

Legendär schlecht: Inordinate Desire

ANGRIFF DER KLONKRIEGER



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. 1995 hielt sich sein Verlangen in Grenzen, Inordinate Desire zu spielen – das Gefluhe des testenden Kollegen war abschreckend genug. Einem Tipp aus der GameStar-Community folgend holte er dieses ganz besondere Erlebnis 2016 nach, was ihn noch einige Therapiesitzungen lang beschäftigen dürfte.

Um ein legendäres SciFi-Spiel zu erschaffen, muss man nur Wing Commander und Battle Isle durch den Wolf drehen. Von Heinrich Lenhardt

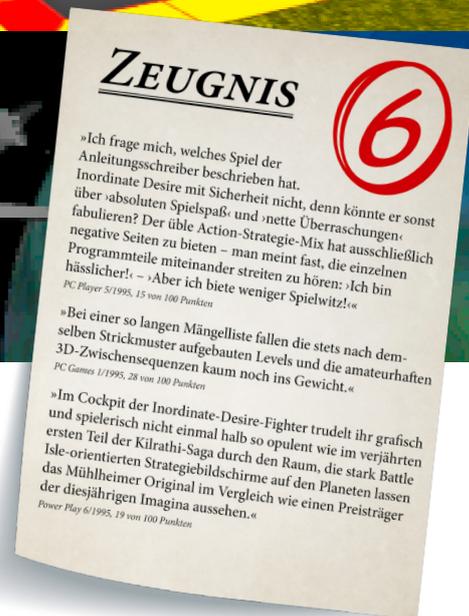
Wundervolle Dinge können geschehen, wenn Entwickler Elemente verschiedener Spielegenres mischen. Im Idealfall schaffen sie dabei etwas ganz Eigenes, das mehr ist als die Summe seiner Teile. So verdanken wir der Kombination von Rogue-Dungeons, klickfreudigem Echtzeitablauf und isometrischer Perspektive die Geburt des Action-Rollenspiels in Form von Diablo. Und was wohl

dabei herauskommt, wenn man Weltraum-Action à la Wing Commander mit gemütlicher Rundenstrategie im Stil von Battle Isle kreuzt? Nichts Gutes, wie der digitale Scherbenhaufen Inordinate Desire demonstriert, eine schlecht und schlampig zusammengestückelte Genre-Schimäre höchster Hässlichkeit. Quasi Franksteins Monster, zusammengenäht aus Komponenten von der Software-Resterampe. Nun bedeutet der Titel Inordinate Desire auf Deutsch ja sowas wie »übermäßiges Verlangen«. Das einzige übermäßige Verlangen, das dabei in uns aufkommt, besteht aber darin, dieses Machwerk in die nächste Sonne zu schießen.



Das Original: Wing Commander (Kreis) ist ein Meilenstein, der Urvater der Weltraum-Action.

Die Kopie: Hier endet ein Kampf oft schon, bevor man überhaupt einen Feind angepeilt hat.



Auf DVD: Video-Special

Schulaufführung von Wing Commander

Im Kampf gegen aufmüppige Rebellen kreuzt der Raumgleiterträger »ASC-23307 Connole Bay« durch die Galaxis. Ein Planet nach dem anderen wird abgeklappert, um mit den Truppen der Marine Landing Force für Zucht und Ordnung zu sorgen. Vom deprimierenden Hauptmenü aus klicken wir sechs Stationen an. Die Brücke informiert zum Beispiel über Beschädigungen, im Funkraum werden Bestellungen für Einheitennachschub aufgegeben, die Privatkabine erlaubt das Speichern und (wichtig!) Verlassen des Spiels.

Blasen feindliche Schiffe zum Angriff, steigen wir selber ins Pilotencockpit, um bei der Abwehrschlacht einzugreifen. Diese wirren Weltraumkampfversuche wird niemand so schnell mit Wing Commander verwechseln: Meist bekommt man die Feinde nicht mal zu Gesicht, die Steuerung erweist sich als unbrauchbar. In welchem Ausmaß unser Trägerschiff beschädigt wird, hängt vor allem davon ab, wie viele Abwehrpiloten wir postiert haben – mehr als fünf Schiffe pro Quadrant sind jedoch nicht gestattet. Den Tiger's-Claw-Gedächtnispreis gewinnen die Ultrakurz-Dialoge mit anderen Crew-Mitgliedern. Die sind nicht sonderlich gesprächig, doch ihr Grafikstil erinnert verächtlich an Wing Commander. Könnte man das nur auch vom Rest des Raumschiff-Geschehens behaupten!

Das deprimierendste Raumschiff

Die Bildschirmstationen des Trägerschiffs sind von einer Hässlichkeit, die Betroffenheit auslöst. Welche künstlerische Absicht

Genre: Strategiespiel
Publisher: Black Legend
Entwickler: Virtual Arts / Croteam
Veröffentlichung: 1995
Legendär, weil: ...es Kühnheit erfordert, den Spielstil von Battle Isle so dilettantisch zu kopieren und dann noch eine Schippe Wing Commander für Arme draufzulegen.
Schlecht, weil: ... beide Komponenten nicht zusammenpassen und gleichermaßen grässlich sind.
Fazit: Inordinate Desire verschandelt gleich zwei Genres in einem Spiel. Der Strategieforsch im Weltraumkampf-Mantel ist vermutlich nie mit einem Playtester in Berührung gekommen. Hoffentlich konnte sich die Grafikabteilung inzwischen einen Blindenhund leisten.



Das Original: Drei Jahre nach Battle Isle veröffentlicht Blue Byte 1994 das starke Sequel.

