

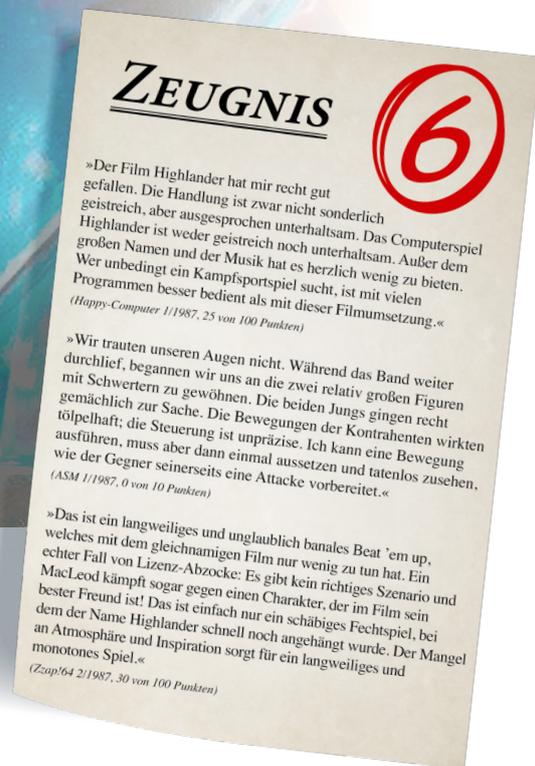
Legendär schlecht: Highlander

IT'S A KIND OF TRAGIC



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Mitte der Achtziger hatte er so einen Trenchcoat wie Gegenwarts-MacLeod und war von dem Queen-Schmachtftzen »Who Wants to Live Forever« ziemlich hingerissen. Eine Hollywood-Karriere blieb ihm aus unerfindlichen Gründen dennoch verwehrt.



Auf DVD: Video-Special

Es kann nur einen geben, wenn in den Achtzigern eine Filmlizenz versaut werden soll. In »Highlander« schlagen sich Unsterbliche die Köpfe ab, das Begleitenspiel macht daraus Schwertgefuchtel mit Rechtschreibfehlern. Von Heinrich Lenhardt

Martin Galway soll es mal wieder retten. Vielleicht nicht das ganze Spiel, denn als Computermusiker sind ihm gewisse Grenzen gesetzt. Aber er kann dem Soundchip des C64 erstaunliche Klänge und wunderbare Melodien entlocken. Wenigstens etwas, um enttäuschte Käufer zu trösten und vielleicht die Soundwertung bei Testberichten zu retten. Galway ist 1986 bei Ocean Software angestellt, einem großen englischen Publisher der Achtziger, der manchen großen Mist un-

ters Volk brachte. »Mitten in der Wir-öffentlichen-jeden-Mist-Phase bekamen sie Highlander und Miami Vice rein, die beide von derselben externen Firma stammten. Diese Entwickler hatten keine Peilung in Sachen Produktqualität und lieferten die Spiele ohne jeglichen Sound an Ocean«, berichtete Galway dem Magazin Commodore Zone. Für Highlander zauberte er eine flotte Adaption des Queen-Songs »It's a Kind of Magic«, mit munterem Bass und lieblich sägender Gitarre. »Ich erinnere mich, wie unser Verkaufsleiter sagte: Wir lieben dich Mart, du hast uns diesen Monat den Hintern gerettet!« Nicht zu retten ist jedoch der Spielwitz bei diesem sensationell inkompetenten Kampfspiel, gegen das die Filmvorlage wie ein Kulturschatz der Menschheit wirkt.

Mit Tarzan, Bond und wenig Logik

Als der Highlander-Film 1986 in die Kinos kommt, wetzen die Kritiker emsig die Mes-

ser und das Publikum macht sich rar, zunächst werden nicht einmal die Produktionskosten eingespielt. Regisseur Russell Mulcahy war bislang durch Musikvideos für Duran Duran aufgefallen, Hauptdarsteller Christopher Lambert durch eine Tarzan-Rolle und seinen entrückten Silberblick. Die Handlung genügt nicht unbedingt höchsten Plausibilitätsansprüchen: Die Mitglieder eines Unsterblichen-Vereins schlagen sich gegenseitig die Köpfe ab, um somit die Energien der Besiegten zu absorbieren, bis eben nur noch einer übrig ist.

