

Legendär schlecht: Ring des Nibelungen

EIN RING, UNS ZU KNECHTEN



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Der Ring ist nicht sein Ding, in der Abteilung »merkwürdige Musikspiele« greift er lieber zu Frankie Goes to Hollywood auf dem C64 – das ist hübscher anzusehen und hat die besseren Hits.



Auf DVD: Video-Special

Wer Richard Wagner nicht hören will, kann ihn spielen. Oder nein, besser doch nicht.

Von Heinrich Lenhardt

Siegfried fühlt sich dazu berufen, ein großer Held zu sein. Es ist sein Schicksal, eine überaus wichtige Aufgabe zu erfüllen, da ist er sich sicher. Weniger deutlich ist leider, worin diese Aufgabe besteht, denn Siegfried ist so ziemlich der ahnungsloseste Held der Spielegeschichte. Er weiß anfangs nicht einmal seinen Namen und man wundert sich, wie er es überhaupt geschafft hat, sich die Schnürsenkel zu binden und das Haus zu verlassen. Glücklicherweise ist die Landschaft mit Runensteinen bestückt. Mal geben sie vage Richtungshinweise, mal flüstern sie Siegfried Wissen ein. So über-

kommt ihn plötzlich die Einsicht: »Ich bin Siegmund, Sohn von Volsung!« Er ist so stolz, dass er die Begrüßung bei jeder neuen Bekanntschaft wiederholt. Zusammen mit anderen schwülstigen Laberphrasen entwickeln sich nicht abbrechbare Dialoge, die irgendwo zwischen Lorient und Monty Python changieren. »Ich bin auf der Suche nach meinem Schicksal«, verkündet unser Held bestimmt. Der höfliche NPC-Passant fragt, worin dieses Schicksal bestehe. Siegmund: »Das versuche ich herauszufinden.«

Ahnungslos und geschwätzig

Unserem Siegmund dämmert schließlich, dass er nach neun Artefakten sucht, die in irgendwelchen Höhlen versteckt sind. Aber wo? Ein NPC gibt ihm den Tipp, im Osten nach Alberichs Mantel zu suchen. Doch di-

rekt daneben steht ein Runenstein, der felsenfest behauptet: »Nach Westen, Siegmund!« Trauen wir jetzt eher dem menschlichen Beifahrer oder dem Navi? Vielleicht meint die Rune ja ein anderes Ziel – also nicht den Mantel, sondern die nächstgelegene Tankstelle?

Auch die Aussagen der mehr oder weniger ortskundigen Anwohner sind widersprüchlich. Person A meint: Geh mal eine Leuge (keltische Längenmaß) lang nach Süden. Machen wir. Am vermeintlichen Ziel angekommen, fragen wir vor dem Höhleneingang zur Sicherheit nach – und siehe da: »Ach, Alberichs Mantel? Ein paar Leugen Richtung Norden.« Was enthusiastische Einheimische mit schlechtem Orientierungssinn halt so machen, um Touristen in die Irre zu führen. So wird aus der Nibelungensaga eine langwierige Schnitzeljagd in einer riesigen Spielwelt, inszeniert von einem Altmeister der groß angelegten Ereignisarmut.

Dirigent der großen Leere

1984 gelingt dem englischen Programmierer Mike Singleton mit Lords of Midnight ein bahnbrechender Hit: Da schafft er es, eine Tolkien-inspirierte Fantasywelt mit rund 4.000 Schauplätzen in die 48 Kilobyte RAM eines Sinclair Spectrum zu stopfen. Wie auch beim Jahrgangsgenossen Elite verzeiht man in der 8-Bit-Ära einen Mangel an Abwechslung, so sehr faszinieren die Ausmaße der simulierten Welt. Doch mit den Jahren steigen nicht nur die grafischen, sondern auch die spielerischen Ansprüche: Als man in Singletons 1990-Opus Midwinter viel Zeit mit dem Herumreisen in leeren Schneelandschaften verbringt, gibt es erste kritische



In Häusern schießen wir auf Plagegeister und knallen gegen Wände, weil die unpräzise Maussteuerung denkbar ungeeignet für verwinkelte Levels ist.

Genre: Action-Adventure
Publisher: Psygnosis
Entwickler: Maelstrom Games
Veröffentlichung: 1996
Legendär, weil: sich da etwas ganz Großes anbahnte: Epos-Experte Mike Singleton (Lords of Midnight) verwandelte Wagners 16-stündige Opernorgie in ein Computerspiel. Von Orchestermusik angefeuert erkunden wir eine riesige 3D-Welt ...
Schlecht, weil: ... in der alles gleich aussieht und nichts passiert. Siegmunds Quest ist anstrengender als eine Nadelsuche im Heuhaufen und wird durch vermurkste Maussteuerung ruiniert. Das Grau in Grau der Fraktalhöhlen zählt zu den Grafiktipfeln der Neunziger.
Fazit: Bestürzung nicht nur in Bayreuth! Beim Umherirren in grobschlächtiger 3D-Kulisse werden wir zwar von ein paar Takten Wagner beschallt, aber mit der Nibelungensage hat dieser lieblose Murks nichts zu tun. Für unfreiwillige Komik sorgen unbeholfene Dialoge und die in Watte gepackte Schlingersteuerung.

