

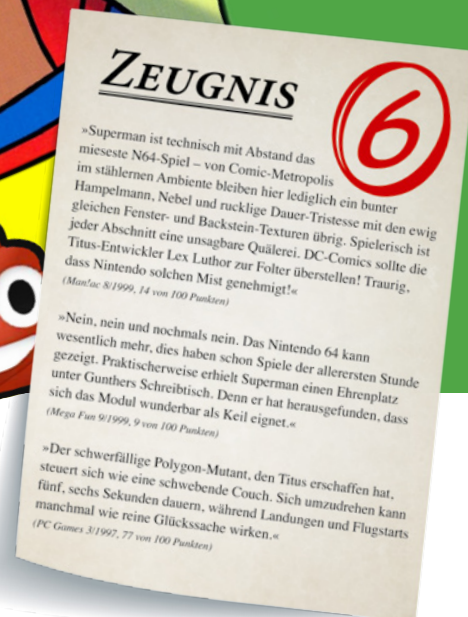
Legendär schlecht: Superman 64

EIN SPIEL WIE KRYPTONIT



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Sein erstes Superhelden-Spielerlebnis war 1982 Spider-Man für Atari 2600. Das schaffte es trotz primitiver Hardware, ein schlüssiges Spielprinzip mit durchdachter Steuerung hinzukriegen – Tugenden, die das 17 Jahre später veröffentlichte Superman 64 auf tragischste Weise vermissen lässt.



Auf DVD: Video-Special

N64-Entwicklern gelang, was Lex Luthor nie schaffte: Superman zu demütigen.

Von Heinrich Lenhardt

Wir hören es häufig, das »He-he-he« von Lex Luthor. Wenn mal wieder eine vage definierte Aufgabe am Zeitlimit scheitert, weil wir an der Steuerung verzweifeln sind und riesige Ringe nicht standesgemäß durchfliegen haben, dann belacht Supermans Erzfeind unser Scheitern. Es ist ein spöttisches »He-he-he«, aber nicht übertrieben boshaft. Es klingt eher halbherzig und melancholisch, hören wir gar Mitleid heraus? Denn im schlechtesten Superheldenspiel aller Zeiten geht so vieles so gründlich daneben, dass selbst skrupellose Schurken konsterniert sind.

Totalausfall mit Gütesiegel

Das Nintendo-Qualitätssiegel war eine Antwort auf den Videospielemarkt-Einbruch der Jahre 1983 und 1984, bei dem eine Schwem-

me desaströser Drittanbieter-Module das Käufervertrauen in Ataris 2600er-Konsole zerstörte. Als Nintendo ein paar Jahre später sein Nintendo Entertainment System (NES) in Nordamerika einführt, drucken die Japaner prompt daher »Nintendo Seal of Quality« auf Spielepackungen. Dem Atari-geschädigten Kunden verspricht es, dass hier ein Modul drinsteckt, dessen Qualität von Nintendo sorgfältig geprüft wurde (und an dem Nintendo als Lizenzgeber natürlich ordentlich mitverdient). Das Durchschnittsniveau der NES-Spiele liegt in der Tat weit über dem der früheren Konsolengenerationen, Nintendo glückt die Wiederbelebung des komatösen Spielmarktes. Der Civilization-Schöpfer Sid Meier bezeichnet das an eine Sonne erinnernde Wappel gar als eine der drei wichtigsten Innovationen der Spielegeschichte. Doch 1999 pappt just dieses Siegel auf der Schachtel eines Nintendo-64-Moduls, dessen Dilettantismus an die größten Shovelware-Katastrophen der Atari-Ära erinnert.

