

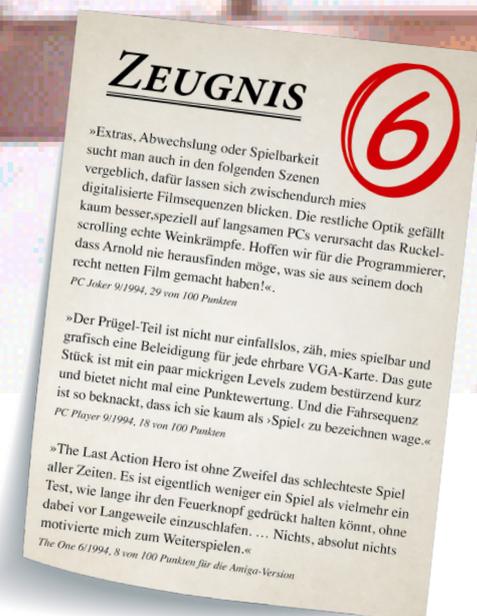
Legendär schlecht: Last Action Hero

# DER ÄKTSCHN-ALBTRAUM



## Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Nach Oceans 1989 erschienenem Spiel zum Schwarzenegger-Film »Red Heat« dachte er eigentlich, dass es für Arnie nimmer schlimmer kommen würde. Doch Last Action Hero gelang es mit der Formel »weniger Action, mehr Stumpfsinn«, die Messlatte noch ein Stückchen niedriger zu legen.



Auf DVD: Video-Special

**Eines haben wir von Arnie gelernt: Spiele-Adaptionen von Kinofilmen nähert man sich am besten mit niedriger Erwartungshaltung und Kneifzange. Hollywood-Allüren, Anwälten und demotivierten Entwicklern ist es zu verdanken, dass Last Action Hero auf dem PC noch gründlicher abstürzte als im Kino.**

Von Heinrich Lenhardt

Arnold Schwarzenegger gilt eigentlich als sichere Blockbuster-Bank, doch 1993 kratzt der Flop von »Last Action Hero« an seinem Superstar-Nimbus. Liegt's am mehrfach umgeschriebenen Drehbuch oder an den »Ju-

rassic Park«-Dinos, die in diesem Sommer durch die amerikanischen Kinos ziehen? Die rund 25 Millionen Dollar Verlust für den Filmverleih Columbia Pictures sind nicht der einzige Schaden, den »Last Action Hero« anrichtet. Konzernmutter Sony beharrt auf einem begleitenden Computerspiel, das zum Inbegriff des uninspirierten Lizenz-Dilettantismus wird – woran die Filmleute nicht ganz unschuldig sind.

### Arnold hat ein Image-Problem

Psygnosis wird zu Amiga-Zeiten mit dem hübsch-doofen Shadow of the Beast bekannt und veröffentlicht dann das hinreißende Puzzlespiel Lemmings. Sony kauft das Liverpooler Studio 1993 und denkt dabei schon an Software-Impulse für seine nahende PlayStation-Konsole. In der Zwischenzeit kann Psygnosis sich ja schon mal

nützlich machen und einen großen Hoffnungsträger der Filmabteilung auf alle möglichen Spieleplattformen umsetzen. Die Planung für Last Action Hero beginnt hoffnungsfroh, anhand einer Vorab-Drehbuchversion entwickelt Psygnosis ein Konzept für ein actiongeladenes Spiel – was denn auch sonst, bei so einem Namen? Doch dann geht es mit den merkwürdigen Forderungen der Filmleute los: »Wir hörten von einem Anwalt, der bei Columbia für Arnie arbeitete. Schwarzenegger wollte nicht mit Gewalt in Verbindung gebracht werden und durfte im Spiel keine Waffen tragen«, erzählt Pete Baron, der bei Psygnosis am Spieldesign mitarbeitete, der Retro-Website Hardcoregaming101.

Das ursprüngliche Designdokument sieht reichlich Knarren, Dynamit und Explosionen vor. Doch Schwarzeneggers Team fürchtet



Bei diesem Bosskampfversuch sterben die letzten Action-Hoffnungen: Wir sprinten ein paar Mal von einer Bildschirmseite zur anderen, um den Helikopter-Salven zu entgehen. Gäh.



