Legendär schlecht: Super 3D Noah's Ark

DIE ARCHE WOLFENSTEIN

Der Autor

Heinrich Lenhardt (konfessionslos) berichtet seit 1984 über Sspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. An einen absurderen Ego-Shooter als das notdürftig von Wolfenstein auf Altes Testament umgestrickte Super 3D Noah's Ark kann er sich nicht erinnern.

Auf DVD: Video-Special

Eigentlich wollte Color Dreams mit der Engine von Wolfenstein 3D ein Spiel zum Horrorfilm »Hellraiser« machen. Herausgekommen ist aber ein ebenso bizarrer wie bibelfester Familienshooter. Von Heinrich Lenhardt

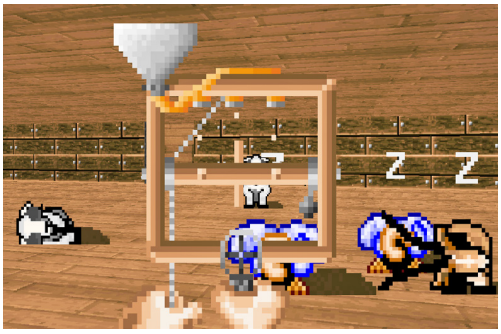
Vierzig Tage eingepfercht auf einer Arche, so ganz ohne WLAN, und das Sonnendeck muss man sich bei dem Dauerregen auch verkneifen. Kein Wunder, dass die Passagiere gereizt sind und alles anspucken und beißen, was ihnen in die Quere kommt. Jene Tiere, die zu Beginn der Sintflut noch anstandslos in Noahs Arche marschierten, sind gegen Ende der Kreuzfahrt nicht mehr willens, den Anweisungen des Bordpersonals zu folgen.

Also muss Noah persönlich die Viecher mit Futterkanonen beschießen, bis sie gesättigt einschlafen und sich entladen lassen. Klingt … sinnvoll. Die Logikdefizite der Story sind jedenfalls noch das geringste Problem von Super 3D Noah's Ark. Der Shooter verwandelte id Softwares Schießbude Wolfenstein 3D in ein niedliches Bibelspiel. Schwerter zu Pflugscharen kann ja jeder, aber aus Nazi-wächtern bissige Ziegen zu machen, das erfordert schon erhebliche kreative Energien.

Reibach mit Religion machen

Eigentlich will die US-Firma Color Dreams ja ein Spiel zum wüsten Horrorstreifen »Hellraiser« produzieren. Dazu hat man von id Software die Engine des in Deutschland beschlagnahmten Nazi-Shooters Wolfenstein 3D lizenziert und versucht zunächst, sie auf Nintendos 8-Bit-Konsole NES zum Laufen zu bringen. Doch auch bei Verwendung von Spezialmodulen mit Zusatzchips ist die Hardware überfordert, schließlich visiert man das Nachfolgesystem Super Nintendo an. Und fürchtet ein Imageproblem: Die meisten Umsätze macht Color Dream mit dem Label Wisdom Tree, das bibel-inspirierte NES-Spiele für eine christliche Zielgruppe veröffentlicht. Zum Glück steht in den zehn Geboten kein »Du sollst keinen Kopierschutz umgehen«, denn diese Module erscheinen ohne Nintendo-Lizenz. Mit einem technischen Kniff umgehen sie den Sicherheitsabfrage-Chip des NES, der eigentlich dafür sorgt, dass nur von Nintendo produzierte Module laufen. Religiöse Themen würde die Zensurabteilung des japanischen Spielegiganten ohnehin ablehnen, aber auf dem inoffiziellen Weg kann Wisdom Tree die Bibel beliebig für dubiose Spielproduktionen plündern. Und das nicht aus missionarischem Eifer, sondern aus kühlem kapitalistischem Kalkül.

Das andere Wolfenstein: süße Tierbilder an den Wänden, gar nicht liebe Kampf-Paarhufer davor.



Die schlafen doch nur: Nach einigen Salven aus Noahs Futterkanone kippen die beschossenen Archetiere beherzt schnarchend um.

Wisdom-Tree-Gründer Dan Lawton ist der Bruder von J.F. Lawton, dem Drehbuchautor des Julia-Roberts-Films »Pretty Woman«.

