

Legendär schlecht: Jonathan

STRANGER THINGS IM ALLGÄU



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Jonathan hatte großen Anteil daran, dass er deutsche Adventures in den Neunzigern nur mit der Kneifzange anfasste.



Auf DVD: Video-Special

Gegen Blödsinn und Bedienungsdesaster von Jonathan ist kein Mittelzweig gewachsen: Zielstrebig dieltiert die Okkultgrütze aus dem Allgäu von Fettnäpfchen zu Fettnäpfchen. Von Heinrich Lenhardt

Da haben wir uns schon ein wenig stolz gefühlt, als Tim Schafer im Februar 2012 schelmisch meinte: »Heutzutage scheinen Adventure-Spiele eine verschwundene Kunstform zu sein. Sie existieren nur in unseren Erinnerungen, Träumen und in Deutschland.« Schafer sammelte Geld für ein Projekt namens Double Fine Adventure, das er als Wiederauferstehung eines ganzen Genres verkaufte. In den USA waren Abenteuerspiele nicht nur quasi ausgestorben, zu ihren Glanzzeiten bewies die Käufermasse auch

einen schlechten Geschmack und zog Sieras Puzzlemüll den cleveren Offerten von LucasArts vor. Deutschland dagegen: eine Nation der Dichter, Denker und Adventure-Connaissseure, wo heute eine ganze Generation aus dem Stegreif Monkey-Island-Dialoge rezitieren kann. Doch es gibt auch eine Schattenseite der deutschen Adventure-Liebe: eine verdrängte Ungeheuerlichkeit, deren haarsträubende Horrorhandlung uns mit zusammengeklauten Bildmotiven durch Bedienungsruinen treibt, in denen wir am Mangel von Sinn und Puzzles verzweifeln. Wenn die Deutschen ihre Adventures wirklich so sehr lieben, wie konnten sie dann so etwas wie Jonathan zulassen?

Die Kelten kommen

Im Ort »Kronstadt im Allgäu« (Realweltvorbild: Memmingen im Allgäu) geschehen merkwürdige Dinge. Finanzbeamte und Leh-

rer laufen Amok, beim Radiosender verkündet ein Besucher seinen 1200. Geburtstag und prophezeit den »Sieg der Llyr«. Dabei handelt es sich nicht um den örtlichen Fußballverein, vielmehr »versucht eine böse Macht, einen jahrtausendealten Kampf erneut zu führen, um die Herrschaft über die Menschen zu gewinnen«, warnt uns die Packungsrückseite. Haben diese Machenschaften etwas mit den Alpträumen zu tun, die Jonathan Beddon plagten? Der Student und seine Freunde interessieren sich für Okkulte, übersetzen druidische Ritualbeschreibungen in alten Büchern, basteln Silberkugeln und reiben an magischen Ringen herum – was man halt so in einem Provinznest mit überschaubarem Freizeitangebot tut. Im Laufe von elf Spieltagen sammelt Jonathan Hilfsmittel und Zaubersprüche, um die finsternen Mächte beim Finale zu bezwingen. Ein schier aussichtsloser Kampf, angesichts der



Regelrecht überrollt wird der Leser von der Kommauwucht des Anfangssatzes. Grammatikalisch grausige Texte plagten das ganze Spiel.



»Zieh dich sofort wieder an!« stöhnte er und spürte, wie sein Glied groß und hart wurde. Sie näherte sich ihm wie ein samtener Schatten. Ihre Lippen waren aufgeworfen wie die einer hungrigen Pantherkatze. Seine Hände krallten sich in ihre Haare, als vor ihm ein Blitz aufflamte, so hell, daß er meinte, die Augäpfel würden ihm aus den

Hungrige Pantherkatzen und große Glieder: Die Erotikszenen wirken ebenso unbeholfen wie unmotiviert.

Genre: Adventure
Publisher: Software 2000
Entwickler: Phoenixis
Veröffentlichung: 1993
Legendär, weil: ... Druidenzauber im Allgäu und ein Held im Rollstuhl nicht gerade alltägliche Adventure-Zutaten sind. Die digitalisierten Grafiken bescherten dem Amiga-Publikum schwere Hoffnungen und noch schwerere Packungen (gefüllt mit zehn Disketten).

Schlecht, weil: ... die Entwickler mit deutscher Gründlichkeit nichts unversucht ließen, die Spieler in die Flucht zu schlagen: Bedienungskram, Logiklöcher, Sackgassen, Kopierschutzfließaufgaben und Story-Peinlichkeiten am laufenden Band.

Fazit: Atemberaubend stümperhafter Okkult-Schund. Gegen die Kombination aus Textklick-Durcheinander und Grafik-Flickschusterei helfen keine Rituale – selbst Druiden hätten Jonathan gemieden.



Durch Klick auf die »Jonathan«-Schaltfläche erscheint links oben das unübersichtliche Textmenü für die bescheidenen Interaktionen mit der Umwelt.

dabei zu überwindenden Logikausfälle, Bedienungsfallen und Kopierschutzkapriolen. Die Geschichte tappt mit erheiternder Unbeholfenheit durch Gruselkrimi- und Love-Story-Gefilde: Hier ein wenig Druiden-Hokusfokus, da ein Monster im Moor, Nonnen raunen Warnungen im Traum und liebste Schulfrauen lassen zwischendurch ihre Obertheile fallen.

Wo ist Hansi?

