

HIGHWAY TO SHELL

Genre: **Simulation** Publisher: **Excalibur Games** Entwickler: **Minskworks** Termin: **28.3.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **8 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **nein (GOG)**

Auf DVD: Test-Video

Ein Spiel mit einem Trabi als Hauptdarsteller? Klingt witzig! In Jalopy reisen wir 1990 von Ost-Berlin in die Türkei und müssen ein Schrottauto instandhalten. Von Harald Fränkel

Es ist, als habe DayZ mit dem Auto-Werkstatt-Simulator 2018 Verkehr gehabt und ein Fahrzeug-Survival-Spiel geboren: Geht in Jalopy das Geld aus, bedeutet das Endstation – sowohl für den heimlichen Helden als auch für den Steuermann. Der kleine Trabi muss wohl zum Ausschlechter, der Spieler von vorne beginnen – Permadeath, ick hör dir trapsen! Trotz der liebevoll-retroesken Idee macht es einem die storybasierte Simulation nicht leicht, sie zu mögen. Etwa weil bei der Grafik zwei Kunstrichtungen aufeinandertreffen, die des Kubismus und die des Dilettantismus. Ohne Spott könnte man aber auch zum Schluss kommen, dass die puristische Optik beabsichtigt ist. Soll sie den Spieler authentischer in die Vergangenheit schubsen? Immerhin geht es um die deutsche Wiedervereinigung im Jahr 1990. Doch nein, so wirklich funktionieren mag das mit der Zeitreise via Sehnerv nicht.

Schrecken der Straße

Eigentlich müsste Jalopy Hartz IV beziehen, es fällt in puncto Polygonzahl und Texturen



Ortschaften wirken in Simulatoren oft leblos. In Jalopy gibt's nicht mal Passanten. Nirgends.

nämlich weit unter die Armutsgrenze. Auch im Detail hakt es: Das Lenkrad im sonst einigermaßen hübschen Cockpit sieht aus, als habe es die seit den Achtzigern aus Funk und Fernsehen bekannte Erstklässlerin Luzie aus Knete modelliert. Und die Nichtspielercharaktere hampeln deshalb so herum, weil sie aus Meister Geppettos Marionettenschnitzerei entflohen sind.

Im Osten was Neues

So, jetzt kommt's aber, bitte anschnallen! Der Trabi-Simulator ist trotz Macken kein Totalschaden. Er entpuppt sich als spielbarer

Ost-Roadmovie. Es geht nämlich darum, einen gewissen Onkel Lütfl in mehreren Etappen von Berlin nach Istanbul zu kutschieren. Als Startkapital gibt's Begrüßungsgeld, historisch korrekte 100 Mark. Tja, nun bedeutet das englische Jalopy aber dummerweise »Schrottkarre«, womit wir beim Kern des Pudels wären: Es gibt ständig Probleme. Der Spieler ringt mit Sprit-, Öl- sowie Spritzwassermangel, Reifenpannen, Motorschäden, Unfällen und gestrengen Grenzsoldaten, die Schmuggelware im Kofferraum entdecken.

Die Macht der Wünscherouten

Die gewählte Route – pro Etappe bieten sich drei Möglichkeiten – bestimmt weitgehend die zu erwartenden Herausforderungen.



Lootboxen! Um die linke Kiste öffnen zu können, benötigt man ein Half-Life-Gedenk-Brecheisen.

Buggy statt Trabi

Während unseres Tests von Jalopy traten keine Bugs auf, die in eine Sackgasse geführt haben. Die Fehlerdichte ist aber auffällig hoch. So war es häufig nicht möglich, die Routenkarte aus dem Seitenfach der Tür zu nehmen. Aus- und wieder einsteigen half. Einige Male funktionierte eine Zapfsäule nicht korrekt. In diesem Fall haben wir den Sprit in einen Kanister gefüllt und das Auto damit quasi indirekt betankt. Einmal blieb der Trabi an einem Bürgersteig hängen. Hier half nur neu laden. Dasselbe gilt für ein Beispiel, das im Meinungskasten beschrieben wird.



