

Legendär schlecht: El-Fish

BEI DEN FISCHEN EINSCHLAFEN

©1993 Anim



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Über El-Fish konnte er einst nur fassungslos staunen: So viel Geld und Hardware-Aufwand für eine Simulation, bei der irgendwie nichts passiert.



Auf DVD: Video-Special

Tetris-Erfinder Alexey Pajitnov sorgt 1993 mit einem unausgegrenzten Aquariumssimulator für Verwirrung.

Von Heinrich Lenhardt

Es gibt im Jahr 1993 viele Gründe, das Sparbuch für einen neuen PC zu plündern. Der Grafikrausch heizt die Anfrage nach Intels 486er-Prozessorfamilie an. Was bekommt der Enthusiast für seine Hardware-Investition geboten? Flüssige 3D-Dungeon-Erkundungen bei Ultima Underworld 2, packende Kampfjet-Einsätze in Strike Commander – und man fühlt sich sogar für ein neuartiges 3D-Ballerspiel aus Texas gerüstet, das den prägnanten Namen Doom trägt.

Zum erlauchten Kreis der Hardware-Hungrigen dieses Jahrgangs zählt auch das innovative Werk des Mathematikers Alexey Pajitnov, bekannt als Schöpfer des Puzzlespiels Tetris. Sein neues Programm hat derart realistische Animationen, dass die Berechnung einer Spielfigur selbst High-End-486er ein Viertelstündchen lang auslastet. Wer noch eine 386-CPU ohne Mathematik-Coprozessor auf der Platine stecken hat, lässt seinen PC am besten über Nacht laufen, denn da können bis zu sechs Stunden für die Kalkulation vergehen. Viel Aufwand für die Simulation eines Aquariums, in dem nichts passiert.

Russische Entspannungsübung

Die russischen Wissenschaftler Alexey Pajitnov und Vladimir Pokhilko kommen bereits 1988 auf die Idee, elektronische Fische zu simulieren. Sie wollen ästhetisch ansprechende Programme zur Erbauung der

menschlichen Seele kreieren, und was wäre für diesen Zweck besser geeignet als die beruhigende Betrachtung eines Aquariums? Auf eine ähnliche Wirkung setzt Aquatic Realm, ein Modul der klassischen Bildschirmschoner-Sammlung After Dark. Aber El-Fish strebt nach Höherem, statt ordinärer gezeichnete Fische sollen realistisch berechnet und animierte Digitalwesen durch individuell ausgestattete Aquarien schwimmen.

Die Idee dümpelt vor sich hin, doch dann wird Pajitnov dank Tetris berühmt, der Eiserne Vorhang der UdSSR schwindet, und die Rechenleistung moderner CPUs lässt den Traum von der High-End-Fischsimulation Wirklichkeit werden. Entsprechend legt sich die Pressemitteilung von Maxis ins Zeug, nachdem sich die

SimCity-Macher die Fangrechte für den US-Markt geangelt haben: »Noch vor wenigen Jahren wäre El-Fish ein Ding der Unmöglichkeit gewesen, als russische Wissenschaftler keinen Zugriff auf die mächtigen Computer hatten, die in den USA und einem Großteil von Europa selbstverständlich sind. El-Fish ist eine der ersten Früchte, die aus der Kombination von amerikanischer Technologie und russischem Intellekt resultieren. Nur ist das Volk von so viel Intellekt überfordert: Die am häufigsten gestellte Frage angesichts des fertigen Programms lautet: »Was soll das eigentlich?«

Spielspaß-Laiche

Als Chefredakteur Boris Schneider im Frühjahr 1993 El-Fish für PC Player testet, be-



Gestresst von zeitintensiven Spielen und endlosen Nebenquests? Mit El-Fish wäre das nicht passiert. Sind Fische, Pflanzen und Ziergegenstände platziert, bleibt nichts mehr zu tun.

Genre: Simulation

Publisher: Mindscape (EU),
Maxis (US)

Entwickler: AnimaTek

Veröffentlichung: 1993

Legendär, weil: ... nach dem Tetris-Welterfolg jedes neue Projekt für Aufsehen sorgte, bei dem dessen Schöpfer Alexey Pajitnov beteiligt war. Hohe Hardware-Anforderungen weckten Hoffnungen auf eine tiefgründige PC-Simulation.

Schlecht, weil: ... all die Rechenkraft dafür aufgewandt wurde, um zufällige Varianten von verschiedenen Fischtypen zu berechnen. Das eigentliche Spiel sucht man vergebens: Es gibt keine Interaktionen, Aufgaben oder Konsequenzen, die verflixten Fische schaffen es nicht einmal zu sterben.

