

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Thief: Königlich ins Herz geschlichen

Susanne Wosnitzka am Samstag, dem 22. Februar 2020

**Thief: The Dark Project (Gold, 1998) – Mission: *The Opera House*  
Eine fein versteckt-offensichtliche Hommage an König Ludwig II.**

Schon früh war ich von Computerspielen angefixt: Das erste *Donkey Kong* in der Standkonsole auf dem Jahrmarkt war der Auslöser, die Atari-Konsole bei Nachbarn dann der Burner unter uns Kindern im Jahr 1987. Von der Spielhalle im Italienurlaub bei Algenpest, als man nicht schwimmen gehen konnte und man für 500 Lire eine Handvoll Münzen mit Loch zum Füttern der Automaten bekam, ganz zu schweigen.

Damals war ich 10 und zockte bei besagten Nachbarn fasziniert *Pac-Man*. Meine Eltern konnten damit nichts anfangen, eine Konsole oder ein PC kamen nicht bzw. erst spät ins Haus. Ein Spielkamerad hatte einen verheißungsvollen C64: Olympische Winterspiele bis die Finger rauchten. Zurück zu *Pac-Man*: weglaufen und verstecken und abwarten und Sachen einsacken – eine wahre Wonne.

## Run, Garrett, run!

Selbes Prinzip funktionierte dann auch bestens, als ich fürs Studium im Jahr 2000 meinen ersten Laptop hatte: Kurz zuvor war *Traitor's Gate* (1999) erschienen – mein erstes

Schleichspiel, das meine Vorliebe für solche Spiele dann zementierte. Mit der Flucht samt Kronjuwelen aus dem Tower bzw. dem Abschluss dieses Spiels brauchte es dann neuen Stoff: Garrett, der Meisterdieb (*Thief – Dark Project: Der Meisterdieb*, Eidos Interactive 1998), schlich sich daraufhin dauerhaft in mein Herz mitsamt seinen Nachfolge-Ausgaben.

Ihr kennt es bestimmt: Garrett, mehr oder weniger tragische Figur, klaut zwar, was ihm nur so unter die Finger kommt, hat aber ein warmes Herz für Bedürftige (seine eigene Tasche selbstverfreilich) und deckt nebenbei unglaubliche politische und mystische Vorgänge auf bzw. manipuliert jene zum Wohle der Menschheit (mehr oder weniger).

Das Ganze läuft wie bei einer historischen sogenannten Nummernoper – ja, hier kommt die heutige Musikwissenschaftlerin raus – in Kapiteln bzw. einzelnen Missionen ab, die zusammen ein großes Ganzes ergeben. Sind die im Spiel dargestellten Musikinstrumente, die sich teilweise auch mehr oder weniger bedienen lassen (z. B. Harfen), schon damals eine Innovation gewesen – und ich interessiere mich sehr dafür, wie Musikinstrumente in Videogames dargestellt werden –, so freute ich mich umso mehr auf eine Mission in einem Opernhaus.

## **Thief: Faszinosum in camera**

Zur Grafik dieses Spiels bzw. auch zur Grafik des Nachfolgespiels nur so viel: Sie erscheint heute unfassbar grobschlächtig und blockhaft – damals war das höchster Standard. Aber genau dieses Grobschlächtige, Eckige, Maskenhafte, Steife im Zusammenhang mit der Spielgeschichte und den bis heute grandiosen Sounds gibt diesen Spielteilen das surreale gewisse Etwas, das mich bis heute daran fasziniert. Unvergessen auch z. B. das absurd-verwunschene Haus von Garretts Kontrahenten Constantine im selben Spiel.

Übrigens: *Thief – Dark Project: Der Meisterdieb* war mein erster “richtiger” Ego-Schleichshooter. Zehn Minuten nach Beginn des Spiels musste ich kotzen, da mein Gehirn mit den Laufbewegungen des Chars nicht klarkam. Danach war ich quasi immun und diese Nebenwirkung kam nie wieder. Mit VR-Brillen habe ich dieses Problem allerdings noch. Vielleicht geht/ging es dem einen oder der anderen ähnlich. Wäre auch ein interessantes Blogthema mit medizinischem Hintergrund. Aber kein Grund, die Flinte bzw. den Knüppel frühzeitig ins Korn zu werfen! Mittendrin statt nur dabei!

Jedenfalls: Von den zu „erwerbenden“ Kunstgegenständen und dem Goldabstauben abgesehen, ist dieses Opern-Kapitel nicht sonderlich interessant. Auch die Architektur der ganzen Anlage ist eher zum Davonlaufen. Etwas enttäuscht schlich ich durch recht leere Gänge und gelangte zum hinteren Bühnenbereich.