Harald Fränkel
@GameStar_de



Wenn ich sehe, dass bei den Danksagungen in Jalopy der Begriff »Credits« mit »Guthaben« übersetzt ist, frage ich mich schon, ob diese Simulation nicht doch eine Satire oder Parodie sein soll. Aber nein, dann hätten die Entwickler uns nach ihrem ausgiebigen Clown-Frühstück sicher auch erlaubt, angesichts der zahlreichen Bugs auch mal einen Buggy fahren zu dürfen. Ha. Ha.

Ich bin nicht empfindlich, was Programmfehler angeht. Richtig Puls habe ich beim Spielen aber bekommen, als Herr von und zu Grenzschrützer meinen Reisepass nicht mehr rausrücken wollte. Stattdessen forderte er mich auf, ich möge ihm doch meinen Reisepass geben. Während logischerweise die Schranke nicht aufging. Pfeifen sich die an der Grenze alles rein, was sie da an Schmuggelware finden? Nach dem dritten Mal neu laden ging's zum Glück weiter. Auf der anderen Seite möchte ich nicht verhehlen, dass mir Jalopy Spaß gemacht hat. Obwohl sich der Trabi wie ein Einkaufswagen fährt. Obwohl ich wegen der pingeligen Bedienung beim Reparieren pixelgenau klicken muss, um nicht wieder versehentlich den Motorblock rauszureißen. Der Klugscheißer-Onkel ist entschuldigt. Er gibt nämlich gute Tipps und Totalversagern wie mir auch mal eine Finanzspritze. Außerdem sorgt der alte Mann aus der DDR für ein rührseliges Ende, mit einer Botschaft, die beschreibt, wie wertvoll Freiheit ist.

Manche Strecken kredenzen Schlaglöcher, die Reifenplatzer forcieren. Bei anderen ist nicht sicher, ob sie an einer Tankstelle vorbeiführen, was einen weiten Weg durchaus mal zum Highway to Hell macht. Eine Regentour geht mit Aquaplaning und Rutschpartien einher. Und dann fällt einem eine vermeintliche Glückseligkeitsroute ohne Straßenschäden ins Auge, bei der die Sonne lacht und es eine Tankstelle gibt. Bis klar wird: Die vermeintliche Traumstrecke ist doppelt so lang wie die anderen. Verdammt!

Ostalgtische Gefühle

Jalopy hätte trotz der Technik aus der Urzeit hölle sogar ein gutes Spiel werden können: Die möglichen Pleiten, Pech und Pannen sorgen für Spannung. Trabi-Gefühle kommen ebenfalls auf, nicht zuletzt wegen des interaktiven Cockpits. Auch Fahrzeug- und Finanzmanagement machen Spaß und sind herausfordernd. Immerhin verschlingen nicht nur Sprit und Öl viel Geld, Werkzeug will ebenfalls bezahlt werden. Nur wer viel Glück hat, muss nicht groß mit dem Budget haushalten. Schachteln, die wohl von Lastern gefallen sind, fungieren als Lootboxen und sind so Geldquelle Nummer 1. Für Kisten mit Schloss benötigt man ein Half-Life-



Irgendwas ist immer kaputt. Die kleinen Schraubenschlüssel zeigen, was wir richten müssen.

Gedenk-Brecheisen. Manche der Boxen verbergen kleine Schätze: Edle Weine lassen sich für viel Geld in Tankstellen verkloppen. Wir bekamen in einem Fall pro Flasche den Gegenwert für vier Reifen. Da ist man schnell saniert, auch wenn das die Spielbalance in fragwürdigem Licht erscheinen lässt.

