

Knight Rider: The Game • Ein Mann und sein Auto

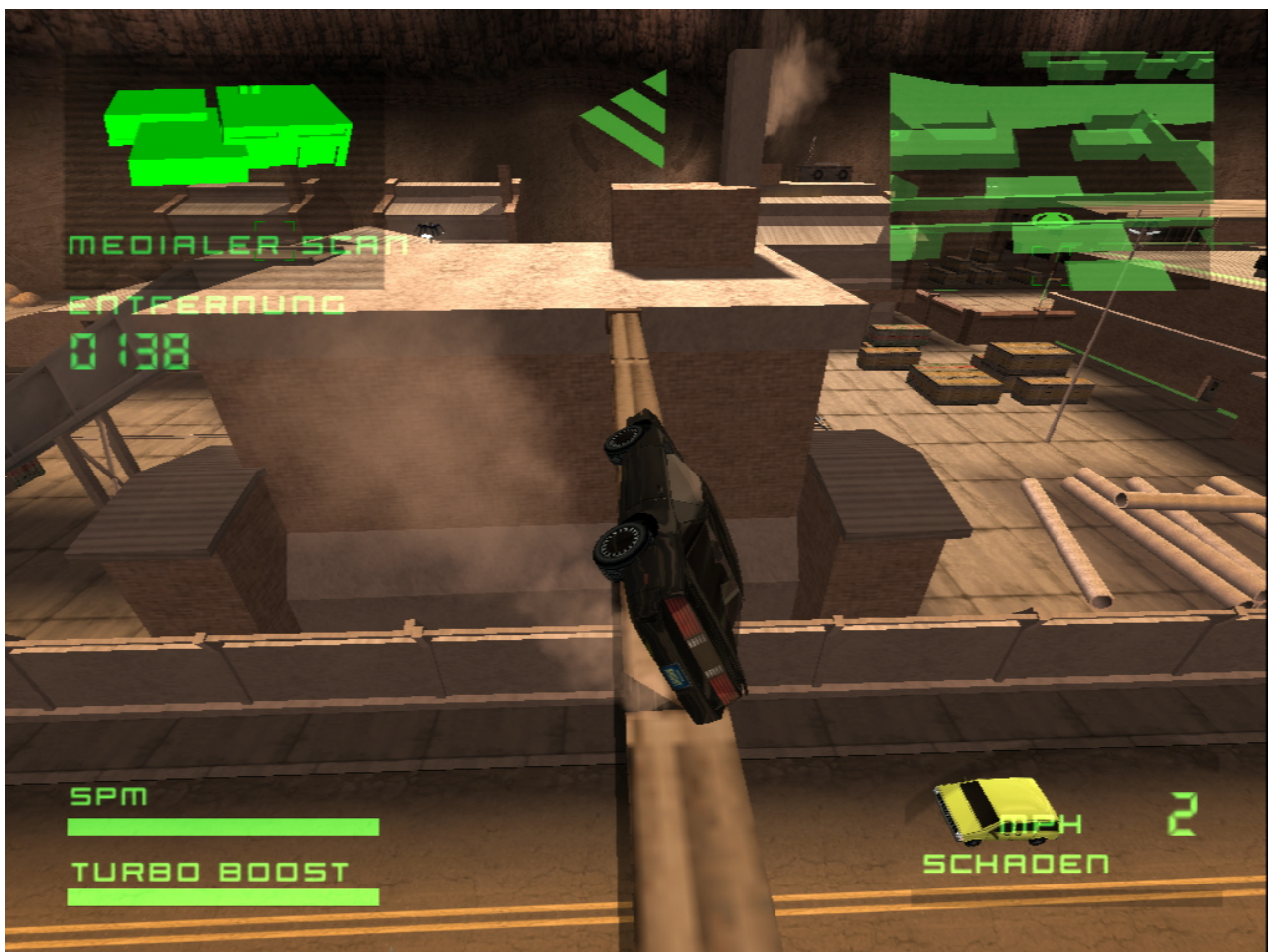
 quick-save.de/2017/12/knight-rider-the-game/

Sven Festag

17. Dezember 2017

Er kommt. Knight Rider. Ein Auto. Ein Computer. Ein Mann. Knight Rider. 20 Jahre nach Erstausstrahlung durften PC-Spieler erstmals den Knight Industries 2000 steuern.

