

Legendär schlecht: Big Rigs: Over the Road Racing

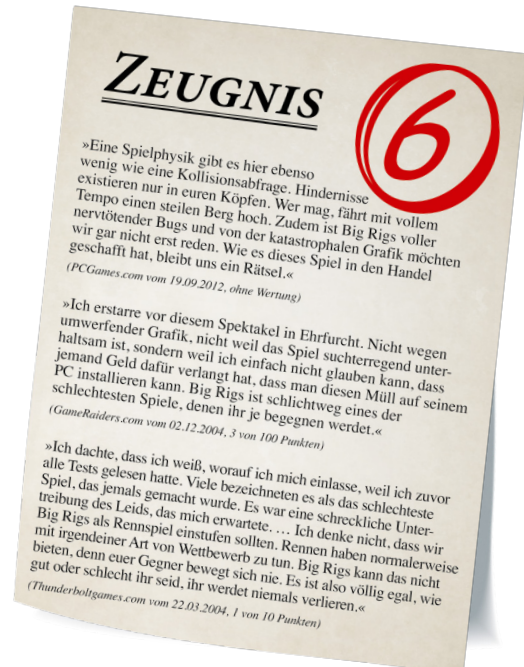
DER GESPIELTE GLITCH



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Als Teenager staunte er über das Rennspiel Enduro auf dem Atari VCS, doch bei seiner Realwelt-Führerscheinprüfung ein paar Jahre später hätte er sich die Umgebungsdurchlässigkeit und Siegesgarantie von Big Rigs gewünscht.

Auf DVD: Video-Special



LKWs, die auf Berge klettern, durch Leitplanken rutschen und aus der ganzen Spielwelt plumpsen. Kein Wunder, dass die KI den Dienst verweigert und einfach stehenbleibt. Ist Big Rigs abstrakte Kunst oder das schlimmste Rennspiel der Welt? Von Heinrich Lenhardt

Der transzendente Moment ereignet sich im Rückwärtsgang. Wir halten das Gaspedal gedrückt und beschleunigen immer weiter, unaufhörlich kreist die Tachonadel. Der LKW saust schneller und schneller durch die Landschaft, nichts kann ihn stoppen, denn Kollisionsabfragen sind überflüssig. Mit mehrfacher Schallgeschwindigkeit verlassen wir schließlich den Level, dessen Polygonkuppen in der Ferne verschwinden. Wir haben die Welt jenseits der Spielwelt betreten, unaufhaltsam rast der LKW durch ein unendliches Grau. Es ist eine Grenzerfahrung im Nichts, Zeit und Raum verlieren ihre Bedeutung. In diesem Moment scheint alles möglich: Erleuchtung, Weltfriede, sogar die kommerzielle Veröffentlichung eines Rennspiels, das nichts macht, was man von einem Rennspiel erwartet.

KI ohne Führerschein

Ordinäre Spiele haben Aufgaben und Regeln, Sinn und Zweck. Big Rigs verachtet solche Konventionen, es ist ein wildes, ungezähmtes »Spiel«, das den Betrachter an die Grenzen seines Verstands führt und zu elementaren Fragen anregt. Warum, zum Beispiel, sollen wir uns dem Zwang eines Konkurrenzkampfs ausliefern, der nur Gewinner und Verlierer kennt? Die ausgefeilte Künstliche Intelligenz von Big Rigs setzt ein Zeichen; das auf der Packungsrückseite versprochene Wettrennen (»Liefere deine Fuhrer vor der Konkurrenz ab«) findet nicht statt. Nach dem Start-

signal bleibt der KI-Gegner einfach stehen, nicht weil der Tank leer ist, sondern weil er sich dem Wettbewerbsdruck verweigert. Endlich mal ein Rennspiel ohne Rubberbanding! Als wir Fahrt aufnehmen und ganz allein Checkpoint für Checkpoint durchfahren, geraten wir ins Grübeln: Welchen Wert hat ein solcher Sieg? Sollte man sich nicht solidarisch verhalten? Reumütig kehren wir zur Startlinie zurück, dort verharren Mensch und KI dann andächtig im Streik. Fehlen nur noch ein paar Takte »Alle Menschen werden Brüder«.



