



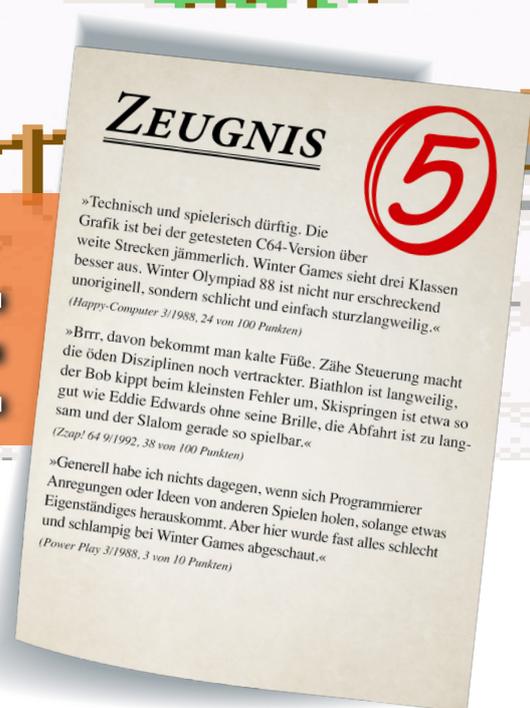
Legendär schlecht: Winter Olympiad 88

DIE LETZTE SCHANZE



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Seine historischen Lieblingswinterspiele: Winter Games (Epyx), NHL '94 (EA Sports), Winter Challenge (Accolade), NES Ice Hockey (Nintendo). Und natürlich Après-Ski (Berghütte).



Auf DVD: Video-Special

Ein Studio von zweifelhaftem Ruf kopiert im Olympiejahr 1988 den Epyx-Hit Winter Games. Das Resultat ist ein boykottwürdiger sportlicher Tiefpunkt mit Schreckensgrafik, Schlunzsteuerung, falscher Flagge und grinsendem Mountie.

Von Heinrich Lenhardt

Vielleicht hätte es ein Warnzeichen sein sollen, dass man bei allem Enthusiasmus fürs Genre nicht gerade das sportlichste Entwicklungsteam ist. Als die Cricket-Simulation Ian Botham's Test Match 1984 für den Computer Acorn Electron erscheint, wundern sich viele Käufer, warum sie den Ball nicht treffen. Das liegt nicht am spielerischen Unvermögen der Betroffenen, vielmehr wurden einige

Tausend Exemplare mit einem schwerwiegenden Bug ausgeliefert – erboste Anrufer bekommen die Privatnummer des zuständigen Programmierers verraten. Diese Cricket-Katastrophe ist symptomatisch für das Schaffen von Tynesoft, einem Studio aus dem englischen Newcastle.

Spiele, die keiner klauen will

In rund sieben Jahren kloppt Tynesoft allerlei niederklassige Programme zusammen, darunter viele Umsetzungen und längst vergessene Machwerke für Nischencomputer. Als Einbrecher Tausende von Kassetten des Plus/4-Spiels Zortek and the Microchips stehlen, jubelt das Management zunächst: So gibt es wenigstens Versicherungsgeld für den Ladenhüter. Dummerweise bemerken die Einbrecher rasch den »Wert« ihrer Beute und lassen sie irgendwo liegen. »Bedauerlicherweise wurden die Spiele gefunden und

an uns zurückgegeben«, erinnert sich Programmierer Kevin Blake im Magazin Retro Gamer. Laut Blakes Notizen über den – wie er sagt – »Tynesoft Boys Club« werden die Lagerarbeiter so schlecht bezahlt, dass sie reihenweise Spieldisks klauen, die Etiketten abziehen und dann als »Leerdisketten« an die Programmierer zurückverkaufen. Diese Profitruppe tritt 1988 an, um so etwas wie ein inoffizielles Begleitspiel zur Winter-Olympiade in Calgary zu entwickeln. Was dabei herauskommt, erinnert an Skisprungversuche der englischen Olympia-Legende Eddie »The Eagle« Edwards: unbeholfen, dilettantisch, hoffnungslos – und doch fällt es einem schwer, den Blick abzuwenden.

