

Legendär schlecht: Rise of the Robots

#SCHROTTPRESSE



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Bei der Veröffentlichung von Rise of the Robots war er Chefredakteur der PC Player, wo damals Florian Stangl unter viel Gefluhe seinen Verriss schrieb.

Ein lausiges Prügelspiel löst Ende 1994 eine Spielmagazin-Vertrauenskrise aus. Als Rise of the Robots nach jahrelangem Preview-Hype erscheint, liegen die Testwertungen im Spektrum zwischen 91 und 5 Punkten. Letztere sind eher angebracht. Von Heinrich Lenhardt

In den frühen Neunzigerjahren hat das Prügelspiel-Genre Hochkonjunktur, ausgelöst durch Capcoms Automatenhit Street Fighter 2, dessen Heimkonsolen-Versionen heiß begehrt sind. Auch beim englischen Publisher Mirage ist man vom kommerziellen Potenzial des Klopfggenres nachhaltig beeindruckt

und heckt ein scheinbar todsicheres Erfolgsrezept aus. In Rise of the Robots stehen sich wie im Vorbild zwei Kämpfer in Duellen gegenüber, nur handelt es sich hierbei um Roboter – klar, der Kinofilm »Terminator 2« ist noch in frischer Erinnerung! Und Die Blechprügler sind keine ordinäre Sprites, oh nein, die Animationsphasen der Spielfiguren werden mit dem Programm 3D-Studio auf Workstations von Silicon Graphics berechnet. Das Resultat sind unzählige Prachtbilder von gerenderten Robotern, die Preview für Preview in der Presse präsentiert werden. Die Spieler können ja gar nicht anders, als nach hübscher Grafik zu lechzen, daran hat sich in den letzten Jahrzehnten wenig geändert. Doch wenn die Technologie die Spielbarkeit verkrüppelt, ist die Freude übers gute Aussehen nur von kurzer Dauer.

Das blaue KI-Wunder

All die vorberechneten Animationsstufen von Rise of the Robots kosten reichlich Speicherplatz, so kommt es zu einigen haarsträubenden Einschränkungen: Die Spielfigur zu drehen oder über den Gegner zu springen lassen, ist ebenso unmöglich wie der Wechsel des Charakters. Es gibt zwar insgesamt sieben Spielfiguren, doch im Einzelspieler-Modus können wir uns nur mit dem Cyborg ECO 35-2 durchschlagen. Selbst bei Multiplayer-Duellen gibt's kein Entrinnen, einer der beiden Spieler muss den blauen Blechkameraden steuern. Passt, »ECO« klingt ja schon nach Sparprogramm. Auch die Steuerung gibt sich geizig: Das Hieb-Repertoire ist bescheiden, zur Ausführung von Spezialangriffen muss man den Feuerknopf gedrückt halten – kein Vergleich mit der direkten und



Rise of the Robots sieht auf dem PC dank Super-VGA am besten aus. An den eklatanten Design- und Steuerungsschwächen ändert das nichts.



Lange Renderstunden in 3D-Studio sind kein Garant für imposante Gegner: Als Erstes trifft unser blauer Cyborgs auf diesen ... Gabelstapler.

ZEUGNIS

6

»Das Prügelduell der Roboter setzt schnell Rost an ... und das Ausführen der Spezialmanöver fällt unter die Rubrik »Glückssache.«
PC Player 1/1995, 32 von 100 Punkten

»Die Steuerung ist ein Verstoß gegen alle Beat 'em Up-Anstandsregeln. Verzweifelt versucht ihr mit eurem Roboter auf sein Gegenüber zuzueiern.«
Maniac 2/1995, 38 von 100 Punkten

»Auch wenn du nicht an den Weihnachtsmann glaubst, solltest du ihm einen Brief schreiben, um sicherzustellen, dass er dir nicht dieses Spiel bringt.«
Amiga Power 1/1995, 5 von 100 Punkten

»Nie war eine Bildschirmrauferei schöner ... Der spektakuläre Blechsalat ist ein Höhepunkt des Prügelgenres!«
PC Joker 1/1995, 85 von 100 Punkten

Genre: Sportspiel
Publisher: Instinct Design
Entwickler: Mirage / Time Warner
Veröffentlichung: 12 / 1994
Legendär, weil: ... der Publisher dieses Prügelmurkses sich durch »Exklusivtests« einige erstaunlich hohe Wertungen erschlich.
Schlecht, weil: ... Totalschäden bei Steuerung und KI den schäbigen Street-Fighter-Verschnitt nahezu unspielbar machten.
Fazit: Selten war die Diskrepanz zwischen Hype und Produktqualität so gewaltig. Wenigstens ist die Leidenszeit kurz, nach einer halben Stunde hat man's durchgespielt.



Eine kurze Introsequenz kündigt den nächsten Gegner an, hier naht das Modell Crusher.



Tragisch endete der Versuch, die Render-Roboter auf das grafisch schwachbrüstige Handheld-System Sega Game Gear umzusetzen.

ausgeklügelten Steuerung des Vorbilds Street Fighter 2. Aber was soll's, mehr als ein Manöver braucht man ohnehin nicht, um Rise of the Robots durchzuspielen; durch stetes Wiederholen des Sprungkicks lässt sich jeder Computergegner bezwingen. So hatte man sich das auf der Packungsrückseite versprochene »einzigartige Kampf-Intelligenz-System«, nicht vorgestellt, das »sich anpasst und deinen Spielstil lernt«. Was wir aus dieser Katastrophe gelernt haben: Vor lauter grandiosen Marketing-Kampagnen sollte man das eigentliche Spiel nicht vergessen.

