschlachten. Zudem gibt's optionale Spaßrennen, etwa sogenannte Show-off-Events, in denen Sie parkende Autos demolieren. Da die Boliden in drei Typen mit speziellen Vor- und Nachteilen gegliedert sind, müssen Sie stets darauf achten, mit welchem fahrbaren Untersatz Sie an den Start gehen. Crash-Fahrzeuge halten zum Beispiel viel Blechkontakt aus, kommen aber selbst beim Durchdrücken des Gaspedals kaum von der Stelle. Tempoboliden lassen sich zwar leicht demolieren, sammeln im Gegenzug aber rasend schnell Boost-Energie, dürfen Burnouts aktivieren und so der Konkurrenz davonheizen. Stunt-Fahrzeuge liegen in Sachen Fahreigenschaften dazwischen, eignen sich aber am besten für Sprünge, Drifts und riskante Barrel-Rolls. Obwohl Sie tun und lassen können, was Sie wollen, und die Kampagne deshalb nichtlinear abläuft, bleibt der Schwierigkeitsgrad stets fair und steigt im Verlauf angenehm

an. So verlangen beispielsweise Stunt-Missionen eine stetig wachsende Mindestpunktzahl, und für die klassischen Rennen setzt man Sie in immer schnellere und kniffliger zu steuernde Boliden. Nichtsdestotrotz ist **Burnout Paradise** nur bedingt für Einsteiger geeignet. Vor allem die teils knappen Zeitlimits sowie die aggressive und oft überambitioniert agierende KI bergen Frustpotenzial – mehr als nur ein einziger Schwierigkeitsgrad hätten dem Spiel sehr gut getan.

Mörderisch

Bereits im ersten Rennen schnappt die Motivationsfalle erbarmungslos zu. Das liegt vor allem an der hervorragenden Spielbarkeit und dem derzeit konkurrenzlosen Action-Anteil von **Burnout Paradise**. Mit einem Affenzahn brettern Sie durch Häuserschluchten oder über stillgelegte Eisenbahngleise, reißen Zäune, Parkbänke und Ampeln ein, kürzen durch gerade noch rechtzeitig entdeckte Einfahrten ab, springen über Rampen und halb hochgezogene Brücken, zünden auf gerader Strecke das



Dank des aufwändigen optischen Schadensmodells sehen die Unfälle besonders spektakulär aus.



Die **KI-Gegner** rempeln aggressiv und scheren sich nicht um Fairness. Spektakuläre Szenen wie diese erleben Sie während der Rennen alle naselang.

Nitro, schlängeln sich durch den realistisch agierenden Stadtverkehr und rempeln aufdringliche Gegner gegen den nächsten Pfosten. Besonders Letzteres macht durch das im Rennspiel-Genre derzeit aufwändigste optische Schadensmodell eine Menge Spaß. Wenn Ihre Kontrahenten gegen Hindernisse prallen, die Scheiben bersten, Funken fliegen und das Blech in Zeitlupe fast fotorealistisch zerknautscht, fühlt man sich wie der König der Straße. Vorbild-

lich: Das zwar actionorientierte, aber nicht zu simple Fahrverhalten haben Sie sich sofort einverleibt, die Autos bleiben auch bei mörderischem Tempo stets perfekt kontrollierbar. Naturgemäß kommt das beste Fahrgefühl mit einem (in der Sensibilität frei konfigurierbaren) Gamepad oder Lenkrad auf, zumal das Programm Rempelen und Unfälle mit adäquaten Force-Feedback-Effekten fühlbar macht. Aber auch mit der Tastatur haben Sie die PS-starken

Boliden jederzeit hervorragend im Griff – im Rennspiel-Genre keine Selbstverständlichkeit.

