

Legendär schlecht: Blade Runner

BLÖD GELAUFEN



Heinrich Lenhardt

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Der Möchtegern-Blade-Runner von CRL wirkte damals schon so dubios, dass er ihn bei seiner ersten Wirkungsstätte Happy-Computer gar nicht erst für den Spieletestteil berücksichtigte.



Dem ersten Blade-Runner-Computerspiel mangelt es nicht nur an der richtigen Filmlizenz, sondern auch an spielerischen Qualitäten.

Von Heinrich Lenhardt

Jeder liebt den Film »Blade Runner«. Auch Westwood-Mitgründer Louis Castle ist ein Fan, Ende 1997 legt sein Studio eine offizielle Spielumsetzung der düsteren Science-Fiction-Welt vor. Das PC-Adventure fängt die Atmosphäre der Filmwelt bemerkenswert gut ein, trotz der limitierten Hardware-Möglichkeiten jener Zeit. Wie gut Voxelgrafik und Musik gealtert sind, können wir dank der GOG-Wiederveröffentlichung auf modernen PCs erleben. Nightdive Studios arbeitet inzwischen an einer aufgebohrten Remaster-Version, die auch für Konsolen erscheinen soll.

Westwoods Blade Runner ist eine stimungsvolle Adaption des Kultfilms – aber

nicht die erste. Denn Ende 1985 veröffentlicht der englische Publisher CRL ein Spiel namens Blade Runner, ohne die Lizenz dafür zu haben. Und auch sonst fehlt dem kruden Actionmurks so einiges.

Keine Rechte? Kein Problem!

Auf der Packung steht Blade Runner. Das Logo sieht dem des Films außerdem verdächtig ähnlich. Wir steuern einen Kopfgeldjäger, der flüchtige Kunstmenschen jagt. Moment, hat da jemand »Replikanten« gesagt? Aber nein, es handelt sich natürlich um »Replidroiden«, das ist natürlich etwas ganz anderes. Schließlich ist dies kein offizielles Spiel zum Film, sondern »eine Videospiel-Interpretation des Film-Soundtracks von Vangelis«. Haha! CRL erklärt kurz vor Veröffentlichung, dass es leider unerwartet schwierig sei, die Rechteinhaber des Films ausfindig zu machen. Was die forsche Firma nicht davon abhält, den Namen »Blade Runner« trotzdem zu verwenden. Denn glückli-

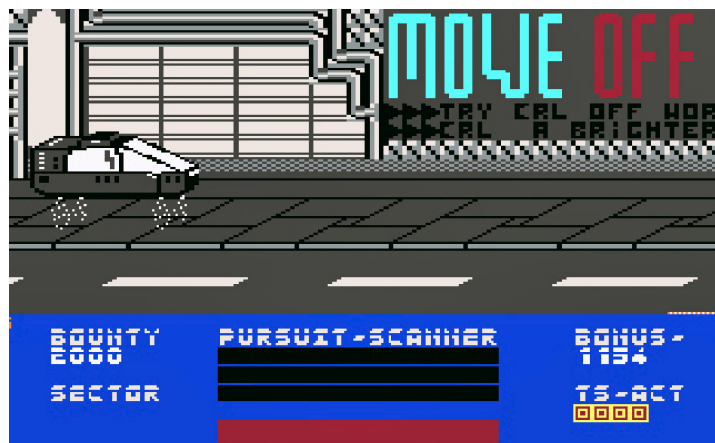
cherweise hat man wenigstens die Telefonnummer von Vangelis' Büro rausgekickt und darf deshalb einen Auszug seines Soundtracks verwenden.

Musik, die inspiriert

Der griechische Komponist Vangelis stürmt 1981 mit seinem Oscar-prämierten Soundtrack für »Chariots of Fire« (auf Deutsch »Die Stunde des Siegers«) die Charts. Als bald meldet sich »Alien«-Regisseur Ridley Scott, der sich Vangelis' Synthesizer-Klänge gut in seinem neuen Science-Fiction-Film vorstellen kann. So entsteht ein Soundtrack, der zwar keine Hitsingles abwirft, aber toll zur Filmatmosphäre passt. Nun stellen wir uns also vor, wie ein Spieleprogrammierer andächtig dieser Musik lauscht, um sich für die Arbeit inspirieren zu lassen. Vielleicht brennt er dazu ein Räucherstäbchen ab oder genießt ein anregendes Getränk, man weiß es nicht. Das Resultat erweckt jedenfalls den Anschein, als sei für die Entwicklung



Die Verfolgungsjagd ist wahrlich atemberaubend: Angesichts derart klumpiger Grafik ringen C64-Besitzer empört nach Luft.



