

Legendär schlecht: Shaq Fu

# WHAT THE SHAQ?



## Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Als Schlägertyp ist er allenfalls in der 8-Bit-Ära aufgefallen, als seinem Commodore 64 die Digi-Kampfschreie von Exploding Fist und International Karate Plus entwichen.

Auf DVD: Video-Special

**Shaquille O'Neal gelingt eigentlich alles ... außer Freiwürfen und Videospiele. 1994 wird der Basketballstar zum Kampfsporthelden, der gegen konfuse Steuerungsfuchtel und hartnäckigen Lachreiz chancenlos ist.** Von Heinrich Lenhardt

Ach, würde sich doch jemand bei Electronic Arts trauen, ins Kuvert zu gucken. Das Kuvert mit dem Action-Adventure Flashback, dessen Entwickler Delphine Software einen Vertriebspartner in den USA sucht. Doch als der Umschlag aus Frankreich eintrifft, wird er ungeöffnet zurückgeschickt. Anfang der Neunziger hat es Plagiatsvorwürfe gegeben, es hieß, Electronic Arts studiere eingereichte Demos und Konzepte und plündere Ideen. Die Rechtsabteilung empfiehlt deshalb bei

nicht angeforderten Einsendungen die politische Leitlinie »sofort zurück an den Absender«. Als Flashback 1993 herauskommt, ärgert man sich über die verpasste Gelegenheit: Was für ein beeindruckendes Spiel, so fein animiert – und kommerziell erfolgreich! Ein EA-Produzent ist so beeindruckt, dass er bei einem neuen Projekt unbedingt mit Delphine zusammenarbeiten will: »Er sagte: Ich habe da eine Lizenz und ich will, dass ihr sie macht«, erinnert sich Lead Designer Paul Cuisset ans erste Gespräch. »Diese Lizenz war der Basketballspieler Shaquille O'Neal. Moment, wer?

### Dunker, Rapper, Spieleheld

Aus amerikanischer Sicht ist die Lizenz ein echter Coup: In den USA wird der 2,16-Meter-Koloss als neuer Superstar gefeiert. Da spielt Shaquille O'Neal noch für Orlando Magic, seinen ersten NBA-Titel gewinnt er erst 2000 bei den Los Angeles Lakers. Mit

spektakulären Dunks und schillernder Persönlichkeit fasziniert der schwere Junge das nationale Publikum. Sein erstes Rap-Album »Shaq Diesel« klettert im Herbst 1993 in die US-Charts – und das ist nur ein Vorgeschmack auf die Crossmedia-Offensive im nächsten Jahr. Shaq spielt eine Rolle in einem Basketballfilm. Shaq nimmt sein zweites Album auf. Und Shaq wird der Held eines Videospiele, das denselben Namen wie die neue Rap-CD trägt: Shaq Fu. Ein wahrer Marketing-Traum, der nur von einer Kleinigkeit getrübt wird: Das mit dem Spiel beauftragte französische Studio hat zunächst keine Ahnung, worum es geht: »Der Name Shaquille O'Neal sagte mir nicht viel, ich kümmerte mich nicht um Basketball«, gesteht Cuisset. »Mir war auch nicht klar, wie sich das spielen sollte, denn es sollte ein Kampfspiel sein – ein Genre, mit dem ich nicht sonderlich vertraut war.« Was soll bei diesen Vorzeichen schon schiefgehen?



Adventure-Elemente sind Fehlanzeige. Im kurzen Story-Modus spazieren wir lediglich zum jeweils nächsten Kampfschauplatz.



Die Steuerung unterstützt den Sechs-Feuerknopf-Joystick fürs Mega Drive, doch die Kämpfe laufen auf Dauergehopse und Fußtritt hinaus.