Das niederländische Studio *Davilex Games* entwickelte und veröffentlichte das am 08. November 2002 auf dem Markt erschienene Rennspiel *Knight Rider: The Game*. Wie der Name bereits verrät, handelt es sich dabei um einen Lizenztitel der US-amerikanischen NBC-Fernsehserie *Knight Rider*. Bereits in den 1980er Jahren haben andere Entwickler lizenzierte Spiele, unter anderem für den Commodore 64, ZX Spectrum oder das Nintendo Entertainment System, produziert. *Knight Rider: The Game* war allerdings die erste Umsetzung für den PC. Darüber hinaus gab es auch eine Version für die PlayStation 2.



Zunächst findet sich das Team der Foundation für Recht und Verfassung an einer Rennstrecke wieder. Dort sollen die Systeme von K.I.T.T. geprüft werden. Dem Spieler werden hier die einzelnen Funktionen des umgebauten Pontiacs näher gebracht. Neben dem medialen Scan und dem Datenscan können auch zwei, aus der Serie bekannten,

spektakulären Manöver gefahren werden. Der *Ski Modus* ermöglicht es, auf zwei Rädern einer Fahrzeugseite zu fahren. Mit dem *Turbo Boost* kann K.I.T.T. Hindernisse überspringen und große Distanzen zurücklegen.

Nach der Testfahrt sind Michael Knight und sein Fahrzeug bereit für den nächsten Einsatz. Der soll nicht lange auf sich warten lassen. Sogleich wird das Team gerufen, um der Polizei bei einer Verfolgung zu helfen. Gerade zurück im Semi-Truck angekommen wartet bereits die nächste Mission. Dieses Mal handelt es sich um einen Banküberfall, dessen Tathergang sich nicht rekonstruieren lässt. Niemand weiß, mit welchen Mitteln der Tresorraum zerstört werden konnte. Auch die Aufzeichnungen der Überwachungskameras sind nicht zu gebrauchen. Doch genau dort findet K.I.T.T. eine Spur. Die Daten der Kameras werden per Fernzugriff manipuliert. Doch die Banküberfälle sind nur die Spitze des Eisbergs. Das Konstrukt der illegalen Machenschaften geht noch viel weiter und endet bei einem alten Bekannten: Garth Knight, Sohn von Wilton Knight, dem Gründer der Foundation.



Sowohl das Interieur als auch die Karosserie von K.I.T.T. sind hübsch gestaltet und stechen damit das übrige Erscheinungsbild damit aus. Die Texturen der anderen Fahrzeuge, Gebäude und Straßen sind grafisch eine Stufe niedriger anzusetzen als der schwarze Dienstwagen von Michael Knight. Ein paar nette Effekte wie Rauchbildung oder Reifenspuren, die allerdings nach kurzer Zeit wieder verschwinden, schaffen zumindest ein rundes Gesamtbild. Zwar reißen die Explosionen eine Handvoll Gesteinsbrocken aus den Felswänden, aber den Spieler mit Sicherheit nicht vom Sessel. Dennoch erfüllen sie

ihren Zweck und können K.I.T.T. Schaden zufügen. Dieser ist allerdings nicht sichtbar, da auf ein Schadensmodell verzichtet wurde. In Anbetracht der spielbaren Missionen ist das schade, andererseits aber hat die Molekularversiegelung ihren Zweck augenscheinlich erfüllt.

Das Motorengeräusch von K.I.T.T. war schon in der Serie etwas Besonderes und erinnerte mehr an eine Turbine als an einen Motor. Im Spiel hingegen erinnert nichts mehr an den Sound aus der Serie. Stattdessen bekommt der Spieler ein brummiges Pfeifen von Wind zu hören. Auch Reifen- und Aufprallgeräusche haben mit einer realen Soundkulisse nur wenig zu tun. Erfreulicher ist aber die musikalische Untermalung, die zwar etwas langatmig, aber zur Atmosphäre von Spiel und Serie durchaus passend ist. Die Synchronisation der Charaktere wirkt an einigen Stellen etwas verloren, so als wüssten die Sprecher den Zusammenhang ihrer Texte nicht. Für die Vertonung von K.I.T.T., dessen originaler Synchronsprecher zum Zeitpunkt der Entwicklung bereits verstorben war, wurde ein denkbar unpassender Ersatz ausgesucht. Im Gegensatz zur Fernsehvorlage klingt K.I.T.T. nicht mehr höflich und gutherzig, sondern überheblich und arrogant. Leider wird so ein großes Loch in die Atmosphäre gerissen.