Anblick der Verzückung: Kulisse von/für König Ludwig II. (Bild: Susanne Wosnitzka, Screenshot)

Nachdem diese eine lästige Wache oben auf den Laufstegen des hinteren Bühnenbereichs mit dem Knüppel weggepömpelt wurde, hatte ich endlich Zeit, mir die Kulissen etwas näher anzuschauen. Je besser und liebevoller die Details, desto besser ist ein Spiel in meiner Wertung.

Und genau da ging mein Herz auf: Wie beiläufig abgestellt befinden sich in diesem Bereich mehrere hintereinander gestapelte Bühnenrückwände – wohl für verschiedene Bühnenstücke. Die vorderste zeigt einen Blick in eine bergige Landschaft mit grünen Wäldern, Seen und davor als Ausblick blau-goldene Säulen. Nichts weiter. Wenn man sich aber näher damit auskennt, dann weiß man sofort, dass es diese Säulen und diesen Ausblick nur in und nur von Schloss Neuschwanstein aus gibt mit Blick auf den Alp- und Schwansee ([hier zu vergleichen](#)).

## Die Chemie stimmt!

Blau und Gold befinden sich zwar innen im Thronsaal, aber ansonsten stimmt diese Kulisse mit den Säulen als Ausblick vom hinteren Balkon dieser weltberühmten Residenz überein. Dieses Blau war zudem Ludwigs Lieblingsfarbe. In seinem Schlafzimmer in Schloss Linderhof hatte er eine Lichtkugel, die ein ganz bestimmtes Blau haben musste, und Chemiker, die diese Farbe kreieren sollten, zum Verzweifeln brachte. Das allerdings war der Aufstieg der Firma BASF. Denkt man nun an Opern, denkt man in diesem Zusammenhang auch an Richard Wagner mit seinen berühmten Bühnenwerken wie *Tannhäuser* oder *Die Meistersinger von Nürnberg*.

Warum aber sieht man keine Kulisse aus einem dieser Werke, sondern den Blick von

einem Balkon in eine Landschaft? Einst gab es diesen jungen Prinzen, der in seinem Kinderzimmer in Schloss Hohenschwangau bei Füssen im Allgäu Szenen aus Rittersagen als Vorbilder an die Wände gemalt ständig vor Augen hatte – und dann kommt plötzlich jemand daher und vertont seine innersten Fantasien: höchste Entzückung!

Dieser Prinz wurde König. Und ohne diesen König Ludwig II. von Bayern, der von Wagners Musik dermaßen verzaubert war, dass er diesen Komponisten bis zum Exzess förderte, wäre Richard Wagner wohl sehr schnell wieder in der Versenkung verschwunden. Da Wagner damals teils als kriminell galt (Geldschulden mit Flucht vor Gläubigern) und dem gutgläubigen Ludwig das Geld aus der Tasche zog, wurde Ludwig dafür stark angegriffen – letztendlich eine Vorstufe zu seinem eigenen Tod und seiner Herabsetzung als „geisteskrankem“ Mann.



Innenraum Schloss Neuschwanstein, Mod "King's Story" von Zontik. (Bild: Screenshot © Zontik)

## Memorandum

Die Macher:innen des Meisterdiebs hatten sich also mit der Nachbildung genau dieser Aussicht vermutlich etwas gedacht: Sie ehrten in diesem Opernhaus nicht etwa den berühmten Opernkomponisten, sondern den „spinnerten“ Mann, der das alles erst möglich gemacht hatte: mit einer Replik seiner Lieblingsansicht. Ohne die „Wolkenkuckucksheimereien“ von König Ludwig II. wäre Bayern heute an Kultur unendlich viel ärmer.

Und so stand ich gefühlte Ewigkeiten an dieser Stelle und guckte von allen Seiten auf dieses wunderschöne Bühnenbild, bis ich mich dann doch aufrufen musste, um mit Thief Garretts Geschichte weiter voranzukommen. Aber dieses Bild hat mich angerührt und rührt mich bis heute. Als ich dann entdeckte, dass es die [Thief-Fan-Mod King's Story](#) gab (Release 2010), in der Zontik nur auf Grundlage von Bildern in Broschüren und Videos das ganze Schloss Neuschwanstein detailgetreu nachgebaut hatte inklusive der nie erbauten Teile des Schlosses, musste ich natürlich auch diese durchspielen.

In dieser Mod geht's ebenso absurd, aber zauberschön weiter, indem man den Mord an Ludwigs Verlobter Sophie aufklären muss (der so in echt nie stattgefunden hat) und am Schluss Richard Wagner hochkant aus dem Schloss wirft (der nie dort gewesen war), was für große Lacher gesorgt hat. Aber das ist wieder eine andere Geschichte ...

### Das könnte Dich auch interessieren

- [Hier dieser hochinteressante Podcast/Streitgespräch](#) über *Thief: Dark Project* mit Gunnar Lott und Christian Schmidt (Stay Forever Podcast)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 22. Februar 2020 um 09:25 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst ein Kommentar abgeben oder erstelle einen [Trackback](#) dieses Beitrages auf deine Webseite.



### Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>