



... ► Beurteilungen ► Rennspiele ► Burnout Paradise

Suche...

Burnout Paradise



Startseite

Spiele

Aktuell

Beurteilungen

Spiele-Dossiers

Tipp der Redaktion

Video-Beurteilungen

Spielesuche

Ratgeber

★ Familie

★ Schule

★ Jugendhilfe

News

Artikel

Dossiers

Praxisprojekte

Aus der Jugendredaktion

Videos

Plattformen

Alterskennzeichen & Jugendschutz

Rechtliche Aspekte

Faszination

Medienwirkung

Service

Wieso Weshalb Warum

Team

Die Spieletester

Die Jugendredaktion

Schirmherrschaft

Unser Angebot

Materialien

Kooperationen

Weitere Projekte

RSS Feeds

Datenschutzklärung

Suche

Suchbegriff

Suchen

Spielesuche

Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)

Genre
Rennspiele

USK
ab 12 Jahre (?)

Pädagogisch
ab 12 Jahre

Vertrieb
Electronic Arts

Erscheinungsjahr
2009.02

Systeme
PC, Playstation 3, Xbox 360

System im Test
Xbox 360

Homepage des Spiels
[Link](#)

Kurzbewertung
Freiheit und Austoben in Paradise City



Spielbeschreibung:

Die Spielereihe "Burnout" geht mit "Burnout Paradise" in ihre fünfte Auflage. Es ist, wie seine Vorgänger, ein abenteuerliches, actiongeladenes Rennspiel geworden, das sich ausschließlich um Autos, Karren und Boliden dreht. Menschliche Wesen sind zu keiner Zeit zu sehen und spielen nur unterschwellig eine Rolle, indem eine fiktive Persönlichkeit in dem Auto Platz nimmt, ohne dass man sie im Spiel auch nur einmal zu sehen bekommt. Der Unterschied zu früheren Teilen besteht darin, dass "Burnout Paradise" keine grundverschiedenen Strecken bietet, sondern nur ein großes Areal, genannt Paradise City. Paradise City, angelehnt an den berühmten Song der legendären amerikanischen Rockband "Guns N' Roses", bietet alle Facetten einer amerikanischen Großstadt. Heruntergekommene Ghettos, überkandidelte Reichtumsviertel, bürgerlich anmutende Wohnblocks, Industriegebiete, Naturstrecken mit unterschiedlichster Flora und Fauna und so weiter und so fort. Eine Kulisse, die jedem Spielergeschmack irgendwie gerecht wird. Bei Spielbeginn wird man unheimlich schnell in diese riesige unübersichtlich wirkende Landschaft geworfen. Von einer weiblichen Stimme aus dem Off erhält man jedoch zielsichere Anleitungen. Wer, wo, was, wie? Es wird alles bis ins kleinste Detail erläutert, so dass keine Fragen offen bleiben. Die Ziele sind schnell erklärt: Mit einem schrottigen Auto startet man, mit den allergeringsten Möglichkeiten. Respekt, Geld, neue, bessere Autos und Überlegenheit gewinnt man durch kleine Rennen, die unterschiedlich gestaltet sind. Nicht immer besteht die Aufgabe darin, als Erster im Ziel anzukommen, sondern z.B. auch dem konkurrierenden Gegenüber so viel Schaden wie möglich zuzufügen. Ob man diese zerstörerischen Rennen fährt und wann man diese angeht, bleibt jedem Spieler selbst überlassen. Man könnte sich auch die Zeit damit vertreiben, sein fast schrottiges Auto über Tage und Stunden durch die Landschaft zu kutschieren,



Redaktion
Markus Wollmann
Spieleratgeber-NRW



ohne nur eine Sekunde den Vorgaben von "Burnout Paradise" zu folgen und dabei einen Totalschaden zu erleiden.