Stimmen. Und 1995 reagiert die Presse auf die Lords-of-Midnight-Fortsetzung The Citadel nur noch genervt: »Steckt zwar sehr viel drin, nur kein echter Spielspaß«, stöhnt der PC Player-Tester. Aber es geht noch schlimmer, wie das Ring-Recycling der Citadel-Engine eindrucksvoll beweist.

Fraktal-Qual light

Rund 25 Jahre lang hat Richard Wagner an seinem Opernzyklus Der Ring des Nibelungen herumkomponiert. Gerade mal 25 Wochen vergingen zwischen der Fertigstellung von The Citadel und Ring des Nibelungen. Leider handelt es sich bei letzterem Titel nicht um eine Fortentwicklung, sondern eine abgespeckte Version – schnell noch was mit der Engine machen, bevor sie schlecht wird. Das Haltbarkeitsdatum der Technologie ist freilich schon 1996 abgelaufen, wie die grobkörnigen 320x200-Fraktallandschaften demonstrieren. Am besten spielen wir bei Ego-Ansicht, die alternativen Third-Person-Blickwinkel sind ebenso unvorteilhaft wie unübersichtlich. Damit zeitgenössische 486-PCs nicht in die CPU-Knie gehen, lässt sich ein Modus mit (noch) niedrigeren Grafikdetails wählen: »Die Bodentexturen bestehen dann nicht mehr aus eckigen Pixeln, sondern aus verwaschenen Pixelbrocken«, beschreibt PC Player die feinen Unterschiede auf zeitgenössischer Hardware.

Oh Graus, die Maus!

Vielleicht hätten die Entwickler lieber Wagner in Ruhe gelassen und eine Luftkissenfahrzeug-Lizenz angestrebt, so schwammig fühlen sich die Manöver von Fußgänger Siegmund an. Wir bewegen die Maus vor und zurück, um in Blickrichtung zu be-



Wer bin ich? Was mache ich hier? Unser Held Siegmund hat anfangs so wenig Peilung, dass sein zaghafter, fast schon verletzlich wirkender Blick voll berechtigt ist. Armes Hascherl.

schleunigen beziehungsweise zu bremsen. Eine präzise Tastatursteuerung hielt niemand für nötig, so geraten auch simple Aktionen wie die Annäherung an Runenstein oder Gesprächspartner zur Geduldsprobe. An der frischen Luft kommt man wenigstens zügig voran, da Siegmund an Bäumen und Gestrüpp vorbeigleitet. Doch in den verwinkelten Mini-Dungeons ist diese Art der Mauseingabe völlig unbrauchbar, ständig knallt man gegen Wände und verzweifelt an kleinsten Drehungen.

Wagner zum Schießen

Entsprechend nervig sind die Kämpfe gegen die Geister, die sich in Häusern und Höhlen tummeln. Beim Herumspazieren sammelt Siegmund allerlei magische Munition auf, um Blitze oder Feuerbälle zu schleudern. Auch in der Außenwelt drohen Konfrontationen, wobei friedliche Gesprächspartner und böse Angreifer schwer zu unterscheiden sind. Werden wir von irgendwas getroffen, schießen wir auf gut Glück in Richtung des nächstgelegenen Charakters zurück. Steuer-

ung und Engine sind für Shooter-Ambitionen denkbar ungeeignet. Selbst das Inventar ist erstaunlich unnützlich, da es jeweils nur einen Gegenstand anzeigt. Mit den Cursor-tasten blättern wir zwischen Munition und Heilmittelchen, doch gegen die spielerische Leere hilft keine Medizin.

Warten auf Siegmund

Trotz rund einer halben Stunde Wagner-Soundtrack wurde Der Ring des Nibelungen schnell zur verdrängten Randnotiz der Spielgeschichte. Publisher Psygnosis liefert die Fraktalruine verschämt in Europa aus und erntet vernichtende Kritiken, eine US-Veröffentlichung erspart man sich ganz. Gut möglich, dass nie jemand das sperrige Ungetüm zu Ende gespielt hat. Denn es sind keine Lösungswege überliefert, dafür Berichte über Bugs, die manchen Höhleneintritt verhindern. Irgendwo in den Tiefen der digitalen Klotzwelt wartet womöglich ein Drache seit Jahrzehnten vergeblich darauf, dass jemand mal auf einen Endkampf vorbeischaute. Und sei es nur Siegmund, Sohn von Volsung! ★



Typischer Zeitverschwendungsdialog mit einem bedauernswerten NPC: »Wie heißt du denn?« – »Kann ich dir auch nicht sagen.« Das ist einmal komisch, immerhin.