## ZEUGNIS

4

»Jahre nach Erscheinen von Capcoms Street Fighter 2 haben konkurrierende Softwarefirmen immer noch keine Ahnung davon, wie man kompetent digitalisiert wurde, ist er eine relativ kleine, wenig einschüchternde Erscheinung, und einige seiner Gegner sind geradezu winzig. Dazu kommt der Ärger über das unrealistische Spielgeschehen: Shaq und seine Kumpels purzeln so hyperkinetisch durch die Luft, dass es schwer ist, einem Gegner nahe genug zu kommen, um einen Treffer zu landen.«  
(Entertainment Weekly, 16.12.1994, US-Schulnote D)

»Die Programmierer haben sich zwar an Street Fighter 2 orientiert, konnten das fesselnde Spielgefühl des Vorbilds aber nicht umsetzen. Die Kämpferanimationen sind zwar sehr gut, spielen sich aber im Miniaturbereich ab. Shaq Fu leidet darüber hinaus an der schwerfälligen Steuerung. [...] Es genügt eine einzige Taktik, um bis zum Endgegner vorzudringen.«  
(Maniac, 11/1994, 70 von 100 Punkten)

»Die Kicks, Schläge und Special Moves sind wegen der trägen Steuerung nur zäh an den Mann zu bringen. Schade um die zwölfwählbaren Charaktere mit ihren teils recht spektakulären Fähigkeiten.«  
(Amiga Joker 2/1995, 58 von 100 Punkten)

**Genre:** Prügelspiel

**Publisher:** Electronic Arts

**Entwickler:** Delphine Software

**Veröffentlichung:** 1994

**Legendär, weil:** ... Electronic Arts den NBA-Jungstar Shaquille O'Neal in allen möglichen Genres zum Videospiele-Superstar aufbauen wollte. Das Entwicklerstudio Delphine Software hatte durch Flashback einen guten Namen ...

**Schlecht, weil:** ... verfügte aber über herzlich wenig Beat-'em-up-Kompetenz. Mit Button-Mashing und zapeligem Rumgehüpfe ist dieses Street Fighter für Arme in einer halben Stunde durchgespielt.

**Fazit:** Man nehme ein angesagtes Spielgenre, einen beliebten Sportheld und heraus kommt ... diese Geschmacksvorrichtung. Es gab schon schlechtere Kampfspiele, aber in Sachen Merkwürdigkeit ist Shaquille O'Neal als Salto schlagender Prügelknabe nur schwer zu schlagen.

### Ohne Ball und Ahnung

Wenn man einer NBA-Größe ein Spiel auf den langen Leib schneidert, ist das Basketball-Genre eigentlich eine naheliegende Wahl. Doch 1993/94 wütet das Beat-'em-up-Fieber im lukrativen 16-Bit-Konsolenmarkt, Street Fighter 2 und Mortal Kombat erreichen schwindelerregende Verkaufszahlen. Shaquille O'Neal interessiert sich für Kampfsport und Videospiele, er hat zu Hause einen Mortal-Kombat-Automaten stehen. So entsteht das kühne Konzept eines Prügelspiels mit einem Basketballstar als Superhelden, umgesetzt von einem Studio, das weder vom Genre noch von besagtem Star viel versteht. Statt schreiend die Flucht zu ergreifen, sagt Delphine zu. Electronic Arts verspricht eine große Marketingkampagne mit Fernsehwerbung, man kann den vermeintlich sicheren Blockbuster-Erfolg fast schon riechen. »Es ist schwer, ein solches Angebot abzulehnen«, gesteht Cuisset.

Eine Spezialität des Studios Delphine Software sind die flüssigen Rotoscope-Animationen, bei denen gefilmte Bewegungsabläufe auf Spielfiguren übertragen werden. Für Shaq Fu wird nicht nur Kampfsport-erfahrenes Personal des Stunt-Koordinators Rémi Julienne aufgezeichnet, auch Shaquille O'Neal persönlich tritt unter Anleitung eines Kung-Fu-Trainers vor die Videokamera. Man fragt sich nur: Wozu? Denn das hibbelig hüpfende Futzelsprite, das in kühn gestreiften Basketball-Shorts grazil über den Bildschirm wirbelt, erinnert nur entfernt an den Riesen mit der Schuhgröße 60.