Eigentlich möchte man die Geschichte von Jonathan sympathisch finden. Statt der Computerspiele-üblichen Muskel- und Busenwunder steht ein Rollstuhl im Mittelpunkt des Packungsmotivs. Unser Held ist seit einem Verkehrsunfall querschnittsgelähmt und auf seine Freunde angewiesen, um andere Schauplätze zu besuchen. Das ist mal was anderes, doch leider nichts Gutes. Schon der erste Beschreibungssatz zum Beginn des Abenteuers weckt erhebliche Zweifel an der erzählerischen Qualität, mit sieben eigenwilligen Kommas beladen schachtelt er mühsam dahin. Auch im weiteren Spielverlauf wechseln sich orthographisch bedenkliche Schwulstigkeiten mit dünnen Dialogen ab. Die Kommunikation im Freundeskreis führt zur Verzweiflung: Zu bestimmten Zeiten können wir bestimmte Charaktere an bestimmten Orten antreffen, manchmal ist auch ein Telefonanruf nötig. Es gibt keine interaktiven Gespräche mit Antwortwahl, sondern nur stupides Durchklicken: Hat mir jemand etwas zu sagen? Und falls ja, schleunigst Notizen machen, denn die meisten Aussagen werden nicht wiederholt. Das »Anwerben« von Bekannten ist nötig, damit sie offiziell zu Jonathans Clique gehören. Aber wer ist wann in Beitrittslaune? Habe ich etwas verpasst? Wo ist Hansi? Warum mag Bobby mich heute nicht herumfahren? Das Design setzt auf die alte »Ätch, Pech gehabt«-Schule, der Spieler

landet schnell ohne Vorwarnung in Sackgassen. Durch Klick auf »Weiter« macht die Handlung einen Zeitschritt nach vorne. Dadurch bekommen wir manchmal eine kurze Storysequenz, häufig aber nur das Spielende-Bild zu sehen. Wir haben irgendwann eine notwendige Aktion verpasst, also geht es zur Strafe auf die DOS-Ebene zurück. Und das ist beileibe nicht die einzige Weise, wie Jonathan seine Spieler quält.

Bedienung des Grauens

Als die Benutzerführung gestaltet wurde, gab es Schaltflächen anscheinend im Sonderangebot. Eine Fülle von kleinteiligen Bedienelementen führt zur Freundeskreisdatenbank, einem Blick in die Tageszeitung oder auf den Fernseher. Um zu telefonieren, klicken wir nicht etwa einen Namen in der Kontaktliste an, sondern müssen eine im Handbuch versteckte dreistellige Nummer eingeben. Apropos Kopierschutz: Links unten wird unter der Überschrift »Kel.« (Keltensymbol?) ein Symbol angezeigt, das sich von Schauplatz zu Schauplatz ändert. Der Blick in die Anleitung verrät, welchen Buchstaben die verschiedenen Formen repräsentieren. Das Spiel erwartet allen Ernstes, dass wir im Handlungsverlauf ständig mitschreiben, in welcher Reihenfolge welche Lettern angezeigt werden. Nur so ergibt sich das Zauberwort, mit dem der letzte Kampf zu gewinnen ist. »Eine einzelne Abfrage war den Programmierern wohl nicht sicher genug«, grummelte PC-Player-Tester Boris Schneider völlig zurecht. »Bleibt nur die Frage, wie viele Leute eigentlich so einen Blödsinn kopieren wollen.«

Hemmungslose Digitalisierung

Zur exzentrischen Laienhaftigkeit des Spiels passt die digitale Bilderpracht. Der Grafiker tobte sich anscheinend mit dem neuen Scanner-Equipment aus, das er zu Weih-

nachten bekommen hatte. Vom Tagesschau-Sprecher bis zur Softporno-Schönheit war niemand vor der Digitalisierungslust sicher. Die Resultate passen nicht immer zum Spielgeschehen: Die Beschreibung einer Szene im örtlichen Finanzamt wird mit drei Herren illustriert, die in Mönchskluft durch eine Stadt schlendern. Vielleicht will sich der Kleerus ja über die barbusigen Damen beschweren, die bei jeder Gelegenheit in die Handlung integriert werden. Im Zweifelsfalle halt per Duschszene, das geht immer: »Das Wasser spülte wie Balsam die Gemeinheit im Park von Marinas Seele ...«

Übertrieben gemein wollten die Entwickler aber nicht sein und spendierten die Option, Grafiken und Sound auszuschalten. Ohne die Bebilderung verliert das Rumgeklicke zwar einiges an Trash-Appeal, doch Spieler der Amiga-Version waren dankbar. Denn die (in den Worten der Schachtelrückseiten-Schönschreiber) »zehn randvollen Disketten mit 12 MB Daten für faszinierende Grafiken« mussten beim Verzicht auf Optik weniger häufig gewechselt werden.

Fauler Zauber

Jonathan begann vielleicht einmal als hoffnungsfrohe Social-Adventure-Idee, doch die stümperhafte Realisierung exorzierte jegliche Spielermotivation. Die Charakterriege ist blass, das Cliquen-Management unausgegoren, und es mangelt an ernstzunehmenden Puzzles. Die größten kreativen Anstrengungen leisteten die Designer bei ihren zahlreichen Kopierschutzbemühungen – als wären Design und Bedienung nicht schon abschreckend genug. Dass Jonathan den Ruf der Deutschen als Adventure-Nation nicht beschädigt hat, verdanken wir dem Umstand, dass im Ausland keine Übersetzungen veröffentlicht wurden. So bleibt der Allgäu-Albtraum unser dunkles Geheimnis, über das wir nur in nebligen Halloween-Nächten raunen. ★