Rambo
The Video Game

Nein, **John J.**, das Gesetz der miesen Filmumsetzungen sagt, dass du schäbige Gesichtstexturen bekommst.

Es leuchtet nicht blau, sondern trägt die rote Laterne: Rambo ist die auf Disk gepresste Bestätigung aller Vorurteile gegenüber Filmumsetzungen. Von Kai Schmidt

Genre: **Action** Publisher: **Reef Entertainment** Entwickler: **Teyon (Heavy Fire: Shattered Spear, nicht getestet)**
Termin: **21.2.2014** Spieler: **1-2** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel** Preis: **30 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de | Auf DVD: Test-Video

Welch trauriger Einstieg: **Rambo: The Video Game** beginnt mit einem Militärbegräbnis, bei dem der Kriegsheld zu Grabe getragen wird. Doch was hat die Einmann-Armee unter die Erde gebracht? Aus den Filmen wissen wir, dass Schusswunden kein Problem sind – die Gegner treffen sowieso nicht! Auch sonstige Verletzungen werden ruckzuck mit dem Nähset aus dem Griff des Überlebensmessers versorgt oder ambulant mit Schießpulver ausgebrannt. Was kann also den Helden unserer Jugend zu Fall gebracht haben? Wir sind gespannt und starten das Spiel. Hätten wir doch nur geahnt, dass die wirklich traurigen Szenen erst noch kommen!

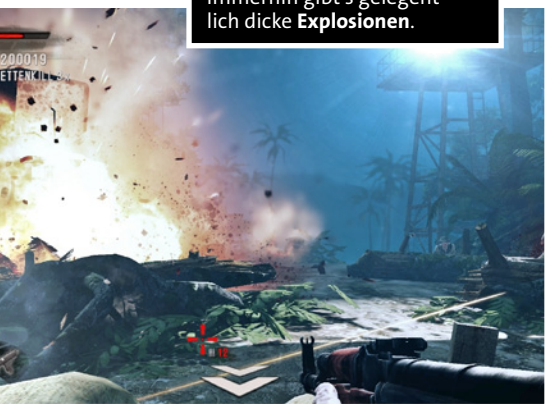
Okay, von einer **Rambo**-Umsetzung erwarten wir kein Charakterepos mit Dialogschliff. Ein solider Dschungel-Shooter wäre aber drin gewesen. Wäre. Stattdessen verkümmert die Filmreihe auf dem PC zur amöbenschlauen Rail-Ballerei mit Technik von anno Achduschreck. Wer seine Finger später noch braucht, lenkt das Fadenkreuz mit der Maus, per Gamepad wird die Steuerung so exakt und befriedigend wie der Versuch, einen Wackelpudding an die Wand zu nageln. Das gilt auch für den wirren Koop-Modus, in dem ein Freund ein zweites Fadenkreuz lenkt: Ohne zweite Maus geht nichts. Aber wenn's nur die Steuerung wäre, hier steckt der Designteufel in jedem Detail! Wie auf Schienen ruckeln wir in der Ego-Ansicht von Punkt zu Punkt, werfen dabei immer wieder einen Blick auf das grandios vergeigte Modell der Filmikone. Ohne jede Möglichkeit, unseren Weg zu beeinflussen, schleust uns das Spiel durch eine Geisterbahn, die außer schießenden Typen, hässlichen Texturen und noch mehr schießenden Typen nichts zu bieten hat. Vor allem in den lachhaften Schleichpassagen bestreiten wir zudem Quicktime-Events, in denen Rambo immer wieder Verfolgern mit dem Messer auflauert. Was übrigens zu einem fiesen Bruch mit der Vorlage führt: Während es im Kinofilm nur einen einzigen (Unfall-)Toten gibt, schlitzt Rambo im Spiel munter Nationalgardistenkehlen auf, wenn wir nicht genau im richtigen Moment auf die richtige Taste hauen. Aber hey: So kann jeder Fan von David Morells blutrünstiger Romanvorlage die verwässerte Kinofassung ungeschehen und John D. zur Killermaschine machen. Mit dem Unterschied, dass der missverstandene Veteran sein Kleinstadt-Abenteuer im Spiel wie im Film überlebt und dann nach Vietnam aufbricht, um den Krieg nachträglich für die USA zu gewinnen.

Wie es sich für einen, äh, künftigen Nationalhelden gehört, ballert unser Stirnbandträger die Polizisten zuvor revierweise unter die Erde. Zumindest, wenn wir schlecht zielen, statt Körpern lassen sich nämlich auch Gliedmaßen anvisieren, um Feinde kampfunfähig zu schießen. Doch egal, ob Brust- oder Beinschuss: Die Animationen der dank

Im **vietnamesischen Dschungel** ist immerhin die Beleuchtung ganz nett.