»There can be only one« lautet dann auch der Marketingslogan, nur einer kann den »Preis« gewinnen. Der besteht nicht etwa aus Schärpe und Geschenkgutschein, sondern der Fähigkeit, die Gedanken aller Menschen auf Erden zu vernehmen und zu beeinflussen – das klingt irgendwie ganz unangenehm nach Social Media. Als unser Held Connor MacLeod von seinem Mentor



Nicht gerade ein Spiel mit Köpfchen, wie der dritte und letzte Gegner Kurgan hier zu spüren bekommt. Das führte in Deutschland zur Indizierung des Spiels, die 25 Jahre lang anhält.



Kann ins Auge gehen: Vermasselte Steuerung, träges Tempo und fehlendes Treffer-Feedback machen die Kämpfe weitgehend zur Glückssache. Und mit dem Glück ist es ja so eine Sache.



Kein Wunder, dass dieser schlecht gewaschene Kurgan so übellaulig ist, das Spiel verballhornt seinen Namen zu »Kerghan«. »Ramerez« und »Fazir« geht's auch nicht besser.

Genre: Beat 'em up
Publisher: Ocean
Entwickler: Canvas
Veröffentlichung: 1986

Legendär, weil: ... der »Highlander«-Kinostart seinerzeit einiges an Aufmerksamkeit erregte. Die Mitwirkung von Sean Connery und der Soundtrack der Rockband Queen verliehen dem Actionspektakel gehörige Starpower.

Schlecht, weil: ... die Schwertkämpfe des Spiels in ein ebenso kopf- wie hirnloses Joystick-Gewürge ausarten. Steuerung, Kollisionsabfrage und Feedback sind unbrauchbar, die Animationen der aufgeblasenen Sprites peinlich lahm – aber auch irgendwie süß tapsig.

Fazit: Who wants to play forever? Highlander ist ein Spiel für die Ewigkeit, denn eine derart unspielbare und lieblos gemachte Filmumsetzung wird es wohl kaum noch mal geben. Der wackere Held aus dem schottischen Hochland sorgt für einen spielerischen Tiefpunkt.

Ramirez den Sachverhalt erklärt bekommt, fragt er stellvertretend für das verdutzte Publikum, wie das alles denn sein könne. Ramirez antwortet ausweichend: »Warum geht die Sonne auf, hm? Wer weiß das schon.« Dazu setzt Darsteller Sean Connery seinen besten verschmitzten Blick auf. Der hat angesichts von einer Million Dollar Gage für eine Woche Dreharbeiten auch gut grinsen.

Film wird Kult, Spiel bleibt Schund

Also alles mal nicht so ernst nehmen und sich dafür an klirrenden Schwertern, schepfernden Queen-Songs und raffinierten Bildübergängen erfreuen. Clancy Brown, der im Kinofilm »Warcraft« den Orc Blackhand spielt, lässt als abgedrehter Oberbösewicht Kurgan auch etwas Humor durchblitzen. Wenn es nach dem Endkampf nochmal kräftig blitzt und Zeichentrick-Monster um den siegreichen MacLeod schwirren, war es doch ein gelungener Abend. Denkt sich zumindest das dankbare Videothekenpublikum, das »Highlander« mit etwas Verspätung zu



Der Fettfleck unter dem Schwert repräsentiert die Energie eines besieigten Unsterblichen. Die echt coolen Spezialeffekte aus dem Film muss man sich halt dazudenken.



Macht einen ja echt wütend, wenn man nicht mehr weiß, wo das Auto geparkt ist. Zu allem Überfluss wartet in der Tiefgarage ein unsterblicher Rivale auf Connor MacLeod (Christopher Lambert).

Kultehren verhilft. In den Neunzigern folgen deshalb weitere Filme, Fernsehserien und Zeichentrick-Ableger. Nur die Wertschätzung der Computerspiel-Adaption ist mit den Jahren nicht gerade gewachsen, die wirkt nach wie vor reichlich kopflos.

Der C64 hat zu kämpfen

Eigentlich sollte man bei der Umsetzung eines Actionfilms wie Highlander nicht allzu viel falsch machen können. The Way of the Exploding Fist und International Karate haben bereits Maßstäbe für Zweikampfspiele auf dem C64 gesetzt, doch bei »Highlander« schlagen sich zwei Knubbelmännchen ohne Sinn, Verstand und brauchbare Steuerung. Das träge Schwertereschwingen wird von jämmerlichen »Pling, pling«-Geräuschen untermauert, Galways Energien konzentrierten sich offenbar ganz auf die Titelmusik. Sobald der Lebensenergiebalken eines Duellanten aufgebraucht ist, verliert er seinen Kopf (auch wenn der entscheidende Hieb eine ganz andere Körperregion getroffen hat). Die dazugehörige Animation ist unblutig und lachhaft, aber gut genug für eine Indizierung in Deutschland, die bis 2012 besteht. Dabei sollte man die Jugend aus ganz anderen Gründen vor diesem Machwerk schützen.

