

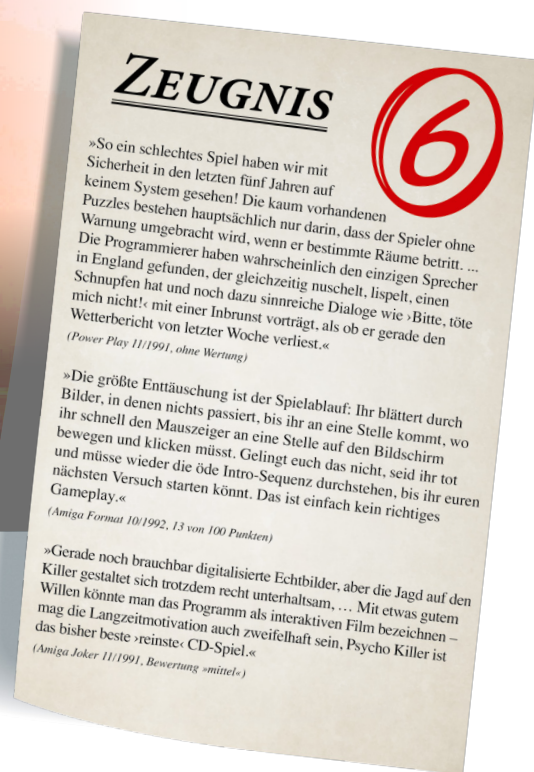
Legendär schlecht: Psycho Killer

MACHETE, MURKS & MULTIMEDIA



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Seit er Psycho Killer gespielt hat, schläft er nur noch mit eingeschalteter Nachtlampe und verlässt die Wohnung nicht mehr ohne Machete, Turnschuh oder gammeligem Ast.



Auf DVD: Video-Special

Exklusivspiele sollen Hardware verkaufen, Psycho Killer diente eher zur Abschreckung: Der inbrünstig schnaufende Mörder mit dem irren Blick hat eine Commodore-Konsole auf dem Gewissen. Von Heinrich Lenhardt

Noch beherrscht Commodore den deutschen Heimcomputermarkt, doch die Zukunft liegt im Wohnzimmer und hat die Form einer silbrig glänzenden Scheibe. Im März 1991 beginnt die Firma mit dem Verkauf des »Commodore Dynamic Total Vision« (CDTV), einer auf Amiga-500-Technik basierenden Premium-Konsole mit eingebautem CD-ROM-Laufwerk. Das edle Stück ist mit rund 1.000 US-Dollar bzw. 1.500 D-Mark deutlich teurer als ein normaler Amiga-Computer, verspricht aber dank des neuen Datenträgers Compact Disc nie zuvor gesehene Spielgenüsse. Dabei wirken die ersten CDTV-

Programme ausgesprochen ernüchternd. Die Umsetzung des Denkspielhits Lemmings ist schlechter als die Amiga-Vorlage, weil das CDTV den Zwei-Spieler-Modus nicht unterstützt. Die Steuerung mit dem Fernbedienungs-Controller ist so dürftig, dass im Spielhandbuch empfohlen wird, doch besser eine Maus zu kaufen. Auch speziell für das Medium CD entwickelte Software kann nicht überzeugen: Women in Motion entpuppt sich als eine Sammlung von »Bewegungsstudien« aus dem späten 19. Jahrhundert. Verschwommene Uralt-Fotos unbekleideter Frauen als Kaufgrund für eine teure CD-Konsole? Nein, das Gerät braucht eine echte Killer-App – im wahrsten Sinne des Wortes.

Was soll der Matsch?

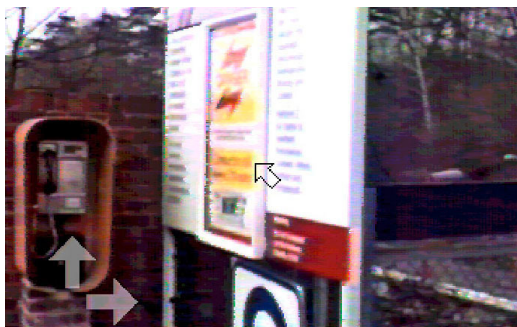
Ein kalter, grauer Tag Ende Oktober. Ein Mann verlässt sein Haus. Er geht auf ein Auto zu. Er steigt ein. Die Spannung steigt unaufhörlich. Was nun? In einer dramatischen Lenkrad-Nahaufnahme wird der Zünd-

schlüssel ins Schloss eingeführt. So beginnt die »Handlung« des wohl einzigen Serienmörder-Adventures, bei dem die Spieler häufiger und spitzer kreischen als die Opfer. Der interaktive Film Psycho Killer wirkt eher wie ein Bravo-Fotoroman mit Taschengeld-Budget und ohne Knutschereien, bei dem kurze Videoclips die Tristesse der matschig digitalisierten Bilder unterbrechen.

