

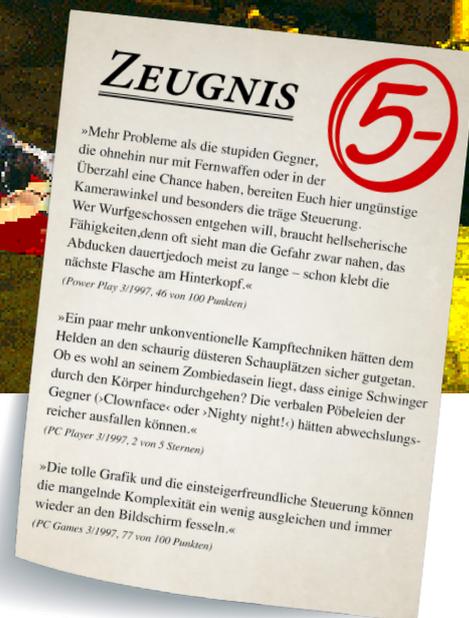
Legendär schlecht: The Crow – City of Angels

# CROWENVOLL



## Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Dass er sich nie einen Crow-Film angesehen hat, liegt nicht zuletzt an Acclains schauerlicher Spieladaption, die jegliches Interesse am Rächer aus dem Jenseits zuverlässig abgetötet hat.



Auf DVD: Video-Special

**»Das Leben nach dem Tode ist die Hölle«, warnt die Packungsrückseite in entwaffnender Ehrlichkeit. Acclaim verdonnert den untoten Rächer Ashe zum Schattendasein mit Fegefeuer-Steuerung und verfluchter Kamera.** Von Heinrich Lenhardt

Mann wird ermordet, kehrt aber dank magischem Krähen-Beistand aus dem Jenseits zurück und rächt sich ausgiebig an seinen Peinigern. Nein, Drehbuchpreise hat »The Crow« nicht gewonnen, wohl aber im Jahr 1994 die Kinokassen klingeln lassen. Die stilsichere Comicverfilmung profitierte auch von tragischer Publicity, Hauptdarsteller Brandon Lee (der Sohn der Kampfsportlegende Bruce Lee) kam während der Dreharbeiten bei einem Unfall ums Leben. Be-

troffenheit und Pietät hielten die Produktionsfirma nicht davon ab, den Streifen fertigzustellen und dann zwei Jahre später sogar einen Nachfolger auf die Leinwand zu wuchsen. »The Crow: City of Angels« kam nicht an Erfolg und Kultstatus des Vorgängers heran, hat ihm in einer Hinsicht aber etwas voraus. Denn es gibt ein offizielles Spiel zum Film! Die schlechte Nachricht: Dabei handelt es sich um eine Produktion des Publishers Acclaim, dessen Lizenzspielepolitik der Neunziger in die Fußstapfen von Trash-Vorreitern wie Ocean trat: Um die Kosten des Rechtekaufs zu kompensieren, wurde danach bei der Entwicklung gespart. Als ob träge Steuerung, unflexible Kamera und löchrige Kollisionsabfrage verschmerzbar wären, nur weil man sich durchs »Spiel zum Film« kämpft.

### Gelenkig wie ein Panzer

Das Pantomimen-Makeup von Ashe Corven verbreitet Angst und Schrecken – wie prak-

tisch, schließlich hat unser wiederauferstandener Held ein Hühnchen mit der Bande des Oberbösewichts Judah zu rupfen. In zehn Levels lichtet Ashe mit Fausthieben, Fußtritten und aufgesammelten Waffen das Ganovenpersonal. »Jagen sie die Verdammten durch ein Labyrinth heruntergekommener Straßen«, heißt es so schön im Werbetext, doch statt der angekündigten Actionsause erwartet uns die heruntergekommene Steuerung. Der Polygonheld bewegt sich mit der Anmut eines Panzers mit Kettenschaden durch die vorgerenderten Kulissen. Mühsam drehen wir Ashe um die eigene Achse und staksen mit der Vorwärtstaste in Blickrichtung. Als Vorbild für Kontrollschema und Perspektive dienten offensichtlich Klassiker wie Alone in the Dark und Resident Evil: Alle Kamerawinkel sind starr vorgegeben, beim Erreichen bestimmter Raumpositionen wird nach kurzer Verzögerung auf die nächste Kamera umgeschaltet. Was bei einem recht gemächli-



