

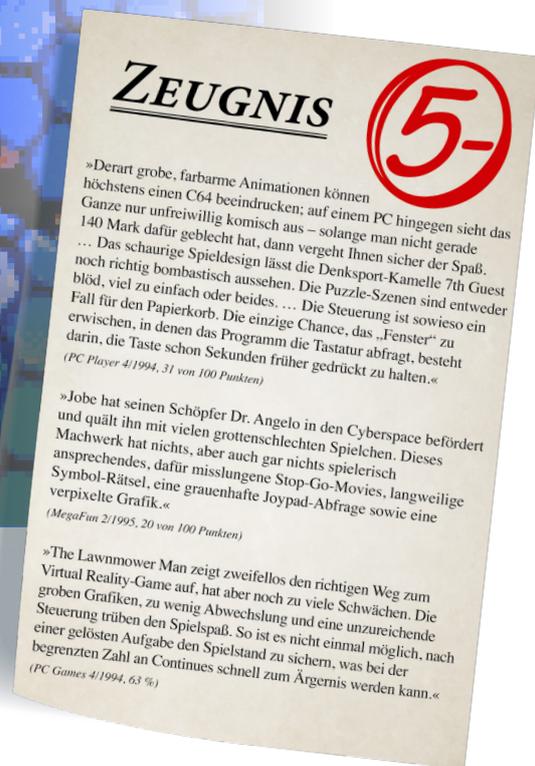
Legendär schlecht: Der Rasenmäher-Mann

SCHLECHTES GRAS



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Mit Virtual Reality kann man ihn seit den Neunzigern zuverlässig jagen, auch wenn die heutige Technik vielleicht geringfügig fortgeschrittener sein mag als einst bei Nintendos Virtual Boy.



Auf DVD: Video-Special

Erst macht die Verfilmung seiner Kurzgeschichte Stephen King rasend, dann lässt das Begleitspiel PC-Besitzer verzweifeln: Wie kann ein CD-ROM-Titel nur so hässlich, hirnlos und frustrierend sein?

Von Heinrich Lenhardt

Stephen King zieht 1992 sogar vor Gericht, damit sein guter Name vom Filmtitel »Stephen King's The Lawnmower Man« entfernt wird. Gewiss, der Schriftsteller hat die gleichnamige Kurzgeschichte verfasst und deren Filmrechte an eine Produktionsfirma veräußert. Nur hat die Handlung der Leinwandadaptation irgendwie rein gar nichts mit der Vorlage zu tun. Im Original entpuppt sich der angeheuerte Gärtner als Satyr, der einen

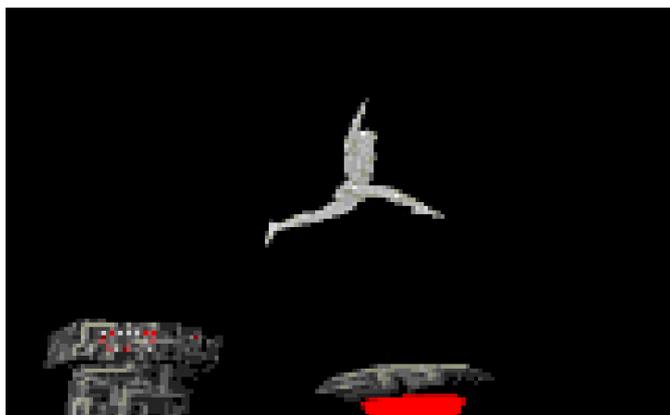
alles zerstückelnden Rasenmäher besitzt und seinem Gott Pan mit Menschenopfern huldigt. Nicht gerade eine abendfüllende Handlung, aber absurd-amüsant. Im gleichnamigen Film ist der Rasenpfleger ein geistig behinderter Mann namens Jobe, dem skrupellose Wissenschaftler experimentelle Drogen verabreichen. Die machen Jobe ebenso schlau wie wütend, irgendwie landet er als Energiewesen im Cyberspace und geht auf einen Rachefeldzug. Wie kam's zu dieser nicht unerheblichen Abweichung? New Line Cinema hat das herumliegende Drehbuch eines Projekts namens Cyber God genommen und mit der Lawnmower-Man-Namensoption kombiniert, der Name Stephen King verheißt schließlich erhöhte Aufmerksamkeit. Kein Wunder also, dass Kurzgeschichte und Kinofilm bis auf eine Rasenmäher-Referenz völlig unterschiedlich sind. Und es geht sogar noch bekloppter, wie das offizielle Spiel

zum selbsternannten »ersten Virtual-Reality-Film der Welt« eindrucksvoll beweist.

