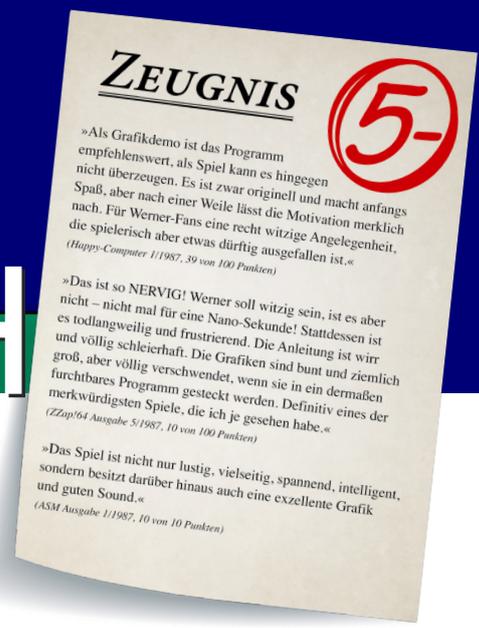


Legendär schlecht: Werner mach hin

WERNER HAU WECH



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Zu seinen Lieblingscomics gehören »Die Peanuts« der 60er- und 70er-Jahre sowie die »Lucky Luke«-Alben der Goscinny-Ära, doch ein Werner-Fan ist nicht aus ihm geworden. Die CPC-Version von Mach hin bewertete er seinerzeit relativ nachsichtig und gab dem vermurksten Minigame-Mix 39 Punkte.

Auf DVD: Video-Special

Bereits 1986 hat Comic-Rüpel Werner einen offiziellen Computerauftritt. Der enthält zwar Flaschbier, Bullen und Modderräder, ist aber enorm witzlos. Von Heinrich Lenhardt

Mit 800.000 Zuschauern in der ersten Woche ist es Deutschlands erfolgreichster Filmstart 1990 – und die Presse wittert den Untergang des Abendlandes: »Wenn die Zeichen-Figur mit dem phallischen Zinken und dem lispelnden Vorbiss noch einen kleinen, wenn auch bescheidenen Witz hatte, ist der im Film längst dahin«, stöhnt Der Spiegel, gesteht später jedoch zähneknirschend ein: »Dieser Humor ist von derart gnadenloser Schlichtheit, dass »Werner – beinhardt« einfach gewinnen musste.« Denn die ungewaschenen Massen wissen den herben Charme der Co-

micfigur von Rötger »Brüsel« Feldmann weit mehr zu schätzen, als man in den feuilletonistischen Elfenbeintürmen der Republik wahrhaben mochte. Im Jahr der Wiedervereinigung hat Werner endgültig den Sprung vom Geheimtipp zum Mainstream-Star geschafft, zum Siegfried des Blödelproletariats, der sogar die Umgangssprache der frühen 90er prägt. Wer schimpfte nicht mal bei einer »Tass Kaff« über die »Bullerei« oder blökte zum Bescheid Sagen einfach: »Bescheid!« Der Film ist jedoch nicht der erste crossmediale Auftritt des Comic-Antihelden aus dem äußersten Norden. Ende 1986 veröffentlicht Ariolasoft mit Werner mach hin bereits das zweite offizielle Computerspiel nach der ein Jahr älteren Boulder-Dash-Beleidigung Werner Flaschbier. Auch bei Werner mach hin ist nicht alles Comicgold, was glänzt, hinter der überraschend ansehnlichen Pixelfassade lauert eine Handvoll nervtötender Miniga-

mes, die mehr Leid verursachen als ein Werner-Filmmarathon ohne Begleit-Bölkstoff. Um im Slang zu bleiben: Das taucht nicht!

Der Proll wird zum Programm

Ariolasoft ist 1986 neben Rushware der führende deutsche Anbieter von Computerspielen. Die Bertelsmann-Tochter wird im März zu einer eigenständigen GmbH, die verstärkt auch als Publisher in Erscheinung tritt. Der Wirtschaftsklassiker Hanse erscheint ebenso in diesem Jahr wie das piffige Einbruchspannungsspiel They stole a Million. Doch diese Titel verblassen im Vergleich zum Marketingaufwand um Ariolasofts ersten großen Lizenztitel, dem offiziellen Spiel zur Comicfigur Werner. Lizenzspiele sind in der Branche nichts Ungewöhnliches, amerikanische und britische Publisher sichern sich mit schöner Regelmäßigkeit die Rechte an Spielautomaten, Filmen oder Fernsehserien, die interna-



Beim Flunker-Würfelspiel Meiern versuchen wir zu erraten, ob die anderen Teilnehmer die Wahrheit sagen. Für ein Computerspiel ist das Regelwerk denkbar ungeeignet.



