

Legendär schlecht: Rainbow Warrior

GRÜNER  
SONDERMÜLL

## Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Im selben Jahr konnte er aber bereits mit Activisions C64-Titel Park Patrol die Natur von Müll befreien und dabei sogar richtig Spaß haben.

## ZEUGNIS



»Für einen Lerneffekt ist auf jeden Fall gesorgt, spielerisch bleibt Rainbow Warrior leider im Mittelmaß kleben. Die Mischung aus Geschicklichkeits-, Kletter- und Hüpfelementen wirkt recht angestaubt. Einige der sieben Spiele machen kurzfristig Spaß, werden aber relativ schnell langweilig.«  
(Power Play 8/1989, 43 von 100 Punkten)

»Von der albernen Handlung mal ganz abgesehen mangelt es den Spielen an Gameplay, und die fummelige Steuerung ist sehr frustrierend. ... Es mag der richtige Zeitpunkt sein, um ideologische und umweltfreundliche Software zu entwickeln, aber hier ist das trendigen Namen drauf.«  
(ST Format 11/1989, 47 von 100 Punkten)

»Die sehr schwierige Aufgabe der Umsetzung dieser Themen in Spiele hat man eigentlich gut gelöst. Geht man vom Spielgedanken aus, halte ich Rainbow Warrior für die beste Software, die jemals erschienen ist, und es mutet mir etwas seltsam an, dass dieses Spiel gerade von dem Kriegssimulationsproduzenten Microprose, unter dem Label MicroStyle veröffentlicht wird, zumal zu einem derart stolzen Preis.«  
(ASM 10/1989, »Motivations« 6-8 von 12 Punkten)

**Um die Jugend für den Umweltschutz zu begeistern, gibt Greenpeace 1989 ein Computerspiel in Auftrag. Was dabei herauskommt, rettet weder den Planeten noch den Spielspaß.** Von Heinrich Lenhardt

Gegen Ende der wilden Heimcomputer-Achtziger hat man eigentlich schon alles gesehen: Spiele auf Basis von bekannten Arcade-Automaten, auf Basis von Filmen, TV-Serien, Büchern, Comics, Spielzeugen oder zeitgenössischen Popbands. Ein offizielles Spiel zu einer Umweltorganisation ist aber mal etwas ganz Neues. Greenpeace sieht in dem neuen Unterhaltungsmedium eine Gelegenheit, um »Informationen mit einem ganz neuen und generell jüngeren Publikum zu teilen«. Ausgerechnet der für Militärsimulationen bekannte Publisher

Microprose erhält den Zuschlag und verkauft 1989 die »weltweit erste umweltfreundliche Software« – ein kesser Werbespruch angesichts der ökologischen Belastung durch Datenträger und ihre Umverpackung. Auch in spielerischer Hinsicht ist Rainbow Warrior (benannt nach dem bekannten damaligen Greenpeace-Schiff) eine recht dubiose Angelegenheit.

## Guter Zweck, schlechtes Spiel

Wenn sich ein Computerspiel an einen guten Zweck oder eine ehrenhafte Organisation bindet, fällt es Kritikern mitunter schwer, die übliche Strenge walten zu lassen. »Wer das Spiel kauft, hilft anderen. Sich selbst nicht!« bringt es die ASM bei der Besprechung von The Race against Time auf den Punkt: Der Kampf gegen Hunger und Armut ist ja schön und gut, aber wer das Begleiterspiel zu Sport Aid 1988 erwirbt, sollte nicht unbedingt gelungene Unterhaltung erwar-

ten. Als Rainbow Warrior ein Jahr später erscheint, klammern sich manche Tester regelrecht am mit Lob überschütteten Handbuch fest – da kann man ja etwas über Umweltgefahren lernen. Das eigentliche Spiel ist dagegen mit Vorsicht zu genießen, denn die auf Greenpeace-Aktionen basierenden Mini-Games sind dermaßen albern, dass erhöhte Parodiegefahr besteht.

