

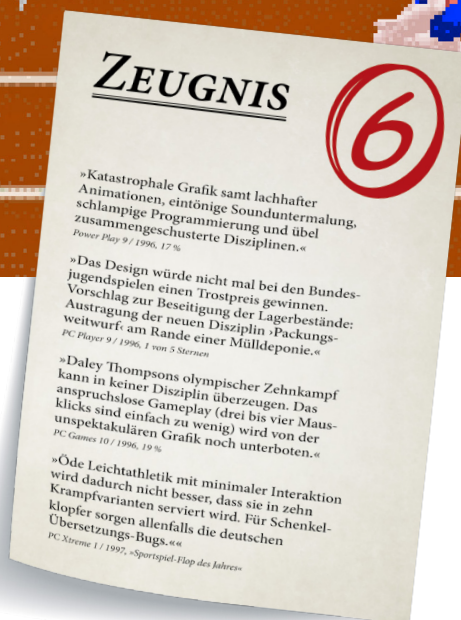
Legendär schlecht:
Daley Thompson's Olympischer Zehnkampf

OLYMPISCHER LACHKRAMPF



Der Autor

Sportsfreund Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. International Soccer und Summer Games waren für ihn wichtige C64-Kaufgründe. Umso erboter reagiert er auf Sportspiel-Krampf wie diesen interaktiven Schandfleck auf Daley Thompsons Lebenslauf.



Schlechte Sportspiele gab es in den 90er-Jahren wie Bestechungsskandale beim IOC, doch dieses unterbot sie alle.

Von Heinrich Lenhardt

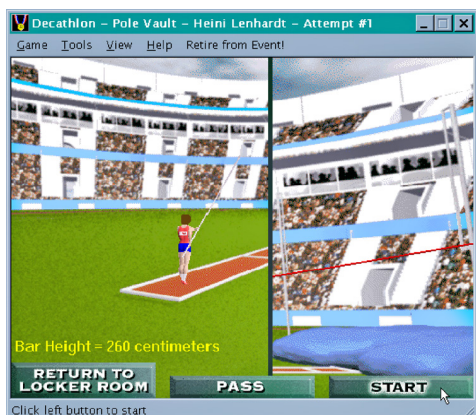
Als Spieler deutscher Versionen hat man oft wenig zu lachen. Sei es, weil die Synchronsprecher lange nicht so gut wie die Originalschauspieler klingen, oder weil mit Rücksichtnahme auf den Jugendschutz grafische Details zensiert werden. Doch im Schattenreich der dilettantischen Nieten kann das Lokalisierungs-Handicap zum Sahnehäubchen werden, das aus einem »nur« schlechten Spiel ein Meisterwerk der unfreiwilligen Komik macht; ein surreales Stück Software, um das uns der Rest der Welt beneidet. Der

durfte sich 1996 zwar auch durch die ödeste Zehnkampf-Simulation der Spielegeschichte quälen, aber nur deutsche Opfer kamen in den Genuss eines Übersetzungsklassikers, bei dem die britische Zehnkampf-Legende Daley Thompson mit starkem norddeutschem Akzent synchronisiert wurde. »Der ehrwürdige Athlet schnattert wie Käpt'n Iglo nach der dritten Buddel Rum«, versuchte ich vor fast 20 Jahren die Wirkung dieser Multimedia-Extravaganz in Worte zu fassen. Wäre doch nur das ganze Spiel so lustig gewesen.

Die zerlegte Festplatte

Ganze Generationen von Humorforschern haben sich mittlerweile an den deutschen Texten von Daley Thompson's Olympischer Zehnkampf berauscht. Der Unterhaltungs-

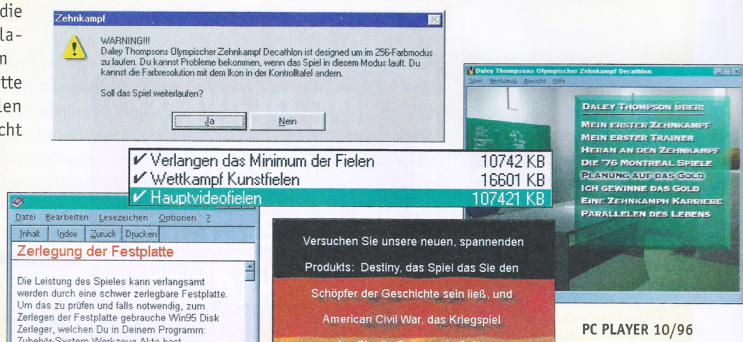
wert der Übersetzung beschränkt sich nicht auf die Kapitelnamen der Videoclips, in denen Thompsons Nordseeküsten-Stimme Geschichten aus seiner »Zehnkampf«-Karriere erzählt. Weitere Schätze findet man in Hilfsdateien, Installations-Dialogfenstern und sogar Werbetexten für andere Titel des Publishers Interactive Magic. So erfahren wir von einem »Kriegspiel das Sie die Gelegenheit den Sezessionskrieg bekämpfen gibt«, was danach klingt, als hätte der Übersetzer beim Kampf mit der deutschen Grammatik längst kapituliert. Zum regelrechten Puzzle wird die Installation des Spiels auf Festplatte: Dass mit »Verlangen das Minimum der Fielen« die erforderlichen Dateien gemeint sind, erfordert ein gewisses Maß an sprachlicher Fantasie – Um-die-Ecke-denken als



