

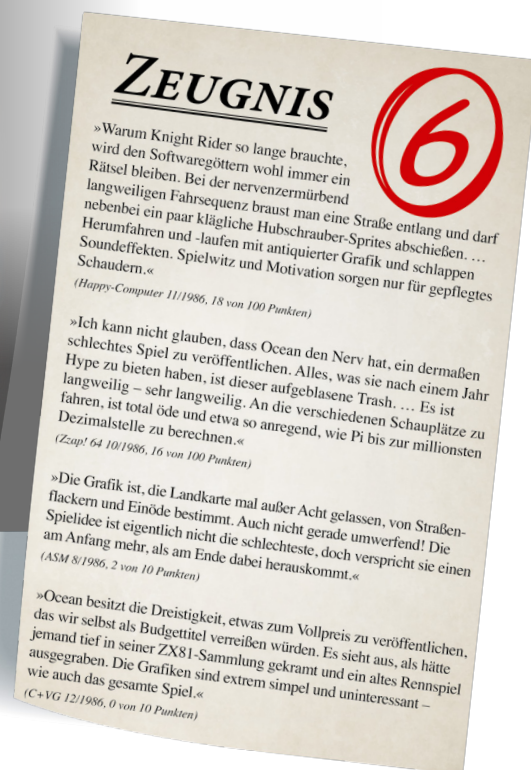
Legendär schlecht: Knight Rider

LASST ALLE HOFFNUNG FAHREN



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. 1986 hatte er das zweifelhafte Vergnügen, im selben Monat Oceans Knight Rider und Miami Vice zu testen. Danach wagte er sich wochenlang nicht in die Nähe eines Fernsehapparats.



Auf DVD: Video-Special

Wenn die Lizenz lediglich mit dem Scheckheft gepflegt wird, kommt dabei ein Totalschaden wie das Spiel zu »Knight Rider« heraus.

Von Heinrich Lenhardt

David Hasselhoff ist zunächst etwas skeptisch, als er von der Serie mit dem sprechen den Auto hört. Doch nach der Drehbuchlektüre ist er restlos überzeugt: »Das ist unglaublich ... das ist Gold!«, erinnert sich der Schauspieler an seine erste Reaktion auf »Knight Rider«. Eine Skepsis ganz anderer Art beschleicht die Spielepresse, als das offizielle Computerspiel zur Serie verdächtig lange in der Werkstatt von Ocean rumsteht. Über ein Jahr lang bekommt man nur das Anzeigenmotiv zu sehen, auf dem Hasselhoff alias Michael Knight vor der KI-Karre K.I.T.T. posiert und gewinnend lächelt. Und

als das laut Werbetext »hochkarätige Actionspiel« 1986 schließlich für die gängigen 8-Bit-Systeme erscheint, nimmt niemand das Wort »Gold« in den Mund.

Von VHS zum C64

Als der US-Sender NBC 1982 mit der Ausstrahlung von »Knight Rider« beginnt, wirken selbstfahrende Autos und schwatzende Computersysteme noch wie Science-Fiction. Michael Knights Wunderwagen hat weitere erstaunliche Extras, er ist Dellen-resistent, kann enorm beschleunigen und dank Umgebungsscanner um Ecken sehen. Mit PS und Köpfchen kämpft das Heldengespann im Auftrag einer wohlthätigen Organisation für Recht und Verfassung. Hightech im Sinne eines Kabelanschlusses ist nötig, um die Serie 1985 im deutschen Fernsehen zu sehen, wo sie auf RTL plus ausgestrahlt wird; einige Folgen erscheinen auch auf Videokassette. Unaufhaltsam steuert »Knight Rider« schon

das nächste Medium an: Flottes Fahren in einem futuristischen Vehikel, das klingt nach einem wunderbaren Thema für ein Computerspiel, denkt man sich bei Ocean Software. Die Lizenz ist schnell geschnappt, doch die Zusammenarbeit mit externen Entwicklern verläuft chaotisch. Nur wegen drohender Konventionalstrafen wird überhaupt etwas veröffentlicht: eines der schlechtesten Rennspiele aller Zeiten, um genau zu sein.