Pädagogische Beurteilung:

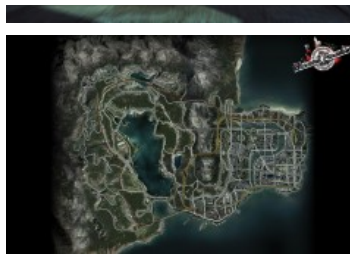
Destruktives Verhalten in Computerspielen wird von allerlei Seiten immer wieder mit einem überaus kritischen Blick gestraft. Es gibt sicherlich bedenkliche Elemente in Computerspielen, die nicht wegzudiskutieren und deshalb auch für Kinder und Jugendliche in einem gewissen Alter nicht geeignet sind. Aus diesem Grund setzt die USK gesetzlich verbindliche Altersfreigaben und kann danach lediglich darauf hoffen, dass Erziehungsberechtigte diese beachten. Destruktive, nicht der Norm entsprechende Regeln und Gesetze in Computerspielen müssen aber nicht zwangsläufig gleich mit dem bösen Blick goutiert werden, denn sie helfen vor allem Jugendlichen auch ihrem Wunsch nach Freiheit gerecht zu werden. Wenn man die Jugendlichen in den Testergruppen nach ihrem Hauptvorteil von "Burnout Paradise" fragt, dann fällt immer wieder die gleiche Antwort: Freiheit! Natürlich auch ähnlich gelagerte Sätze, die aber letztlich das Gleiche bedeuten. Es geht nicht in erster Linie darum zu zerstören, sondern um das zu tun, was in der eigenen, der realen Welt mit all ihren Regeln und Einschränkungen nicht möglich ist. Die wirklichkeitsfernen Regeln des Spiels werden für die Spielzeit zu den eigenen Regeln, die kein Erwachsener beeinflussen kann. Diese Vorgehensweise und innere Umkehr hat dabei keinerlei feindliche Elemente in sich, sondern beschreibt ein ganz normales Verhalten von Eigenorientierung, Selbstständigkeit und Bewusstseinsfindung im Jugendalter. Jeder kennt sie und hat sie durchgemacht: Die Pubertät. Damit sollte auch jeder Erwachsene wissen, welche Anstrengungen sie mit sich bringt. Körperliche wie seelische Veränderungen, die kaum oder nur beschwerlich unter Kontrolle zu bringen sind und mit denen man Stück für Stück zurecht kommen muss. Neuartige Gefühle, die erstmal in dem noch kindlichen Wesen unterzubringen sind. Dann der allseits bekannte Konflikt mit den Erwachsenen, der auch die meisten Jugendlichen in den Testergruppen beschäftigt. Zusätzlich Konflikte mit Gleichaltrigen, dann der erste Liebeskummer oder die erfolglose Suche nach Liebe und viele, weitere, anstrengende Themen, die junge Menschen in dieser Entwicklungsphase beschäftigen. Man kennt sie auch, die Gefühle von Freiheit und Tatendrang – und doch ist man in einem Alter, in dem gewisse Dinge nicht möglich sind, bei denen die Eltern oder der Vormund schlicht und einfach "Nein!" sagen. Man denke an Dinge wie den vielfach angewendeten Zapfenstreich. Irgendwie muss dieser Missstand, dieses Ungleichgewicht kompensiert werden. Die einen tun das, in dem sie weiterhin die langsam ausgerottete Straßenkindheit und – jugend ausleben und mit Freunden ständig auf Achse sind. Andere, inzwischen leider viel zu Wenige, finden in Sport-/Kunst-/Kulturvereinen den nötigen Ausgleich und spüren dort die notwendige Selbstwirksamkeit. Wieder andere Jungspunde begeben sich dahin, wo wir mit unserem Projekt ansetzen: in virtuelle Welten. Alleine, zu Zwei oder in der Gruppe, es gibt mehrere Möglichkeiten. Dort, wo man sich für kurze Zeit dem fremdbestimmten Alltag entziehen kann und sich selbst zum Boss macht. "Burnout Paradise" ist wie geschaffen dafür. Man fährt unbeschwert durch die Gegend, mit hoher Geschwindigkeit, ohne Rücksicht auf Verluste und fühlt/spielt sein Ideal von absoluter Freiheit. Der Schaden, den man seinem möglichen Gegner zuführt, ist dabei kein bewusst wahrgenommener Schaden, der mit Gehässigkeit einhergeht, sondern entspricht einer Handlung, die den ständigen Regeln, den man als Jugendlicher unterworfen ist, entgegenläuft. Man sehe es als Außenstehender als eine Art Sport, mit der man sich in gewisser Weise auspowert, um dann wieder mit bestem Wissen und Gewissen in den Alltag zurückzukehren. Die Unterscheidung zwischen virtuellen Welten und Realität gelingt bei "Burnout Paradise" ohne Probleme, denn die Autos, dass können selbst fährerscheinlose Jugendliche überaus passend einschätzen, sind überschnell und lassen durch ihren ständig vorhandenen Raketenantrieb jegliche Bezüge zum wahren Leben vergessen. Des Weiteren gibt es in dem Spiel keine Abbilder menschlicher Wesen oder Gesichter, die man schädigen könnte. Das Auto, dem man schonungslos in die Seite rammt, ist kein von einem Mensch gelenktes Vehikel, sondern entspricht einer gedankenlosen Maschine. Die Oberfläche zählt, nicht das Innere, das hier gar nicht vorhanden ist. So eine Maschine ist auch empfindlich und will gepflegt werden. Jeder schwere Unfall bedeutet für den Spieler das vorzeitige Aus. Zwar kann man unmittelbar danach weiterfahren, aber die schnelle Jagd, das schnelle Rennen ist fürs Erste beendet. Ein Aspekt, denn viele Tester als störend empfanden, weil es sehr schwer ist, dass Auto bei über 300 km/h unter Kontrolle zu halten. Eine Kurve und dazu der entgegengesetzte Verkehr – schon hat man den Salat. "Wenn man schon so schnell fahren kann, so mit dem Raketenantrieb, dann wäre es doch besser, wenn das Auto nicht so schnell kaputt geht. Ich verstehe das total nicht, wie man die Autos so empfindlich einstellen konnte." (Spieler, 15) Zwar sind die Einstellungen und Vorgaben mit jedem neuen Vehikel verändert und die Autos nicht mehr so empfindlich, doch kostet es immer noch einige Nerven, wenn man das Tempo in die Höhe schraubt. Diese Herangehensweise der Jugendlichen, der Wunsch nach ungestörtem Fahrspaß spricht noch einmal mehr für den Wunsch nach Freiheit.

