

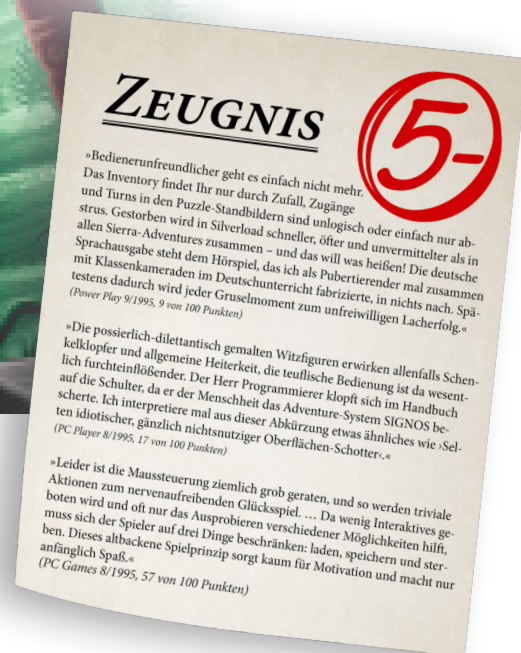
Legendär schlecht: Silverload

FÜR EINE HANDVOLL PIXEL



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Silverload beeindruckte ihn dermaßen, dass er das Spiel in PC Player als »größten Reinfall« des Jahres 1995 bezeichnete. Seine Karnevalscowboy-Periode liegt sogar noch länger zurück.



Werwölfe, Blutsauger und rauchende Colts: Dieser Adventure-Western verschreckt Spieler nicht etwa mit seinen lachhaften Gruselgestalten, sondern durch Horror-Bedienung und unfaire Todesfallen.

Von Heinrich Lenhardt

Immerhin, der Geist von Ennio Morricone scheint sich eingefunden zu haben, so bemüht pfeift und »hu-ha!« die Intromusik. Zu den Klängen einer energisch gezupften Gitarre kündigt der Sänger an, dass er uns die Hölle zeigen wird, »ein Albtraum, vor dem du nicht weglaufen kannst« – da verspricht Silverload 1995 nicht zu viel. Den Adventure-Himmel hatten PC-Spieler schon ein paar Jahre vorher erlebt, als LucasArts seine SCUMM-Perlen Monkey Island 2 und Indy: Fate of Atlantis veröffentlichte. In die Hölle

entführt uns dagegen das Adventure-System SIGNOS, das Nonplusultra in Sachen Benutzerfeindlichkeit. Wer bei Silverload in den Sattel steigt, den erwarten nicht nur Bedienungskatastrophen wie die umständlichste Inventarverwaltung westlich (und östlich) des Rio Grande. Hirnrissige Rätsel, alberne Story und überdrehte Sprecherleistungen machen den faulen Western-Spuk auch zu einem Rodeo des unfreiwilligen Humors.

Klicken ist Silber

Die Stimmung am Lagerfeuer ist gedrückt: Letzte Nacht haben Werwölfe die Karawane überfallen, der Sohn eines Siedlers wurde dabei entführt. Glücklicherweise kommt ein Fremder ohne Namen daher, um sich auf die Suche nach dem Kind zu machen. Wir steuern mit diesem selbstlosen Kopfgeldjäger die Minenstadt Silverload an, in malerischer Lage gleich hinterm Friedhof. Um dort überhaupt hinzufinden, führen wir zunächst ein paar Gespräche und sammeln erste Gegen-

stände ein. Die Point&Click-Steuerung verlangt höchste Präzision: Um in den Inventarbildschirm zu gelangen, visieren wir einen winzigen Pixelbereich rechts unten an. Zum Verlassen des Inventars dann behutsam auf den oberen Rand klicken, aber Finger weg von der ESC-Taste. Deren Betätigung führt zu einem jähen Ende des Abenteuers und befördert den verdutzten Spieler auf die DOS-Ebene. Und das wird uns noch oft genug passieren, dass wir ohne Vorwarnung rausgeschmissen werden.

Ich habe gesprochen

Um an das Silber in der Mine zu gelangen, massakrierten die Stadtgründer von Silverload einst einen ganzen Indianerstamm. Das brachte ihnen postwendend den Fluch eines Schamanen ein, der die Einwohner in Werwölfe verwandelt und einen zwielichtigen Prediger anlockt (Hobby: Organisation von rituellen Menschenopfern). Die wirre Story wird durch die stümperhafte Inszenie-



Kein Aerobic-Kurs, sondern ein Western zum Fürchten. Beim Endkampf haben wir für den Wuschel-Werwolf eine Silberkugel im Revolverlauf.



