

## Legendär schlecht: The Dark Half

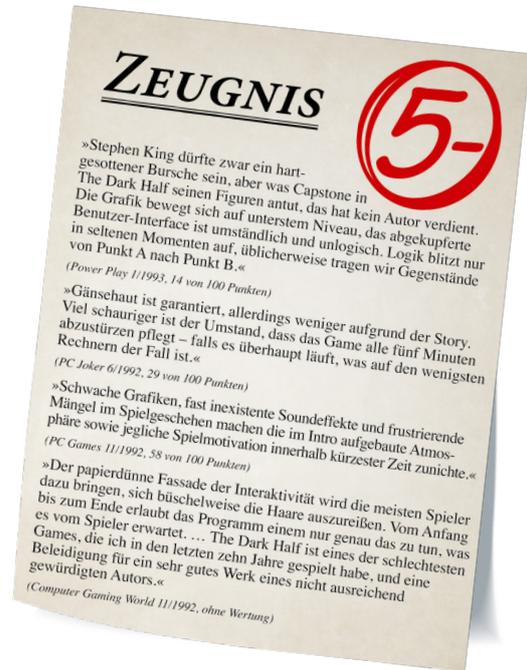
## SCHLECHTERE HÄLFTE



## Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Als besonders fesselnde Stephen-King-Leserlebnisse sind ihm der Roman *The Shining* und die Novelle *Der Nebel* in nervenaufreibender Erinnerung.

Auf DVD: Video-Special



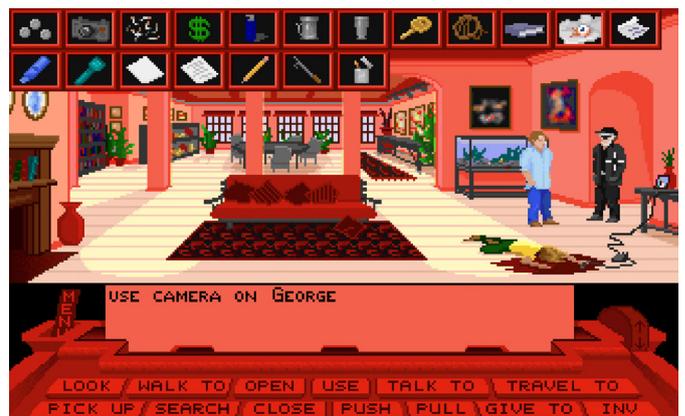
## Dem Massenmörder auf der Spur. Allerdings massakriert die Adaption eines Stephen-King-Romans so ziemlich alles, was Adventure-Fans lieb ist: faires Design, plausible Handlung und Motivation.

Von Heinrich Lenhardt

Wenn den Spieler lähmende Angst befällt, hat die Stephen-King-Umsetzung eigentlich ihren Zweck erfüllt. Doch die Entwickler von *The Dark Half* haben es übertrieben: Eine falsche Antwort, eine versäumte Aktion genügt, um die Handlung abrupt zu beenden. Dadurch werden wir ohne Chance auf das Laden eines Spielstands aus dem Programm geworfen. Leider ist jeder Neustart mit dem erneuten Abspielen des dreiminütigen Intros verbunden, das sich mit keiner Taste der Welt abbrechen lässt. Etwa nach dem dritten Mal Handlungseinführung und Credits entweicht das erste irre Lachen. Bald sorgt jede Spielaktion für verschwitzte Hände und eine düstere Vorahnung: Wage ich es wirklich, durch diese Tür zu gehen, jene Antwort zu wählen oder einen Spieltag zu beenden? Denn die Wahrscheinlichkeit ist groß, dadurch wieder ohne Vorwarnung aus dem Programm gekickt zu werden – die Spatzen des dreiminütigen Intro-Alptrahms pfeifen's schon von den Dächern.