SUPER 3D NOAH'S ARK

Genre: Ego-Shooter
Publisher: Wisdom Tree
Entwickler: Wisdom Tree
Veröffentlichung:
1994 (Super Nintendo), 1995 (PC)
Legendär, weil: ... die Verwandlung eines derben Shooters in ein Bibelspiel für surrealen Charme und unfreiwilligen Humor sorgt.
Schlecht, weil: ... der Schwierigkeitsgrad unangemessen hoch und die Handlung gänzlich sinnfrei ist.
Fazit: Mit Futterkornschütze Noah wird das Alte Testament ähnlich stark strapaziert wie die Geduld der Spieler. Eine opportunistische Dreistigkeit biblischen Ausmaßes.

Schläger in die Sonntagsschule

In den USA gibt es Ende der Achtzigerjahre Tausende christlicher Buchläden, deren Angebot sich nicht auf Bibeln beschränkt. Musik, Autoaufkleber, Geschenkartikel jeder Art werden an die Zielgruppe verhökert, warum also nicht auch Spiele? Die Geschäftsführung von Color Dreams wittert das große Geschäft und und lässt (wie die Ex-Mitarbeiterin Nina Stanley Jahre später sagt) ausgesprochen atheistische Programmierer erbauliche Titel wie Bible Adventures entwickeln. »Hier lernen Kinder etwas über die Bibel, während sie ein spaßiges und aufregendes Spiel im Stil von Super Mario Bros. spielen«, verspricht ein Infovideo für den Handel. Den Super-Mario-Vergleich darf man als gewagt bezeichnen, Bible Adventures bietet mäßige Plattformkost mit krampfhaften Story-Anleihen beim Alten Testament. Doch es gibt genügend christliche Eltern, die ihrem Nachwuchs bevorzugt Spiele kaufen, die religiöse Werte vermitteln. Entsprechend ist man bei Wisdom Tree in den nächsten Jahren nicht zimperlich, was die Hauruckproduktion von Bibelversionen anderer Spiele angeht. So wird aus Menace Beach, einer Prügelorgie im Double-Dragon-Stil, das »religiöse« Sunday Funday: Da vermöbelt man Schurken halt nicht, um eine entführte Freundin zu befreien, sondern um sich den Weg zur Sonntagsschule freizukämpfen. Wer zu derartigen Verrenkungen fähig ist, dem kann man auch zutrauen, aus Wolfenstein 3D eine Art interaktiven Kindergottesdienst zu machen.

Noah, der Hellraiser-Ersatz

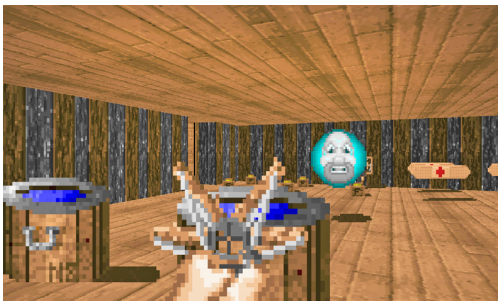
Und weil Color Dreams vor allem von den Umsätzen der christlichen Wisdom-Tree-Titel lebt, heißt es 1994 eben: Noah statt Hellraiser. Es ist eine der kühnsten kreativsten Kehrtwendungen – und auch eine der lieblosesten: »Man machte sich so wenig Arbeit wie nur möglich, um [aus Wolfenstein] ein Bibelspiel zu machen, wodurch einer der bizarrsten Titel der Spielegeschichte entstand«, urteilt Autor Gabe Durham, der sich in seinem Buch »Bible Adventures« der Geschichte von Wisdom Tree widmet. Die Konvertierung von Wolfenstein 3D in Super 3D Noah's Ark ist unbeholfen an den Haaren herbeigezogen, eine ganze Bundeslade voller unfreiwilligem Humor. Statt Nazischergen und Deutscher Schäferhunde patrouillieren nun Ziegen, Schafe, Antilopen und anderes Kleinvieh durch die Korridore. Als Bosse dienen besonders mürrische »unreine« Tiere wie Carl das Kamel oder Ernie der Elefant. Hitler, der Endgegner in Wolfenstein 3D, wird durch einen Braunbären namens Burt ersetzt. Nein, das war nicht als Satire gedacht, sondern der ernstgemeinte Versuch, (gut)gläubigen Eltern das Geld aus der Tasche zu ziehen.

