

Spintires

Die Oovee-Studios haben eine beeindruckende Schlammschlacht abgeliefert. Solch schönen Match haben wir selten gesehen. Die Offroad-Simulation könnte aber noch etwas mehr Spiel vertragen. Von Christian Weigel

Genre: **Offroad-Simulation** Publisher: **Rondomedia** Entwickler: **Oovee**
 (Spintires ist das Erstlingswerk) Termin: **13.6.2014** Spieler: **einer**
 Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch** Preis: **20 Euro**

Fakten

- X viel, viel Matsch
- X viele Baumstämme
- X fünf Karten
- X zig Fahrzeuge

In der Wildnis gibt es keine Straßen. In der Wildnis gibt es nur zerfurchte Pisten. Reißende Flüsse. Undurchdringliche Wälder. Und vor allem eines: jede Menge Schlamm. Fahrzeuge, die sich ohne Allradantrieb dort hineinwagen, schaufeln sich innerhalb weniger Meter mit durchdrehenden Reifen ihr

eigenes Grab. Die braune, zähe Masse ist neben detailgetreu modellierten russischen Schwerlastfahrzeugen der Star von Spintires. Obwohl das Spiel nur DirectX-9-Technologie nutzt, haben die Entwickler der britischen Oovee-Studios es geschafft, den Schlamm in beeindruckender Viskosität und Verformbarkeit darzustellen. In großen Placken wird die feuchte Erde von unseren Ballonreifen aufgewirbelt, wir hinterlassen tiefe Spurrillen in den sowieso schon kaum vorhandenen Pisten, teilweise sinken unsere Fahrzeuge bis zum Bodenblech ein. Einfach so durch die unberührte Natur zu diesel, ist in Spintires zwar schon unterhaltsam genug – wir sind aber nicht zum Spaß in den russischen Wäldern unterwegs, wo es jede Menge Nutzholz gibt, das auf seinen Transport wartet. Unsere Aufgabe auf den bislang fünf spielbaren, exakt einen Quadratkilometer



So eine kleine Schlammpfütze ist unserem MAZ-537-Monster egal.

großen Karten ist es, frisch gefälltes Holz vom Holzplatz zu einer Verladestation zu bringen. Alternativ beliefern wir die auf der Karte verteilten Werkstätten mit Ersatzteilen. Dieses rudimentäre Spielsystem reicht gerade so, um Spintires von einer reinen Technik-Demo oder einem Offroad-Übungsplatz in ein Spiel zu verwandeln.

Zu Beginn jeder Partie sind große Teile der Karte noch nicht sichtbar. Zuallererst begeben wir uns daher mit einem leichten Fahrzeug auf Erkundungstour, um bestimmte Punkte anzufahren, die mit »Verdeckung« markiert sind. Erreichen wir so einen Punkt, enthüllen wir damit automatisch einen größeren Bereich der Karte. Das hilft uns ein Stückchen weiter, da wir so weitere Fahrzeuge oder gar Werkstätten verfügbar machen. Letztere brauchen wir während der Aufträge, um zu tanken oder um andere Aufsätze auf unsere Kästen zu schrauben. Für die Navigation ist die Karte aber nur bedingt hilfreich. Selbst übertrieben optimistisch dargestellte breite graue Linien sind in der Realität nur enge matschige Pisten oder enden unvermittelt im Nichts. Haben wir uns eine Route ausgekundschaftet, wechseln wir per simplem Klick auf ein größeres Fahrzeug und stattdessen es an einer Werkstatt mit einer passenden Ladefläche für den Holztransport aus. Für lange Stämme (die mehr Transportpunkte ergeben) können wir sogar einen Anhänger ankuppeln. Für den Fall, dass wir noch ein Begleitfahrzeug brauchen, lassen sich die meisten Laster auch als Treibstofftransporter oder mobiles Ersatzteillager für Reparaturen unterwegs konfigurieren. Das ist vor allem im Koop-Modus interessant, bei dem wir im Konvoi fahren, um für alle Möglichkeiten und Schlammumfallen gerüstet zu sein.

Einzelspieler dürfen zwar zwischen all ihren Fahrzeugen auf der Karte hin- und herwechseln, das Ganze fühlt sich dann aber so ähnlich wie das alte Kinderrätsel mit dem Schaf, dem Wolf und dem Salatkopf an, die über einen Fluss gebracht werden sollen: Zuerst den Truck mit den Ersatzteilen, dann den mit dem Kran und danach noch eine Ladung Diesel irgendwo in die Wildnis zu karren, um einen festgefahrenen Holztransporter wieder flott zu machen, schmeckt nach spannender Schwerstarbeit. Unterm Strich ist Spintires eine bildhübsche Offroad-Simulation, die mit wenig Schnickschnack auskommt und trotzdem sehr urig und echt wirkt. Trotzdem könnte gerne noch mehr Spiel drin sein. Christian Weigel / PET

Zum Bäume ausreißen

Nach jeder erfolgreich abgelieferten Holzladung habe ich das Gefühl, Bäume per Hand ausreißen oder einen Bären im Ringkampf besiegen zu können. So wie in Spintires sollte der Fahrzeug-Part in russischen Postapokalypse-Spielen wie Stalker oder Nuclear Union sein. Um als vollwertiges Spiel und nicht hauptsächlich als beeindruckende Tech-Demo durchzugehen, dürfen die Entwickler allerdings gerne noch ein paar mehr Gameplay-Elemente wie eine Kraftfahrer-Karriere dazulegen.



Christian Weigel



Ohne Hilfe kommen wir aus diesem Schlammloch nicht mehr heraus.



Der Kran ist praktisch, um verlorene Holzstämme wieder aufzuladen.

Spintires

Publisher Rondomedia
 Sprache Deutsch, Englisch, Französisch

Entwickler Oovee
 Ausstattung 1 DVD

PRO / KONTRA

- + toller Matsch
- + eingängige Steuerung
- + detailreiche Fahrzeuge
- + herausfordernde Pisten
- nur wenige Karten
- keine Lernkurve
- Kamera teilweise zickig



Offroad-Herausforderung mit hohem Matschfaktor.