Wir sind alle Winner

Nicht jedem erschließt sich die Botschaft von Big Rigs. Mancher Kleingeist hat sich wohl beschwert: Ein Rennspiel, bei dem sich der einzige Gegner standhaft jeder Fortbewegung verweigert, ist doch eher ein Stillstandssimulator. Ein Patch wurde angeordnet, der bewirkt, dass sich der KI-Fahrer widerwillig und gemächlich, aber unübersehbar nach vorne bewegt. Doch auch diese Maßnahme kann das Kunstwerk Big Rigs nicht beschädigen, denn der »Konkurrent« tritt rechtzeitig vor der Ziellinie auf die Bremse und überlässt uns den Sieg. Es ist unmöglich, bei Big Rigs zu verlieren.

Das Spiel ist so positiv, dass es uns manchmal direkt nach dem Laden der Strecke zum Gewinner erklärt, noch bevor überhaupt ein Gaspedal gedrückt werden kann: »You're winner!«. Das ist ebenso rührend wie grammatikalisch falsch, kommt aber von Herzen. Auch wenn besagter Spießer-Patch daraus ein vergleichsweise wenig kreatives »You win!« macht, bleiben die guten Vibes erhalten. Lebensfreude und positive Emotionen vermittelt Big Rigs auch mit seiner beispiellosen Ungezwungenheit.

All diese interaktiven To-do-Listen, die sich als Open-World-Spiele ausgeben, verblassen gegenüber den Freiheiten der Big-Rigs-Spielwelt. Die Physik fühlt sich nicht an irdische Regeln gebunden und wird immer wieder ungläubig bestaunt. Das sensationelle Rückwärtsgangtempo ist nicht das einzige Phänomen: Fahren wir auf einen Berg hinauf, führt die Steigung nicht etwa zur Verlangsamung, sondern zur Beschleunigung des Vehikels. Auch steilste Gipfel werden so bezwungen, der Zwölf-tonner klettert behände wie eine Bergziege. Immerhin werden die Erhebungen des Terrains weitgehend registriert, während Objekte in der Spielwelt nur scheinbar existieren. Gewiss, es stehen Häuser, Leitplanken und andere Fahrzeuge herum, aber dabei handelt es sich nur um Geister, die wir mühelos durchdringen. Ein besonders erhabener Moment ist die Fahrt durch den wasserlosen Fluss. Da betrachten wir ehrfürchtig die nicht ganz bis zum Boden reichenden Brückenpfeiler, ein Symbol für die Schwerelosigkeit dieses Werks.

Wo bleibt die Polizei?

Philosophische Fragen zu Schein und Wirklichkeit wirft auch die Packung auf. Der Leser staunt über die Erwähnung von Gütertransportrennen und Ordnungshütern. Straßensperren soll es als Hindernisse geben, was in einer Welt der durchdringbaren Objekte eine amüsante Vorstellung ist. Doch das einzige Polizeiauto blinkt auf dem Covergemälde, die Beamten haben sich wohl dem KI-Streik angeschlossen

Genre: Big Rigs: Over the Road Racing

Publisher: GameMill

Entwickler: Stellar Stone

Veröffentlichung: 2003

Legendär, weil: ... das Konzept einer »offenen« Spielwelt selten so radikal interpretiert wurde. LKWs, die Objekte durchdringen und mit Überlichtgeschwindigkeit aus der 3D-Welt rasen können – endlich mal ein originelles Rennspiel!

Schlecht, weil: ... das Begaffen der 3D-Schäden einen endlichen Unterhaltungswert hat und es kein Spiel in dem Sinn gibt. Der Computergegner streikt, verlieren ist unmöglich ... sieht man mal vom Geldverlust der unglückseligen Käufer ab.

