

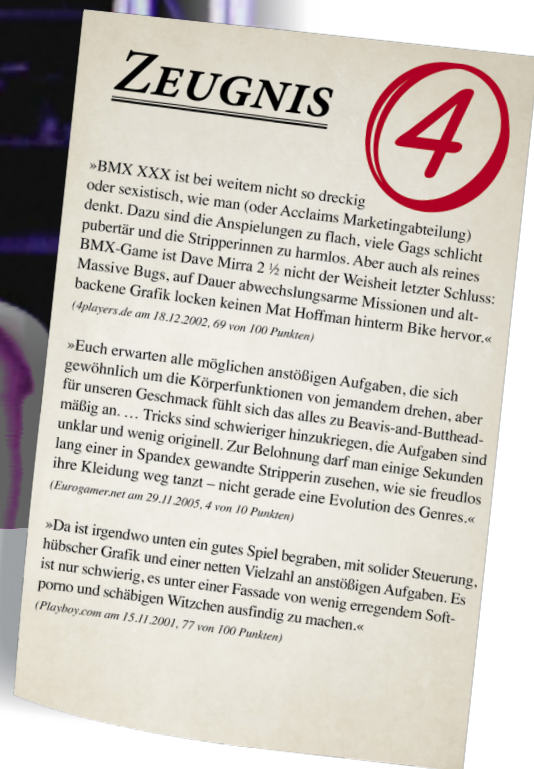
Legendär schlecht: BMX XXX

KAPUTTER RADSTÄNDER



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Im eminent wichtigen Schrott-Subgenre »Sex & Humor« sieht er BMX XXX auf einem ähnlich niedrigen Niveau wie die Lachlustspiele Emmanuelle und Samantha Fox Strip Poker.



Auf DVD: Video-Special

Wie Zielgruppen-Anbiederungsversuche ein ehrbares Sportspiel ruinierten – mit zermürbenden Zoten, kopulierenden Kötern und unmotivierten Stripperinnen.

Von Heinrich Lenhardt

Man muss den Damen zugutehalten, dass sie sich in einigen Auftritten doch tatsächlich um ein Fahrrad herumräkeln. Dabei tragen sie weder Helm noch Knieschützer und überhaupt sehr wenig Kleidung. Es sind ja auch nicht Radsportlerinnen, deren Video-clips wir durch Spielerfolge freischalten, sondern professionelle Tänzerinnen des New Yorker Stripclubs Scores. Um deren Darbietungen zu bewundern, treten wir in

die Pedale, sammeln Krimskrums in 3D-Levels und erfüllen denkwürdige Missionen. Mal wird eine Prostituierte auf dem Gepäckträger zum Arbeitsplatz befördert, dann ein Toilettenhäuschen durchgeschüttelt, um die Verstopfung des Insassen zu lösen. Doch selbst die Suche nach uringetränktem Schnee verblasst gegen die Köter-Kopulation, die wir nach einem Pudeltransport andächtig betrachten dürfen – das meint die Pressemitteilung also mit »urkomische geskriptete Ereignisse aus der Feder von Hollywoods besten Komödianten«. Es bedarf schon eines besonders wagemutigen Publishers, um Polygon-Fahrräder und Video-Stripperinnen in einem Spiel zu vereinen. Der verzweifelte Versuch, ein Sportspiel »für Erwachsene« zu machen, führt 2002 zum Großangriff von Zoten und Toilettenhumor.