Fazit: Weder Spiel noch Lernsoftware, selbst als Bildschirmschoner kaum zu gebrauchen: Selten wurde für ein so nutzloses Programm derart viel Aufwand betrieben. Die Betrachtung des simulierten Aquariums ist nur unwesentlich reizvoller als Testbild-Binge-Watching.

schreibt er Reaktionen ungläubiger Kollegen: »Heinrich fragt: ›Stirbt da wenigstens einer, oder vermehren die sich?‹. Leider nein. Thomas murmelt: ›Da muss man doch irgendwas machen können ...‹ sucht Menüs nach versteckten Funktionen ab und streckt schließlich auch die Waffen.« Gewiss, es gibt reaktivere Haustiere als Zierfische, doch der Mangel an Interaktion, Sinn und Zweck ist für ein Vollpreis-»Spiel« erstaunlich. Die Fische schwimmen hübsch im Aquarium herum, nur lässt sich nichts mit ihnen anstellen. Wir können die Tierchen zwar füttern, aber das ist nur ein Grafikeffekt. Das Aquarium selber ist ähnlich statisch und bietet keine simulierten Effekte wie Algenausbreitung bei mangelnder Pflege. Auch die Katzenpfote



Keine Sorge, es wird nicht zu aufregend. Futterabwurf und Katzenpfote sind grafische Effekte ohne positive oder negative Auswirkungen auf die »simulierten« Fischbestände.

te, die mitunter bedrohlich über dem Becken auftaucht, erweist sich als Schau. Es bleibt nicht mehr zu tun, als sich das von prozeduraler Entspannungsmusik untermalte Treiben anzusehen und durchzuatmen.

Langwierige Reproduktion

Am meisten Beschäftigung verheißt der Aufbau einer Fische Sammlung. Sechs Exemplare sind bei Programmstart bereits vorhanden, bei vollautomatischen Angeltouren ziehen wir zufällige Neuzugänge an Land. Die Freuden der Fortpflanzung erlauben uns eine gezieltere Erweiterung der Bestände: Beim Zuchtprogramm wählen wir Mama- und Papa-Fisch, basierend auf deren genetischen Daten werden Nachkommensvariationen berechnet. Aus den angezeigten Bildchen klicken wir unsere Wunsch Kinder, geben ihnen Namen und schicken sie in die Animationsabteilung. Denn bevor sich ein neuer Fisch im Wasser tummeln kann, müssen seine 256 Bewegungsphasen berechnet werden. Auf 2018-Hardware ist das eine Sache von Minuten, 1993 wurden PCs stundenlang von

dieser Aufgabe in Beschlag genommen. Eine weitere Methode zur Erweiterung der Kollektion ist das Gen-Labor. Hier können wir nicht etwa gezielt Frankenfische fabrizieren, sondern bekommen lediglich zufällige Variationen eines Kiemenkameraden kredenz.

Einrichtungsideen fürs Aquarium

Weitere kreative Selbstverwirklichung erlaubt der Aquariums-Editor. Wir haben die Wahl zwischen einer Fülle von Gräsern, Steinen, Muscheln und Zierobjekten wie Piratenschatzkiste oder Meerjungfrau. Es gibt auch einige animierte Elemente wie die am Boden spazierende Krabbe oder den vorbeischwimmenden Minitaucher. Krönender Abschluss ist die Auswahl der glücklichen Fische, die dieses Aquarium bewohnen dürfen. Einsatz von mehr als einem Dutzend Tierchen auf eigene Gefahr, dann warnt das Programm vor drohender Überlastung. Das Endgame besteht nun darin, dem fein animierten Treiben zuzusehen. Per Klick lässt sich das Licht ausschalten. Wow!

Bei den Fischen einschlafen

Mangels spielerischer Substanz könnte man El-Fish als Bildschirmschoner bezeichnen, doch dafür ist das Programm kaum geeignet. Es läuft nicht etwa im Hintergrund unter Windows, sondern ist ein MS-DOS-Programm, das die Hardware-Ressourcen für sich alleine beansprucht. Welchen Sinn und Zweck hat also El-Fish? Auch ein Vierteljahrhundert später bleibt das unbeantwortet.

Nicht einmal als Vorreiter von Idle- und Klicker-Spielen lässt sich El-Fish schönreden, denn es fehlt an jeglicher Art von Spielfortschritt. Das nach Features ringende Marketing-Personal von Maxis versprach 1993 verzweifelt eine »entspannende, besinnliche, meditative und Blutdruck senkende Stimmung«. Doch wer nach einigen Minuten der Aquariumsbegutachtung feststellt, dass damit der Unterhaltungswert dieses »kreativen Werkzeugs« erschöpft ist, dürfte eher Wutanfälle als inneren Frieden erleben. ★



Das übersichtliche Hauptmenü. Wir können Fische fangen, kreuzen und sie in individuell eingerichteten Aquarien absetzen. Das war es dann aber auch.