Die Minimalsteuerung hätte mehr Zeit im Trainingslager verbringen sollen. Dagegen ist der Stabhochsprung des zwölf Jahre älteren Summer Games eine spielerische Offenbarung.

Parallelen des Lebens

Bereits in der vorigen Ausgabe testeten wir Interactive Magics »Bruce Jennings World Class Decathlon«. Die deutsche Fassung mit Namensgeber Daley Thompson konnte durch die heftige Übersetzung beim Belustigungsfaktor Punkte machen. Die schönsten Stilblüten wie die »Zerlegung der Festplatte« oder die »Fielen«, die das Installationsprogramm auf die Festplatte kopiert, wollen wir Ihnen nicht vorenthalten.



PC Player präsentierte in Ausgabe 10/1996 eine Screenshot-Auswahl von besonderen Glanzleistungen der deutschen Übersetzung.

Genre: Sportspiel
Publisher: Interactive Magic
Entwickler: Dallas Multimedia
Veröffentlichung: 7/1996
Legendär, weil: ... der norddeutsche Akzent der deutschen Stimme von Daley Thompson eine der schrägsten Synchronleistungen aller Zeiten darstellt.
Schlecht, weil: ... jede Wadenzerrung mehr Spaß macht als diese Kombination aus einschläfernder Steuerung und stümperhafter Grafik.
Fazit: Sport ist Spielspaß-Mord – olympiareif war lediglich die Skrupellosigkeit der Geschäftsleute, die für solchen Schund Geld verlangen.

11. Zehnkampfdisziplin (wenigstens ist die Installation der »Hauptvideofielen« optional). Ansatzweise gefährlich wird es bei den Hilfstexten, wo unbedarfte Anwender zum »Zerlegen« ihres Laufwerks aufgefordert werden – dabei geht es nur um das Thema De-fragmentierung: »Die Leistung des Spielers kann verlangsamt werden durch eine schwer zerlegbare Festplatte«. Schwer zerlegt hat es mich dann auch beim Spielen.

Lustlose Gelegenheits-Klicks

Aller Anfang ist trügerisch vielversprechend, das Anlegen eines Bildschirm-Athleten erinnert an die Charaktergenerierung von Rollenspielen. In fünf Kategorien dürfen wir Skill-Punkte vergeben, um so Sprinttalent oder Sprungvermögen zu verbessern. Diese Werte wirken sich auf unsere Leistungen bei den halbautomatisch ablaufenden Disziplinen aus. Die Interaktionen beschränken sich dabei auf gelegentliches Klicken mit der linken Maustaste, um zum Beispiel aus dem Startblock zu schnellen oder einen Speer zu werfen. Dass wir nicht energisch in die Tasten hauen müssen, um dem Athleten Beine zu machen, schont zwar das Keyboard, aber nicht den Spielwitz. Größte Herausforderung

ist noch, ein Auge auf den eingeblendeten Konditionsbalken zu haben, um Kraftreserven für die restlichen Disziplinen zu sparen. Statt der erhofften strategischen Simulation ist dabei eine sturzlangweilige Aschenbahn-Tragödie herausgekommen. Es hilft nicht, dass beim Zehnkampf viele Disziplinen einander stark ähneln. Ob da nun eine Kugel oder ein Diskus durchs Rund geschleudert wird, macht spielerisch keinen Unterschied. Alleine die Hässlichkeit der Grafik rechtfertigt einen Olympia-Boycott: Auch nach den bescheidenen Polygon-Ansprüchen des Jahrgangs 1996 verfehlen die mitleiderregenden Animationen der kantigen Spielfiguren jegliche ästhetischen Qualifikationsnormen.