Im leeren Land der Haufenberge

Dass der redegewandte Sportwagen K.I.T.T. im Spiel stumm bleibt, ist ja noch irgendwie verzeihlich. Zwar gibt es zu der Zeit bereits C64-Spiele wie Impossible Mission, die kurze Sprachsamples verwenden, aber längere Sätze scheitern am knappen Arbeitsspeicher. So informiert uns das getreue Gefährt nur per Lauftext darüber, an welchem Ort wir nach Spuren suchen sollen, um einen Terroranschlag zu verhindern. Nach der Zielwahl-



Tempolimit statt Turbo-Boost: Überlassen wir K.I.T.T. das Fahren, trödelt das Wunderauto gemächlich dem Haufen am Horizont entgegen.



Am Ziel angekommen begibt sich Michael Knight auf Spurensuche und schleicht um die Bösewichte-Pixel herum.

Genre: Action-/Rennspiel

Publisher: Ocean

Entwickler: Ocean

Veröffentlichung: 1986

Legendär, weil: ... die TV-Vorlage wenig Kritikerpreise gewann, sich aber großer Beliebtheit erfreute. »Knight Rider« verhalf David Hasselhoff zum Durchbruch, und das sprechende Wunderauto K.I.T.T. schien für eine Spieleumsetzung prädestiniert zu sein.

Schlecht, weil: ... die eintönigen Ballerfahrten auf leeren Straßen wenig mit der Vorlage zu tun haben und noch weniger Spaß machen. Deprimierende Grafik, lachhafte Schlingersteuerung und verkehrsberuhigtes Tempogefühl.

Fazit: Ein liebloses Machwerk mit Schrottplatzambitionen, fast so spannend wie eine Fahrt durch die Waschstraße. Oceans bizarre Knight-Rider-Interpretation lehrte der Generation C64, Film- und Serienadaptionen zu fürchten.

karte erblicken wir eine rudimentäre 3D-Straße – und greifen beim Anfahren erst einmal nach dem Riechsalz.

Die leere Kulisse ruckt auch bei 300 km/h energisch wie eine Nacktschnecke über den Bildschirm. Der perspektivische Effekt geht bei höheren Geschwindigkeiten ganz verloren, was für den Betrachter so aussieht, als würde die Straße unmittelbar vor dem Auto enden (Tut sie aber nicht. Leider.). Einzige landschaftliche Schönheit sind gelegentliche Hundehaufen am Horizont, mit etwas Fantasie kann man sie auch als Berge interpretieren. Das Wunderauto K.I.T.T. steuert sich etwa so behände wie ein frühjahrmüder Buckelwal vor der ersten Tasse Kaffee. Dabei möchten wir ständig mit einer zusammengerollten Zeitung um uns schlagen, weil das Motorengeräusch wie das Kampfsurren eines blutrünstigen Moskitos auf der Suche nach seinem Abendessen klingt.

KI mit Tempodrosselung

Knight Rider spielt offenbar an einem autofreien Sonntag, obendrein im wohl ödesten

Landstrich der USA, denn auf der stets gleichen Straße gibt es keine anderen Fahrzeuge. Dafür schwirren umso mehr angreifende Hubschrauber herum, die wir mit einem Bordgeschütz abballern, über das das Fernsehauto eigentlich gar nicht verfügt. Gleichzeitig zu lenken und zu schießen verstößt gegen die allgemeine Verkehrsordnung, also teilen wir uns die Aufgaben mit dem hochintelligenten Vehikel. Zu Spielbeginn kümmert sich K.I.T.T. ums Zielen, während der Spieler an der Autolenkung verzweifelt. Per Tastendruck wechseln wir dann die Rollen und merken schnell, dass dies auch keine gute Idee ist: Die KI beschleunigt etwa so wagemutig wie ein sonntagsfahrender Hut-Senior bei Überholmanövern. Das Zeitlimit mag noch so bedrohlich ticken und die Straße noch so frei sein, K.I.T.T. fährt selten schneller als mit 50 Sachen. Also übernehmen wir selbst das Steuer und erreichen nach einer gefühlten Ewigkeit das eigentliche Einsatzgebiet – und dort muss geschlichen werden.

