

⊕ Stärken

+ weckt schöne Erinnerungen an die großartigen Vorgänger

⊖ Schwächen

- völlig chaotischer Rennablauf
- miserables Streckendesign
- groteskes Fahrverhalten
- hässlicher als das fünf Jahre alte Flatout 2

Flatout 3

Was der neue Entwickler Team6 der einst ruhmreichen Rennspiel-Serie angetan habt, spottet jeder Beschreibung! Wir versuchen es trotzdem. Von Heiko Klinge

Genre: Action-Rennspiel Publisher: Strategy First Entwickler: Team6 (Call A Pizza Dude, GameStar 04/06: 8 Punkte)
Termin: 13.12.2011 Spieler: 1-16 Sprache: Englisch Preis: 30 Euro

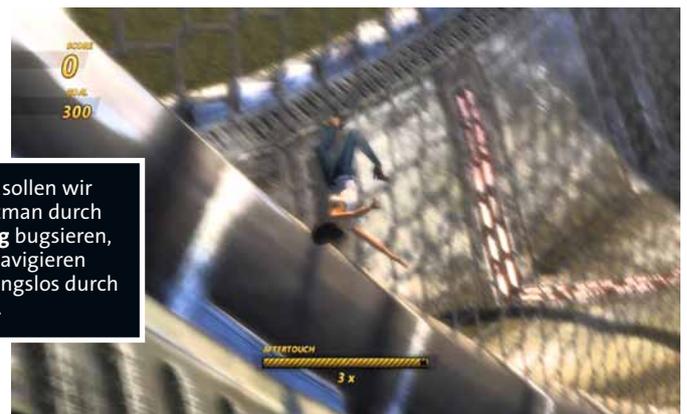
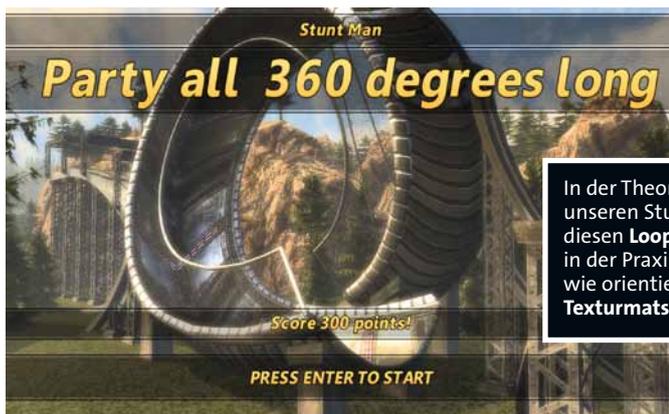
GameStar.de/Quicklink/7689

Zählen wir doch erst einmal ganz nüchtern die Fakten auf, bevor wir emotional werden: Bei **Flatout 3** sitzen nicht mehr die finnischen Serienväter und Zerstörungsexperten von Bugbear am Steuer, sondern die niederländischen Team6 Game Studios, die sich hierzulande einen Namen mit Perlen wie **Taxi Raser** (GameStar-Wertung: 31) oder **Call A Pizza Dude** (GameStar-Wertung: 8)

gemacht haben. Dass **Flatout 3** überhaupt in Entwicklung ist, wurde erst eine Woche vor dem Veröffentlichungstermin bekannt gegeben. Wir waren also durchaus misstrauisch und auf einiges gefasst. Dann haben wir angefangen zu spielen ...

So, jetzt können wir emotional werden: Haben die Schöpfer dieses Machwerks eigentlich noch alle Latten im Zaun? Was uns hier für 30 Euro als dritter Teil einer ruhmrei-

chen Rennspiel-Serie verkauft werden soll, ist ein respektloser Schlag ins Gesicht jedes **Flatout**-Fans. Wir erinnern uns: Die Vorgänger genießen deshalb Kultstatus, weil sie knallharte Tür-an-Tür-Duelle mit einer komplett zerstörbaren Streckenumgebung kombinierten. Je mehr wir randalierten, desto mehr Boost konnten wir sammeln, was die Rennen trotz aller Action erstaunlich taktisch machte – zumal sich durch unsere Abissarbeiten ständig die Ideallinie änderte.



