

Legendär schlecht: Creature Shock

SCHOCKSCHWERENOT



Der Autor

Heinrich Lenhardt ist dieses herzlose Monster, das in den Achtzigern dem Amiga-Kunstwerk Defender of the Crown eine Spaßwertung von 43% reingewürgt hatte. Denn das sah super aus, wurde aber schnell öde und war ratzfatz durchgespielt. Er schätzt Spielwitz und Komfort, kennt aber wenig Gnade bei Grafikblendern, welche die Intelligenz des Käufers beleidigen – damals wie heute.

Früher war nicht alles besser, auf jeden verehrten Klassiker kamen unzählige Schrottspele und Skandalnudeln. Mit Schaudern erinnert sich Spielehistoriker Heinrich Lenhardt ans erste CD-Werk eines englischen 3D-Pioniers. Von Heinrich Lenhardt

Raumschiff Amazon gondelt auf der Suche nach geeigneten Kolonialwelten im Dunstkreis der Saturn-Monde herum, als es plötzlich »Schnöpf!« macht. Tentakel grabtschen nach dem Schiff, ein niedlicher kleiner Himmelskörper entpuppt sich als organische Lebensform. Der Kommandantin bleibt nur die

Hoffnung aufs Notsignal. Vielleicht findet sich ja ein starker Held, der ins nächstbeste Rettungsschiff steigt, um das Schicksal der Amazon aufzuklären. Sonderlich originalitätspreisverdächtig ist es nicht, das Intro von Creature Shock, ich gucke aber doch interessiert hin. Ende 1994 ist man noch auf jede Spielproduktion scharf, die dieses unsäglich coole CD-ROM-Laufwerk voll ausnutzt, das für Rebel Assault in den Tower geschraubt wurde. Auf so einer Silberscheibe ist schier unermesslich viel Platz, da lassen sich sogar vorberechnete Grafikfilmchen drauf speichern. Visuelle Delikatessen, die unser PC noch nicht in Echtzeit rendern kann. Für dahergelaufene Disketten hat Creature Shock folgerichtig nur ein mitleidiges Lächeln übrig. Das Spiel knackt die 1.000-Megabyte-

Grenze und breitet seine Grafikdatenpracht gleich auf zwei CDs aus. Sein Intro ist bemerkenswert, weil es kein digitalisiertes Video ist, in dem gescheiterte Schauspieler mit einem schlechten Drehbuch kämpfen. Nein, die Charaktere sind komplett computergeneriert – Aufregerklasse »Grafik der Zukunft«. Apropos: Die Körperformen der Kommandantin bieten einen Vorgeschmack auf die ausbordenden Oberweiten der frühen Tomb-Raider-Jahre. Ach, wenn doch nur das ganze Spiel so prall gewesen wäre.

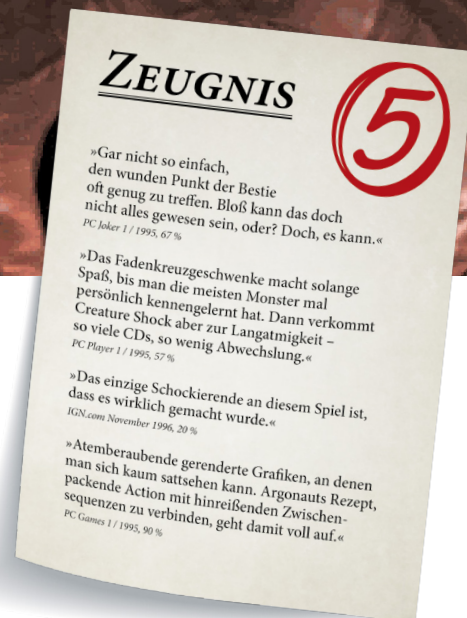
Hoffnungsträger aus der 3D-Werkstatt

Schon ein Jahr vor der Veröffentlichung von Creature Shock gingen beeindruckende Bilder durch die Presselandschaft. Darauf sah man den Helden im Raumanzug, eine (nach 1994er-Maßstäben) reichlich detaillierte Polygonfigur. Der gute Ruf des Entwicklungsstudio steigerte die Erwartungshaltung, Argonaut Software war ein Pionier in Sachen Echtzeit-3D. Schon Ende 1986 hatte mich Starglider auf dem Atari ST mit irre schnellen Vektorgrafik beeindruckt. Danach kooperierte Argonaut mit Nintendo und entwickelte den Super-FX-Chip, der in die Module des ersten Star-Fox-Videospiels eingebaut wurde. Und nun widmeten sich diese 3D-Profis also dem Medium CD-ROM – wie schlecht konnte das werden? Sehr schlecht.

Erste Creature-Shock-Warnzeichen lieferte eine Studioreportage, die uns Winnie Forster für PC Player 03/1994 schickte. Da ist viel die Rede vom Render-Aufwand für die Grafik, aber »der gesamte Spielablauf steht erst auf



Überraschung im Rotlichtbezirk, in diesem Raum erwarten uns gleich zwei Monster gleichzeitig.



Entwickler: Argonaut Software
Veröffentlichung: Dezember 1994
Legendär, weil:

...es nach Starglider und Star Fox das nächste große Spielprojekt von 3D-Wunderkind Jez San war. Zwei CDs wurden mit Zwischensequenzen, Spielumgebungen und Riesenmonstern vollgerendert.