»Lasst uns Stripperinnen ins Spiel tun«

Das Rad wird in einer fröhlichen Herrenrunde neu erfunden, genauer gesagt das BMX-Rad. 2001 sorgt die Schwemme an Extremsportspielen für immer ärgeren Konkurrenzdruck. Der Erfolg von Tony Hawk's Pro Skater löste einen Run auf alle möglichen semi-prominenten Skateboarder, Surfer und BMX-Radfahrer aus. So drängen sich bald die Matt Hoffmans, Shaun Murrays und Kelly Slaters dieser Welt in den Händlerregalen. Für den Publisher Acclaim tritt Dave Mirra als Namenspathe von Freestyle BMX erfolgreich in die Pedale. Doch wie viele jährliche Extremsport-Neuaufgaben kann die Zielgruppe verkraften? Diese berechtigte Sorge steht im Mittelpunkt eines Meetings von Acclaim und dem Freestyle-Entwicklungsstudio Z-Axis. Was könnte es im dritten Serienteil Be-



Zur Würdigung solcher grafischer Details ist genaues Hinsehen erforderlich, aber bei der europäischen Xbox-Version wird auch oben ohne geradelt.



Von Schauplatz zu Schauplatz wiederholen sich einige Missionen. Ob man nun Stripperinnen oder unter Blähungen leidende Bauarbeiter transportiert, macht keinen spielerischen Unterschied.

Genre: Extremsport**Publisher:** Acclaim**Entwickler:** Z-Axis**Veröffentlichung:** 2002

Legendär, weil: ... Dave Mirra Freestyle BMX sich einen guten Namen im Extremsport-Genre gemacht hatte. Damit der dritte Teil der Serie auffällt, setzte Publisher Acclaim auf ein Vermarktungskonzept »für Erwachsene«.

Schlecht, weil: ... dabei eine Skandalnudel herausgekommen ist, die allenfalls hormonverstopfte Zwölfjährige anspricht. Der gar nicht üble spielerische Kern wird völlig unter Schlüpfigkeiten und Humorverbrechen begraben.

Fazit: Extremsport mit extremer Geschmacksverirrung. Noch unerträglicher als die an den Lenkern herbeigezogenen Nackedei-Einlagen sind »lustige« Missionsziele und Sprüche aus der untersten Herrenwitzschublade.

sonderes geben, das für Aufmerksamkeit sorgt? Irgendwann witzelt jemand: »Lasst uns Stripperinnen ins Spiel tun«. Es wird herzlich gelacht. Und dann die bescheuerte Idee in die Tat umgesetzt.

Es gibt keine schlechte Publicity

»Ganz ehrlich, für ein Extremsportspiel machte das absolut keinen Sinn«, räumt Shawn Rosen 2017 in einem Vice-Interview ein. »Aber es war eine interessante Idee und wir waren wirklich von der Anzahl der Leute überrascht, die über das Spiel geredet haben«, meint der frühere Executive Producer von Acclaim. Der 2004 in Konkurs gegangene Publisher fiel eher durch PR-Stunts als Qualitätsspiele auf. Sein »erstes Extremsportspiel für Erwachsene« ist so etwas wie die Krönung des schlechten Geschmacks. Das geplante Dave Mirra Freestyle BMX 3 bekommt so viele Striptease-Videos, Oben-ohne-Spielfiguren und Dumpfbacken-Humor verpasst, dass besagter Mirra schließlich vor Gericht geht, um sich von dem Produkt zu distanzieren. Folgerichtig erhält es den neuen Namen BMX XXX und statt des Sportlers zierte eine BMX-Lolita das Cover. Geredet wird in der Tat über das Skandalspiel, selbst die New York Times schreibt über die »nahezu fotorealistischen Trick-Biker«. Dummerweise passen Spielprinzip und Schmuddel-Schwachsinn rein gar nicht zusammen.

Knifflige Tricks in bekloppter Kulisse

In BMX XXX erkunden wir 3D-Schauplätze auf der Suche nach guten Trickgelegenheiten. Rampen verhelfen in die Luft, um unterschiedlich komplexe Drehungen und Posen zu kombinieren. Vor lauter Verrenkungen sollten wir die Landungsposition nicht vernachlässigen, denn bei einem Sturz verliert unser Charakter Lebensenergie. Ähnlich wie bei Skateboard-Spielen ist Grinding eine be-



Hinter der vulgären Fassade von BMX XXX steckt tatsächlich ein komplexes Tricksystem, in dem wir knifflige Kunststückchen kombinieren müssen.

währte Punktequelle, kaum eine Kante oder Kabelstrippe ist vor unseren Reifen sicher. Das Spielgefühl ist etwas hektisch, da der Biker automatisch drauflos strampelt und die Zeit für die Trickausführung knapp ist – allzu oft landet man auf der Nase.