Blütezeit der Joystick-Olympiaden

Die sportliche Begeisterung unter C64-Besitzern wird 1984 von Epyx' Summer Games geweckt, einer grafischen und spielerischen



Mit einem anmutigen Sprung meistert der Skiläufer ein Hindernis. Doch es wird immer schwieriger, die Piste vor lauter Bäumen zu sehen.



Die Bobfahrt ist ein Geduldsspiel: Dreieinhalb Minuten dauert ein Versuch, bei dem wir mit Gegensteuern gegen den Schlaf ankämpfen.

Genre: Sportspiel
Publisher: Tynesoft
Entwickler: Tynesoft
Veröffentlichung: 1988

Legendär, weil: ... die Winter-Olympiade in Calgary ein willkommener Anlass für neue Multidisziplin-Sportspiele war. Die gehörten Mitte der Achtziger zu den beliebtesten Genres, als Epyx' Summer und Winter Games C64-Besitzer begeisterten.

Schlecht, weil: ... Tynesoft das über zwei Jahre alte Winter Games nachzumachen versuchte – mit mieser Grafik, tollpatschiger Steuerung, Präsentationspannen und dem holprigsten Abfahrtslauf der Skigeschichte.

Fazit: Dieser lieblos dahingeschlunzte Klon-Versuch geht einem schnell auf den olympischen Geist. Die besonders inkompetente C64-Version von Winter Olympiad 88 setzt bis heute gültige Negativ-Weltrekorde bei Grafik und Spielspaß.



Der Slalom ist der relative Höhepunkt unter den fünf Disziplinen, die übersichtliche Perspektive hilft tatsächlich ganz gut beim Wedeln zwischen den Toren.

Fortentwicklung der Mehrkampf-Simulationen Track & Field und Activision's Decathlon. Statt stupider Joystick-Rüttelei gibt es in Disziplinen wie Stabhochsprung komplexere Bewegungsabläufe zu meistern. Summer Games hat zwar keine offizielle Lizenz, tut aber erfolgreich so, als sei es ein Begleit-spiel zur Olympiade in Los Angeles. Mit feinen Animationen und Präsentationsfinessen wie Eröffnungszeremonie und Nationalhymnen wird Summer Games zum Vorzeigespiel, das die technischen Stärken des C64 zur Geltung bringt. Die Formel wird zunächst beim direkten Nachfolger Summer Games 2 verbessert, bevor Ende 1985 der mit Spannung erwartete Höhepunkt der Serie erscheint: Winter Games bietet ungewöhnliche Disziplinen wie Trickski und Biathlon, die mit guten Steuerungsideen und pixel-perfekter Grafik inszeniert werden. Der Erfolg führt zu Nachahmern unterschiedlicher Qualität: Während Kingsofts Winter-Olympiade Erstaunliches aus dem Billigcomputer C16 herausholt, löst Tynesofts Winter-Games-Klon eine regelrechte Lawine der Peinlichkeiten aus.

Schon das Anfangsmenü weckt erhebliche Zweifel an den Qualitätsansprüchen von Winter Olympiad 88. Ähnlich wie beim Epyx-Vorbild wählt jeder Teilnehmer ein Land, das er bei den Wettkämpfen repräsentiert. Doch werden bei Tynesoft keine Nationalhymnen gespielt und die Geographiekennnisse lassen zu wünschen übrig: Da wird die Bundesrepublik Deutschland als »FDR« bezeichnet, eine verwegene Mischung aus »FRG« (BRD) und »GDR« (DDR). Noch ärger erwischt es die Niederlande, deren Flaggenfarben in der falschen Reihenfolge gezeigt werden. Ähnlich dubios ist die auf ein Bild beschränkte »Eröffnungszeremonie«, die wie eine Low-Budget-Version der Epyx-Feierlichkeiten wirkt. Schwachen Trost spendet ein lächelnder Menü-Mountie, schließlich findet die

Winter-Olympiade 1988 im kanadischen Calgary statt. Die Anwesenheit des Gesetzeshüters ist durchaus angebracht, denn die Wettkämpfe sind öder, als die Polizei erlaubt.