Titus leistet sich dicke Dinger

Mit der Adaption der Comic-Verfilmung Dick Tracy beweist der französische Publisher Titus bereits 1990 seine Unempfindlichkeit bei der Produktqualität: Hauptsache Lizenz, wer braucht schon Spielbarkeit? Ende des Jahrzehnts ergattert die Pariser Vorort-Schlunzfabrik das Recht, Videospiele auf Basis der Zeichentrickserei »The New Superman Adventures« zu entwickeln. So entsteht der Tiefpunkt einer nicht gerade katastrophenarmen Firmengeschichte, bei dem Nintendos Qualitätssiegel eigentlich angeekelt von der Schachtel fallen müsste. Die größte Kreativleistung von Superman 64 sind die Verrenkungen, um Unzulänglichkeiten der Engine mit der Hintergrundstory zu erklären.

Lex Luthor und seine Bösewichtskollegen haben »Virtual Metropolis« erschaffen, dort halten sie Supermans Freunde Lois Lane und Jimmy Olsen gefangen. Diese »eigenartige virtuelle Dimension« zeichnet sich durch menschenleere Straßen und gleichfö-



Still und starr steht Superman in der Luft, um ein höchst merkwürdiges Metropolis zu betrachten, bei dem Nebel die Sichtweite reduziert.



Das Nahkampfrepertoire beschränkt sich auf einen einzigen Hieb, der Schattenschurken sofort umhaut – falls die träge Steuerung mitspielt.

Genre: Action
Publisher: Titus
Entwickler: Titus
Veröffentlichung: 1999

Legendär, weil: ... es keinen traditionsreicheren Superhelden-Promi gibt als Superman. Bereits 1938 hat der Mann aus Stahl sein Comic-Debüt, im Laufe der Jahrzehnte folgen zahlreiche Auftritte in Film, Fernsehen und – seufz – Videospielen.

Schlecht, weil: ... eklatante Steuerungsmängel jegliche Bewegung zur Geduldssprobe machen. Dazu kommen ein kraftloses Kampfsystem, zermürbende Zeitlimits und konsternierende Schmalzkringel-Kunstflugprüfungen.

Fazit: Der erste Superheld als letzter Depp: Mit einem Schlag zerbröselte Titus das Superman-Image.

mige Gebäude aus, die in einen Grauschleier gehüllt sind. Spieletester fühlen sich bei derart benebelten Aussichten eher an London im Herbst oder Los Angeles an einem Smog-Tag (also eigentlich immer) erinnert, doch bei der Dauersuppe handelt es sich laut Spiel um »kryptonischen Nebel«. Oder um die Unfähigkeit der Programmierer, bei der 3D-Darstellung halbwegs anständige Sichtweiten zu erzielen. Und wenn wir schon sinnfrei in einem virtuellen statt im echten Metropolis herumgurken, warum dann nicht gleich mit großen Ringen, die in der Luft schweben? Und einem Lex Luthor, der darauf besteht, dass Superman auf dem Weg zu einem Missionsziel durch besagte Ringe fliegt und ja keinen auslässt, wohlgernekt innerhalb eines Zeitlimits? Dieses merkwürdige Rettungsreifenrennen ist ein häufig wiederkehrendes Element, vor dem es nur auf dem einfachen Schwierigkeitsgrad ein Entkommen gibt. Der Ringkampf ist nicht nur doof, sondern grausam, denn die missratene Steuerung macht jeden Fortbewegungsversuch zu einem Kraftakt, an dem selbst staatlich geprüfte Supermänner verzweifeln.

Angst vorm Fliegen

Ist es ein Baumstamm? Ist es ein Kühlschrankschrank? Ist es eine Couch? Zeitgenössische

