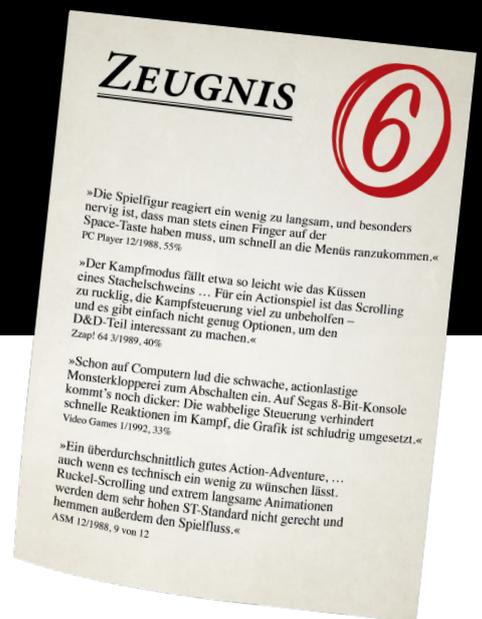


Legendär schlecht: Heroes of the Lance

EINE LANZE ERBRECHEN



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Er erinnert sich noch an schöne Herbstabende 1988, als Pool of Radiance in seinem 5¼-Zoll-Diskettenlaufwerk ratterte. Umso größer war der Kulturschock angesichts der buckligen D&D-Verwandtschaft in Gestalt von Heroes of the Lance.

U.S. Gold besudelte in den 80ern manch große Marke – und produzierte den schlimmsten Unfall in der Computergeschichte von Dungeons & Dragons.

Von Heinrich Lenhardt

Wenn Spieler eines gewissen Alters über qualitätsverachtende Publisher-Monstrositäten der 80er-Jahre fachsimpeln, fällt vornehmlich der Name Ocean Software. Das liegt an legendär schlechten TV-Umsetzungen wie Knight Rider oder Miami Vice – doch es gab noch größere Softwareschurken als die Lizenzverwuster aus Manchester. Das Reich des Bösen hatte sein Hauptquartier in Birmingham aufgeschlagen, wo Geoff Brown und seine Gattin Anne unter dem Labelnamen U.S. Gold amerikanische Computerspiele in Großbritannien vertrieben. Das wäre an sich nicht weiter schändlich, doch die Browns versuchten sich auch an Eigenproduktionen mit menschenverachtend

niedrigen Qualitätsstandards. Hauptsache, die schnelle Kohle stimmte – diese Einstellung führte zu Husarenstücken wie World Cup Carnival, dem offiziellen Fußball-WM-Spiel von 1986. Dass es sich bei der Software um eine nahezu unveränderte Wiederveröffentlichung der zwei Jahre alten Kickerkrücke World Cup Football handelte, war mindestens ebenso überraschend wie der ungeahndete Einsatz der Hand Gottes im Viertelfinalspiel zwischen Argentinien und England. U.S. Gold, das war viel Marketinggedöns und wenig Spiel dahinter. Ausgerechnet diesen Katastropholixen, deren Eigenproduktionen einen Hang zur ansatzweise betrügerischen Windbeutelware hatten, wurde 1988 die wertvollste und wichtigste Lizenz der Rollenspielwelt anvertraut: Dungeons & Dragons. Was sollte da schon schiefgehen? Nun, alles.

Deppen-D&D für die Euro-Prols

Als sich die amerikanischen Strategieexperten von SSI die D&D-Lizenz angelten, war