Schwarzenegger tritt so hart zu, dass sein Schuh durchs gegnerische Sprite geht? Kleine Grafikmacken sind noch das geringste Problem der primitiven Prügelsequenzen, die sich komfortabel mit einer Kampf-taste gewinnen lassen.



Drei Jahre vor dem ersten Grand Theft Auto flitzen wir über eine Stadtkarte. Doch die Steuerung ist schwach und die Aufgabe läppisch: Wir müssen ein bestimmtes Fahrzeug durch wiederholtes Rammen zum Anhalten bringen.

**Genre:** Actionspiel  
**Publisher:** Psygnosis  
**Entwickler:** Psygnosis  
**Veröffentlichung:** 1994

**Legendär, weil:** ... das Spiel zu einer großen Hollywood-Produktion von kleinkarierten Einschränkungen geplagt wird. Schwarzenegger ballert zwar in der Filmvorlage, wollte im Spiel aber nicht in Schießereien verwickelt werden.

**Schlecht, weil:** ... den Entwicklern sichtlich Zeit und Lust vergangen sind. Das Resultat sind ein paar Fahr- und Prügel-Szenen mit bedenklischer Steuerung und B-Movie-Grafik, die im Nu durchgespielt sind.

**Fazit:** Der Film war als Parodie auf die Klischees des Actionkinos gedacht, das dazugehörige Spiel scheint als interaktives Mahnmal vor Crossmedia-Lizenzen warnen zu wollen. Ein Gutes hat das stümperhafte Spielgeschehen: Im direkten Vergleich dazu wirkt die Leinwand-Vorlage wie pures Hochkultur-Gold.

ums familienfreundliche Image, schließlich hat sich der Star mit Filmen wie »Twins« oder »Kindergarten Cop« auch außerhalb der Action-Nische etabliert. Und dann mangelt es Psygnosis schlicht an der Zeit, um vernünftige Alternativkonzepte zu entwickeln: »Das Spiel hatte absolut unverrückbare Abgabetermine. Es gab keine Möglichkeit, sie zu verschieben, und die Kommunikation mit den amerikanischen Anwälten dauerte ewig«, erklärt Baron. Die Motivation der Entwickler ist entsprechend überschaubar: »Das Projekt war der »kurze Strohhalm«, was bedeutet, dass niemand es machen wollte. Deshalb haben viele Versionen nicht mal Autorennamen«, meint Ste Cork, der die PC-Version programmierte. »Niemand kümmerte sich um dieses Spiel, und das merkt man ihm an.«

**Aller Laster Anfang**

Last Action Hero besteht aus jeweils drei Fahr- und Zweikampf-Levels. Den Auftakt macht eine Autoverfolgungsjagd, deren Idiotie sich zumindest teilweise durch die Sonderwünsche der Filmleute erklären lässt: »Columbia Pictures sagte uns, dass man im Spiel nicht auf die Bösen oder die gepanzerten Fahrzeuge schießen darf, obwohl Arnold genau das im Film macht«, berichtet Ste Cork. Wie sollen wir da den Bösewicht-Lastwagen zum Anhalten zwingen, dessen Gangsterbesatzung fröhlich auf unseren Wagen ballert? Es bleibt uns nichts anderes übrig, als wiederholt in die gegnerische Knautschzone zu dotzen, bis deren Karosserie-Energiebalken futsch ist. Das ist ziemlich lachhaft und läppisch, ein Rückwärtseinparken-Duell würde mehr Adrenalin zum Fließen bringen. Die Kunst besteht darin, den



Die überfahrbaren Fußgänger sind die Rache der Psygnosis-Entwickler für von den Lizenzgebern diktierte Einschränkungen. An den roten Blutlachen hat sich erstaunlicherweise niemand gestört.

Laster auf der Stadtkarte erst einmal zu finden. Dabei hilft ein Richtungspfeil (wenn er nicht gerade mal von einer Textsprechblase verdeckt wird).