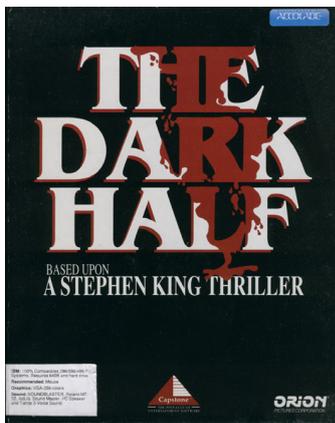
### Trump, Terminator und Surf Ninjas

Die »Kronung der Unterhaltungssoftware« versprach das amerikanische Spielelabel Capstone. Gemeint war das wohl im Sinne von »einer Sache die Krone aufsetzen«, denn in den frühen Neunzigerjahren geriet Capstone als Schlunzquelle in Verruf. Die ebenso einfache wie verheerende Firmenstrategie: Man sichere sich eine massenmarktaugliche Lizenz und hudefle schnell ein Computerspiel damit zusammen. Qualität zweitrangig, durch den prominenten Namen verkauft sich das von alleine. So verdanken wir Capstone mehrere Trump-Casino-Spiele und klangvolle Filmadaptionen wie *Home Alone*, *Wayne's World* oder, äh, *Surf Ninjas*. Vom Schachprogramm mit der *Terminator-2*-Lizenz mal ganz zu schweigen. Doch das sind alles Waisenknaben im Vergleich zur schaurigsten Schöpfung des Labels, dem Point-and-click-Adventure *The Dark Half*. Es basiert auf George A. Romeros (mittelbescheidener) Verfilmung des gleichnamigen (und echt guten) Stephen-King-Romans, mit der sich Filmverleih Orion erst 1993 in die Kinos traut – ein Jahr, nachdem das Spiel zum Film bereits Angst und Schrecken verbreitet hat.



Eher gelangweilt stehen sich Held und Bösewicht bei ihrer ersten Konfrontation gegenüber. Bevor wir George Stark mit dem Schüreisen vertreiben, müssen wir ein Bild von ihm knipsen – sonst endet das nächste Polizeiverhör in einer Sackgasse.

Nur mit Kippe auf der Lippe ist unser Held in der Lage, wirre Worte zu kritzeln, ohne die es in der Handlung nicht vorangeht. Angesichts solcher Szenen fällt es doch gleich viel leichter, sich das Rauchen abzugewöhnen.



**Genre:** Adventure

**Publisher:** Capstone

**Entwickler:** Syntus

**Veröffentlichung:** 1992

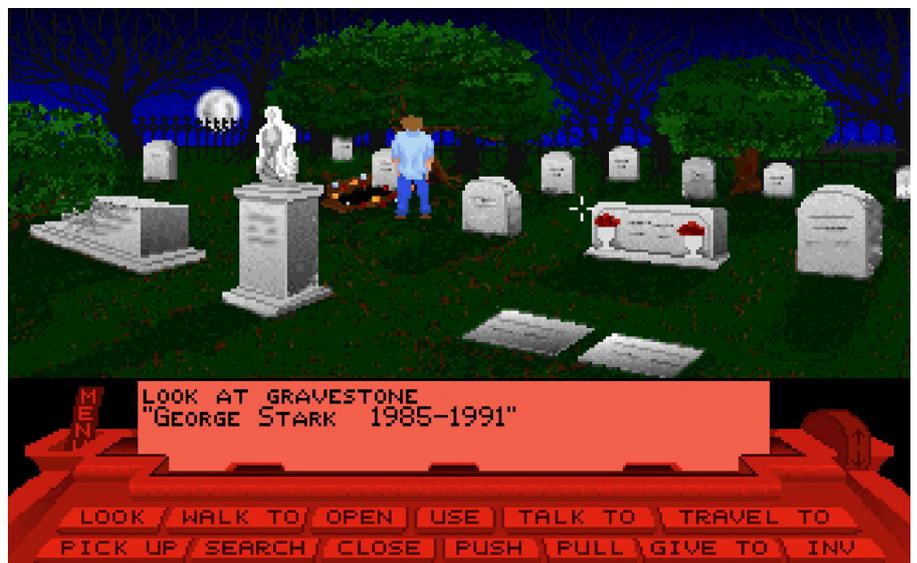
**Legendär, weil:** ... der Name Stephen King für Gruselspannung bürgt, offizielle Spielumsetzungen seiner Bestseller aber selten sind. Das Adventure-Genre schien gut geeignet zu sein, die Geschichte von The Dark Half interaktiv zu erzählen.

**Schlecht, weil:** ... wichtige Elemente und Charaktere ausgelassen werden. Dafür gibt es umso mehr Handlungslöcher und Schikanen: Wer etwas falsch macht, muss das Programm neu starten und feststellen, dass sich das dreiminütige Intro nicht abbrechen lässt.