das für den heimischen US-Markt eine große Nummer. Dort wuchs ein beachtlicher Teil der männlichen Jugend mit den Tabletop-Rollenspielen von TSR auf. In Europa war D&D dagegen etwas, das viele Zocker nur vom Hörensagen kannten. Die erste Computerspiel-Adaption Pool of Radiance erfüllte Ende 1988 die hohen Erwartungen: komplexes Regelwerk, saftiges Szenario und taktische Rundenkämpfe, so hatte man sich das vorgestellt. Doch SSI sorgte sich, wie geeignet ein derart kompliziertes Spiel für die schlichteren europäischen Spielergemüter sei. Ein Blick auf die von seichter Actionkost dominierten britischen Verkaufscharts schien solche Befürchtungen zu bestätigen. Zum Glück kannte man ja Europa-Versteher wie den Vertriebspartner U.S. Gold, der joystick-gerechte D&D-Titel für jene ungewaschenen Massen produzieren sollte, die beim Zahlensalat vollwertiger Rollenspiele einschlafen würden. Und so kam es, dass etwa zeitgleich mit dem ersten »Gold Box«-Spiel Pool of Radiance auch der erste Vertre-



Mehrere Gegner gleichzeitig = ungerecht. Deshalb verdammen wir den Schuppi links mit dem allseits beliebten Netzzauber zur Untätigkeit.



Schön, dass wenigstens das Titelbild mehrere Helden zeigt. Im Spiel ist immer nur einer zu sehen.

ter der weniger berühmten »Silver Box«-Reihe erschien, einer Trilogie des Grauens, bei der Action-Krampf und unbeholfene D&D-Spurenelemente zu hässlichen, unspielbaren Gesamtschundwerken kombiniert wurden. Heroes of the Lance ward geboren.

Meine unsichtbaren Freunde

Tief in den Ruinen von Xak Tsaroth hütet ein Drache die »Disks of Mishakal«. Ob 3½ oder 5¼ Zoll bleibt ungeklärt, jedenfalls ist unsere achtköpfige Heldengruppe für deren Beschaffung zuständig. Charaktere wie Klerikerin Goldmoon und Schurke Tasslehoff (nicht zu verwechseln mit Barde Hasselhoff) kennen Eingeweihte aus dem ersten Dragonlance-Roman »Dragons of Autumn Twilight«. Die Freude über eine ausgewachsene Party währt nicht lange, denn wir steuern nur ein einsames Helden-Sprite, das zäh animiert durch gequält scrollende Korridore schreit. Die anderen Spielfiguren müssen wir uns vorstellen, etwa wie unsichtbare Freunde, zur Erinnerung sind ja ihre Heldenportraits stets zu sehen, die ein Drittel des Bildschirms einnehmen. Durch Druck auf die Leertaste wird das Geschehen angehalten, und ein Auswahlmü erscheint. Hier kann ich mit »Hero select« auf einen anderen Charakter wechseln, prompt ändert sich das Aussehen des Sprites. Jeder Held hat eigene Waffen, aber es gibt weder Charakterstufen noch Ausrüstungswerte – ein zahlenvermeidendes D&D-Spiel, uh-oh. Die Reihenfolge der Heldenportraits lässt sich ändern, was im Hinblick auf abstruse Sonderregeln wichtig ist: Lediglich wenn sich Raistlin unter den vorderen vier befindet, lassen sich Magier-Zauber anwenden. Heilung und andere Kleriker-Klassiker klappen wiederum nur, wenn Goldmoon unter den Top 4 steckt. Und man soll nicht glauben, dass die Lanzen-Verbrecher ihre Umständlichkeits-Kreativität damit schon ausgeschöpft hätten.

Orientierungslose Bedienungsqual

Dafür, dass Heroes of the Lance ein Actionspiel sein soll, sind Trägheit und Umständlichkeit der Bedienung sensationell. Um zu springen, muss ich zum Beispiel erst per Joystick-Diagonalebewegung von Geh- zu Renn-Tempo wechseln und dann im Laufschritt den Feuerknopf betätigen. Dass die



Schmerzhafter als die Tritte der Kanalisationszwerge ist die Kampfsteuerung: Um in Blickrichtung hauen zu können, muss der Held stillstehen.

Grube im ersten Raum für einen erfolgreichen Hopser schlichtweg zu groß ist, merkt man schnell, denn ein Fehlsprung tötet sofort den jeweiligen Charakter. Zum Kämpfen muss ich dagegen stillstehen und bei gehaltenem Feuerknopf mit dem Joystick fuchteln, um furchteinflößende Gegner wie schienbeintretende Killerzwerge zu hauen. Damit der Spieler die Ödnis des Kampfsystems möglichst oft zu spüren bekommt, gibt es zufällige Gegner-Respawns.

