



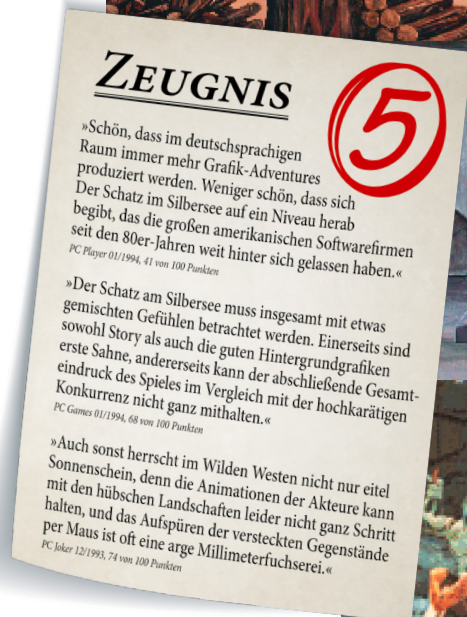
Legendär schlecht: Der Schatz im Silbersee

AM ADVENTURE-MARTERPFAHL



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Spiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Dass er in PC Player 01/1994 den Silbersee-Schrott mit 41 von 100 Punkten relativ milde bewertete, kann er sich nur damit erklären, dass er damals im dritten Kapitel die Waffen gestreckt und nur einen Teil des Puzzle-Unfugs durchlitten hat.



Auf DVD: Video-Special

Beim ersten (und letzten) Karl-May-Computerspiel wird der Spaß spektakulär skalpiert.

Von Heinrich Lenhardt

»Nun bin ich zwar schon über 80 Jahre tot ...«, begrüßt uns Karl May zum Beginn des ersten und einzigen Spiels, das auf seinem literarischen Mist gewachsen ist. Wie ein gepeinigter Autorengenist aus dem Jenseits, der angesichts dieser Adventure-Adaption von »Der Schatz im Silbersee« keine Ruhe findet. Großspurig kündigte Software 2000 im Jahr 1993 eine Serie von »Artventures« auf Karl-May-Basis an. Schon wenige Monate nach dem Schatz im Silbersee sollte das nächste Spiel Durch die Wüste folgen, doch alle Fort-

setzungsgelüste erloschen nach dem Auftakt flop. Denn das einzige Karl-May-Spiel entpuppt sich als Tiefpunkt deutschsprachigen Softwareschaffens, der von heimtückisch versteckten Pixeldetails bis zu surreal anmutenden Designideen alle Register zieht, um den Spieler in den Wahnsinn zu treiben.

Dabei hat das Schweizer Studio Linel seine Engine »Modular Adventure Control System« 1992 ja ursprünglich für ein Spiel zum Film »Die Unendliche Geschichte 2« entwickelt. Doch die Lizenzverhandlungen ziehen sich ins nicht minder Unendliche, auf der Suche nach einer Alternative kommt man mit dem Karl-May-Verlag ins Gespräch. Es scheint bestens zu passen: Die Abenteuerromane eines deutschen Schriftstellers als Vorlage für

die bei deutschen Computerspielern so beliebten Abenteuerspiele. Als Publisher wird Software 2000 gewonnen, in den frühen Neunzigern dank Bundesliga-Manager eine aufstrebende Branchenmacht. Leider achtet niemand auf die Produktqualität: Der Schatz im Silbersee wirkt mit holprigen Storyfetzen, platten Dialogen und gelegentlichen Rechtschreibverbrechen nicht gerade wie ein Spiel, das auf einer literarischen Vorlage basiert. Doch die Karl-May-Rufschädigung ist eine Bagatelle im Vergleich zu den Gräueln, die Linel hier dem Adventuregenre antut.