"Burnout Paradise" besticht aber nicht nur durch seine große, weitläufige Welt, die auch nach mehrerem Spielen keine Langeweile aufkommen lässt, sondern auch durch seine hochauflösende Grafik. Zwar werden Bezüge zur Realität, die oben genannt sind, nicht aufgebaut, doch waren die Spieler der Testergruppen über alle Maßen ergriffen von den grafischen Gegebenheiten. Der Sonneneinschlag spiegelt sich detailgetreu auf der Autooberfläche wieder, Bäume wehen im Wind, die gegnerischen Karren strahlen technische Perfektion aus. Die Grafik schafft hier, die Fantasie der Tester anzuregen, damit sie sich in die Autos hinein fühlen können und damit dem Alltag ein Stück weit zu entrinnen. Erfordernisse des Lebens, die jeder Mensch für sich und seinen inneren Frieden benötigt.

Fazit:

"Burnout Paradise" ist kein Spiel, das hohe Anforderungen an den Spieler stellt. Es kommt einer Art Sport gleich, der jedem Tester eine große, gewünschte Portion Action bot und ihm den Ausgleich schenkte, sich von dem regel- und aufgabenbelasteten Alltag zu erholen. Schwächen im Gameplay, wie viel zu empfindlich eingestellte Karossen und das Fehlen einer aussagekräftigen Landkarte, brachten dem Spiel bei den Testern zwar Abzüge ein, dennoch wurde sein hoher Freiheitsgehalt von allen Spielern hoch geschätzt. Hinzu kommt ein sehr rockiger Soundtrack, der ein unbeschwertes Fahren, mit gefühlt, heruntergelassenen Scheiben und wehenden Haaren im Wind, fördert und bekräftigt.

Jugendliche ab 12 Jahren sollten das Geschehen auf dem Bildschirm in der Regel ohne Probleme richtig einordnen können und mit den Anforderungen des Spiels zurecht kommen.



Siehe auch

- [Burnout 2 - Point of Impact](#)
- [Burnout 3 - Takedown](#)
- [Burnout Revenge](#)
- [Burnout Dominator](#)



Beurteilung der Spieletester zuklappen

Bürgerzentrum Deutz

Bewertung Spielspass



Weiterempfehlen



Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW • Team • Impressum • Datenschutz • Kontakt

powered by [cre8CMS](#)