Navi nicht vergessen: Nachdem wir die richtigen Worte im Dialog gefunden haben, bietet uns der bettlägerige Siedler seinen Kompass an.

Genre: Adventure

Publisher: Psygnosis

Entwickler: Millennium Interactive

Veröffentlichung: 1995

Legendär, weil: ... Adventure-Fans eine Mischung aus Western und Horror gerade noch gefehlt hat. Die Spielpackung verspricht »atmosphärische Sprachausgabe« und ein neues Spielsystem mit »benutzerfreundlicher Oberfläche«.

Schlecht, weil: ... das Endresultat sich dank unbeholfener Sprecher und schlichter Grafik eher wie eine Westernkomödie anfühlt. Weniger lustig: Der Indianerfluch beschränkt sich nicht auf die Stadt, Bedienung und Design haben Marterpfeil-Kaliber.

Fazit: Pixeljagd in spielerischen Sackgassen, alberne Gruselgestalten, spontane Spielabbrüche und das nervtötendste Inventar der Adventure-Geschichte – da verkriecht sich auch der härteste Revolvermann zitternd unter der Bettdecke.

nung zu einem besonderen Vergnügen. Inbrünstig schmettern die Sprecher ihre Zeilen, als gäbe es kein Morgen mehr, und natürlich lassen sich die Tiraden nicht abbrechen. Das nervt nur geringfügig, wenn man immer wieder Orte besucht, an denen die Begrüßung unverdrossen wiederholt wird, obwohl man schon öfter da war.

Es fällt ziemlich schwer, bei dem konstant untalentierten Ensemble bestimmte Einzelleistungen hervorzuheben. Egal ob Prediger, Barbier oder Würfelspieler, sämtliche Darbietungen haben den Nuancenreichtum eines Dampfhammers. Ein ganz besonderer Höhepunkt ist das theatralische Wutröcheln des Geisterwesens Wolfstar. Selbst die zahlreichen Todesschreie sind ein Garant für beste Unterhaltung, so dick wird beim durchdringenden Kreischen aufgetragen. Auch die Grafik erzielt nicht ganz den beabsichtigten Horroreffekt: Die knallbunten Bilder haben einen eher naiven Comicstil, schockierend sind allenfalls Einfallslosigkeit und Umständlichkeit des Spielablaufs.

Totengräberstimmung beim Design

Silverload ist eines dieser Adventures, bei denen der Designer ständig darauf wartet, dem dummen Spieler eins überziehen zu können. Wenn wir nicht bestimmte Objekte dabei haben, kann der unschuldige Klick auf einen Schauplatz zu einem Todesbildschirm führen, rasch gefolgt vom blinkenden DOS-Prompt. Wer nicht schon von Weitem riechen kann, wo er noch nicht hin darf, muss das Programm eben komplett neu starten. Viele Gegenstände sind bestens versteckt, und auch die Orientierung in der Stadt ist ein Abenteuer für sich. Durch das Anklicken verschiedener Ausgänge wechseln wir den Schauplatz, doch die Anordnung der Räumlichkeiten ergibt wenig Sinn (viel Spaß dabei, den Waffenladen zu finden).

Auch sonst lässt man den Spieler gerne in ausweglose Sackgassen stolpern. Zur Geldbeschaffung müssen wir beim Würfelspiel gewinnen, was ohne die gezinkten Spezialwürfel unmöglich ist. Die sind im Nebenraum als unauffälliger Pixelhaufen im Vorhang versteckt, aber das ist noch nicht der Gipfel der Tarn-Unverschämtheit. Ein Bilderahmen hat keine sichtbaren Besonderheiten. Man muss ihn auf Verdacht ganz genau mit dem Mauszeiger abtasten, um auf das eine Pixel zu stoßen, das eine Untersuchung erlaubt – erst dann wird ein kleines Schloss gezeigt. Bemerkenswert sind auch die beiden Objekte, die sich nur einsacken lassen, wenn der Totengräber mal kurz verschwindet. Doch der Dialog, der ihn dazu veranlasst, lässt sich nur ein einziges Mal auslösen – wer diese Gelegenheit versäumt, muss einen alten Spielstand bemühen.