Auf dem Weg zur Party wird Werner von Melonen, Bohrern und Zündschlüsseldieben bedrängt. Feindkontakt führt zu Bierverlust, der minimalistische Ablauf tötet die Lust am Weiterspielen.



Auch aus dem »Schüsselbau« wird kaum einer schlau. Jede Ikea-Regalmontage ist unterhaltsamer als das umständliche Motorradbastel-Ratespiel.

Genre: Minispiel-Beleidigung
Publisher: Ariolasoft
Entwickler: Micro-Partner
Veröffentlichung: 1986
Legendär, weil: ... es das eines der ersten prominenten deutschen Lizenzspiele war. Bereits vier Jahre vor Werners Kinodebüt adaptierte Ariolasoft den kauzigen Comic-Proll fürs Medium »Kompjutä-Schpiel«.
Schlecht, weil: ... die frustrierenden Minispielchen ebenso schwach wie schwachsinnig sind. Idiotische Ideen wie das Meier-Gewürfel lassen sich selbst mit der Werner-Lizenz nicht ausreichend entschuldigen.
Fazit: Design- und Steuerungs-Murks beinhaltet an der Grenze zur Unspielbarkeit. Auch Liebhaber der Comicvorlage verzweifeln am sinnfreien Wirrwarr, bei dem gute grafische Ansätze nicht über inhaltliche Dusseligkeit hinwegtrösten.



Die Fahrt im Nebel reagiert in der CPC-Version nicht auf Joystick-Eingaben.

tionalen Wiedererkennungswert versprechen. Die kautzigen Werner-Comics sind aber ein auf den deutschsprachigen Raum beschränktes Phänomen, an dessen grob geschnitztem Humor sich die Geister scheiden. Die Handlung dreht sich im Wesentlichen um Bier, Motorräder und Fäkalien, die Texte bescheren der deutschen Sprache Wortschöpfungen wie »Flaschbier« oder »Moderrad«. Werner-Slang beherrscht auch die Anzeigenseiten für das offizielle »Kompjutä-Schpiel«: »Muss aber nu erstmal wieder neuen Jeu Schtick holen«, heißt es, bevor der Leser zum Anfordern eines Softwarekatalogs animiert wird: »Vorher schon ma den Kuh-Pong aussägen und schicken. Aber Hallo!« Bei Ariolasofts Werbeabteilung hat man offensichtlich verstanden, was die Comicvorlage so eigen macht. An der Spieldesign-Kompetenz des Studios Micro-Partner darf dagegen stark gezweifelt werden.

Bekloptheit als Spielprinzip

Werner mach hin ist noch ein Spiel der 8-Bit-Ära. Ausnahmsweise dient mal nicht der C64 als Hauptplattform, die Presse wird zunächst mit der Version für Amstrad/Schneider CPC versorgt. Die größere Farbpalette dieses Heimcomputers bringt die grafischen Qualitäten des Spiels vorteilhaft zur Geltung. Eingangs sitzt Werner mit starrem Blick am Joystick und macht – oh Wunder der In-

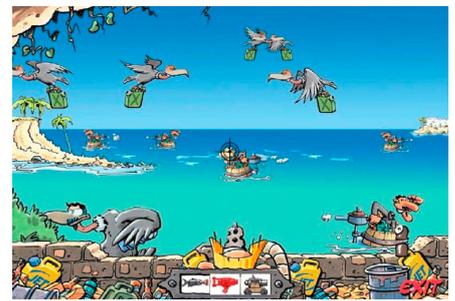
teraktion! – unsere Eingabebewegungen nach. Drücken wir den Feuerknopf, poppt der Bierflaschen-Bügel und ein Männchen reckt sich aus dem Flaschenhals. Im Hauptmenü wählen wir nun zwischen vier Minigames, bei der Diskettenversion ist mit der »Fahrt im Nebel« ein fünftes Bonusspiel dabei, das bis heute Rätsel aufgibt. Bei der CPC-Version werden nämlich Joystick-Eingaben ignoriert und Werners Nebelfahrt landet unweigerlich auf einem Lkw-Kühler. Die anderen Programmteile sind geringfügig interaktiver, aber nicht besser. Werner mach hin versucht zwar, den anarchisch-untergürtelten Witz und die allgemeine Schrägheit der Comicvorlage aufs Medium Computerspiel zu transportieren. Doch das ergibt hier nicht Spielspaß, sondern »Spaß« auf Kosten des Spielers, die Anleitung ist mehr um Humorversuche als um Erklärungen bemüht. Was angesichts der Sinnlosigkeit des nächsten Minigames irgendwie verständlich ist.

