

Autobahn Raser • Gnadenlos über deutsche Autobahnen

 quick-save.de/2018/05/autobahn-raser/

Sven Festag

6. Mai 2018

Seit nunmehr 20 Jahren ist die Hauptuntersuchung für dieses Rennspiel überfällig: Autobahn Raser. Doch bekommt das Spiel wirklich die neue Plakette oder wird es stillgelegt?

Autobahn Raser ist ein Rennspiel, das im niederländischen Studio *Davilex* entwickelt und am 07. Mai 1998 von *Koch Media* in Deutschland veröffentlicht worden ist. Es handelt sich bei dem Spiel um den ersten Teil der deutschsprachigen *Raser*-Serie. Gleichzeitig basiert es aus technischer Sicht aber auf *A2 Racer II*, dem zweiten Teil der international veröffentlichten *Racer*-Reihe, das im Gegensatz zur deutschen Fassung auf niederländischen Straßen verortet ist.



Die Installation wird mittels eines Assistenten direkt von der CD ausgeführt und lässt sich einfach bedienen, während eine eingängige Musik im Hintergrund spielt. Neben dem Speicherort kann auch, abhängig vom verfügbaren Festplattenspeicher, zwischen dem einfachen und dem maximalen Installationsumfang ausgewählt werden. Unabhängig

davon muss die CD aber zum Starten des Spiels im Laufwerk eingelegt sein. Außerdem findet eine automatische Überprüfung der unterstützten Treiber statt, die bei Bedarf direkt von der CD nachinstalliert werden können.

Jedes Jahr veranstaltet der exklusive Geheimbund der *Autobahn Raser* ein Rennen durch Deutschland. In neun Etappen fahren vier PS-Profis von Berlin über Hamburg, Köln und München zurück nach Berlin. Und der Spieler ist nun einer von ihnen. Mit einem Startkapital von 25.000 DM und einem blauen Trabant, der mangels Lizenzen liebevoll Brabant genannt wird, geht es an den Start. Schnell ist jedoch klar, dass dieses Fahrzeug nur mit Mühe im Verkehr mithalten kann. An ein richtiges Rennen ist so gar nicht zu denken. Daran ändert auch die Investition des Startkapitals in neue Fahrzeugteile nichts. Dieses Auto gewinnt keinen Blumentopf.

Anstatt die Ossi-Kutsche über die Autobahn zu quälen, sollte der Brabant lieber in Zahlung gegeben werden. Das passiert bei einem Fahrzeugkauf automatisch und bessert das Konto auf. So lässt sich bereits vor dem ersten Rennen der Opol Astro kaufen.

Jetzt kann endlich ein ordentliches Rennen gefahren werden. „3, 2, 1, loooooouus“, plärrt ein Sprecher zum Start der Etappe. Jetzt gilt es, sich möglichst unfallfrei durch den Verkehr zu mogeln und darauf zu achten, pünktlich einen Tankstopp einzulegen. Falls das einmal nicht gelingen sollte, ist die Straßenwacht glücklicherweise nicht weit und behebt das Problem. Allerdings geht dabei wertvolle Zeit verloren. Gleiches gilt auch, wenn die Autobahnstreife die Fahrt unterbricht. Zusätzlich verhängen die Herrschaften in Grün auch ein empfindliches Bußgeld. Hier hilft nur die Flucht nach vorn, da das eigene Fahrzeug ansonsten augenblicklich ausgebremst wird. In den Städten selbst hilft auch die Fahrt im Gegenverkehr. Dorthin trauen sich die Beamten nämlich nicht.

Zum Ende der Etappe werden die Preisgelder entsprechend der Zielposition verteilt und mit den Strafen von der Polizei und den Radarfallen, sowie den Benzinkosten verrechnet. Von dem übrigen Geld können neue Teile wie etwa Motor, Reifen oder Getriebe gekauft und Schäden am Fahrzeug repariert werden. Alternativ kann auch für ein besseres Auto, zum Beispiel einen BMW Z3, einen Porsche 913 oder einen Mercedes CLK, gespart werden. In der folgenden Etappe entspricht die Startposition der vorherigen Zielposition. Gesamtsieger ist derjenige, der die letzte Etappe als Erster beendet.



Obwohl *Autobahn Raser* die üblichen 3D-Schnittstellen wie PowerVR oder 3dfx unterstützt, erscheint die Optik nur mittelmäßig. Fahrzeuge und Strecken sind detailarm, grafische Effekte, wenn vorhanden, nur minimalistisch. Darüber hinaus erinnert die Umgebung, von einigen Wahrzeichen abgesehen, in keiner Weise an ein originales Vorbild, sondern kann generisch einem beliebigen Ort zugewiesen werden. Der auf der Verpackung vorhandene Vergleich mit einer echten, deutschen Autobahn, ist mehr als hinfällig. Überdies fällt in den Städten die fast zufällig wirkende Verteilung von sich stets wiederholenden Reihenhäusern auf.