## Klamauk auf der Eisscholle

Selbst wer Tiere bedenkenlos in Schnitzform verzehrt, findet das Totknüppeln von Robbenbabys nicht so schön. Wir ziehen mit einer Sprühdose durch die arktische Szenerie, um die Jungtiere einzufärben und den Felljägern das Geschäft zu verderben. Robben verfügen offensichtlich über die Fähigkeit der Teleportation, aus dem Nichts erscheinen sie auf der nächsten Eisscholle. Auch die zum Nachladen der Sprühdose benötigten Farbeimer tauchen zufällig auf. Ei-



Gaudi bei den Greenpeace-Winter-Games: Während der böse Jäger nach einem Fehlsprung versinkt, besprühen wir das Fell der verdutzten Robbe.



Rettet die Wale – mit einem geistlosen Breakout-Verschnitt. Treffen wir Symbole wie die roten Walsteaks, kehren Blöcke wieder zurück.

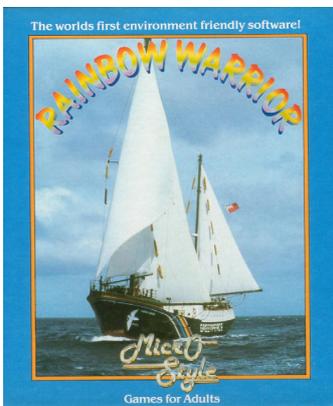
**Genre:** Action**Publisher:** MicroStyle (Microprose)**Entwickler:** Source the Software House**Veröffentlichung:** 1989**Legendär, weil:** ... Greenpeace mit den Einsätzen der Rainbow Warrior viel Medienaufmerksamkeit erregt hatte. Wie würde das erste offizielle Computerspiel der Organisation das Thema Umweltschutz aufarbeiten?**Schlecht, weil:** ... das Resultat eine Handvoll Action-Leichtgewichte ist, die weder der Thematik gerecht werden noch Spaß machen. Die läppischen Aufgaben werden durch miese Steuerung und nervigen Spielablauf ruiniert.**Fazit:** Mickrige Mini-Games machen die Aktionen der Umweltaktivisten lächerlich. Ohne das Aushängeschild Greenpeace hätte sich kaum jemand getraut, diesen Sondermüll als Vollpreisspiel zu veröffentlichen.

genwillige Kollisionsabfrage und Sprungsteuerung macht jeden Positionswechsel zum Abenteuer: Es gibt keine Möglichkeit, die Hüpfweite zu beeinflussen. Entsprechend schwer fällt es, auf den hin und her sausenenden Eisplattformen zu landen – und kommt unser Charakter dem Wasser auch nur ein Pixel zu nahe, ist ein Leben futsch.

Immerhin, auch die Gegner haben Probleme: Urpötzlich auftauchende Jäger, die eigentlich eine Robbe erschlagen wollen, springen erstaunlich oft in den Wassertod. Doch das Heer der KI-Knüppelmänner ist unerschöpflich und bald werden wir auch vom Hubschrauber aus beschossen. Obendrein sprüht unser Charakter nur in einem eng begrenzten Radius nach schräg-unten, was genaue Platzierung erfordert. Das bizarre Geschehen wird von fröhlicher Dudeldei begleitet – weil es ja so lustig ist, wenn Robben sterben müssen, weil wir an der Steuerung verzweifeln ins Wasser plumpsen.

### Mit Schneebällen gegen das Ozonloch

Das bei der Robbenbesprühung freigesetzte FCKW bekämpfen wir in der Antarktis, indem



wir Schneebälle auf Spraydosen und andere Ozonloch-Fresser schmeißen. Das Dauerfeuer vertreibt auch herumschweifende Männer, die aus unerfindlichen Gründen die Rettung der Ozonschicht sabotieren wollen. Gefahr droht zudem durch die eigentlich harmlosen Pinguine: Sobald ein Vogel mit durchbrechenden UV-Strahlen in Berührung kommt, mutiert er zur wild hopsenden Bestie.