### Konfuser Tiefschlag

Die absurde Klopperei wird von einer an ganz dünnen Haaren herbeigezogenen Geschichte zusammengehalten. Bei einem Besuch in Tokio schlendert Shaquille O'Neal in den nächstbesten Kung-Fu-Dojo. Da be-



An Shaquille O'Neals Hauptberuf erinnert nur sein Basketball-Outfit. Bei den Zweikämpfen von Shaq Fu gibt es keine Dunks, dafür umso mehr Hiebe, Tritte und Spezialattacken.

zeichnet ein alter Mann unseren Helden als den Auserwählten, der ein Kind namens Nezu aus den Fängen der Zaubermumie Sett Ra retten kann. Dazu reist Shaq durch ein Portal in eine andere Dimension, wo die Schergen des Bösewichts in Zweikampfduellen vertrimmt werden. Adventure-Elemente gibt es nicht, dafür sporadische Standbilder mit tiefschürfenden Dialogen (Shaq: »Sag mir, wo Nezu ist, bevor ich es aus dir herausprügele.« – Bösewicht: »Das flüstere ich dir ins Ohr, nachdem ich dich windelweich geschlagen habe.«).

Delphine bekommt auch zu spüren, dass große Marketingkampagnen mit Terminplänen verbunden sind. Shaq Fu muss Ende Oktober 1994 zum Start des Weihnachtsgeschäfts in den Läden sein, sowohl für Mega Drive als auch Super Nintendo. Letztere Version trifft es besonders hart, wegen Speichermangel werden fünf der zwölf Charaktere aus der ohnehin recht kurzen Kampfspielkuriosität gestrichen. Gewiss, Shaq Fu ist ziemlich daneben – aber ist es wirklich so schlecht wie sein Ruf? Und womit haben wir einen Nachfolger verdient?

### Der Krampf wird Kult

Im Laufe der Jahre ist Shaq Fu zur Lachnummer verkommen, selbst sein Held lästert mit: »Es ist wie ein schlechter Traum. Du wachst auf und sagst: Verschwinde aus meinem Kopf!« versucht Shaquille O'Neal zu begründen, warum sein Spiel im Gegensatz zu vielen anderen Mochtegen-Street-Fighters nicht vergessen wurde. Wenn man dem Internet glauben darf, ist Shaq Fu gar eines der schlechtesten Spiele aller Zeiten. Derart kühne Behauptungen sollten mit einer Stunde Rise of the Robots bestraft werden, dem unerreichten Tiefpunkt der Kampfspielgattung. So schrecklich ist Shaq Fu sicherlich nicht; was es aus der Masse hervorhebt, ist seine Selbstparodie-verdächtige Merkwürdigkeit: Ein Basketballstar als Prügelheld, unausgegrenzte Steuerung, dazu etwas klein geratene Sprites, so flüssig die auch animiert sein mögen. Es ist ein Spiel, hinter dem viel Marketing-Kalkül und wenig kreativer Leidenschaft steckt: »Wir waren für diese

Spielegattung nicht geeignet, das war nicht unser Ding«, räumt Paul Cuisset im Nachhinein ein. Aber ein mieser Ruf hat ja auch seine positiven Aspekte, wie der Rummel um Shaq FUs Rückkehr zeigt.

### Legenden brauchen Geld

»In den kommenden Jahren können Sie von Electronic Arts viele andere Spiele in verschiedenen Genres mit Shaq in der Hauptrolle erwarten«, verkündet der Publisher im Oktober 1994 per Pressemitteilung. Diese Drohung wird nach dem durchwachsenen Shaq Fu nicht wahrgemacht. Ganz andere Töne stimmt Saber Interactive im Februar 2018 an: »Der Nachfolger zu einem der schlechtesten Spieler aller Zeiten«, heißt es stolz zur nahenden Veröffentlichung von Shaq Fu: A Legend Reborn. Bereits vier Jahre sind vergangen, seit eine Crowdfunding-Kampagne rund 459.000 Dollar einbrachte, die wie eine Kaffeefahrt des Shaq-Fanclubs wirkt: Ein Abendessen mit dem Star war für 20.000 Dollar zu haben, für läppische 600 Dollar konnte man Shaq als Twitter-Follower buchen, und personalisierte Anrufbeantworter-Ansagen kosteten nach einer Preisreduzierung gerade mal 250 Dollar. Leider nicht zu haben war ein magischer Brieföffner, mit dem man zurück in die Zeit reist, um das Flashback-Kuvert für Electronic Arts zu öffnen – und so ein schreckliches Missverständnis namens Shaq Fu zu verhindern. ★



Prügel fürs Gehirn: Diese Schwätzchen vor dem Kampf sind fortgeschrittener Krampf.