⊕ Stärken
+ trashiger Charme

⊖ Schwächen
- dilettantische Inszenierung
- krude aneinander geklatschte Actionszenen
- massakriert die Filmhandlung
- wird gegen Ende sehr unfair
- Koop-Modus unübersichtlich



Immerhin gibt's gelegentlich dicke **Explosionen**.

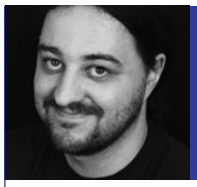
primitivem Ragdoll-Modell oft aberwitzig zusammenbrechenden und sich verknotenden Gegner bleiben gleich – genau wie deren Aussehen. Wir ballern (kruden Story-Bruchstücken der drei klassischen **Rambo**-Filme folgend) einen Klongegner nach dem anderen über den Haufen. Was nicht besonders schwer ist, denn die hirnbefreiten Sheriffs, Vietcong und Sowjets holpern uns gerne direkt vor die Flinte oder strecken ihren Kopf in berechenbaren Abständen aus der Deckung. Praktisch, so müssen wir nur die entsprechende Stelle anvisieren, etwas abwarten – peng! Besonders gut gefällt uns dabei, wie einige Gegner auf allen Vieren hinter Wänden oder Kisten hervorkriechen und nachsehen, ob noch Kugeln durch die Luft zischen. Beinahe sind wir gewillt, die ulkigen Schießbudenfiguren laufen zu lassen. Doch das herzlose Spiel lässt uns erst dann zum nächsten Punkt weiterruckeln, wenn alle Gegner verbleit sind.

Natürlich wäre eine Adaption von **Rambo 2** nicht komplett ohne die spektakuläre Helikopterjagd: Mit Bordgeschütz und unbegrenztem Raketenvorrat kreisen wir über dem Lager der Klischee-Vietnamesen, ebnen es mit Mann und Buschratte ein und erfreuen uns an kurios explodierenden Hütten samt im Nichts schwebenden Bruchstücken und wild durch die Luft segelnden Palmenfetzen. Ein Hoch auf die Physik! Die Steuerung ist hier genauso hakelig wie in den Zufußabschnitten, doch da wir nicht besonders genau zielen müssen, geht das in Ordnung. Zugegeben: Dem Primitivcharme der Hollywood-Schießbude können wir uns bis hierhin nicht ganz entziehen. Irgendwie macht das debil-martialische Dezimieren der Dschungelbevölkerung Spaß. Doch dann folgt auch schon **Rambo 3** mit seiner Unterstützungsmission der zukünftigen Taliban in Afghanistan, wo uns das trantütige Fadenkreuz inmitten der Russenbesatzer öfter einen Strich durch die Rechnung macht. Hier wird es richtig unfair, wenn uns die Gegner Granate um Granate um die Ohren pfeffern und uns schon eine Tüte Blei durch die Birne pfeift, wenn wir nur mal kurz den hohlen Kopf aus der Deckung heben.

Im **Wutmodus** gibt's Gesundheit für Abschüsse.

Einmann-Armee auf Schienen

Um eine bessere Chance zu haben, pimpen wir Rambos Dauerfeuerkraft mit erkämpften Erfahrungspunkten. Mehr Leben, mehr Feuerkraft, mehr Handgranaten – das Talentmenü bietet alles außer mehr Hirn. Und wenn alle Stricke reißen, aktivieren wir den Wut-Modus: Mit einem Schrei leitet Rambo eine Zeitlupensequenz ein, in der ihm jeder getötete Gegner Gesundheit bringt. Eigentlich viele gut gemeinte Ideen, aber was war noch gleich gut gemeint? Richtig, das Gegenteil von gut! Angesichts des letztlich fabrizierten Software-Kriegsverbrechens verpuffen die interessanten Ansätze. Auch wir würden nun gerne einen Wutschrei ausstoßen und den Entwicklern der Reihe nach die Vorderzähne verbiegen. Nachdem wir uns durch diesen dilettantischen Versuch, ein Action-Feuerwerk auf die Beine zu stellen, gequält haben, wird uns nämlich klar, was die Beerdigung zum Beginn des Storymodus sollte. Wie ein letztes Nachtreten oder Bespucken des Leichnams senden die Programmierer von, nun ja, Meisterwerken wie der debilen Soldaten-Schießbude **Heavy Fire: Shattered Spear** eine morbide Nachricht: »Seht her, wir haben Rambo getötet! Und um ganz sicher zu gehen, haben wir die Überreste auch noch mit Dynamit ausgestopft!« KS / GR



Oh. Mein. Gott.