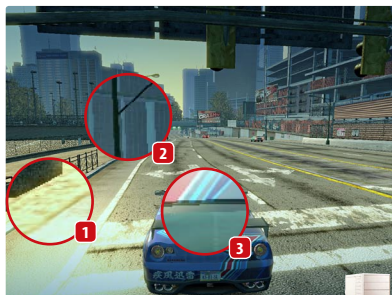
Technisch

Wo wir gerade beim PC als Spielplattform sind: **Burnout Paradise** bekam eine technisch lupenreine Umsetzung spendiert. Selbst mit allen Effekten auf Anschlag und in hohen Auflösungen läuft die Raserie auf Mittelklasse-PCs nicht nur flüssig (siehe Technik-Check), sondern sieht auch besser aus als

auf den Konsolen. Die Ladezeiten fallen allerdings selbst mit vier GByte Arbeitsspeicher einen Tick länger aus. Criterion hat zudem die gelegentlich auftretenden Sound-Probleme der Xbox-Version ausgemerzt und inhaltlich vor allem an der Balance gefeilt. Beispielsweise ist auf den Straßen nicht mehr so viel los, die Erfolge lassen sich einfacher freischalten, und die Uhr rattert in den Pausen zwischen Stunt-Combos nicht mehr so gnadenlos schnell runter. So manches Komfort-Manko der Vorlage hat sich aber auch in die PC-Version verirrt: Nach wie vor lässt sich ein missglücktes Rennen zwar sofort abbrechen, nicht aber neu starten – Sie müssen also jedes Mal zur jeweiligen Kreuzung zurück fahren. Zudem weist Sie das Programm in den Rennen zu wenig auf Richtungswechsel hin. Zwar blinkt das Schild zur Straße, in die Sie gleich einbiegen müssen, am oberen Bildschirmrand, im Eifer des Gefechts, mit aggressiven Gegnern im Schlepptau und 200 km/h auf dem Tacho bekommen Sie davon aber kaum etwas mit. Da ein Blick

TECHNIK-CHECK

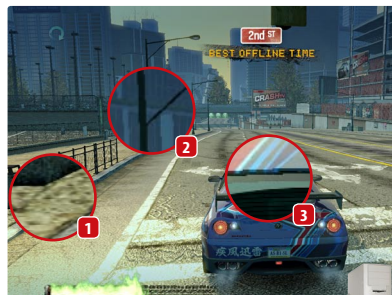
BURNOUT PARADISE



OLDIE-PC
ATHLON 64 3200+ • 1,0 GByte RAM • GEFORCE 7600 GT

► 1280x1024 ► niedrige Details

In minimalen Details läuft Burnout Paradise auch auf älteren PCs flüssig, wenn auch ohne Schatten **1**, Reflektionen **3** und mit unsauberen Kanten **2**.



STANDARD-PC
ATHLON 64 X2/3500+ • 1,0 GByte RAM • RADEON X1900 XT

► 1680x1050 ► maximale Details

Mit einem Standard-PC läuft Burnout bereits in maximalen Details. Weiche Schatten **1** und Reflektionen **3** sind auch an Bord, nur Kantenglättung fehlt **2**.



MITTELKLASSE-PC
ATHLON 64 X2/5000+ • 2,0 GByte RAM • GEFORCE 8800 GT

► 1920x1200 ► maximale Details, 4xAA

Bereits mit einem halbwegs aktuellen Dual-Core-PC spielen Sie Burnout Paradise in maximalen Details und mit vierfacher Kantenglättung **2**.

TECHNIK-TIPPS

- Ab einer GeForce 8800GT oder Radeon HD 4830 können Sie problemlos Kantenglättung hinzuschalten.
- Ohne Shader 3.0 läuft Burnout Paradise nicht.
- Hinter dem Kürzel SSAO («Screen Space Ambient Occlusion») verbirgt sich eine Beleuchtungs-Technik. Mit aktiviertem SSAO werfen Objekte deutlichere Schatten; das fällt bei den schnellen Rennen aber kaum auf. Umso deutlich ist der Leistungs-

einbruch – mit einer Radeon HD 4870 fielen die FPS von 60 (mehr zeigt das Spiel nicht an) auf 40 FPS in 1920x1200 mit vierfacher Kantenglättung.

- Ab einer GeForce 7800 GT oder Radeon 2600 XT können Sie Burnout in maximalen Details spielen.