In sechs Stadtszenarien erreichen wir durch kreative Manöver Sammelstücke und entdecken Auftraggeber, außerdem gibt es ein paar BMX-Parks mit hoher Rampendichte. Nach dem Auftaktlevel New York werden weitere Schauplätze (und Striptease-Videos) durch Spielerfolge freigeschaltet. Bei den Missionen gibt es reichlich Wiederholungen: Ob man nun Freudenmädchen, Clowns oder Stripper unter Zeitdruck an einen Zielpunkt befördert, ist gehupft wie gesprungen. Wir können auch Einzelteile für neue Bikes entdecken und im Editor individuelle Spielfiguren basteln. Die Freiheiten beschränken sich allerdings auf kosmetische Details: Die Fahrerwerte lassen sich nicht ändern, dafür aber Outfits und Busengröße. Kaum zu glauben, dass eine solche Kulturleistung nur unzureichend gewürdigt wurde.

Scheinheilige Vermarktung

Man muss irgendwie die Dreistigkeit bewundern, mit der Acclaim sein infantiles Radgehörs zum Wegbereiter anspruchsvoller Erwachsenenunterhaltung aufgebauscht hat. In einer alten Pressemitteilung wird BMX XXX in einem Atemzug mit Grand Theft Auto 3 und der Fernsehserie »The Sopranos« genannt. CEO Greg Fischbach äußert sich darin enttäuscht über die (von Acclaim eifrig geförderte) BMX-Kontroverse: »Dieses Produkt wurde nicht für Konsumenten entwickelt, die jünger als 17 Jahre alt sind, und wird auch nicht an sie vermarktet.« Diese Aussage ist lustiger als jegliche Humorbemühung im Spiel. Denn deren Niveau legt eher den Verdacht nahe, dass BMX XXX für präpubertäre Knaben gemacht wurde. Die haben freilich einfachere Wege, um halbnackte Mäd-

chen zu studieren, als sich durch die Levels von BMX XXX zu mühen. Wer dagegen wirklich an einem Sportspiel interessiert ist, legt bald angewidert den Controller weg – und wäscht sich am besten gleich die Hände.

Wofür Entwickler sich schämen

Außer ein paar Marketingprofis hat niemand BMX XXX so recht verstanden – seine Entwickler schon gar nicht. »Das war der größte kreative Schock, den ich in all den Jahren in der Spielebranche erlebt habe«, meint Mark Girouard, seinerzeit Lead Artist bei Z-Axis. »Wir waren in einem Meeting und ich erinnere mich, wie sich die Leute gegenseitig ansahen. Wir werden was machen? Es war völlig verwirrend.« Das Studio will Spiele entwickeln, auf die man stolz sein kann, doch BMX XXX löst Resignation aus: Mancher Mitarbeiter wählt ein Pseudonym für die Namensaufzählung bei den Credits. Etwa Fletcher Christian – wie der Seemann, der die Meuterei auf der Bounty auslöste.

Sex sells ... nicht immer

Gemeutert haben auch die Spieler, das erste Extremsportspiel »für Erwachsene« bleibt das letzte seiner Art. BMX XXX wird von wichtigen US-Ketten wie Walmart gar nicht erst ins Sortiment aufgenommen, die Verkaufszahlen bleiben weit hinter Acclaims hohen Erwartungen. Denn das Spielgeschehen ist ziemlich mittelmäßig, der Schwierigkeitsgrad recht hoch. Das reicht nicht, um für penetrante Dummgesprüche und Anzüglichkeiten zu entschädigen. Wer hätte auch gedacht, dass Sportspielern lizenzierte Athleten wichtiger sind als lizenzierte Stripperinnen? ★