Kai Schmidt
Redakteur
kai@gamestar.de

Ich bin fassungslos, was die Entwicklerklitsche Teyon mit meinem Helden angestellt hat. Vietcong-Vernichter John J. Rambo hatte während seiner Laufbahn als Leinwandheld schon des Öfteren mit miesen Versoftungen seiner Abenteuer zu kämpfen, doch dieses Machwerk setzt all den verschwendeten Pixeln vergangener Jahre die Krone auf. Rambo: The Video Game hätte schon vor zehn Jahren hoffnungslos veraltet gewirkt. Hallo! Wir befinden uns im Jahr 2014! Da hätte ich gerne einigermaßen vernünftige Grafik und vor allem eine Soundkulisse, die sich annähernd nach Actionkracher anhört. All dem Gemecker zum Trotz hat das Spiel allerdings einen nicht zu verleugnenden Trash-Charme, der mich bis zum bitteren Ende vor dem Bildschirm ausharren und vor Lachen heulen ließ. Dennoch würde ich für diese verkorkste Moorhuhn-Ballerei niemals 30 Euro raushauen – das Geld kann man weitaus sinnvoller in die Blu-ray-Box mit den Filmen investieren.

TERMIN 21.2.2014 PREIS 30 Euro USK ab 18 Jahren

Rambo
The Video Game

Actionspiel

Publisher	Reef Entertainment
Entwickler	Teyon
Sprache	Englisch, deutsche Untertitel
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD
Kopierschutz	keiner (Verkaufsversion)

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2) SPIELTYPEN an einem PC DEDICATED SERVER – SERVERSUCHE – MULTIPLAYER-SPASS 5 Minuten

WERTUNG Ungenügend

»Unübersichtlicher und obendrein unlogischer Koop-Modus mit zwei Fadenkreuzen: Lenkt da etwa jeder Spieler einen von Rambos Armen?«

GRAFIK	3/10
SOUND	3/10
BALANCE	3/10
ATMOSPHÄRE	4/10
BEDIENUNG	6/10
UMFANG	3/10
LEVELDESIGN	3/10
KI	1/10
WAFFEN	4/10
HANDLUNG	2/10

GRAFIK
+ immerhin teils nette Beleuchtung – deformierte Charaktere ohne jede Ausstrahlung – ruckelt trotz technischer Minimalanforderungen – technisch hoffnungslos veraltet

SOUND
+ einige Original-Dialogfetzen + original Rambo-Thema – schlecht abgemischt – blecherne Schussgeräusche – Dudel-Soundtrack – teils neu und mies synchronisiert

BALANCE
+ einstellbare Schwierigkeitsgrade – keinerlei spielerische Lernkurve – Schwierigkeitsgrad schnellt nach dem zweiten Kapitel urplötzlich empor – extrem unfaire Stellen

ATMOSPHÄRE
+ hat einen trashigen Charme + Es ist Rambo! Irgendwie. – degradiert die Filme – austauschbare Schießbude ohne Substanz – dämliche Ragdoll-Physik

BEDIENUNG
+ Quicktime-Events reagieren flott auf Eingaben + klassisches Shooter-Layout auf Tastatur + mit Maus erfreulich präzise – mit Gamepad eine Katastrophe – im Koop unübersichtlich

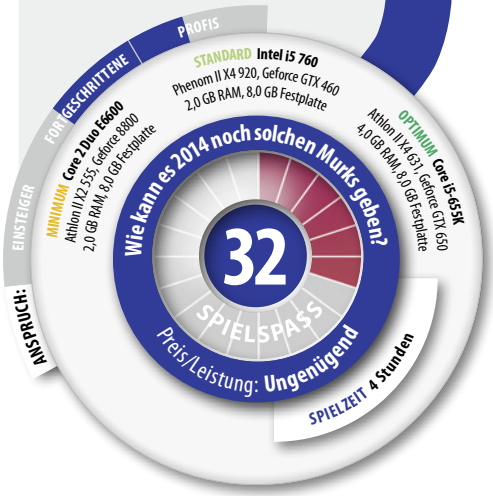
UMFANG
+ Herausforderungen und Achievements + drei spielbare Filme – manche Missionen arg kurz – null Langzeitmotivation – Koop bestenfalls als nette Dreingabe

LEVELDESIGN
+ Missionen orientieren sich an den Filmen + Schleichpassagen lockern Ballereien auf ... – ... sind aber nicht mehr als Quicktime-Gedrücke – Spielmechaniken schnell erschöpft

KI
+ Gegner können schießen – streng geskripteter Spielablauf – KI reagiert nicht auf Rambos Verhalten – Feinde gucken strohdoof um die Ecke ... – ... oder stellen sich direkt vor Rambo

WAFFEN
+ für einen Rail-Shooter recht üppiges Arsenal + Rang- und Talentsystem – Talente aufgesetzt und unnötig – Waffen unterscheiden sich kaum – nerviges Nachlade-Minispiel

HANDLUNG
+ erzeugt manchmal sowas wie Spannung – belanglose Schießbude – Handlungsfragmente ohne Spannungsbogen – will die Geschichte seriös erzählen, scheitert aber auf ganzer Linie



Der Rambo-Romanautor David Morell sagt, der Name Rambo sei von der Apfelsorte Rambour inspiriert.