Die Gründlichkeit der Entwickler ist bewundernswert: Um auf Nummer sicher zu gehen, dass der Spielspaß auch wirklich vollständig ruiniert wird, krönten sie ihren Steuerungsalptraum mit einer tristen Orientierungshölle als Spielwelt. Ich laufe stets nach links oder rechts und kann an (oft leicht übersehbaren) Durchgängen auch nach oben oder unten abbiegen, um einen anderen Gang zu betreten. Daran verzweifelt jeder Orientierungssinn, denn natürlich gibt es keine Automap. Die Kompassanzeige mildert die Konfusion nur geringfügig: Mal ist der Norden oben, wo er hingehört, im nächsten Raum aber links, der Norden also quasi im Westen – hä? Sehnsüchtig kehrt man zum Abgrund zurück, um seinen gequälten Helden einen schnellen Freitod zu gönnen.

PC-Grafik: völlig EGA-I

Kaum eine Geschmacksverirrung hat hartnäckig (und dabei stets konsequent schlecht) so viele Plattformen heimgesucht wie Heroes of the Lance. Das erste Testmuster, das 1988 in der Redaktion des Spielemagazins Power Play eintraf, lief auf dem 16-Bit-Computer Atari ST. Auf dieser Basis wurde die

anderen, grafisch (noch) schlechteren Umsetzungen angerichtet. Die MS-DOS-Adaption unterstützte zwar den EGA-Standard in seiner ganzen 16-Farben-Pracht, doch eine ungeschickte Palettenwahl killt jegliche Liebreizansätze. Neben einer Invasion zeitgenössischer Heimcomputer gab es sogar Lanzen-Exkursionen in die Modulschächte von Sega Master System und NES, so viel zum »Nintendo Seal of Quality«. Spieler der Konsolenversionen waren besonders arm dran, da es hier keinerlei Möglichkeit gab, den Zwischenstand zu speichern. Wer die schlechteste Fassung des übelsten D&D-Computerspiels erleben will, findet dort den masochistischen Höhepunkt.

U.S. Gold machte Ernst mit der angedrohten Trilogie und veröffentlichte in den Folgejahren noch zwei nicht minder unbedarfte Fortsetzungen: Dragons of Flame und Shadow Sorcerer, allesamt Namen, die jeder D&D-Fan längst verdrängt haben dürfte. U.S. Gold durfte 1989 ein weiteres Mal seine Inkompetenz beim Umgang mit großen Marken demonstrieren, als Lucasfilm Games in einem Moment der geistigen Umnachtung die Produktion eines »Action Games« zu »Indiana Jones and the Last Crusade« gewährte. Das Resultat war nur geringfügig weniger schlecht als Heroes of the Lance und zeichnete sich dadurch aus, dass es keine Fortsetzungen hervorbrachte: U.S. Golds Indy-Grauen hatte ein schnelleres Ende als der wiederholte D&D-Missbrauch. ★



Per Leertaste wird dieses Menü aufgerufen, das neben dem Wechsel des aktiven Charakters den Einsatz von Zaubersprüchen erlaubt.

HEROES OF THE LANCE

Genre: Action-Rollenspiel

Publisher: U.S. Gold (EU), SSI (US)

Entwickler: U.S. Gold

Veröffentlichung: 11/1988

Legendar, weil: ... es eines der beiden offiziellen D&D-Spiele für Computer war und man sich die tollsten Sachen von der legendären Rollenspielwelt erwartet hatte.

Schlecht, weil: ... umständliche Steuerung und lahme Grafik dafür sorgten, dass die unbeholfene Regelwerk-Verdummung auch als Actionspiel nicht funktionierte.

Fazit: Diese dumpfbackige D&D-Verhandlung mit chaotisch-böser Gesinnung setzte beim Würfeln des Spielspaßes aus.