Und wenn's nur das wäre! Die Fahrzeugsteuerung ist simpel und nervig, das Tempo lässt sich nur schwer dosieren, und jeder Abbiegevorgang wird zum schlingernden Abenteuer. Wir dürfen zwar nicht auf das Auto der Bösen schießen, aber Zivilfahrzeuge von der Fahrbahn rammen und leichtsinnige Fußgänger überfahren. Diese Liebe zum Detail ist quasi die Rache des Programmierers für die diktierten spielerischen Einschränkungen: »Fußgänger hinterlassen kleine Blutlachen, wenn sie überrollt werden, und achten nicht auf den Verkehr, wenn sie Fußgängerüberwege benutzen (auf die Autos keine Rücksicht nehmen). Damit war sichergestellt, dass sie oft zermatscht werden«, gesteht Ste Cork. »Columbia hat nie etwas dazu gesagt, und so blieb dieses Feature drin.« Mit ihrer Prise Prä-GTA-Flair wirken die Fahrlevels hochgradig absurd, doch das ist noch kein Vergleich mit dem Rest des Spiels: den Prügelabschnitten.

**Schwerer Schlag**

Am Fahrziel angekommen steigt Arnold aus und stakt mit der Eleganz eines überbreiten Schwertransporters von links nach rechts durch die Kulisse. Die bösen Schergen stellen sich ihm freundlicherweise einer nach dem anderen in den Weg, um sich weitgehend wehrlos abwatschen zu lassen. Wir müssen nur im richtigen Moment die Eingabe-Taste drücken, um den Gegner mit einer Art steirischem Fußfeger zu erwischen. Die anderen Bewegungsmanöver wie Fausthieb oder Salto rückwärts sind eigentlich überflüssig. Wobei es in der Tat erstaunlich ist, mit welcher Ballerina-Anmut das klobige Arnold-Sprite durch die Lüfte wirbelt, obwohl Steuerung und Bewegungen sonst so träge sind. Als Vorbild für die Keilerei diente offensichtlich zeitgenössische Klopfsoftware wie Streets of Rage oder Fatal Fury. Doch Last Action Hero hat weder vernünftige Steuerung noch Spielbalance, der letzte Boss im weißen Anzug lässt sich ähnlich leicht weg-hauen wie die anfänglichen Prügelknaben. Die Hintergrundgrafik ist reine Staffage, wir können keine Objekte benutzen. Hat man sich im wahrsten Sinne durchgeschlagen, geht's mit einer weiteren öden Verfolgungsjagd-/Prügelabschnitt-Kombination weiter. Die mitleiderregenden multimedialen Bemühungen zwischen den Levels passen da perfekt ins Gesamtbild.

**Ein irgendwie spielbares Desaster**

»Warum müllt ein grafisch so schlichtes Programm die Festplatte mit gut 7 MByte voll?«, wundert sich PC Player in Ausgabe 9/1994. Ganz einfach: Auf den sechs Installationsdisketten stecken digitalisierte Ultrakurz-Filmszenen, die mit etwa drei Bildern pro Sekunde vor sich hin ruckeln – jedes Dauerenkinolo läuft flüssiger. Ein paar Jahre später hätte man wohl ein CD-ROM-Spiel aus Last Action Hero gemacht, doch Psygnosis musste mit den Platzrestriktionen von Disketten und Konsolenmodulen leben. So ist das Spiel in jeder Hinsicht ein gründlicher Reinfall – auch wenn Pete Baron sich bemüht, positive Aspekte zu finden: »Jeder, der bei diesem Projekt involviert war, leistete hervorragende Arbeit, um aus einem völligen Desaster ein Spiel zu machen, das irgendwie spielbar war.« Die Betonung liegt freilich auf »irgendwie«. Wer 1994 stolze 100 Mark für ein PC-Spiel hinlegt, erwartet vielleicht ein wenig mehr als zwei depperte Mini-Games mit mieser Steuerung, die ein paar mal wiederholt werden. Die Gesamtspielzeit lässt sich in Minuten messen, am Ende gibt's lediglich ein Standbild als »Belohnung«, aber nicht mal eine Punktzewertung. Dieser Mangel wiegt allerdings nicht sonderlich schwer, da ohnehin kein geistig gesunder Mensch Last Action Hero erneut freiwillig spielen würde. ★



Auf den sechs Disketten steckt mehr Multimedia-Füller als Spiel. Die kurzen digitalisierten Filmszenen wirken wegen der minimalen Bildrate eher wie eine Diaschau.