Abkassieren im Olympia-Kielwasser

Es drängt sich der Verdacht auf, dass nicht kreative Designideen die treibende Kraft hinter der Entstehung dieses Produkts waren, sondern Geldgier und Marketingpläne. Publisher Interactive Magic wollte vom Rummel um die Sommer-Olympiade in Atlanta profitieren, ohne Lizenzgebühren an den Veranstalter zu überweisen. Im Original heißt das Produkt dann auch etwas vorsichtiger World Class Decathlon, um ja nicht die Aufmerksamkeit des IOC's zu erregen. Für Nordamerika und Europa wurden unterschiedliche Zehnkampfstars als Namenspaten verpflichtet, die in digitalisierten Videos Lebensgeschichte und Disziplininfos zum Besten geben. Bruce (mittlerweile besser bekannt als Caitlyn) Jenner tritt bei der US-Version auf, während Daley Thompson der Euro-Fassung Authentizität verleihen soll – bis der deutsche Synchronsprecher alles ruiniert.

Mit der Entwicklung des Spiels wurde ein geheimnisvolles Studio namens Dallas Multimedia beauftragt, von dem keine weiteren Werke überliefert sind. Mehr Durchhaltevermögen bewies Publisher Interactive Magic, die Comeback-Firma von Microprose-Mitgründer William »Wild Bill« Stealey. Microprose wurde in den 80ern mit kompetenten Flugsimulationen und Sid-Meier-Geniestreichen groß. Doch dann sorgten kostspielige Abenteuer wie ein Abstecher ins Spielautomaten-Geschäft für den finanziellen Sturzflug



Auf Standbildern sieht der Zehnkampf noch relativ manierlich aus, doch starre Kamerawinkel und gefühlte einhalb Animationsphasen ruinieren die Stadionatmosphäre.

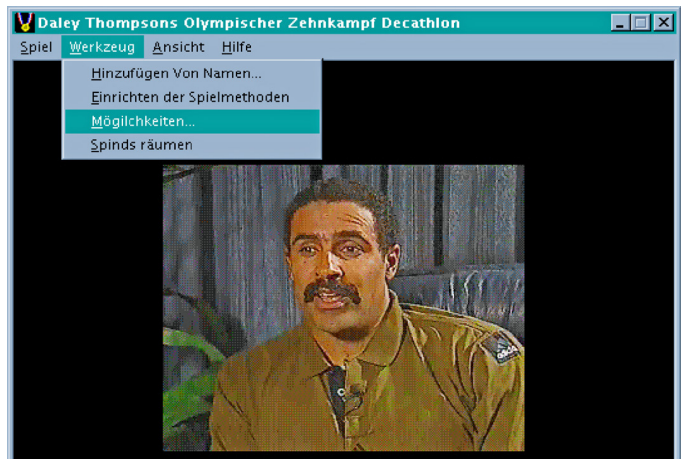
und schließlich die Übernahme durch Spectrum Holobyte. Interactive Magic hatte Wild Bill, aber keinen Sid Meier, entsprechend unsterblich surfte seine Spiele zwischen Mittelmaß und Katastrophenfall. Den Olympischen Zehnkampf darf man ruhigen Gewissens in letztere Kategorie einordnen.

Von Daleys Vergangenheit überrundet

Der Steuerungs-Offenbarungseid verblüfft angesichts der reichen Geschichte der Multidisziplin-Sportsimulationen, bei der sich die Entwickler die eine oder andere Spielmechanik hätten abgucken können. Doch Summer Games auf dem C64 wirkt wie pures Gold gegenüber dem Olympischen Zehnkampf, und selbst Activisions Rüttel-Ungetüm Decathlon aus dem Jahr 1983 verweist Daley Thompson auf die Plätze. Der britische Zehnkämpfer wird sogar von seiner eigenen Spielevergangenheit geschlagen: Oceans Joystick-Belastungstest Daley Thompson's Decathlon von 1984 ist charmanter und spielbarer als der im Olympiajahr 1996 produzierte Zehnkampf-Müll. Der ist schon im US-Original bemerkenswert schlecht, aber erst der Wahnwitz der deutschen Lokalisierung verleiht seiner Inkompetenz das gewisse legendäre Etwas. Der Packungssticker »Komplett in Deutsch« darf in diesem Fall getrost als Humorgütesiegel verstanden werden. ★



Mitunter peinlich berührt wirken die Zehnkampf-Olympiasieger, die in Videoclips auftreten, hier der schnauzbärtige Daley Thompson.



Mein Leben ohne Rechtschreibprüfung: Daleys Spiel bleibt deutlich unter seinen »Möglichlichkeiten«.