Checkliste

- 3,2 GByte Speicherplatz
- 3,2 GHz Prozessor
- 1,0 GByte RAM
- Shader-3.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT BURNOUT PARADISE AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **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									
	GeForce 6	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra						
	Radeon X1000	X700	X800 XL	X850 XT						
	GeForce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2		
PROZESSOR	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XT			
	GeForce 8/9/GTX		8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	9800 GTX	9800 GTX	GTX 260
	Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	4670	3870	4850	4870
	Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	D 950	965 XE			
3	Athlon 64		3200+	3500+	4000+	FX-57				
	Athlon 64 X2		3800+	5000+	6000+					
	Phenom			8450	8750	9500	9650	9950		
	Core 2 Duo			E4300	E6300	E6600	E8200	E8600		
4	Core 2 Quad					O6600	O9300	O9550		
	Speicher in MB	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	3.584	4.096
	technisch unmöglich									
	läuft so flüssig: 1280x1024 niedrige Details									
LEGENDE	ruckelt stark									
	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details									
	läuft so flüssig: 1920x1200 maximale Details, 4xAA									



Im **Party-Modus** dürfen sich bis zu acht Spieler an einem PC in witzigen Mini-Aufgaben messen.

auf die Minikarte im rechten unteren Eck ebenfalls oft mit einem unfreiwilligen Crash einhergeht, bleibt nur das Auswendiglernen der besten Routen. Sind die jedoch in Fleisch und Blut übergegangen, gewinnen nicht nur Sie, sondern auch der Spielspaß.

Gesellig

Tempo, Action, Abwechslung – also alles besser als in **Need for Speed**? Ja, bis auf eine Ausnahme: Das Tuning zählt bestenfalls als netter Bonus. Leistungsverstärkende Teile gibt es nicht, und in Sachen Optik dürfen Sie ausschließlich mit vorgefertigten Lackierungen herumexperimentieren. Immerhin schalten Sie im Verlauf hochgezüchtete Versionen Ihrer bisherigen Fahrzeuge frei – für Bastler trotzdem zu wenig. Mehr als würdigen Ersatz für

die fehlende Schrauberei finden Sie im umfangreichen Mehrspielerteil. Der bietet neben klassischen Online-Rennen satte 420 Koop-Missionen, in denen Sie zum Beispiel sieben nebeneinander parkende Mitstreiter überhüpfen oder gemeinsam mit Anderen in kurzer Zeit insgesamt 500 Meter weit über Rampen springen müssen – witzig! Einziger Wermutstropfen: All das funktioniert nur über Electronic Arts' hauseigenes Online-Portal, einen Netzwerk-Modus besitzt das Spiel nicht. Da die Server zum Heftschluss noch nicht online waren, reichen wir den Multiplayer-Test auf gamestar.de nach. Vom Burnout-Syndrom können wir nämlich auch nach wochenlangem Solo-Rasen durch Paradise City nicht sprechen – höchstens im positiven Sinn. **DM**

Irrwege zum Glück

Heiko Klinge: Ich bin Burnout-Fan der ersten Stunde. Trotzdem oder gerade deswegen hatte ich so meine paar Startschwierigkeiten mit Paradise. Denn während ich in den Vorgängern auf abgetrennten Strecken unterwegs war und mich so ganz auf das mörderische Tempo konzentrieren konnte, habe ich anfangs in der nun frei befahrbaren Spielwelt regelmäßig die entscheidende Abzweigung verpasst. Das nervt, zumal es keine Neustart-Option gibt. Erst wenn man sich in Paradise City wirklich auskennt, dreht der Spaß-Motor auf Hochtouren. Anders als Pure ist Burnout Paradise also kein Adrenalin-Kick für zwischendurch, sondern erfordert ein paar Stunden Einarbeitungszeit. Als Gegenleistung gibt's die beste Langzeit-Motivation im Genre.



heiko@gamestar.de

Raser-Paradies

Daniel Matschijewsky: Noch eine Mission, noch ein Levelaufstieg, noch ... verdammt, ich muss ins Bett! So eine Suchtschnecke kenne ich bislang höchstens aus Rollenspielen, doch Burnout Paradise hat mich eines Besseren belehrt. An jeder Ecke warten Aufträge, Stunt-Rampen, Geheimnisse. Die Renn-Modi sind so abwechslungsreich wie actionreich, und an den brachialen Karambolagen kann ich mich auch nach der x-ten Mission nicht satt sehen. Klar, das Tuning ist mau und die KI oft zu aggressiv, wirklich gestört hat mich das aber nicht – dafür ist Burnout Paradise insgesamt einfach zu motivierend, zu packend, zu spaßig.



danielm@gamestar.de



Wie auf der Xbox 360 schalten Sie **Erfolge** frei. In der PC-Variante geht das allerdings deutlich leichter.