In der Theorie sollen wir unseren Stuntman durch diesen **Looping** bugsieren, in der Praxis navigieren wir orientierungslos durch **Texturmatsch**.

Steam-Pflicht

Flatout 3 gibt es glücklicherweise nur bei Steam und nicht im Laden. Durch die Kontobindung können Sie das Spiel aber dummerweise nicht zurückgeben, falls Sie es aus Versehen gekauft haben sollten.

Warum wir so in der Vergangenheit schwelgen? Weil die Gegenwart so unfassbar traurig ist! Auf der verzweifelten Suche nach einer motivierenden Karriere stoßen wir lediglich auf einen so genannten Challenge-Modus, der uns vollkommen linear und ohne jegliche Wahlmöglichkeiten durch 50 scheinbar willkürlich zusammengewürfelte Aufgaben prügelt. Das Unfassbare: Weiter geht es nur, wenn wir die gestellte Mission perfekt erfüllen, also in einem Rennen mit 16 Teilnehmern Erster werden oder beim

Wie ein Vollrausch mit 2,5 Promille

Stunt die Maximalpunktzahl erreichen. Wenn es uns in der letzten Kurve vor der Ziellinie zerbröselst, heißt das »Pech gehabt, nochmal von vorn anfangen«. Fehlt nur noch höhnisches Gelächter aus den Lautsprechern. Apropos Hohn: Von den zehn Challenges, durch die wir uns zum Wohle dieses Tests gequält haben, war die erste mit Abstand die schwerste. Ein Glück, dass wir einmal absolvierte Aufgaben nicht mehr wiederholen dürfen! Ach, und freigeschaltet wird natürlich auch nichts. Das geht nämlich nur über die Einzelrennen. Wahrscheinlich weil wir hier ausnahmsweise Gegnerzahl und Schwierigkeitsgrad festlegen dürfen und somit theoretisch bessere Siegchancen haben. Dachten wir zumindest ...

Also Gegnerzahl auf vier gesetzt, den niedrigsten Schwierigkeitsgrad gewählt und ab auf die Strecke! Hilft alles nichts, **Flatout 3** bleibt ein Fall für Masochisten. Weil die computergesteuerten Piloten mit der Intel-

lizenzen eines Weißbrots und der Aggressivität eines tollwütigen Bullterriers fahren. Weil die Kurse mehr Ecken und Kanten haben als der Kölner Dom und ungefähr so übersichtlich sind wie die Innenstadt von Tokio. Und weil das Fahrverhalten mehr an ein nasses Stück Seife in der Badewanne erinnert als einen Hightech-Sportwagen. Wer das programmiert hat, kann niemals in einem echten Auto gesessen haben. Die Kisten beschleunigen in gestoppten 0,7 Sekunden von 0 auf 100, ballern problemlos mit 340 Sachen durchs Kiesbett, reißen aber dafür schon mit 10 km/h komplette Laternenpfähle aus ihrem Fundament. Außerdem haben sie das Kollisionsverhalten eines Gummiballs und – Achtung! – explodieren bei Wasserkontakt. Gezieltes Manövrieren ist wegen der augenfeindlichen Verwischeffekte ohnehin nur in Ausnahmefällen möglich. Offenbar wollten die Entwickler kein Geschwindigkeitsgefühl simulieren, sondern einen Vollrausch mit 2,5 Promille. Zumindest das ist ihnen eindrucksvoll gelungen.