Keine Story, keine Ahnung

Die Filmvorlage bringt es auf knapp zwei Stunden Laufzeit, das windige Highlander-Spiel ist in gut zwei Minuten ausgereizt. Es gibt lediglich drei Schauplatzvariationen, an denen sich unser Held Connor MacLeod mit anderen Gegnern herumschlägt. Wir bewegen uns nicht durch die Welt, sondern kämpfen nur innerhalb eines weitgehend leeren Standbilds. Dabei wird null Story erzählt, was vielleicht gut so ist. Die Entwickler schaffen es doch tatsächlich, die Namen aller drei Gegner falsch zu schreiben: Aus Fasil wird »Fazir«, Superschuft Kurgan heißt plötzlich »Kerghan« und Ramirez mutiert zu »Ramereze«. Dass der sich mit (dem erstaunlicherweise richtig buchstabierten) MacLeod ein »Kopf ab«-Duell um Leben und Tod liefert, macht keinerlei Sinn. In der Filmvorlage pflegen die beiden schließlich eine schöne Männerfreundschaft mit Strandspaziergängen und Ramirez wird nicht von MacLeod, sondern von Kurgan einen Kopf kürzer gemacht. Aber solche Unstimmigkeiten sind noch das geringste Problem.



Bei den drei Hintergrundbildern des Spiels sehen wir vor allem Schwarz. Die Garage vom Filmbeginn ist selbst mit viel Fantasie kaum wiederzuerkennen.

Zufällige Trefferquote

Das »simulierte realistische Schwertfechten« ist quasi unspielbar, auch wenn die Anleitung eine ganze Fülle von Manövern zeigt. Je nachdem, ob wir stehen oder knien und dabei den Feuerknopf drücken, lösen die acht Joystickrichtungen andere Bewegungen aus. Zumindest ist das der fromme Wunsch, denn was unser Kämpfer wann macht, fühlt sich in der Praxis willkürlich an. Die Eingaben werden mit einer gewissen Bedächtigkeit verarbeitet und die Treffer rufen keine sichtbaren Reaktionen hervor: Habe ich dem Gegner jetzt eine verpasst oder nur mit dem Schwert vor seiner Nase rumgewedelt?

Schwammig und tapsig stochern die Kontrahenten herum, die Animationen haben beste Schlafwagenqualität. Viel Bewegungsspielraum gibt es ohnehin nicht, da die Sprites relativ groß sind und die Levels sich beharrlich weigern, irgendwohin zu scrollen. Gegen die aggressiven Computergegner helfen nur Glück und wildes Gefuchtel. Dass sich ein Freiwilliger für Zwei-Spieler-Duelle finden lässt, ist bei der Spaßfreiheit des Geschehens unwahrscheinlich. Es bedarf schon einer ganz besonderen Konstellation, um dieses Machwerk in die Welt zu setzen.

Gemeine Sterbliche

Steve Cain und Ian Weatherburn haben schon bei Imagine und Denton Designs gearbeitet, für Ocean liefern sie solide Lizenztitel wie Frankie goes to Hollywood ab. Als die beiden das Studio Canvas in Liverpool gründeten, werden sie deshalb bald mit Aufträgen wie Highlander versorgt. Doch bei Canvas ist man aufs schnelle Geld aus, in wenigen Wochen wird Highlander zusammengeklappt: zwei Schwerter, irgendwas bewegt sich, passt. Bei Ocean erkennt man sehr wohl die spielerischen Defizite, aber ähnlich wie bei Miami Vice und Knight Rider heißt es »Augen zu und durch«: Schnell raus damit, weil sonst Ärger mit Vertriebspartnern und Lizenzgebern droht. Und zum Aufhübschen von hoffnungslosen Fällen hat man ja nicht nur Musiker Galway, sondern auch Bob Wakelin, der die Packungs- und Werbemotive gestaltet. »Wenn ein Spiel Schrott war, wurde ich gebeten, mich bei der Illustration besonders ins Zeug zu legen«, bekannte der Künstler in einem Interview. »Einige meiner Lieblingsbilder entstanden für echt beschissene Spiele wie Highlander.« ★