Aufreizend langsam senkt sich der Skimmer herab, die ermüdende Animation lässt sich nicht abbrechen. Das Spiel hingegen schon.

Genre: Action**Publisher:** CRL**Entwickler:** CRL**Veröffentlichung:** 1985

Legendär, weil: ... sich die Kultigkeit von »Blade Runner« in den Jahren nach seinem Kinostart stetig erhöhte. Und es kommt nicht alle Tage vor, dass ein Spiel mit dem Namen eines Films erscheint, ohne dass der Publisher überhaupt dafür den Hauch einer Lizenz hat.

Schlecht, weil: ... die denkbar simple Actionsequenz denkbar schlecht gemacht ist. Das Ausweichen bei der Verfolgungsjagd ist Glückssache, die Grafik besteht aus weißen Klumpen, und nicht abbrechbare Animationen rauben den letzten Nerv.

Fazit: Das kommt dabei heraus, wenn man sich von einem Vangelis-Soundtrack inspirieren lässt: Blade Runner als monochromer Albtraum und Zumutung, bei der die Tränen nicht nur im Regen fließen.

ähnlich wenig Zeit aufgewendet worden wie für die Klärung der Lizenzrechte.

Das kommt mir replikant vor

Die inspirierende musikalische Wirkung ist so intensiv, dass dabei eine Story herauskommt, die doch ein ganz klein wenig an die Filmhandlung erinnert: 24 rebellierende »Replidroiden« sind auf der Erde gelandet, um ihren Schöpfer umzubringen und damit ihr Sklavendasein zu beenden. Im Auftrag der Behörden machen Kopfgeldjäger Jagd auf die Replika... äh, Replidroiden, um sie aus dem Verkehr zu ziehen, am besten mit einem wohlgezielten Schuss. Zu Beginn rauscht und zirpt ein Filmmusik-Häppchen zum schmucklosen Hauptmenü, dann beginnt der erstaunlich dröge Arbeitsalltag unseres Zukunftshelden.

Westwood füllt 1997 vier CD-ROMs, um zahlreiche Schauplätze, Charaktere und den Voigt-Kampff-Test unterzubringen. Dass die Blade-Kopierer von CRL sich einzig auf den Actionaspekt konzentrieren, lässt sich im

Hinblick auf die Beschränkungen der 8-Bit-Hardware vielleicht rechtfertigen. Weniger verzeihlich: wie dilettantisch das Geronne umgesetzt ist. Zunächst blicken wir auf eine Karte, die nicht vorhandene Komplexität vorgaukeln soll. Auf der Suche nach den Replidroids steuern wir eine Raute übers Straßennetz. Das Cursor-Verrücken in popeligen Textverarbeitungen ist übrigens spaßiger, weil man da wenigstens nicht über Diagonalen manövrieren muss. Gelangt unser gelbes Symbol in die Nähe eines anderen gelben Symbols, drücken wir den Feuereknopf und es passiert erst einmal nichts. Rund zehn Sekunden vergehen, in denen wir auf die Karte starren, während die Musik betont langsam ausgeblendet wird. Warum und wieso ist nicht ersichtlich, denn während man zur Untätigkeit (für ein Vollbad reicht die Zeit nicht) verdammt ist, wird nichts nachgeladen oder berechnet. Und die nächste Geduldsfadenprüfung folgt sogleich.

Bitte warten

Früher waren die Spieler härter drauf und noch nicht so sehr mit modernem Komfort verwöhnt. Tagelang kampierten sie mit Proviand und Gitarre vor der Datasette, um geduldig den Ladevorgang eines Spiels abzuwarten. Soweit die Legende vom Zen-Zocker mit den Drahtseilnerven, die Realität sah doch ein wenig anders aus. Kaum ein zeitgenössischer Tester versäumte es, auf die Unsäglichkeit der Blade-Runner-Pausen hinzuweisen. Denn die nur zögernd weichende Karte ist noch das kleinere Übel; jede einzelne Verfolgungsjagd beginnt mit einem im Schnarchtempo herabschwebenden Skimmer. Nach dem Einsatz wiederholt sich das Wartespiel; kein Wunder, dass der Tester des englischen Magazins namens Sinclair User ungehalten reagiert: »Wenn euch schon die Landesequenz langsam vorkam, dann wartet nur ab, bis sich der Skimmer wieder in die Lüfte erhebt. Wer diese Zwischensequenzen mehr als einmal gesehen hat, wird vom unwiderstehlichen Drang befallen, seinen Spectrum zu zerschlagen.« Doch Gewalt gegen einzelne Heimcomputermarken ist zwecklos, auch die anderen Versionen sind von der Verzögerungstaktik befall-