Ja, auch in den Vorgängern gab es viel Chaos auf der Strecke. Aber es blieb stets beherrschend und vor allem nachvollziehbar. In **Flatout 3** sind Unfälle dagegen bei neun von zehn Fällen nicht unser Fehler. Als einzig brauchbare



Blanke Wut

Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

Der Untertitel von Flatout 3 lautet »Chaos & Destruction«. Durchaus passend: Diese Frechheit löste in mir bislang eine ungeahnte Zerstörungswut aus. Und nachdem ich mein Gamepad zum 27. Mal quer durchs Arbeitszimmer gefeuert hatte, sah es dort zu gegebenem Maße auch ziemlich chaotisch aus. Der Untertitel bleibt jedoch das einzige Versprechen, das Flatout 3 einlöst – der Rest ist blanker Etikettenschwindel. Hier wird auf dreiste Art versucht, mit Hilfe eines bekannten Namens ein grottenschlechtes Rennspiel an unbedarfte Serienfans zu verticken. Das hat Flatout nicht verdient!



Weder ein Bug, noch ein Grafikfehler: Wir brettern tatsächlich mit 340 Sachen durchs Kiesbett. Und ja, so schaut Flatout 3 mit maximalen Details aus.

Siegstrategie bleibt uns, die 53 unfairen Stellen pro Strecke auswendig zu lernen und dem Feld so schnell wie möglich zu enteilen. Und damit hätten wir auch die einzige Sache gefunden, die **Flatout 3** besser macht als andere aktuelle Rennspiele: Es gibt keine Gummiband-KI. Ein schwacher Trost. **HK**

TERMIN	13.12.2011	PREIS	30 Euro	USK	nicht geprüft
Flatout 3 Actionspiel					
Publisher	Strategy First				
Entwickler	Team6 Game Studios				
Sprache	Englisch				
Ausstattung	– (Download)				
Kopierschutz	Steam				
MULTIPLAYER					
SPELMODI (SPIELER) Rennen (16), Stuntman (16), Destruction Derby (24)					
SPELTYPEN Internet DEDICATED SERVER nein					
SERVERSUCHE intern MULTIPLAYER-SPAS nicht vorhanden					
WERTUNG Mangelhaft					
»Schlauere Gegner, aber genauso mieses Streckendesign und Fahrverhalten.«					
GRAFIK					
<ul style="list-style-type: none"> teils zerstörbare Umgebung hässliche Autos augenfeindliche Verwischeffekte matschige Texturen detaillarme Strecken 					
SOUND					
<ul style="list-style-type: none"> Autos klingen wie Nähmaschinen Explosionen ohne Wummms keinerlei Sprachausgabe nervtötende Musik 					
BALANCE					
<ul style="list-style-type: none"> Rücksetzfunktion vorhanden kontrolliertes Racing nahezu unmöglich nur Siege zählen Lernkurve quasi nicht vorhanden 					
ATMOSPHÄRE					
<ul style="list-style-type: none"> es geht viel kaputt Autos explodieren bei Wasserkontakt lächerliche Umgebungsphysik Computergegner haben null Profil 					
BEDIENUNG					
<ul style="list-style-type: none"> frei konfigurierbar schwammig und unpräzise keine Force Feedback bei Gamepads teils sinnfreie Bildschirmanzeigen 					
UMFANG					
<ul style="list-style-type: none"> viele Strecken 46 Autos ... die sich größtenteils gleich fahren Stunt-Modus ohne Hotseat keine Karriere 					
KI					
<ul style="list-style-type: none"> keine Gummiband-KI viel zu aggressiv am Start bleibt stur auf Spur leicht Unfälle nicht aus 					
FAHRVERHALTEN					
<ul style="list-style-type: none"> wie nasse Seife in der Badewanne miserable Kollisionsabfrage gnadenloses Untersteuern vollkommen spaßfrei 					
TUNING					
<ul style="list-style-type: none"> Wagenfarbe wählbar weder Abstimmungsmöglichkeiten noch Tuningteile nur Automatikschaltung 					
STRECKENDESIGN					
<ul style="list-style-type: none"> tonnenweise unfaire Stellen keine Sehenswürdigkeiten kaum Abkürzungen Sackgassen 					