Der Kampf gegen Dämonen sorgt für farbliche Abwechslung, spielerisch bleibt's beim »Draufhauen und das Beste hoffen«-Gewürge.



Innige Beinklammerung? Missglückter Hofknicks? Oder wird jemand zum Ritter geschlagen? Die dubiose Kollisionsabfrage erheitert.

**Genre:** Action/Beat'em up

**Publisher:** Acclaim

**Entwickler:** Gray Matter

**Veröffentlichung:** 1996

**Legendär, weil:** ... es das einzige offizielle Crow-Computerspiel ist. Leider nicht zum ersten Film, sondern zu dessen Nachfolger. Und blöderweise ergatterte der Lizenzschleuder-Publisher Acclaim die Rechte.

**Schlecht, weil:** ... die schiefen Blickwinkel für flotte Action denkbar ungeeignet sind. Kuriose Kollisionsabfrage und flügelahme Bedienung geben dem Spielspaß den Rest.

**Fazit:** Eine Krähe macht noch keinen Actionhit, wie diese Schläger-Schlamperei mit Schwammsteuerung, geistlosen Gegnern sowie Kamerakatastrophen beweist. Ein Spiel für leidensbereite Büßer, denen das Fegefeuer zu kuschelig ist.

chen Grusel-Abenteuer funktionieren mag, sorgt bei den Prügeleien von The Crow: City of Angels jedoch für Chaos und Konfusion. Zumal niemand so recht auf die Platzierung von Kameras und Charakteren geachtet hat.

#### Wo bin ich?

Wenn sich im Nahkampf ein paar Schurken um Ashe drängen, geht der untote Rächer öfters mal im klobigen Getümmel unter. Der Feindesrücken kann nicht entzücken, wenn dadurch die Position der eigenen Figur verdeckt wird. Deren Ausrichtung ist wichtig, damit all die wohlmeinenden Hiebe und Tritte nicht ins Leere gehen. Auch wenn der Einschlagwinkel stimmt, sind Kollisionsabfrage und Polygonverhalten suspekt. Wir erleben verdächtige Anhäufungen von Luftlöchern, Fehlschlägen und Fäusten, die wirkungslos durch den Körper des Kontrahenten gleiten. Das Gefuchtel schwungvoll aneinander vorbei grabtschender Arme erinnert wahlweise an modernen Ausdruckstanz oder ungelenke Balzrituale. Die Anwesenheit bewaffneter Feinde bekommen wir stellenweise nur dadurch mit, dass unser Held plötzlich Kugeln schluckt. Die Schützen stehen nämlich gerne mal außerhalb des Kamerabereichs, was die Gegenwehr erschwert. Sogar mitten

im Nahkampf kann es passieren, dass Ashe in eine andere Perspektive geschubst wird, in der Feinde nur teilweise sichtbar sind.

#### Sprachübungen in Dauerschleife

Der dieser Produktion beharrlich anhaftende Beigeschmack äußerster Sparsamkeit schließt auch das Schurkenaufgebot ein, mit dem wir uns herumschlagen. Sicher, 1996 musste jedes Polygon noch einzeln abgezählt werden, aber die Anzahl der eineiigen Zwillinge ist schon frappierend. Ein Grüppchen identischer Schläger mit Handwerker-Overall hat was von einem Klon-Aufstand im Baumarkt. Auch Lederludern und Bikerbuben mangelt es an Bedrohlichkeit, was nicht nur an der Detailarmut der Charaktermodelle und ihrer sparsamen Intelligenz liegt. Kurze Sprachsamples (»On your knees!« ist einer der komplexeren Sätze) werden so oft wiederholt, dass sich hysterisches Gekicher regt. Das Resultat ist ein Gegnerensemble, das nur unwesentlich furchteinflößender wirkt als die Augsburgs Puppenkiste.