Einschlafhilfe Eiskanal

Bei Winter Olympiad treten bis zu sechs Spieler in fünf Disziplinen an. Den Auftakt macht das uninspirierte, aber relativ erträgliche Skispringen. Wir drücken am Absprungpunkt-Pixel den Feuerknopf und korrigieren dann die Haltung des Athleten während der Flugphase, mit Glück und Joystick-Einsatz gelingt die Landung. Beim Bobfahren versuchen wir, die zahlreichen Kurven mit Gegensteuern und Bremsmanövern zu überstehen. Also wie in Winter Games, nur hässlicher und erheblich länger. Bei Epyx ist das simple Rennen in unter einer halben Minute beendet, Winter Olympiad 88 dehnt es auf über drei Minuten aus. Doch das ist noch harmlos im Vergleich zur Gründlichkeit, mit der die Paradedisziplin des Vorbilds verbockt wird.

Die Randsportart Biathlon wird 1986 zum Star von Winter Games. Epyx kombiniert Skilanglauf und Schießen zu einem spannenden Geschicklichkeitstest mit strategischer Note. Wir steigern die Laufgeschwindigkeit des Athleten durch rhythmisches Hin und Her mit dem Joystick. Dabei helfen Anzeigen für Geschwindigkeit und Pulsfrequenz, denn Letztere sollte vor Erreichen des Schießstands nicht zu hoch sein. Unzählige Nachahmer adaptieren das Spielprinzip – kaum einer so schlecht wie Winter Olympiad 88. Die Skier unseres Läufers wurden anscheinend mit Schmierseife gewachst, erst bei Erreichen eines bestimmten Rütteltempo wird die Handbremse schlagartig gelöst. Das Gefühl für den Laufrhythmus ist schlecht, obendrein fehlen die Anzeigen des Epyx-Biathlons. Erstaunlich, wie gründlich Tynesoft beim Nachmachen einer zwei Jahre

alten Vorlage Grafik und Steuerung in den Matschschnee gesetzt hat. Aber immerhin können die Entwickler nicht nur schlecht kopieren, sie sind auch zu schlechten Originalleistungen in der Lage.

Ski alpin mit Tannentrauma

Winter Olympiad 88 hat tatsächlich etwas, das Winter Games abgeht: Ski alpin. Bei Slalom und Abfahrt dürfen die Tynesoft-Programmierer endlich ihre Kreativität beweisen, mit voraussehbaren Resultaten. Die C64-Abfahrt ist ein eigenwilliges Spektakel, das eher an den Albtraum eines Baumschulenbetreibers als die Goldmedaillenfahrt von Marina Kiehl erinnert. Ruckelnd rumpeln wir die nur notdürftig geräumte Piste herunter; krude skalierte Tannen sorgen vielleicht für Abholzgelüste, aber nicht einen überzeugenden 3D-Effekt. Im Weg liegende Baumstämme werden per Feuerknopf übersprungen, doch wegen der unübersichtlichen Darstellung ist die schmerzhafteste Holzkollision nur eine Frage der Zeit.

Glücklicherweise wählt Tynesoft beim Slalom eine weniger ambitionierte Seitenansicht, die uns wenigstens eine Chance lässt, die auftauchenden Tore zu umkurven. Auch hier geht der Steuerung das Feingefühl ab, wild reißen wir den Joystick hin und her. Freundlicherweise führen ausgelassene Tore nicht zur Disqualifikation, sondern nur zu einer Strafzeit. Als solche wird auch das Durchspielen aller fünf Disziplinen empfunden, es gibt nicht einmal bescheidene Anreize wie Computergegner oder das Speichern von Rekorden. Da hat auch der C64 genug und hängt sich nach dem abschließenden Medaillenspiegel auf: Um Winter Olympiad 88 erneut zu spielen, muss man den Computer ausschalten und das Programm neu laden. Aber keine Sorge, wir haben den Wink mit dem Zaunpfahl verstanden – einmal ist mehr als genug. ★