Wrack und Zylinder

Eine Möglichkeit, sein Geld zu vermehren, eröffnen Autowracks. Wer eines entdeckt, kommt schon mal gratis an einen Sportvergasers für seinen Zweizylindermotor. Derlei Upgrades sind beim Händler extrem teuer, fast unbezahlbar. Abgesehen davon ist die Option, seine Rennpappe in der Werkstatt pimpen zu lassen, ein Sinnlos-Feature. Wir haben Jalopy durchgespielt und uns gerade mal einen großen Benzintank gegönnt.

Schnappatmung beim Speichern

Jede Etappe des Abenteuers startet und endet in einem Motel. Dort überschreibt Jalopy den einzigen Spielstand. Wer zwischen Start und Ziel sichern will und dafür die Menüfunktion »Speichern und beenden« bemüht, muss bei der nächsten Sitzung schon mal zur Flasche Doppelherz greifen. Gesichert werden in dem Fall nämlich nur der Zustand des Fahrzeugs, die Ausrüstung im Kofferraum und das Geld. Der Plastikbomber selbst wird zum zuletzt besuchten Motel zurückteleportiert. An der dortigen Rezeption lauern übrigens wie überall im Spiel schaurige deutsche Texte. Gut, vielleicht ist »Es kostet 20 für das Zimmer!« ja richtig. Auf dem Sumpfplaneten Dagobah oder so.

Einatmen. Ausatmen. Ommm!

Die Welt von Jalopy ist leblos. Es gibt keine Passanten. Die wenigen KI-Autofahrer sind intelligent wie rollige Wanderkröten auf der Bundesstraße. Außerdem bestehen die zufallsgenerierten Levels aus den immer gleichen grafischen Versatzstücken. Nur Bulgarien bietet etwas Abwechslung. Wünschenswert wären mehr Reminiszenzen ans reale Leben gewesen: Sehenswürdigkeiten, zeitgenössische Musik beispielsweise. Am

meisten fressen allerdings die vielen Programmfehler an der charmanten Idee herum. Deshalb hat nur eine sehr spitze Zielgruppe genug Spaß an diesem Spiel: nicht allzu anspruchsvolle, eisenharte Simulator- und Autofans, die zu ostalgtischen Gefühlen neigen und Bugs wegatmen können. ★

JALOPY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 2 GHz / Athlon II X3 455
Geforce GT 720 / Radeon R7 240
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 750S 2.4 GHz / Phenom II X4 965
Geforce GT 740 / Radeon R7 250X
6 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- künstlich angehauchte Optik
- Abwechslung
- Gegrünze statt Sprachausgabe beim Onkel
- Levels bieten optisch wenig
- hölzerne Animationen
- dünne Soundeffekte

SPIELDESIGN

- herausforderndes Fahrzeug- und Finanzmanagement
- interaktives Cockpit
- Einfluss von Tageszeit, Wetter und gewählter Route
- Tuning überflüssig
- teils pingelig fummelige Bedienung

BALANCE

- Tutorial
- Ingame-Hilfe
- Onkel gibt Tipps
- Trabi-Bedienungsanleitung als
- glücksabhängig
- nerviges Speichersystem
- Erfolg bisweilen sehr

ATMOSPHÄRE/STORY

- Spannung durch Pleiten, Pech und Pannen
- Trabi-Charakteristika gut wieder
- Onkel erzählt historische Anekdoten
- KI-Verkehr hat alberne Aussetzer
- leblose Spielwelt

UMFANG

- Spielzeit angemessen
- nur ein Trabi-Modell
- kein Multiplayer-Modus
- lediglich sechs Fahrten bis zum Ziel der Reise
- kaum Wiederspielwert

ABWERTUNG

Jalopy offenbarte während des Tests keine Bugs, die in eine Sackgasse geführt hätten. Dafür fielen sehr viele kleine Fehler auf. Die sind definitiv lästig, deshalb werten wir um drei Punkte ab.

FAZIT

Jalopy ist die Simulation der Herzen und Schmerzen: Ostalgtische Autoliebhaber empfinden Spaß, der Rest wohl eher Hass.

54

-3

51