Der erste interaktive Moment lässt nicht lange auf sich warten: Ein anderes Auto blockiert die Landstraße, die Ansicht wechselt plötzlich zum Fußraum: Wir müssen schnell mit dem schwer erkennbaren Cursor auf das Bremspedal klicken, sonst nimmt das Abenteuer ein jähes Ende. Und weil Psycho Killer eine Netto-Durchspieldauer von unter zehn Minuten hat, die dringend gestreckt werden muss, gibt es keinerlei Speicheroption. Wer stirbt, fängt wieder ganz von vorne an. Und das passiert mangels Fairness und Logik ständig. Spielelemente sind dünn gesät, es gibt keine Rätsel im üblichen Sinn. Durch das



Der Typ mit dem irren Blick: Erstaunlicherweise war A.D. Watts nach seiner intensiven Darstellung des Psycho Killers keine erfolgreiche Schauspielkarriere vergönnt.



Zum Bahnsteig oder ans Telefon? Im extrem kurzen Spielverlauf können wir nur eine Handvoll Entscheidungen treffen. Wer falsch rät, ist schnell tot – und darf nicht mal einen Spielstand laden.



Bonjour Tristesse: Durch Anklicken der Pfeilsymbole links unten navigieren wir durch Schauplätze, die den kargen Liebreiz englischer Herbstlandschaften einfangen.

Genre: Adventure/Interaktiver Film

Publisher: On-line

Entwickler: Delta 4

Veröffentlichung: 1991

Legendär, weil: ... Commodore exklusive Vorzeige-Software brauchte, um seine Edelkonsole CDTV in den Wohnzimmern zu etablieren – zum Beispiel einen sogenannten interaktiven Film für Erwachsene.

Schlecht, weil: ... verwaschene Videoschnipsel, hirnrisige Handlung, Selbstparodie-Inszenierung und unfaires Ausprobier-»Spieldesign« nicht gerade das waren, was man sich unter der Zukunft des Mediums vorgestellt hatte.

Fazit: Genau das richtige Spiel, um einer neuen Hardware-Generation ein frühes Grab zu schaufeln. Psycho Killer sorgt für ungläubiges Staunen, Hysterie und Heiterkeit; mit einer reinen Durchspielzeit von rund zehn Minuten ist es wenigstens kein Schrecken ohne Ende.

Anklicken von Richtungspfeilen wechseln wir den Schauplatz, wenige Objekte lassen sich durch Anklicken benutzen. Das läuft auf reines Ausprobieren, lange Nachladezeiten und viele, viele Neustarts heraus, denn nichts ergibt irgendwie Sinn. Die Story schon gar nicht. Moment, welche Story eigentlich?

Hasch mich – ich bin der Mörder

Nach dem Bremsmanöver sehen wir zwei Jogger übers Feld laufen. Erst ein energischer Schrei erweckt den Verdacht, dass hier der Psycho Killer sein nächstes Opfer jagt. So ganz ist er aber nicht bei der Sache, sondern wartet geduldig auf unsere Annäherung, um dann die Flucht zu ergreifen. Nach ein paar Klicks durch deprimierende Herbstlandschaften stehen wir dem Killer schließlich gegenüber. Dem fällt anscheinend jetzt erst ein, dass er eine Machete dabei hat und eigentlich ja jemanden abmurksen will. Der jugendliche Darsteller bemüht sich vergeblich darum, durch weit aufgerissene Augen möglichst gefährlich auszusehen.

Krönung der absurden Szene ist der unsterbliche Satz »Eat my Reeboks, freakface!«, ausgelöst durch einen raschen Klick auf den



Diese Sequenz zeigt den brutalen Angriff des Psycho Killers. Man kann dem Spiel vieles vorwerfen, aber sicher nicht Effekthascherei und exzessive Gewaltdarstellung.

Kopf des Killers. Denn der hat zwar ein großes Messer gezückt, lässt sich aber anstandslos mit einem Turnschuh ins Gesicht treten und verliert dabei – hoppala! – seine Machete, die unser Held sogleich ergreift. Nicht zu früh freuen, denn ein paar echt öde Waldbilder weiter steht uns der Killer plötzlich mit entzündetem Molotow-Cocktail gegenüber. Ja, kein Scherz! Jedenfalls müssen wir schnell zuschlagen, wodurch die aus unseren Händen rutschende Machete von einem Feuerchen erfasst wird. »Zwei Tollpatasche im Wald« wäre vielleicht der treffendere Spieltitel gewesen.