Alles, was ein schlechtes Inventar braucht

An unfairen, schlecht designten Abenteuerspielen herrscht in den Neunzigern kein Mangel, aber Silverload ragt durch seine exzentrische Bedienung heraus. Das Inventar wird schnell unübersichtlich, weil die einzelnen Gegenstände als relativ große Grafiken abgelegt werden: Wo war nochmal der grüne Schlüssel, hinter der Laterne oder dem Bluteimer? Bald kommt der Punkt, an dem sich das Spiel beschwert, dass die Kapazität erreicht ist. Dann bleibt uns nichts anderes

übrig, als einige Sachen auf den Boden zu legen (und am besten zu notieren, was man wo geparkt hat, vielleicht braucht man's später noch). Viel Gekrusche ist auch nötig, um Gegenstände zu benutzen oder zu kombinieren. Ein Streichholz aus der Schachtel nehmen, um damit die Dynamitstange anzuzünden? Im Inventar geht das nicht, der Krempel muss dazu aus unerfindlichen Gründen erst auf den Boden gelegt werden.

Das ist zum Schießen!

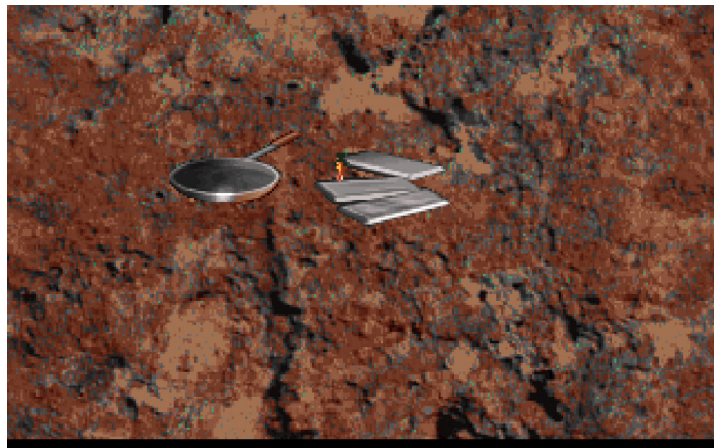
Die Entwickler demonstrieren ihre Vielseitigkeit, indem sie auch die Steuerung der sporadischen Actioneinlagen vermässeln. In Schießereien warten wir zunächst die Aktionen der Gegner ab und haben dann wenige Sekunden, um mit dem Knarren-Cursor mühsam zu zielen und abzudrücken. Für Anspannung sorgt das Schnarchgeballer dennoch, denn nach ein paar Fehlklicks verabschiedet sich mal wieder das Programm. Während des Showdowns verwandeln sich getroffene Kultisten gar in Werwölfe, gegen die nur Silberkugeln taugen. Die haben wir hoffentlich vorher im Kessel einer Dampflokomotive gebastelt, sonst wird das nichts mit der Rettung des armen Kinds, das schon auf dem Opfertisch liegt.

Ewige Adventure-Jagdgründe

Die Absurdität des Geschehens macht Silverload zu einem schillernden Vertreter des Horror-Western-Subgenres, auch wenn die mannigfaltigen Schikanen und Bedienungsmängel das Trash-Vergnügen im Zaum halten. Ein Jahr nach der PC-Version erscheint 1996 in den USA eine PlayStation-Umsetzung mit deutlich verbesserter Grafik und überarbeiteten Puzzles, die aber nicht so lustig ist wie das schrille Original. Vom SIG-NOS-Adventure-System hat man seitdem nichts mehr gehört, seine Code-Überreste dürften irgendwo in ungeweihter Erde verscharrt sein. Nur wenn das Lagerfeuer längst verloschen ist, meint man in mancher Vollmondnacht, dass der Präriewind Gitarrenklänge und ein geisterhaftes »Hu-ha!« herüberweht. Silverload ist vielleicht tot, aber die grausigen Erinnerungen an seine spielerischen Schrecken leben weiter. ★



Wo war nochmal die Bratpfanne? Das Inventar ist ein unübersichtlicher Verhauf, obendrein mit beschränkter Tragekapazität.



Um Objekte zu kombinieren, müssen sie erst auf den Boden verfrachtet, dort benutzt und dann wieder aufgesammelt werden.