Gespart wurde auch am Head-up-Display, das sich auf grundlegende Informationen beschränkt. Geschwindigkeit und Position werden angezeigt, auf Abstände zu den Konkurrenten oder einen Hinweis zur verbleibenden Streckenlänge müssen Verkehrsrowdys jedoch verzichten. Auch auf Rückspiegel wurde verzichtet. Die vier verfügbaren Kameraeinstellungen sind zweckmäßig, wenngleich eine Cockpitansicht einen wünschenswerten Mehrwert geboten hätte.

Akustisch hat Davilex sein Pulver bereits zu Beginn verschossen. Ein eingängiger Soundtrack untermalt die Installation sowie das Intro und stellt so das restliche Hörerlebnis in den Schatten. Die an Fahrstuhlmusik erinnernde Melodien sind nicht nur ähnlich öde wie die Landschaftsgestaltung, sondern gehen spätestens in der dritten Etappe gehörig auf die Nerven. Fast schon ein Glück, dass sie in den Einstellungen deaktiviert werden kann. Aber auch nur fast.

Die Geräuschkulisse von Motoren und Effekten sind ein ähnlicher Graus. Selbst die PS-starken Maschinen erinnern eher an Oma Trudes Reihenvierzylinder, zumal das Automatikgetriebe offenbar schon bei 3.000 Umdrehungen pro Minute hochschaltet. Das Durchdrehen der Räder ist zwar, wie sämtliche Geräusche, generisch, aber immerhin realistisch. Die Aufprallgeräusche hingegen klingen eher nach einer Mischung aus Pistolenschuss und zugefallener Tür. Metallisches Kratzen und Quietschen bleiben ein heimlicher Wunsch des Trommelfells. Ein winziger Trost: die Sirene ist eine richtige, deutsche Polizeisirene.



Die Steuerung ist dem Umfang entsprechend einfach. Gas und Bremse, links und rechts, sowie Handbremse und Turbo. Das wars. Dem entgegen ist der Umgang mit dem Fahrzeug nicht ganz so einfach. Zwar haften die Reifen an der Straße wie zwei Magnete, sodass ein Abbremsen nur an der Zapfsäule, nicht aber zur Kurvenfahrt vonnöten ist, jedoch neigt sich das Vehikel dann gefährlich zum Scheitelpunkt. Nur dank der wundersamen Pneus kippt das Gefährt nicht einfach auf die Seite. Kommt es zur Kollision mit einer Straßenbegrenzung oder einem anderen Fahrzeug verhält sich das Auto dann wie ein Gummiball und wird zurückgestoßen.

Positiv hingegen sind die Simulationen für Benzin und Schaden. Letzteres ist zwar optisch erst durch Rauch zu erkennen, wenn der Wagen bereits dem Totalschaden nahe ist, aber das schlechter werdende Fahrverhalten ist deutlich spürbar. Auch bei ausgehendem Sprit kann nicht mehr die vollständige Fahrzeugleistung abgerufen werden.

Etwas schade ist jedoch, dass die computergesteuerten Gegner scheinbar nicht davon betroffen sind. Sie sind von Schäden, Tankstopps, sogar von Einsätzen der Straßenwacht und Polizei ausgenommen. Daher ist es umso verwunderlicher, dass sie selbst bei hohem Schwierigkeitsgrad geübten Fahrern deutlich unterlegen sind. Einzige Ausnahme ist der Trabant, der von der KI deutlich flotter über die Autobahn bewegt werden kann als vom Spieler selbst.

Folglich ist es wenig verwunderlich, dass das Spiel nur geringen Langzeitspielspaß bietet. Es ist problemlos möglich, bereits im ersten Durchlauf den schnellsten Wagen und sämtliche Upgrades zu erlangen, sogar ohne alle Etappen gewinnen zu müssen. Da die Umgebung nur wenig zum Anschauen einlädt, ist das Spiel nach nicht einmal einer Stunde vollständig abgeschlossen.

Ein Mehrspielermodus, bei dem vier Freunde gemeinsam gegeneinander fahren können, hätte zumindest ein wenig Abhilfe schaffen können, ist aber leider nicht vorhanden.



Eigentlich schon eine nette Idee, anstatt auf unbekannten amerikanischen Straßen wie in Need for Speed, auf echten deutschen Autobahnen dem Geschwindigkeitswahn zu frönen. Schade nur, dass der notwendige Realismus auf der Strecke geblieben ist. Über die grafischen und akustischen Eindrücke ließe sich noch hinwegsehen, wenn nicht die abstruse Fahrphysik und die generischen Umgebungen wären. Auch der Umfang von *Autobahn Raser* lässt zu wünschen übrig. Nichtsdestotrotz ist das Spiel einsteigerfreundlich und zählt zu den wenigen Rennspielen, die auf deutschen Autobahnen zu Hause sind. Geendet.

Titel:	Autobahn Raser
Erscheinungsdatum:	07.05.1998
Entwickler:	Davilex Games B.V.
Publisher:	Koch Media GmbH
System:	<i>Win</i>
Kaufen:	<u>eBay</u> ¹

Test-System kursiv

¹Das ist ein Affiliate-Link. Beim Kauf bekommt QUICK-SAVE.de eine kleine Provision, ohne dass du mehr bezahlen musst.