Metal Gear Hasselhoff

Der Einsatzort besteht aus einem einzigen Bild, bei dem wir von einem Ende zum anderen spazieren. Die Vogelperspektive reduziert David Hasselhoff auf einen unvorteilhaften Pixelhaufen, der sich im Rücken der herumtippelnden Schurken bewegen muss, um sich nicht eine Kugel einzufangen. Zurückschießen darf man nicht, schließlich vermeidet der Held in der kindgerechten TV-Vorlage brutale Gewalt. Werden wir erwischt, geht's an den Schleichstartpunkt zurück und wir verlieren viel kostbare Zeit, die dank Trödel-K.I.T.T. eh schon knapp bemessen ist.

Im Vergleich zur grottigen Fahrsequenz ist diese primitive Stealth-Einlage fast schon hohe Entwicklungskunst. Aber nicht zu früh freuen, denn bei Erreichen des Zielpunkts erhält K.I.T.T. einen weiteren Hinweis zum Ort des geplanten Anschlags. Und so landen wir allzu schnell wieder hinterm Steuer, wo sich die furchtbare Fahrsequenz wiederholt. Egal, ob man dabei nach Chicago oder Miami fährt, den Vizepräsidenten oder Schalke 04 retten soll – an Grafik und Spielablauf ändert sich so gut wie nichts. Warum hat es anderthalb Jahre gedauert, ein derartiges Desaster zusammenzuschustern?

Ocean wird zum Serientäter

Das Buch »Ocean – The History« gewährt Einblicke in die schillernden Entwicklungspraktiken des englischen Publishers. Da es in dessen Anfangsjahren nur wenige angestellte Programmierer gibt, werden Projekte leichtfertig an Externe vergeben, die weitgehend unbeaufsichtigt vor sich hinwursteln. Irgendwann kommt dabei ein Spiel heraus. Oder auch nicht. Als Oceans Entwicklungschef Gary Bracey seine Stelle antritt, erbt er zwei verspätete Adaptionen von Fernsehserien, Knight Rider und Motorradkrimi Street Hawk. Er besucht die beauftragten Entwickler, die zwar ihren Vorschuss kassiert, aber nicht viel vorzuweisen haben: »Die haben einen Scheiß gegeben. Sie hatten ihr Geld und es hieß: Wenn ihr mehr von dem Spiel sehen wollt, dann gebt uns mehr Geld!«, erinnert sich Bracey an Erpressungsmethoden. Die Horrorprojekte einfach abzubereichen kann man sich nicht leisten, denn wichtige englische Versandhändler wie Kays haben bereits ihre Kataloge gedruckt. Liefert Ocean das angebotene Spiel nicht, drohen empfindliche Konventionalstrafen. Und so hält man es für das kleinere Übel, ungaren Unfug zum Vollpreis zu veröffentlichen.

Licht am Ende des Fahrzeugtunnels

Miami Vice macht 1986 den Ocean-Hattrick komplett – drei unspielbare TV-Adaptionen in einem Kalenderjahr, das ist eine bis heute unerreichte Schlechtmarke. Doch man zieht seine Lehren aus der Lizenzkatastrophe, wird bei der Wahl und Betreuung externer Mitarbeiter professioneller. In den Folgejahren erscheinen für den C64 sogar respektable Filmumsetzungen wie Platoon und Robocop. David Hasselhoff verhalf die »Knight Rider«-Serie zum erhofften Durchbruch, danach wandelt er in roten Badehosen durch »Baywatch« und wird im deutschsprachigen Raum zu einer Art Popstar, sehr zur Verwunderung seiner amerikanischen Landsleute. Selbst Knight-Rider-Computerspiele haben eine Zukunft: 2002 und 2004 gehen beim Autobahn-Raser-Werk von Davilex nicht gerade PS-Meisterwerke vom Band, aber es gibt ordentlich Action und sogar andere Fahrzeuge auf den Straßen – Rennspielluxus, von dem die Brotkasten-Knights nur träumen konnten. ★



Der Gipfel der Abwechslung ist der gelbe Himmel bei der Fahrt durch eine Wüstenregion. Spielerisch erwartet uns immer derselbe Murks.



Vorher – nachher: Auch Hasselhoff-Hasser empfinden angesichts der grafischen Qualität Mitleid. Auf dem Spielcover hat der Schauspieler gut lächeln, als 12x6 Pixel großes C64-Sprite ist er nicht wirklich wiederzuerkennen. Hm, wenn wir die Augen zukneifen ...?