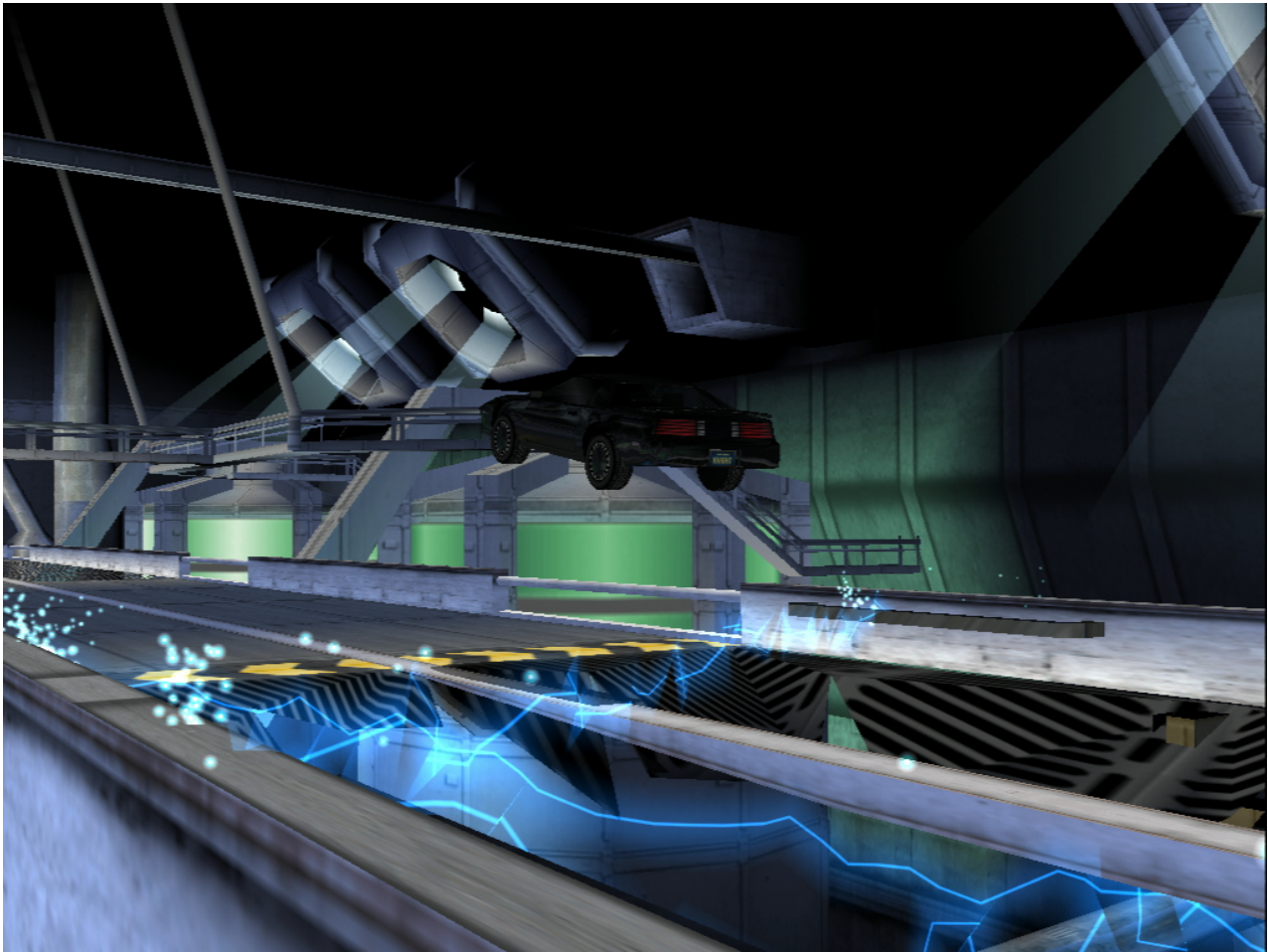


Nicht wirklich angenehm ist die Steuerung, mit der es schwierig ist, den Pontiac auf der Straße zu halten. Während sich der Wagen problemlos beschleunigen lässt, macht bereits das Verzögern erste Probleme. Zum einen kann durch die Taste für das Rückwärtsfahren gebremst werden. Das ist jedoch überaus schwammig, zumal der Wagen leicht ausbricht und ohne merkliches Stoppen direkt in den Rückwärtsgang

wechselt. Die eigentliche Bremse agiert eher wie eine Handbremse. Sie ist sehr direkt und bringt K.I.T.T. so schnell zum Stehen, dass das Manöver kaum zu kontrollieren ist. Auch das Lenken ist alles andere als einfach. Zu Beginn reagiert der Trans Am träge und neigt zum Untersteuern, bevor plötzlich Übersteuern einsetzt und die Hinterachse an Haftung verliert, ohne dabei in einen richtigen Drift zu rutschen. Die sonstigen Systeme von K.I.T.T. lassen sich aber vorhersehbar und genau steuern. Wer mag, kann die Tastenbelegung auf der Tastatur frei wählen. Analoge Steuergeräte sind in der Konfigurierbarkeit leicht eingeschränkt.

Die im Spiel umgesetzten Funktionen von K.I.T.T. belaufen sich auf eine Handvoll Funktionen, von den nur das Scannen nicht die Eigenschaften der Fahrzeugbewegung verändert. Zwar ist noch ein Nachtsichtmodul vorhanden, das aber für keine Mission benötigt wird. So ist der Spielraum eher eingeschränkt und folglich ist *Knight Rider: The Game* ein Spiel ohne klare Ausrichtung. Der Spieler steuert ein Auto wie in einem Rennspiel, muss dieses aber ähnlich wie bei einem Jump-'n'-Run- oder Platform-Titel bewegen und nebenbei noch einen Kriminalfall lösen. Die einzelnen Missionen, von denen es nur 15 Stück gibt, sind simpel gestrickt und bieten wenig Abwechslung, da sie zwanghaft von den Funktionen von K.I.T.T. leben müssen.