Die Kopie: Hier verliert nicht nur die Einheitengrafik an Schärfe, auch die KI ist getrübt.

steckt dahinter, beim Zentralbereich gefühlt dreieinhalb Farben zu verwenden, angesiedelt zwischen aschgrau und steingrau? Was wollen uns die schwarzen Flächen sagen? Deuten sie Durchgänge in andere Schiffsbereiche an oder symbolisieren sie die Löcher, die Inordinate Desire in unseren Lebensmut schlägt? Auch die restlichen Stationsbilder wirken wie die ersten Deluxe-Paint-Versuche eines Vorschülers. Kein Wunder, dass auf der Brücke so viele Stühle unbesetzt sind: Ein Großteil der Crew dürfte vor der Tristesse geflohen sein. Auch für den Spieler gibt es ein Entrinnen von der Connole Bay – doch dabei gerät er vom Regen in die Traufe.

Kapitulation vor dem Kriegsspiel

Inordinate Desire ist nämlich nicht nur ein schlechtes Spiel, sondern zwei schlechte Spiele in einem. Um vom missratenen Wing-Commander-Klon zum missratenen Battle-Isle-Klon zu wechseln, bedarf es einer kurzen 3D-Flugsequenz im polygonarmen Shuttle. Nach der Landung auf dem Planeten wird gekämpft, allerdings vorrangig mit den unscharfen Einheitengrafiken. Stilistisch werden die ersten beiden Battle-Isle-Titel des deutschen Studios Blue Byte zitiert, nur schlechter.

Einheiten können während einer Runde entweder marschieren oder angreifen. Es gibt dabei keine Informationen über gegnerische Verbände, wodurch wir raten müssen, worauf wir a) überhaupt schießen und b) wie stark der Feind bereits beschädigt ist. Ein Spiel für Feldherren mit exzellentem Gedächtnis. Auch sonst mangelt es den Rundenstrategie-Bemühungen nicht an Kuriositäten. An Radarstationen etwa können wir Luftangriffe anfordern, aber nur direkt nebenan. Ergebnis: Der Luftschlag zerbröseln unser Radar gleich mit. Noch dazu wird die Ausführung unserer Befehle erst nach der Rückkehr zum heimischen Raumschiff und der Beendigung des Spieltags gezeigt. Wenigstens sorgt die KI für eine tragikomische Komponente, zeitgenössische Tester attestieren dem Computergegner »erheiternde Unfähigkeit«.

Installieren auf eigene Gefahr

Okay, bei der Beurteilung von Story und Präsentation älterer Spiele müssten wir ja die technischen Standards ihres Erscheinungsjahrs berücksichtigen. Doch schon anno 1995 sprechen die Tester von einer »Nominierung für den schlechtesten Vorspann des Jahres«. Auf einen schlichten Introtext folgt eine gnädig kurze Render-Raumschlacht, Höhepunkt der stümperhaften Inszenierung ist die verbrauchte Nuschelsprachausgabe der Piloten. Aber eines muss man Inordinate Desire hoch anrechnen: Ausgefallene technische Hürden sollen anscheinend leichtfertige Käufer vor Unheil bewahren. Die RAM-Konfiguration per Speichermanager ist nötig, um die erforderlichen 612 Kilobyte Grundspeicher freizuräumen. Wer sich davon nicht entmutigen lässt, wird durch die Installation der fünf Disketten eingeschlafert, die etwa eine Dreiviertelstunde dauert. Damit dürfte ein nicht unbeträchtlicher Teil der User mehr Zeit mit der Inbetriebnahme als mit dem eigentlichen Spielgeschehen verbracht haben.

Hochpreisiger Billigschrott

Dass ein Schluderspiel wie Inordinate Desire allen Ernstes auf Datenträger gepresst wird, lässt sich mit den Marktverhältnissen Mitte der Neunziger erklären. Die Branche war weniger hitgetrieben, der durchschnittliche PC-

Spieler weniger anspruchsvoll und weniger gut informiert. Mini-Publisher wie Black Legend Software konnten hoffen, mit Billigproduktionen Geld zu machen. Die stolzen 100 Mark für Inordinate Desire berappten aber allenfalls gutgläubige Käufer, die Packungsrückseiten-Luftblasen à la »eine strategische Simulation voller nervenzerreißender Spannung« vertrauten. Obwohl, das war nicht mal gelogen, Grafik und Spielablauf strapazierten die Nerven ganz enorm.

Als Schöpfer von Inordinate Desire wird ein Team namens Virtual Arts genannt, von dem man nie wieder etwas hörte. Erstaunlicherweise hatte auch ein namhaftes Studio seine Finger im Spiel: Croteam begann in den frühen Neunzigern als Garagenteam, das Amiga-Spiele wie die Sportsimulation Fußball Total (im Original Football Glory) zusammenhackte. Die Dokumentation lässt darauf schließen, dass Croteam der Rechteinhaber, aber nicht Hauptentwickler von Inordinate Desire war – die offizielle Firmengeschichte verschweigt den Schandfleck jedenfalls. Und die Burschen konnten sich von der Jugendsünde erholen: 2001 erschien ihr Gaudi-Shooter Serious Sam, 2014 überraschte uns Croteam mit der philosophischen Puzzlewelt von The Talos Principle. Leider beantwortet auch die nicht die bohrende Frage: Was hatte man sich damals nur gedacht? ★



Dieses Meisterwerk in Grau zeigt den Zentralbereich des Trägerraumschiffs, die schwarzen Gänge führen zu den Stationen – und wir wollen nur noch raus auf die DOS-Ebene.



Inordinate Desire bemüht sich um einen ähnlichen Erzählstil wie das Vorbild Wing Commander, doch die Gespräche sind viel schlichter gestrickt.