Fazit: Der überbreite Schwertransport unter den Katastrophenspielen. Verblüffendes Fahrverhalten, arbeitsverweigernde KI und rekordverdächtige Grafikfehlermengen führen zu einem Massenauffahrunfall des guten Geschmacks.



Andere Spiele fallen aus dem Rahmen, bei Big Rigs fallen wir aus dem Spiel. Im Rückwärtsgang beschleunigt der LKW immer weiter, bis er mit Karacho aus der 3D-Welt rauscht.

und sind dem eigentlichen Spiel dankend ferngeblieben. Man bekommt ein Gefühl dafür, was Big Rigs eigentlich hätte sein sollen: eine Art Need for Speed 3 für Arme, nur halt mit dicken Lastern. Schade, dass Marketingpersonal und Entwickler ihre Ambitionen für dieses Projekt nicht miteinander abgeglichen haben. Immerhin lässt sich das Packungsversprechen »Tausende Meilen Highways und Nebenstraßen quer durch Amerika« wohlwollend interpretieren. Die Schauplätze sind eigentlich bescheidene Rundkurse mit etwas Drumherum-Terrain. Aber zählt man die leere Grauzone außerhalb der Levels mit, ergibt sich in der Tat eine endlose Weite, gegen die Los Santos aus Grand Theft Auto 5 wie Klein-Kleckersdorf wirkt.

Augen zu und ins Presswerk

Big Rigs wurde 2003 tatsächlich auf CD-ROMs gepresst, in Schachteln gesteckt und in funktionierenden Lieferwagen in Ladengeschäfte befördert. Zumindest in den USA, denn ein deutscher Distributor ließ sich für das Avantgarde-Rennspiel nicht finden – zu dumm, dass die dokumenta11 schon vorbei war. US-Publisher war die Firma GameMill, die erstaunlicherweise heute noch existiert und sich mit Deer Hunter: Reloaded der Jagd auf wehrloses Rotwild widmet. Die Qualitätssicherung hat sich mittlerweile hoffentlich gebessert, denn

bei Big Rigs beschränkte sie sich anscheinend darauf, dass jemand den Datenträger abgetastet und die CD für ausreichend rund befunden hat. Oder vielleicht wurde sie sogar in ein Computerlaufwerk gesteckt und gestartet, aber wohl kaum jenseits des Hauptmenüs gespielt. Sonst hätte man gemerkt, dass eine zur Wahl stehende Strecke gar nicht vorhanden ist und deren Wahl zum Absturz führt.

Aller Laster Ende

Entwickler von Big Rigs ist ein Unternehmen namens Stellar Stone, hinter dem TS Group Entertainment steckt, das Studio des ukrainischen Programmiers Sergey Titov. Der wird in den Credits als Programmierer von Big Rigs aufgeführt, was er (verständlicherweise) bestreitet: Er habe nur seine Engine an Stellar Stone lizenziert, aber nichts mit dem eigentlichen Spiel zu tun. Leider lag es auch nicht in seiner Macht, dessen Erscheinen zu stoppen: »Soviel ich weiß, wurde Big Rigs im Pre-Alpha-Stadium veröffentlicht. Aber aus irgendwelchen Gründen bekomme ich den Ruhm und die Anerkennung dafür« wird er in einem augenzwinkernden Interview der Fan-Webseite YoureWinner.com zitiert. Die Deutung des exzentrischen Kunstwerkfragments dürfte jedenfalls noch zahlreiche Generationen beschäftigen – Big Rigs rast im Rückwärtsgang in die Ewigkeit. ★



Traurig blicken wir auf den an der Startlinie verharrenden Computergegner zurück. Auch sonst fehlt so einiges, unser Laster fährt durch eine texturlose Straßenlaterne hindurch.



Wir wissen nicht, wie es den Arc de Triomphe von Paris auf eine amerikanische Landstraße verschlagen hat. Aber da in den USA bekanntlich alles größer und besser ist, taucht er gleich zweimal hintereinander auf.