Melonen aus dem Raketenwerfer

Inhaltlich ergibt das alles keinen Sinn: Noah beballert Tiere so lange mit Futter, bis sie einschlafen. Interessanterweise »schießen« die Viecher zurück, wobei unklar bleibt, womit uns der Ochse vom anderen Ende des Gangs aus eigentlich trifft. Die Wolfenstein-Waffen sind durch Futterkanonen ersetzt worden, von der Schleuder bis zum »Super Feeder 5000« – und der Raketenwerfer verschießt jetzt Wassermelonen. Der Grafikaustausch hat Nachteile, denn bei den neuen Tieranimationen ist nicht gut erkennbar, ob die Gegner getroffen werden oder gerade schießen. Dazu kommt ein ruppiger Schwierigkeitsgrad, der durch Munitionsknappheit verschärft wird. Heimtückisch platzierte Mistviecher, die erstaunlich viel Schaden anrichten, lassen Zweifel an Color Dreams' christlicher Nächstenliebe aufkommen.

Über die Ungereimtheiten der Handlung stolpern nicht nur Theologen: Dafür, dass Noah nur wenige Vertreter pro Tierart mit auf die Arche nahm, gibt es erstaunlich viele Ziegen und Schafe an Bord. Auch die labyrinthartigen Levels mit ihren Schlüsseln und

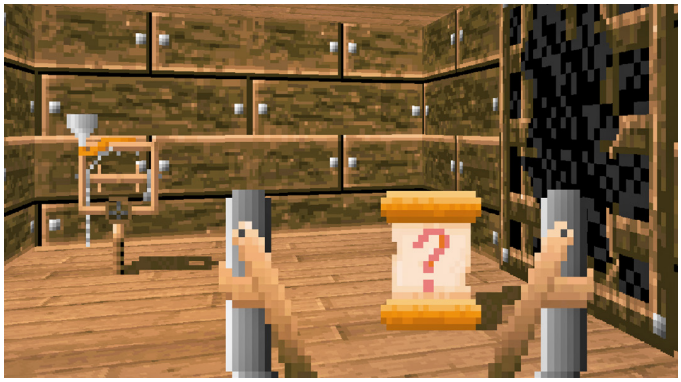
Grafiker Roger Deforest fertigte diesen Titelbildschirm für ein geplantes Hellraiser-Spiel an.


Wieder was gelernt: Auf der Arche Noah gibt es Extraleben, Lebensenergiepflaster, Hindernis-eimer und durch Schlüssel gesicherte Türen.

Geheimtüren erinnern eher an eine Shooter-Burg als eine Arche. Als religiöses Feigenblatt vom Dienst dienen die Bibel-Quizfragen, mit denen man an bestimmten Stellen konfrontiert wird. Für die richtige Antwort gibt es Lebensenergie, Munition und Punkte. Wer daneben liegt, wird nicht vom Blitz getroffen, bekommt aber einen kleineren Bonus.

Erneuter Stapellauf

Ein Jahr nach der SNES-Version erscheint Super 3D Noah's Ark 1995 auch für DOS-PCs. Sonderlich erfolgreich ist der merkwürdigste aller Wolfenstein-Klone aber nicht, der Etikettenschwindel sorgt für Irritation. Rund zwei Jahrzehnte später feiert Super Noah ein Comeback als historisches Kuriosum: Piko Interactive veröffentlichte 2013 eine Neuauflage, inzwischen dürfen auch Steam-Spieler wieder die Melonenwerfer auspacken: Für wenige Euro gibt es eine Download-Version, die zeitgenössische Grafikauflösungen und Mauslook-Bedienung unterstützt. So lädt Noah's Ark heute noch zu einem Ausflug ins kurioseste Kapitel der Shooter-Frühzeit ein. Volle vierzig Tage und vierzig Nächte möchte man damit aber lieber nicht verbringen. ★



Neben Extrawaffen findet Noah auch Bibelquiz-Schriftrollen. Bei korrekter Antwort winkt ein Bonus auf Lebensenergie, Punktzahl und Munition.

Das Händlervideo, mit dem Wisdom Tree 1990 sein erstes Bibelspiel anpries, gibt's auf Youtube: https://youtu.be/w1zKKOyxW8Y