Wenig bis gar nichts trägt die Handlung zum Spielgeschehen bei. Sie besteht aus lieblos aneinandergereihten Teilen, die einen Rahmen aufbaut, aber selbst keine Tiefe erreichen kann. Stattdessen basiert sie auf der Rivalität zwischen Michael Knight und seinem optischen Zwilling Garth. Die ist bereits aus der Serie bekannt, wird aber nicht mit neuen Inhalten befeuert, sondern als stets vorhanden hingenommen. Auch die beiden Fahrzeuge K.A.R.R. und Goliath sind Teil der Geschichte, aber für die Handlung nur peripher wichtig, zumal beide Autos durch stupides Rammen zerstört werden müssen. Auf clevere Pläne und durchdachte Hinterhalte muss der Spieler ebenso verzichten wie auf den moralischen Kompass von Michael Knight und seinen gewitzten Dialogen mit Devon und Bonnie.



Eine seichte Geschichte, die in wenigen Missionen nebenbei erzählt wird. Ein tonnenschweres Auto, das grazil von Dach zu Dach springt, anstelle, wie in der Serie, einfach ein Schloss zu knacken. Insgesamt zu wenig, um der Serie auch nur ansatzweise gerecht zu werden. Dem entgegen steht nur die in weiten Teilen gelungene Atmosphäre und die Tatsache, dass man selbst das Wunderauto der 1980er Jahre fahren und auf den *Turbo-Boost*-Knopf drücken darf. Letztlich eine eher maue Vorstellung.

Zusätzliche Quellen: [MobyGames](#)

Titel:	Knight Rider: The Game
Erscheinungsdatum:	08.11.2002
Entwickler:	Davilex Games
Publisher:	Davilex Games
System:	PS2, PC (Win)
Kaufen:	eBay ¹ , Medimops

Test-System kursiv

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