#### Rache ist Gelbwurst

Die PC-Version ist mit besonderer Lieblosigkeit gestraft. Ende 1996 schnurrt in so ziemlich jedem Billigrechner eine Festplatte, von der Wunderwelt der Disketten mal ganz zu schweigen. Doch einen Spielstand irgendwohin zu speichern, stellte für die Designer offensichtlich eine unüberwindliche Programmierhürde dar. Denn die PC-Umsetzung verwendet dasselbe Passcode-System wie die Konsolenversionen, durch Eingabe einer Kette von zehn Buchstaben lassen sich die einzelnen Levels direkt anwählen. The Crow: City of Angels hat auf dem PC immerhin eine höhere Auflösung, was die Hintergründe aber auch nicht ansehnlicher macht. Deren Farbpalettenkünstler ist wohl Fan von Borussia Dortmund, auffällig oft dominieren schwarz und gelb. Die Zwischensequenzen wiederum mühen sich vergeblich um Hollywood-Glanz: Zum Beginn eines neuen Schauplatzes werden zwar kurze Filmszenen mit der Spielengine nachgestellt, was aber weder gut noch stimmungsvoll aussieht. Die dünne Handlung würde auf den vielzitierten Bierdeckel passen, spannend ist allemal die Frage, wie lange man die Pein noch aushält.



Dicke Männer laufen Ashe ins Schwert. Die Polygon-Charaktere sind für 1996 gar nicht übel, Steuerung und Kamera indes schon.

#### Lahmes Gehetze

Für die Abrundung der spielerischen Crow-Qualen sorgt ein höchst überflüssiges Zeitlimit. Wenn sich Ashe mit dem Abservieren seiner Feinde nicht beeilt, nimmt er ab einem gewissen Punkt mehr Schaden. Dieses Gehetze passt so gar nicht zum Gemüchlichkeitsmantra, das einem die Steuerung auferlegt. Das bummelige Fortbewegungstempo lässt sich zwar durch Betätigung der Sprinttaste etwas verschärfen und ein Rückwärts-salto-Manöver verheißt Behändigkeit. Aber die Trägheit der Drehungen verleiht Ashes Richtungswechseln die elfenhafte Eleganz eines rückwärts einparkenden Schwertransporters mit Überbreite. Dazu kommt eine grundsätzliche Verzögerung zwischen Eingabe und Ausführung der Manöver, als hätte jemand Watte in den Controller gesteckt.

Nicht nur dank der Kaugummibedienung frustriert The Crow: City of Angels gründlich, selbst auf der leichtesten der drei Schwierigkeitsstufen stolpert Ashe schnell ins (erneute) Ableben. Zwar tönt der Packungstext: »Nichts kann ihren unstillbaren Rachedurst löschen!«, doch die Motivation des Spielers wird schon binnen der ersten halben Stunde getilgt. So verlagern sich seine Rachegeleüste rasch von Judahs Bande auf die Verantwortlichen bei Acclaim, die den interaktiven Krähenkrampf zur Veröffentlichung freigegeben haben. Falls sich also immer noch jemand fragt, ob man dieses Software-Verbrechen jemals wieder aus der Mottenkiste kramen sollte, antworten wir frei nach Edgar Allen Poe: Sprach die Krähe, Nimmermehr. ★



Diese Maschinenpistolen-Domina ist wenigstens sichtbar, aber in manchen Szenen sind Schützen außerhalb des Kamerabereichs postiert.



Manche Kampf Bemühung gerät zum Prügel-Blindflug. Hier erkennen wir Ashe gerade noch, bevor er von den Herren in Weiß verdeckt wird.