Wir wissen nicht, wie lange die Brainstorming-Sitzungen waren, die zum Einfall für das Thema »Rettet die Wale« führte. Herausgekommen ist jedenfalls ein lausiger Abklatsch von Breakout, Arkanoid & Co.: Mit dem Meeressäuger am unteren Bildrand schießen wir Bälle auf Blöcke, damit diese verschwinden und so den Blick auf ein inspirierendes Plakat freigeben. Treffen wir dabei aber bestimmte über den Bildschirm schwirrende Symbole, werden bereits abgeräumte Klötze wieder herbeigezaubert. Diese Sisyphusarbeit wird durch ein herabtickendes Zeitlimit auch nicht lustiger.

### Klempner mit Delfin

Weitere Zweifel an der Realitätsnähe der Spielmissionen werden beim Stopfen von Abwasserrohren geweckt. Unser Delfin schleppt einen schwimmfaulen Greenpeace-Taucher bei der Unterwassersuche mit. Neben umtriebigen Haien und regelmäßigem Luftschnappbedarf erweist sich die hakelige Steuerung als Haupthindernis, vielleicht hat Wasser ja doch Balken. Der Taucher bleibt jedenfalls gerne mal hängen und muss mühsam wieder angedockt werden, während unserem entnervten Delfin die Luft ausgeht.

Am Rohr angekommen genügt ein Knopfdruck, um die Abwasserquelle zu versiegeln.

Den spielenden Greenpeace-Sympathi-

santen erwarten auch zwei Kletterpartien. Da ein Schiff Giftmüllfässer im Meer versenkt, weichen wir Wasserkanone und Wachpersonal aus, um vom Schlauchboot aus an Bord zu steigen. Sind auf diese Weise drei Masten erobert, erkennt die Schiffsbesatzung offenbar die Schändlichkeit ihres Tuns und die Mission gilt als gewonnen. Recht ähnlich verläuft das Erklimmen von qualmenden Fabrikschornsteinen, um ein Greenpeace-Transparent zu enthüllen. Dummerweise müssen wir die zwölf Buchstaben von »Stop Acid Rain« Bettlaken für Bettlaken einzeln herbeischaffen, was ungeduldige Spieler ähnlich sauer macht wie den Regen. Unwirsche Ordnungshüter und fliegende Schraubenschlüssel erschweren die simple, aber enorm in die Länge gestreckte Aufgabe. Aber wir wissen ja: Widerstand ist anstrengend und oft undankbar!

### Schießen für die Schafe

Sechs der sieben Missionen sind einzeln anwählbar, aber wir müssen sie alle meistern, um den finalen Level freizuschalten. Die Rainbow Warrior sticht nicht richtig in See, sondern schippert bei einer Variante des Wal-Breakouts am unteren Bildrand entlang. Durch das Abschießen von »guten« Symbolen wie Sonne oder Friedenstaube wird ein idyllischer Hintergrund gebildet, auf dem zwei Schafe betreten gucken, als wäre ihnen die ganze Angelegenheit höchst peinlich. Am meisten schämt man sich für die Amiga-Version, die sich noch schlechter spielt als die C64-Fassung und deren penetrant dudelnde Halligalli-Musik den Tatbestand der Lärmverschmutzung erfüllt.

Obwohl Rainbow Warrior 1989 als teures Vollpreisspiel veröffentlicht wird, reichen seine Qualitätsansprüche kaum für die unterste Budget-Schublade. Läppische Ideen, frustrierende Steuerungsmacken und eklatanter Spaßmangel machen die Slapstick-Minispielchen zur Tortur. Erst 2013 traut sich Greenpeace mit dem Pac-Man-Klon Shark Vs. Mermaid Death Squad, der für Nachhaltigkeit beim Fischfang wirbt, erneut in den Spielebereich. Und der ist in seiner Eigenschaft als kostenloses Browser-Spiel umweltfreundlicher als der Disketten-Restmüll, den Rainbow Warrior einst hinterlassen hat. ★



Unser Delfin nimmt den Taucher huckepack mit, um ihn zum nächsten Abfluss zu tragen. Ein Tintenfisch guckt beeindruckt zu.



Während eine Mission nachgeladen wird, stimmt ein hübsches Bild auf den jeweils gewählten Einsatz ein.