BURNOUT PARADISE

RENNSPIEL

ENTWICKLER Criterion (Deep Water, nicht getestet)
PUBLISHER Electronic Arts
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 S. Handbuch

TERMIN (D) 5.2.2009
CA. PREIS 50 Euro
USK ab 12 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 30 Stunden

Die Kampagne zieht sich ein wenig.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE RENNSPIEL

LIZENZ keine ————— komplett
TUNING keins ————— umfassend
SCHADENSMOD. keins ————— realistisch
KARRIERE keine ————— ausgefeilt
FAHRVERHALTEN Arcade ————— Simulation

ANSPRUCH

EINSTEIGER 1 2 3 **FORTGESCHRITTENER** 4 5 6 7 **PROFI** 8 9 10

EINSTIEG leicht ————— schwierig
SPIELMECHANIK einfach ————— komplex
SPIELTEMPO langsam ————— schnell

HILFEN Tutorial, Tipps vor und nach dem Rennen, Ticker-Meldungen
SPEICHERSYSTEM automatisches Speichern

ERFORDERT
■ Schnelle Reaktionen
■ Orientierungsfähigkeit
■ Logik & Überlegung
■ Geduld
■ Handeln unter Zeitdruck
■ Vorausplanung
■ Mikromanagement
■ Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs 1 2 3 **FÜR STANDARD-PCs** 4 5 6 7 **FÜR HIGHEST-PCs** 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 3,2 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 4000+ AMD 2,0 GB RAM 3,2 GB Festplatte Gamepad/Lenkrad	Core 2 Duo E6600 A64 X2/5000+ AMD 2,0 GB RAM 3,2 GB Festplatte FF-Lenkrad

PROFITIEREN VON Surround-Sound, Force-Feedback-Geräte
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** Aktivierung
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 noch nicht bewertbar

SPIELMODI (SPIELER) Party (8), Challenge (8), Rennen (8)
SPIELTYPEN Internet
SERVERSUCHE EA Online, erfordert Anmeldung
DEDICATED SERVER nein
MULTIPLAYER-SPASS noch nicht bewertbar
FAZIT Zum Testzeitpunkt waren noch keine Server online. Ein Netzwerk-Modus fehlt.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Spielwelt + Klasse Effekte + stimmige Beleuchtung - teils schwammige Texturen	9 / 10
SOUND	+ knackige Motorensounds + tolle Unfallgeräusche + passender Soundtrack - nervige DJ Atomica	9 / 10
BALANCE	+ wird stetig anspruchsvoller + nie unfair - nur ein Schwierigkeitsgrad - für Einsteiger etwas zu hart	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmiges Paradise City + Tag-Nacht-Wechsel + realistischer Verkehr + rasante Inszenierung - keine Lizenzen	9 / 10
BEDIENUNG	+ automatisches Speichern + mit Tastatur, Lenkrad und Gamepad hervorragend spielbar - fehlende Komfort-Funktionen	8 / 10
UMFANG	+ 75 Fahrzeuge und 120 Events + jede Menge Straßen und Geheimnisse + umfassender Mehrspieler-Teil	10 / 10
FAHRVERHALTEN	+ eingängige und sehr direkte Fahrphysik + jedes Auto steuert sich anders - Schadensmodell nur optisch	9 / 10
KI	+ rempelt aggressiv + kämpft auch untereinander + agiert oft überambitioniert - fährt im Pulk	8 / 10
TUNING	+ freischaltbare Super-Boliden + Lack-Spielereien - sonst keinerlei Optik- oder Leistungs-Tuning	6 / 10
STRECKENDESIGN	+ sehr detailliert und abwechslungsreich + jede Menge Abkürzungen und Rampen + viele Sehenswürdigkeiten	10 / 10

PREIS/LEISTUNG noch nicht bewertbar

FAZIT Klasse Action-Rennspiel, vorbildlich portiert.

86

SPIELSPASS