**Fazit:** Lieber den Spatz in der Hand als die Stephen-King-Adaption im Diskettenlaufwerk. Abstruse Logik und laienhafte Grafik sorgen eher für Heiterkeit als Horror; dazu gibt's mehr Sackgassen als in einem verkehrsberuhigten Bereich.



Der Grafikstil lässt selbst grausige Szenen unangemessen putzig wirken. Auch Beaumonts Verleger wurde ein Opfer des Serienkillers, der Polizeischutz blutet nur den Teppich voll.



Das Adventure beginnt auf dem Friedhof, wo der Schriftsteller sein Pseudonym George Stark symbolisch begraben hat. Die »dunkle Hälfte« entwickelt prompt ein unheilvolles Eigenleben.

### Pseudonym mit Eigenleben

Die Story: Der Schriftsteller Thad Beaumont veröffentlicht unter dem Pseudonym George Stark ausgesprochen blutrünstige Thriller. Als ein Erpresser mit der Enthüllung seiner Identität droht, geht Beaumont lieber an die Öffentlichkeit und posiert für ein Pressefoto an einem offenen Grab: Schluss mit den einträglichen Schundromanen, George Stark wird begraben. Doch dann erwacht Beaumonts »dunkle Hälfte« zum mörderischen Leben, Stark verpasst allen möglichen Personen im Umfeld des Schriftstellers eine blutige Nassrasur. Beaumont muss herausfinden, was es mit dieser Manifestation des Bösen auf sich hat und wie er den Ermittlungen der Polizei entkommt, die ihn als Mordverdächtigen im Visier hat. Das Buch ist ein düsterer, beklemmender Thriller auf den Spuren von »Dr. Jekyll und Mr. Hyde« – seine Spielumsetzung eine unfreiwillig komische Sammlung der schlimmsten Designsünden des Adventure-Genres.



Das Intro verrät ein Geheimnis aus Beaumonts Kindheit: Die drei Minuten lange Sequenz lässt sich nicht abbrechen und muss oft erduldet werden. Tappen wir in eine der zahlreichen »Game Over«-Fallen, wird das Programm ohne Spielstand-Lademöglichkeit beendet.

### LucasArts-Stil meets Stephen King

Auf den ersten Blick erinnert The Dark Half an die klassischen SCUMM-Adventures von LucasArts. Am unteren Bildrand befindet sich ein Dutzend Verben, die mit Grafikdetails der Spielwelt kombi-

niert werden. Gegenstände im Inventar lassen sich durchsuchen und manchmal untereinander benutzen. Mit dem »Travel to«-Kommando reisen wir flott an verschiedene Schauplätze innerhalb eines

Kapitels. Doch spielerisch erinnert das Werk eher an die dunkelsten Abenteuerstunden von Sierra. Die über vier Tage verteilte Handlung ist dermaßen unlogisch, dass wir ständig in Sackgassen landen und aus dem Programm befördert werden. Bestimmte Ereignisse werden erst durch andere Aktionen ausgelöst, die eigentlich miteinander nichts zu tun haben.

**So unlogisch, dass es qualmt**

Die Wohnung des Verdächtigen Fred Clawson lässt sich erst betreten, nachdem uns in der Stadt der Barbier die Adresse verraten hat. Doch wenn wir den Haarpfleger ansprechen, hat er diese Information zunächst nicht auf Lager. Unser Held muss sich erst im Restaurant hinsetzen und mit Papier und Bleistift ein paar Wörter kritzeln – so wird auf magische Weise die Adressauskunft beim Barbier-Dialog freigeschaltet. Damit Beaumont überhaupt schreiben kann, ist einiges an kuriose Vorarbeit nötig. Nach Auffinden der versteckten Schreibutensilien muss erst mal eine rauchen, nur mit Zigarette erreicht er eine Schreibtrance. Wohl dem, der zuvor in einem Truck die Kippen aus dem Aschenbecher mitgenommen hat. Solche Storyverrenkungen sind eigentlich dümmel, als die Polizei erlaubt. Doch die Ordnungshüter haben so ihre ganz eigenen Probleme mit der Spiellogik.