len: Auf dem C64 dauert es 15 Sekunden, um einen Skimmer zu parken.

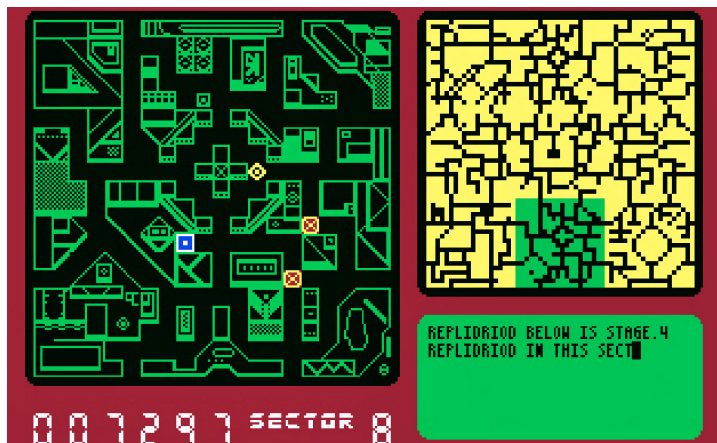
Wo laufen sie denn?

Irgendwann hat sich das Skimmer-Sprite dazu bequem, den unteren Bildrand zu erreichen, und die Action (bzw. das Elend) kann so richtig beginnen. Wir rennen von links nach rechts an weißen Armutszeugnissprites vorbei, die Passanten im Los Angeles der Zukunft repräsentieren. Ein Scanner am unteren Bildrand verrät, wie weit der flüchtige Repli-Schuft noch entfernt ist. Der sieht wie ein weiterer weißer Fettfleck aus, ist aber daran zu erkennen, dass er in die andere Richtung läuft als die restlichen Fußgänger.

Das Kunststück besteht nun darin, immer wieder nach oben und unten zu steuern, um bei der Verfolgungsjagd nicht in Personen oder Fahrzeuge zu stoßen. Die farblose Klumpgrafik erschwert dieses Unterfangen, wir können kaum abschätzen, mit welchen Passanten unsere Figur auf Kollisionskurs ist. Ob wir mit einem Schuss nun den Gesuchten oder jemand anderen treffen, ist vorwiegend Glückssache. Es gibt keinen grafischen Effekt, der zeigt, auf was gerade geballert wird. Und bei aller Liebe zur Adaption der Filmmusik: Ein begleitender Soundeffekt wäre weitaus hilfreicher als das sich ständig wiederholende Gedudel. Wird der Abstand zum Replidroiden zu groß, endet die Verfolgungsjagd und der Skimmer holt uns ab, damit wir seine majestätische Animation erneut bewundern dürfen.

Nicht erwischen lassen

Zumindest in einem Punkt hatte CRL nicht geflunkert: Die Blade-Runner-Rechtelage war eine Zeitlang so verworren, dass erst nach Gründung von »The Blade Runner Partnership« seriöse Spielbemühungen möglich waren. In den Achtzigern dürfte in der Filmbranche niemand mitgekriegt haben, dass da jemand einfach so Namen und Logo für dieses Computerspiel verwendet. Aufmerksamere Rechtsabteilungen hätten diese Veröffentlichung verhindert und manchem arglosen Spielekäufer eine herbe Enttäuschung erspart – aber blöderweise uns auch um ein schräges Kuriosum gebracht. ★



Das Aufspüren der »Replidroiden« entpuppt sich als öde Fleißaufgabe, bei der wir eine gelbe Raute über den Stadtplan steuern.



Beim Chaos auf dem Bürgersteig sind Treffer weitestgehend Glückssache, zumal unsere Geschosse obendrein unsichtbar sind.