Berichterstatte fühlten sich bei der trägen Steuerung an alles Mögliche erinnert, nur nicht an einen geschmeidigen Superhelden. Nintendos gesamte Qualitätsprüferabteilung muss gemeinsam Urlaub gemacht haben, als Superman 64 eingereicht wurde, vielleicht in Südtirol oder auf Krypton, auf alle Fälle weit weg von Virtual Metropolis. Bei der frustrierend zähen und ungenauen Steuerung sollten eigentlich alle QA-Alarmglocken geschellt haben, denn jedes Bewegungsmanöver ist superanstrengend: Der Wechsel zwischen Lauf- und Flugmodus gelingt manchmal erst nach mehrmaligem Tastendrücken. Ob man nun schon schwebt oder noch auf dem Boden wandelt, ist nicht immer klar ersichtlich, da Superman wie paralysiert in der Luft steht. Vielleicht hat das Spielgeschehen bei ihm eine Schockstarre ausgelöst, denn die wiederholten Ringrennen sind nicht das einzige nervtötende Minispiel: Mal müssen wir Autos rechtzeitig ergreifen, mal ein paar Bösewichte vermöbeln. Die Herausforderung besteht lediglich darin, innerhalb der knappen Zeitlimits zu kapiieren, was man wo tun soll. Lex Luthor hat viele Anlässe, »He-he-he« zu knödeln.

Sparsame Superkräfte

Die insgesamt 14 Missionen führen Superman auch durch (nebelfreie) Gebäude. Da torkeln wir triste Gänge entlang, vermöbeln böse Schergen, ergreifen Objekte, suchen nach Schlüsselkarten und »fliegen« auch mal durchs Wasser (Stahlmänner schwimmen nicht, weiß doch jeder). Hässliche Grafik, ungenaue Steuerung und unzuverlässige Kollisionsabfrage haben den Spaß jederzeit im Würgegriff; wo Titus' Superman auftaucht, wächst kein Spielwitzgras mehr. Das Kampfsystem beschränkt sich auf einen einzigen Fausthieb, obendrein ist unser Held verblüffend empfindlich und kann durch ordinäre Pistolenkugeln verletzt werden. Vielleicht ist es ja gar nicht der richtige Superman, sondern seine Urlaubsvertretung (während Clark Kent sich in Südtirol erholt, bestimmt mit einem besseren Spiel)? Zur Steuerung gehören auch eine wenig sinnvolle Sprungfunktion und ein paar Superheldenfähigkeiten, die sich erstaunlicherweise erst nach Aufsammeln herumschwebender Symbole einsetzen lassen. Dann darf Super-



Superkräfte wie Hitzeblick und Frostatem lassen sich erst nach dem Aufsammeln von Extra-Symbolen für kurze Zeit einsetzen.

man für kurze Zeit Hitze- oder Röntgenblick einsetzen und eisigen Atem blasen (dabei aber bitte nah ans Ziel gehen, unser Held ist bemerkenswert kurzatmig). Kann die Story etwas retten? Pustekuchen!

Triumph des Bösen

Die frustrierenden Aufgaben werden mit dünnen Dialogzeilen begleitet, garantiert spannungs- und sinnfrei. Dass wir selbst der idiotischsten Anweisung Lex Luthors folgen müssen, vertreibt ohnehin alle heroischen Gefühlsansätze. So entpuppt sich dieses Superman-Videospiel als der Triumph des Bösen: Kaum jemand dürfte die Folterkombo aus Steuerungsschlamassel, Designdummheit und Grafikgrauen bis zum Finale in Brainiacs Raumschiff durchgehalten haben. Gerne lässt man die Bösewichte triumphieren, wenn man nur diesen modul gewordenen Alptraum hinter sich lassen kann. Ein Spiel, welches das Vertrauen in Superhelden, das Gute im Menschen und das Nintendo-Qualitätssiegel nachhaltig erschüttert. Welch Ironie, dass Superman seinen ersten Videospielauftritt anno 1979 ausgerechnet auf der späteren Krisenkonsole Atari 2600 feierte. Eine Nintendo-Krise verursacht Superman 64 dann zwar nicht. Für ein spöttisches »He-he-he« reicht's aber allemal. ★



Parkplatzdrama in Virtual Metropolis. Knappe Zeitlimits machen Mini Games wie das Autowuchten besonders anstrengend.



Rasch vergeht unserem geplagten Helden jegliche Lust, seine dusseligen Freunde zu retten. Wenigstens die Bösen haben etwas zu lachen.