Die Grafik: Klotz statt Protz

Ein Virtual Reality-Helm ist für den Cyberspace-Besuch nicht nötig, aber er erfordert ein anderes Hightech-Gerät des Jahres 1993: ein CD-ROM-Laufwerk. Die Spielgrafik wird nicht in Echtzeit auf dem PC berechnet, vielmehr liest das Programm vorgeordnete Sequenzen vom Datenträger. Die damit natürlich verbundenen Einschränkungen bei der Steuerung sollen durch extravagante Optik aufgewogen werden. Doch die grobschläch- tige Grafik ist deutlich weniger farbenfroh als die Screenshots auf der Packung.

Schuld sind technische Probleme bei der Kompatibilität mit den zu der Zeit noch gebräuchlichen Singlespeed-Laufwerken, deren Datenübertragungsrate zu langsam ist. Entwickeln die Programmierer deshalb Kom-



Die Grafik macht bei den Plattform-Abschnitten keine großen Sprünge. Da die vorgeordneten Animationen von CD gestreamt werden, ist die Steuerung von Dr. Angelo zudem stark eingeschränkt.



Beim oft wiederholten Cyber Boogie handelt es sich um den halbautomatischen Flug durch ein Tunnelsystem. Welche Taste wir als Nächstes drücken müssen, zeigen die grünen Pfeile am rechten Bildrand an.

Genre: Puzzle-/Actionspiel (Interaktiver Film)
Publisher: SCI
Entwickler: On-line Entertainment/SCI
Veröffentlichung: 1993
Legendär, weil: ... ein nur auf CD-ROM erhältliches Spiel, das auf einem Cyberspace-Kinofilm basiert, seinerzeit atemberaubend futuristisch wirkte. Komplett vorgerenderte Grafik, das muss man sich mal vorstellen!
Schlecht, weil: ... die Vorstellungskraft dann durch die Hässlichkeit des Endresultats gesprengt wurde. Krude Minigames mit wenig Interaktion und viel Konfusion, deren Frustrationsvermögen durch langatmige Animationen und fehlende Speicheroption auf die Spitze getrieben wurde.
Fazit: Vergeblich haben wir die CD nach etwas Spielwitz abgegrast. Gegen das dusselige Dutzend aus der Minigames-Hölle wirkt die Filmvorlage wie Spitzenunterhaltung.

pressions-Routinen? Mitnichten, sie lösen das Problem durch Reduzierung von Auflösung und Farbtiefe. So werden in einigen Szenen nur 160x100 Pixel dargestellt und auf 320x200 aufgeblasen, statt 256 sind nur 16 Farben zu sehen. Das Resultat ist keine multimediale Pracht, sondern hässliche Klumpgrafik, bei der die Bildbestandteile nur mit viel Fantasie zu erkennen sind. Noch ärger kommt's freilich bei der Steuerung.

Grau(sam)es VR-Jogging

Wir schlüpfen in die Rolle des Wissenschaftlers Dr. Angelo, der in Cyberjobs Reich der virtuellen Realität versetzt wurde. Um der Graustufenhölle zu entkommen, muss er ein Dutzend Minigames meistern, die mehrmals wiederholt werden. Bei den Spielchen handelt es sich um Geschicklichkeits- und Denksportaufgaben, die eigentlich nicht sonderlich schwer wären. Zeitlimits, Steuerungsmacken und Grafikschwächen machen sie aber zum frustrierenden Motivationskil-

ler. So rennen wir zum Auftakt automatisch über einen langen Steg und müssen immer wieder springen und ducken, um Gegnern auszuweichen. Schon nach einem Patzer verliert Dr. Angelo ein Cyberleben, was mit einer langen Todesanimation verdeutlicht wird. Um das kurze Zeitfenster zu erwischen, in dem die erwünschte Tasteneingabe erfolgen muss, hämmert man am in Decathlon-Manier stetig auf die beiden Tasten.

Nicht viel besser sind die oft wiederholten Flugaction-Levels. Hier transformiert sich Angelo in einen Cyberflieger, der im Autopilot durch Tunnels düst. An einigen Passagen müssen wir die durch Pfeile angezeigte Richtung einschlagen oder einen Schuss abgeben. Die Strecken lernt man am besten auswendig, da in höheren Stufen ohne Vorwarnung Hindernisse auftauchen, die nur undeutlich aus dem Grafikbrei herausragen. Und selbst die Denksport-Levels sind von entnervender Hektik geprägt.

Hat nicht alle in der Reihe

Im Spielverlauf bekommen wir immer wieder vier Reihen mit jeweils vier Symbolen vorge-setzt. Unter Zeitdruck muss jeweils das Feld berührt werden, das nicht zu den drei anderen passt. Liegen wir wiederholt daneben, ist das nächste Leben futsch. Angesichts einiger arg weit hergeholter Logikansätze durchaus frustrierend: So ist bei der Anordnung K, N, S, W deshalb K der falsche Buchstabe, weil er als einziger keine Abkürzung für eine Himmelsrichtung ist. Ach so. Dazu gibt es heitere Mustererkennungsversuche und viel »Spaß« mit Zahlen, aber leider keine Rückmeldung, in welcher der vier Reihen man einen Fehler gemacht hat.