Und so geht es noch ein paar Minuten hin und her, beim Waldspaziergang wechseln sich Held und Psycho Killer in der Verfolgerrolle ab. Ein nervenzerfetzender Höhepunkt ist das Intermezzo am Bahnsteig. Denn wenn man von einem mutmaßlichen Serienmörder gehetzt wird, kann man ja in Ruhe auf die Einfahrt der verspäteten S-Bahn nach Poing warten. Die eigentlich logischere Aktion (auf das Münztelefon klicken, um Hilfe zu rufen) führt zum sofortigen Ableben. Aber durchhalten, schließlich erwartet uns noch der sensationelle Showdown am See!

Endgame mit »Uff, Arrr!«

Wieder einmal bedrängt der Killer eine Person im Hoodie (Ist uns die Joggerin vom Spielbeginn gefolgt?) und fuchelt mit seinem Taschenmesser (das trotz des dabei ausgestoßenen Kampfschnaufens weniger bedrohlich wirkt als die Machete). Haben wir zuvor einen Ast aufgesammelt, können wir damit den Nachwuchsskiller entwarfen und durch einen weiteren Hieb ins Wasser schubsen. Die dramatische Wucht dieses Moments wird nur durch den Verzicht auf or-

dentliche Soundeffekte geschmälert, stattdessen macht der Sprecher ein paar »Uff! Arrr!«-Kampfgeräusche.

Unsere heroische Leistung wird mit der Zeitungsschlagzeile »Mann rettet Mädchen, killt Killer« gefeiert. Das aufwühlende Ende wirft bohrenden Fragen auf, zum Beispiel »Wurde die Leiche des Killers jemals gefunden?«. Oder was hat eigentlich dieser Charlie Friday recherchiert, der im großspurigen Vorspann als »Research Consultant« erwähnt wird? Bäume? Macheten? Telefonzellen an Bahnsteigen? Die S-Bahn-Abfahrtszeiten Richtung Poing? Vor allem aber möchte man wissen, wie solcher Schindluder überhaupt in den Verkauf geraten konnte.

Mörderische Unfähigkeit

Psycho Killer wirkt, als hätte jemand bei seinem Waldspaziergang planlos Schmalspur-Videos aufgenommen und dann versucht, daraus eine Story zu konstruieren. Die daraus resultierende interaktive Zumutung ist inhaltlich, technisch und spielerisch derart katastrophal, dass niemand erklären kann, warum Commodore solchen Multimedia-Unfug in sein Programmangebot aufnahm:

»Das kann nur zwei Dinge bedeuten«, lästert Boris Schneider in Power Play 11/1991. »Entweder haben die Verantwortlichen für CDTV-Software von Commodore nicht die geringste Ahnung von Spielen – oder es will partout niemand ein gutes Spiel [für die Plattform] veröffentlichen, so dass gezwungenermaßen solcher Schrott auf den Markt kommt.« Psycho Killer hat das CDTV nicht alleine auf dem Gewissen, trägt aber seinen Teil dazu bei, dass die Wohnzimmer-Konsole zu einem kurzlebigen Flop wird. Um die 25.000 Stück wurden in Deutschland verkauft, während das Amiga-Modell 500 mehr als eine Million Abnehmer fand.

Bedauernswerte Opfer

Psycho Killer erlebte noch eine spätere PC-Umsetzung, kehrte aber nicht für eine Fortsetzung zurück. Für das englische Entwicklerteam Delta 4 war es die letzte Veröffentlichung. In den Achtzigerjahren hatten Fergus McNeill & Co. noch Textadventure-Erfolge gefeiert, zum Beispiel mit der Tolkien-Parodie Bored of the Rings oder der offiziellen Scheibenwelt-Adaption The Colour of Magic. Da war der Humor noch beabsichtigt, was man vom Multimedia-Mörder mit dem irren Blick nicht behaupten kann. ★



Ein Blick auf die Schuhmode der frühen Neunziger. Das erste »Puzzle« besteht darin, schnell aufs Bremspedal zu klicken. Der nahezu unsichtbare Cursor erschwert die Aufgabe.



Wenigstens einer ist bei diesem Unfug gut gelaunt: Mit einem irren Lachen antwortet der Killer den Stimmen in seinem Kopf. Leider sagten sie nicht »Lass die Finger vom CDTV«.