Jeder Mist lässt sich verkaufen

Mirage ist eine Vermarktungsklitsche mit einem Hang zur Skrupellosigkeit, mehr an Medienrummel als am eigentlichen Produkt interessiert. Während der rund zweijährigen Entwicklung von Rise of the Robots wächst die Kluft zwischen Fantasie (»Besser als Street Fighter 2!«) und Wirklichkeit immer weiter. Als der Medienkonzern Time Warner als Publisher einsteigt, gewinnt die Illusion eine ganz neue Dimension. Da lautet die Einstellung, dass man jeden Mist an den Mann bringen könne, solange er nur in einer ausreichend hübschen Packung steckt. Hauptsache geile Grafik, für die spielerischen Qua-

litäten interessieren sich die Verkaufsgenie nicht: »Time Warner hätte uns in den Hintern treten sollen, überließ uns aber uns selbst«, bringt es Sean Naden im Interview mit Retro Gamer auf den Punkt. 1994 arbeitet er als Grafiker im fünfköpfigen Studio Instinct Design, bei dem mit Sean Griffiths immerhin ein ehemaliger Bitmap Brother beschäftigt ist. Time Warner will Rise of the Robots auf rund einem Dutzend Plattformen gleichzeitig veröffentlichen, vom CD-i bis zur Spielautomaten-Version. So verbringen die Entwickler nicht nur viel Zeit mit dem Rendern der Animationen, sondern müssen die Prachtgrafik auch auf mehr Systeme konvertieren als ursprünglich geplant. Weihnachten 1994 hat der Titel gefälligst in den Läden zu stehen – wie er sich spielt, interessiert niemanden so recht. Und mindestens so ärgerlich wie das Spiel an sich ist der Humbug, auf den sich einige Pressevertreter einlassen.

Brillant oder bescheuert?

Bereits in Ausgabe 11/1994 veröffentlicht die englische Computer & Video Games den exklusiven ersten Test: 90 von 100 Punkten für die PC-Version, die Super-Nintendo-Fassung kriegt gar ein Pünktchen mehr und wird zum »Konsolenspiel-Meilenstein« ausgerufen. Jeder könne sehen, wie bemerkenswert die Grafik sei – und die gute Nachricht: »Es spielt sich auch brillant. Jeder Roboter hat eine ex-

zellente Vielfalt an einmaligen Manövern«. Selbst beim Entwicklerstudio Instinct Design ist man über die frühen Jubelberichte verwundert: »Diese Journalisten hatten es nicht mal gespielt«, wird Sean Naden zitiert. »Ich kann nur spekulieren, dass da wohl Druck ausgeübt wurde. Es war so gut wie unmöglich, dem Hype gerecht zu werden.«

Einer, zwei Monate später erscheinen auch Tests von Zeitschriften, die keine Vorabmuster im Austausch für Wertungszusatz erhalten hatten. Da ist Rise of the Robots längst erschienen, gutgläubige Weihnachtsgeschäft-Käufer, sind dem Roboter-Hype auf den Leim gegangen. Für sie kommt die 5-Prozent-Wertung in Amiga Format Ausgabe 45 zu spät. Darin sorgt sich Jonathan Davies um die sterblichen Seelen derjenigen Kollegen, die auf die Packung gedruckte Zitate wie »Wären nur alle Spiele so gut« auf dem Gewissen haben. Auch in Deutschland gibt es bemerkenswerte Diskrepanzen bei der Berichterstattung, die Jubelorgane begründen ihre hochprozentigen Wertungen eher vage: »Hier geht echt die Post ab« lautet das Fazit von ASM, »Mirage hat Standards gesetzt, die so bald keiner übertreffen wird«, prophezeit Amiga Joker gänzlich ohne Ironie.

Test-Exklusivität = Wertungswucher

Der Spielezeitschriften-Boom von 1993/94 war der perfekte Nährboden für das Hypekalkül der Mirages dieser Welt. Nicht nur in England war die Zahl der Publikationen für PC, Amiga und verschiedene Konsolen stark gewachsen, auch an deutschen Kiosken wurde es eng. Beim harten Magazin-Konkurrenzkampf erwies sich der Exklusivtest als mächtige Waffe der Spielepublisher: Nur ausgesuchte Medien ließ man vor der Veröffentlichung vorab berichten, wenn diese eine bestimmte Mindestwertung in Aussicht stellten. Eine Unsitte, die heutzutage aus der Branche verschwunden ist. Aber so war es einst möglich, dass ein gründlich verhunztes Spiel wie Rise of the Robots in den 90er-Zenit gelobhudelt wurde. Erfolgreich wiederholen ließ sich das Schurkenstück nicht: Mit Rise 2: Resurrection gab es 1996 tatsächlich einen Nachfolger zur Roboter-Abzocke. Der war zwar relativ besser, doch die Spielekäufer hatten ihre Lektion gelernt und machten einen weiten Bogen um die Prügleroboter. ★



Die Charaktere können sich weder drehen noch springen, um Animationsphasen zu sparen.