Alles klar? Gar nichts ist klar.

Meiern ist ein Trinkspiel, das in gewissen Kulturkreisen unter Zuhilfenahme von Würfelbecher, Bierdeckeln und alkoholischen Getränken ausgeübt wird. Im Wesentlichen dreht es sich darum, zu erraten, ob ein Mitspieler flunkert oder die Augenanzahl seiner verdeckten Würfel korrekt ansagt. Als soziale Aktivität der feuchtfrohlichen Art mag dieses Amusement eine gewisse Daseinsberechtigung haben. Aber ein Regelwerk, das für eine Computerspielumsetzung noch ungeeigneter wäre, ist nur schwer vorstellbar. Werner mach hin macht's trotzdem, mit irritierenden Resultaten. Der Spieler soll zusammen mit Becher und Mitstreiter vor dem Computer Platz nehmen, um dann einzugeben, was wer gewürfelt hat. Werner ist ein simulierter Teilnehmer dieser Runde, der nicht immer auf die Aufforderung zum Aufdecken seines Wurfs reagiert. Ziemlicher Schwachsinn, aber hey, es gibt ja eine hübsch animierte Werner-Figur zu sehen. Die anschließende »Normale Autofahrt« ist ein relativer Lichtblick, denn sie hat immerhin einen nachvollziehbaren Spielablauf, wenn auch keinen sonderlich guten. Um Angreifen auszuweichen, steuern wir Werners Auto nach links und rechts über den Bildschirm, bei anfliegenden Melonen muss er sich auch mal ducken. Eine nervigere Variation dieses Primitivrennens ist die »Panik-Tour«, bei der Werner Gegenstände für eine Urlaubsfahrt aufsammeln soll. Was in welcher Reihenfolge benötigt wird, lässt sich nur durch mühsames Ausprobieren herausfinden. Und auch das nächste Minigame erfordert Toleranz für »Trial and Error«-Torheit.

Sprung in der Schüssel

Der Liebe zum Motorrad wird beim »Schüsselbau« gewürdigt. Hier wählen wir aus einer langen Liste von Komponenten, um ein amtliches »Moderrad« zusammenzusetzen. Das hat in einer bestimmten Reihenfolge zu geschehen, schon nach einigen Fehlgriffen



Der erste Werner-Spiel war der miese Boulder-Dash-Klon Werner Flaschbier von 1985 (oben), das letzte der noch miesere Moorhuhn-Klon Angriff der Beutelschneider von 2007.

wird der Versuch abgebrochen. Gelingt die Montage, prüfen die Polizisten Helmut und Bruno das Gefährt auf seine Verkehrstauglichkeit und monieren unerwünschte Komponenten. Nun müssen wir innerhalb eines Zeitlimits nachbessern, was erhebliche Mengen an Geduld und Gedächtnisleistung erfordert. Die Teile lassen sich auch bei dieser Phase nicht in einer beliebigen Reihenfolge austauschen, es ist praktizierter Spieldesign-Sadismus in Reinkultur.

Unterm Strich wirkt Werner mach hin wie eine Ansammlung von Demo-Fragmenten, die hübsche Grafik und etwas Interaktivität bieten, aber kaum die Ansprüche an eine professionelle Spielveröffentlichung erfüllen. Das Werner-Kompjutä-Schpiel ist ein frustrierendes Machwerk, das man wohl nur unter erheblicher Flens-Einwirkung als erträglich empfinden kann. Ganz nüchtern betrachtet ist es einfach legendär schlecht. ★



Ariolasoft setzte bei der Anzeigenkampagne auf hübsche Bilder und Werner-Sprech mit berechtigten Fragen: »Alle vorm Skriin. Werner daddeln. Ob ich das aushalt??«