Spieldesigner auf dem Kriegspfad

Schon der erste Bildschirm gibt einen Vorgeschmack auf die Designsünden, die den restlichen Spielverlauf heimsuchen. Unser Held Old Firehand soll den schwarzen Panther stoppen, der an Bord eines Flussdampfers aus seiner Kiste entkam und eine Passagierin bedroht. Als einzigen Gegenstand gibt's einen Stock, den wir ergreifen und damit verzweifelt jedes Bildelement anklicken – doch nichts passiert. Des »Rätsels« Lösung: Wir müssen erst unser Heldensprite zu einer ganz bestimmten Stelle bewegen. Nur wenn man in diesem eng definierten Bereich steht, lässt sich der Stock mit dem Panther benutzen, das getroffene Tier hopst ins Wasser und damit vor die Flinte von Old Firehands Kumpel Tante Droll, der gerade vorbeidümpelt. Und nein, wir haben nicht zu lange an der Friedenspfeife genuckelt: »Tante« Droll ist wirklich ein Mann, diesen Spitznamen hat sich Karl May ausgedacht.



Banditen haben Tante Droll geschnappt! Könnte doch nur jemand Knallfrösche ins Feuer werfen!

Genre: Adventure

Publisher: Software 2000

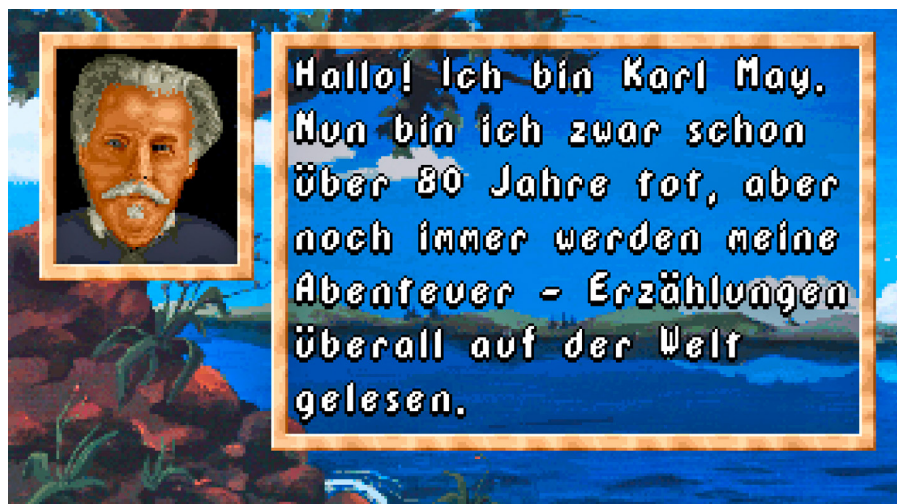
Entwickler: Linel

Veröffentlichung: 1993

Legendär, weil: ... das erste Spiel der »Karl-May-Edition« als Adventure-Hoffnung gehandelt wurden und eine ganze Serie einläuten sollte.

Schlecht, weil: ... die vier zusammenhanglosen Kapitel herzlich wenig aus der Vorlage machen.

Fazit: Die größte Adventure-Schande diesseits des Rio Grande. Old Firehand vergaloppiert sich in den ewigen Software-Jagdgründen.



Lieber Karl, über die Leerzeichen vor und nach dem Bindestrich reden wir noch.

Wimmelbilder für Masochisten

Die nun folgenden Spieldesigner-Geistesblitze sind indes gar nicht drollig, sondern stümper- bis boshaft. Der Schatz im Silbersee ist eines dieser Adventures, deren Designer uns Spieler als Feinde sehen, die mit allen Mitteln daran zu hindern sind, in der Geschichte voranzukommen. Wichtige Gegenstände werden als Pixelwinzigkeiten versteckt, die sich möglichst unauffällig in die Hintergrundgrafik einfügen. Oder sie sind gänzlich verdeckt, und ihre Existenz wird erst durch mehrmaliges Anklicken anderer Objekte angedeutet. Nicht nur beim Auftaktbild muss sich unser Held Old Firehand an einer exakten Position befinden, um eine Aktion ausführen zu können. Dem Spieler wird das natürlich nicht klar kommuniziert, damit er möglichst lange vergebens nach anderen Lösungswegen Ausschau hält. Manchmal werden die schlechten Sitten gar kreativ kombiniert: Im vierten Kapitel ist ein wichtiger Gegenstand in einem Loch in der Wand versteckt. Klicken wir es an, gibt es keinerlei Hinweis, dass sich darin etwas verbirgt. Old Firehand muss erst eine Treppe benutzen, steht nun aber direkt vor der Öffnung und kann sie nicht mehr untersuchen. Was tun? Manuell auf der engen Plattform einige Pixel zur Seite treten, sodass das Loch teilweise sichtbar wird. Nur bei Begutachtung von dieser Position gibt das Loch seinen Inhalt preis. Und dann sind da noch diese Puzzlelösungen, die ungefähr so viel Sinn ergeben wie ein Franzose, der einen Indianer spielt.