Quasi zur Beruhigung dürfen wir als Nächstes eine Runde Senso spielen. Ja, auch im Cyberspace ist niemand vor dem klassischen Gedächtnistest sicher, bei dem eine Farbsymbol-Melodie nachgespielt wird. Und damit wir nicht so schnell davonkommen, wird unsere gerade getätigte Senso-Eingabe in einer ausgesprochen tragnen Sequenz wiederholt. Nicht abrechbare Animationen sind ohnehin eine Rasenmäher-Mann-Spezialität: Absurder Höhepunkt ist die schier endlose Flugsequenz, mit der un-

ser Charakter nach Meisterung des Schaltkreispuzzles über eine Platine rauscht.

Zurück zum Spielbeginn

Auch die anderen Spielchen des Cyber-Eintopfs sind gleichermaßen wirr wie spaßbefreit. Es gibt mehr hässliches Gehüpf und Gedächtnistests, wir merken uns den Weg zu Schlüsseln oder versuchen, auf einem Spielbrett dem unsichtbaren (!) Gegner aus dem Weg zu gehen. Und damit man möglichst lange etwas davon hat, gibt es keinerlei Möglichkeit, den Spielstand zu speichern. Dreimal erlauben die Entwickler per »Continue«-Option das Weitermachen im selben Level, danach müssen wir wieder ganz von vorne anfangen. Die Freude darüber hält sich in überschaubaren Grenzen.

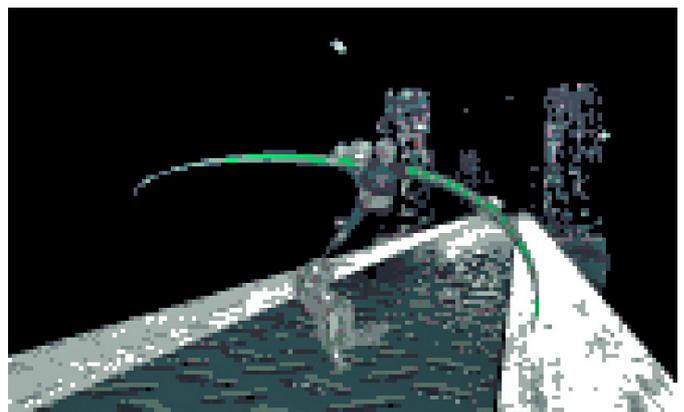
Zur allgemeinen grafischen und spielerischen Konfusion passen die unbeholfenen Präsentationsbemühungen. Der Rasenmäher-Mann ist eines der ersten CD-ROM-Spiele mit deutscher Sprachausgabe, aber nur teilweise. Um die englischen Sätze zu verstehen, muss man schon in der Dokumentation nachschlagen, denn Untertitel gibt es nicht. Das ist auch für englische Muttersprachler ein Problem, denn das Genuschel der Spielfiguren ist teilweise kaum zu verstehen. Zwischendurch gibt es noch digitalisierte Clips aus dem Film, mit denen vergeblich versucht wird, die Handlung zu erklären.

VR-Übelkeit auch ohne Brille

Dass es sich bei Der Rasenmäher-Mann um »das beste CD-ROM-Spiel der Welt« handelt, glauben nur Marketing-Phantasten, die solche kühnen Fiebertraumerkenntnisse dreist auf die deutsche Packung drucken. Die von Film- und VR-Hype getragene Schrottproduktion wird 1994 mit Cyberwar sogar fortgesetzt. Das ist zumindest grafisch ein Fortschritt, denn beim Nachfolger sprudelt 256-Farben-Grafik von nunmehr drei CD-Scheiben. Doch spielerisch bleibt es bei einer Aneinanderreihung von abstrusen Logeleien. Nur Stephen Kings Anwälte konnte das alles nicht aufregen: Nach dem Filmtitel-drama versuchte der Publisher SCI erst gar nicht, den Namen des Autors beim Rasenmäher-Mann-Spiel zu verwenden. ★



Die »Welches Symbol passt nicht zu den anderen?«-Denksportaufgaben werden durch knappe Zeitlimits und diskussionswürdige Logik erschwert. Lösungen übrigens: 1, 4, 4 und ... hm ... hm ...



Der Hindernislauf verkommt zum Sehtest. Der graue Klumpen unten ist unsere Spielfigur, die gerade rechtzeitig unter dem anrauschenden Gegner (grüne Krümmung) durchrutscht.