**Ich hab mich wohl verhört**

Thad Beaumont wird wiederholt von Kriminalbeamten in Verhördialoge verwickelt, in denen jeweils drei Antworten zur Wahl stehen. Die geschwätzige Polizei hält es nicht für nötig, das Haus des Verdächtigen zu durchsuchen, der in seinem Kleiderschrank blutbefleckte Gegenstände sammelt. Doch wehe, eine harmlos wirkende Antwort entspricht nicht den Vorstellungen der Ermittler, dann wird man flugs verhaftet (beim durch die erneute Intro-Wiederholung ausgelösten Wutschrei bitte an die Zimmerlautstärke denken). Haben wir vorher nicht bestimmte Gegenstände besorgt oder versteckt, ist manches Verhör unweigerlich mit dem Spielende verbunden. Die oft nebulösen Dialogoptionen ruinieren auch andere Gespräche. Um beim Barbier ein Rasiermesser abzustauben, gibt es zum Beispiel die vernünftig klingende Wahl »Ich will keinen Ärger, ich will nur das Messer«. Doch die führt zum nächsten Game-Over-Erlebnis, weil der Angesprochene die Polizei alarmiert. Droht man ihm dagegen »Ich bin hier, um dich kalt zu machen!«, ergreift er die Flucht – ohne die Ordnungshüter zu rufen, obwohl es dafür jetzt einen besseren Grund gäbe. Da mag George Stark in kurzen Zwischenbildern morden wie er will, die Unberechenbarkeit der Ereignisse meuchelt jegliche Spannungsbemühungen. Zwischen all den lachhaften Szenen, den Ratedialogen und der Jagd nach Minipixel-Ob-



Auf der Stadtkarte können wir verschiedene Orte besuchen und uns über Schlampigkeiten wundern: Laut Beschreibung befindet sich die Beinprothese, mit der ein Reporter erschlagen wurde, auf der Ladefläche des Trucks. Die Waffe lässt sich aber weder untersuchen noch aufsammeln.

jekten gibt es durchaus erträgliche Puzzles. Doch das sind nur spärliche Oasen in einer Spielspaßwüste, die nicht gerade mit ästhetischem Liebreiz gesegnet ist. Der Jahrgangsgenosse Dark Seed staffiert seinen Horrormurks wenigstens mit hochauflösender Grafik aus. Doch in den dahingekrakelten 320x200-Kulissen von The Dark Half mögen noch so viele Leichen herumliegen, der naive Stil und die kruden Animationen haben eher Kindertagesstätten-Kaliber als Schocker-Qualitäten.

**Stephen spielt nicht mit**

Die anderen Charaktere sind dermaßen oberflächlich, dass auch Kenner der Buchvorlage oft nicht so recht wissen, wer denn nun warum als nächstes von Stark massakriert wird. Gattin Elizabeth verbringt die Handlung meist im Bett ruhend und wird eigentlich nur benötigt, um kurz vor Schluss gerettet zu werden. Die finale Konfrontation zwischen Beaumont und Stark wird so abrupt beendet, dass man sich eine abschließende Erklärung wünscht. Gedankt wird das Durchhaltevermögen aber nur mit einem Schlussbild, in dem Elizabeth ähnlich ratlos starrt wie der Spieler. Bevor wir ein letztes Mal auf die DOS-Ebene hinauskomplimentiert werden, erscheint kurz die Einblendung »The End« – das kann für Stephen-King-Fans wahrlich nicht früh genug kommen. Dem Meister selber dürfte diese interaktive Aufbereitung seines Werks wenig schlaflose Nächte beschert haben. »Ich bin kein Fan von Videospiele«, gestand King 2008 in einer Kolumne auf Entertainment Weekly. Wenn er mal ein paar Münzen in Spielautomaten versenkt, dann mit mäßigem Erfolg: »Ich vergesse immer nachzuladen. Oder genug Punkte sammeln, um Bonuszeit zu erhalten? Vergesst es!«. Was übrigens ein bemerkenswert passendes Zwei-Wort-Fazit für das Dark-Half-Adventure ist. ★



Die Polizeiverhöre fühlen sich streckenweise wie »Welche Antwort wollen die hören?«-Ratespiele an. Fehlen bestimmte Gegenstände, gibt es keinen Ausweg: Beaumont wird eingebuchtet und der Spieler mal wieder auf die DOS-Ebene befördert.