Durch die Rätselwüste

Vielleicht hat man die Sache mit dem »Adventure« etwas missverstanden und wollte ein Avantgarde-Kunstwerk schaffen, dessen Interpretation noch ganze Generationen von Kulturwissenschaftlern beschäftigen wird. Zum Beispiel im zweiten Kapitel die Sache mit den Knallfröschen: Um die Bewacher des gefesselten Tante Droll abzulenken, werfen wir die Feuerwerkskörper ins Lagerfeuer. Doch das knallt nicht überzeugend genug, um die Banditen ausreichend zu vertreiben. Aber wenn wir einen Vogel einfangen, ihn mit einem Beutel voller Knallfrösche kombinieren und dann (von der richtigen Stelle aus) »benutzen«, lässt der Piepmatz genau über dem Lagerfeuer die Knaller los. Erst dann haben sie die gewünschte banditenverschreckende Wirkung und können Tanten befreien. Ein Klassiker ist auch das Umlagern der Kartoffeln in Kapitel drei, wodurch sich auf magische Weise eine Kiste verschiebt und ein Geheimfach freigelegt wird. Das bitte aber mehrmals hintereinander untersuchen und entleeren, sonst landen wir mal wieder in einer Sackgasse.

Der Schmu des Winnetou

Das Drehbuch des Adventures wurde angeblich vom Karl-May-Verlag geprüft und abgesegnet. Übertriebene Gründlichkeit lässt sich dem Lektorat nicht attestieren, unmotivierte Apostrophe und irreführenden Komma-

ta gehen in den Texten eine verhängnisvolle Blutsbruderschaft ein. Bei den vier zusammenhanglos wirkenden Kapiteln, die jeweils nur aus wenigen Bildern bestehen, kommt nie Spannung auf. Charaktere und Dialoge wirken plump und platt, Gutmensch Old Firehand geht einem bald auf die Nerven. Und wo sind denn die A-Promis aus Karl Mays Westernstadt? Old Shatterhand lässt sich überhaupt nicht blicken, und der edle Indianer Winnetou gesellt sich erst im letzten Kapitel als Sidekick dazu. Er steuert nur wenige Dialogzeilen bei und steht etwas verloren in der Gegend herum, immerhin hält er dabei eine Fackel und sieht dekorativ aus. Und dann ist da noch das Problem mit der Diskrepanz zwischen Buchvorlage und Verfilmung: Die Anzahl der Karl-May-Leser hält sich schon 1993 in Grenzen, Der Schatz im Silbersee ist eher durch endlose TV-Wiederholungen bekannt. Doch das Filmdrehbuch hat relativ wenig mit dem Adventure zu tun, was Verständnis und Sympathien für die Stückwerk-Spielstory nicht gerade steigert.

Inzwischen ist Karl May schon über hundert Jahre tot und viel Gras über diese Adventure-Kuriosität gewachsen. Doch der Schatz im Silbersee sollte als mahnendes Lehrstück in Erinnerung bleiben, das wichtige Designsünden des Genres mit traurig ruckelnden Sprites und deprimierenden Midi-Melodien unterlegt – das lässt sich nicht mal mit Hilfe von Feuerwasser schönspielen. ★



Hätte der Panther nur Old Firehand gefressen, das Grauen wäre schnell vorbei. Doch das Vieh flitzt lieber einem geworfenen Stöckchen nach.



Erst im letzten Kapitel kommt Winnetou ins Spiel und macht eine traurige Statistenfigur. Seine größte Heldentat: eben mal die Tür aufhalten.