Schlecht, weil:

...die Bewegungseinschränkungen pures Actionspiel-Gift waren. Umständliche Fortbewegung in tristen Levels und stupide Fadenkreuz-Ballereien langweilten schnell. Und was sollten diese bescheuerten Weltraum-Arcade-Levels?

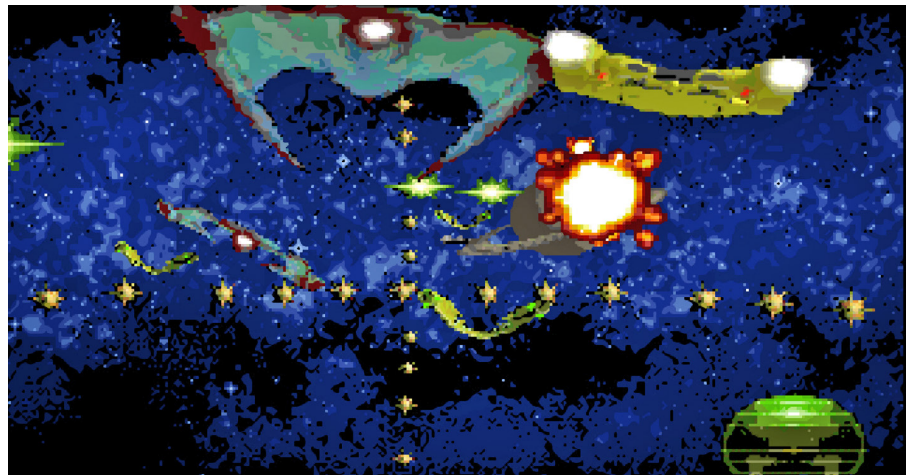
Fazit:

Viel heiße Luft auf zwei CDs – das substanzarme Blendwerk ist repräsentativ für spielerische Fehlgriffe der frühen Multimedia-Jahre.

dem Papier«. Argonaut-Chef Jez San, das Starglider-Wunderkind persönlich, haderte zudem mit dem Medium CD-ROM, beklagte den langsamen Zugriff bei den damals üblichen Doublespeed-Laufwerken: »Es ist schwierig, Spiele mit dieser Einschränkung zu entwickeln. CD-Programme sind jedoch billiger in der Produktion und somit aus ökonomischen Gründen wichtig.« Die Silberlinge kosteten in der Herstellung weniger als Videospiel-Module oder Berge von Disketten. Gespart wurde dummerweise auch bei der spielerischen Interaktion, wie beim Test des fertigen Programms schnell klar wird.

Weltraum-Sättigungsbeilage

Nach dem Intro denkst du erst mal, du bist im falschen Spiel. Statt Gruselmonster-Renderpracht gibt es Arcade-Action für Arme, mit unvorteilhaft grob skalierten Sprites und unübersichtlichen Explosionswölkchen. Hier sehe ich das Heldenraumschiff von außen und dauerfeuert mich dem Saturn entgegen. Diese »interaktive Flugsimulation« (ich zitiere die großenwahnsinnige US-Packungsrückseite) wirkt eher wie eine Arme-Leute-Version des Sega-Automaten Galaxy Force. Die schwammige Maussteuerung weckt As-



Das Spiel wurde durch zwei unmotivierte Sprite-Ballereien mit dubioser Steuerung gestreckt.

soziationen zu abgefahrenen Winterreifen, zum Glück ist der Schwierigkeitsgrad moderat. Nach dem konfusen Geballer lande ich – und der Alptraum geht richtig los.

Tödlicher als jede Kreatur ist die Müdigkeit, die mich bald beim Erforschen der Alien-Heimstätte befällt. Die Tunnelumgebung wird aus der Ego-Perspektive gezeigt, per Mausklick ordne ich eine Drehung der Spielfigur oder einen Schritt in Blickrichtung an. Dann wird die passende Animation von der CD abgespielt, schön geschmeidig, doch die Fortbewegungsfreude weicht rasch der Monotonie: Klick, Schritt nach vorne, klick, Schritt nach vorne, willkommen beim Fußgänger-Simulator 1994. Manchmal darf ich mich zwischen mehreren Abzweigungen entscheiden. Das sind diese Momente interaktiven Glücks, in denen man zusehender Kollegen wachrütteln möchte: Da, es passiert was! In meinem Fall bedeutet das leider auch, dass ich die Orientierung verliere. Als jemand, der beim zweiten Date mit der späteren Gattin zweieinhalb Stunden zu spät kam, weil es noch keine Navis gab und München viele heimtückische Abzweigungen bereithält – als so jemand will ich Automaps!

Was ist deine Schwachstelle?

Noch besteht etwas Resthoffnung, schließlich bin ich wegen Gruselmonstern und aufregender Action hergekommen. Tatsächlich, an manchen Stellen lauern schaurig anzu-

sehende Aliens, die in bestimmten Bewegungsmustern angreifen. Bei diesen Miniboss-Kämpfen aktiviere ich mit der rechten Maustaste einen Energieschild, mit dem linken Knopf wird auf die Schwachstelle des jeweiligen Monstertyps geschossen. Das kann ein aufgerissenes Maul, Auge oder ein glühendes »Triff mich!«-Lichtlein sein. Größere taktische Anstrengungen sind nicht erforderlich; der Mauszeiger wird hilfreich animiert, wenn ich ihn über den wunden Punkt bewege. Ja, mächtig groß wirken die Gegner, schön glibbrig und bedrohlich. Die Grafikpracht wird jedoch durch Bewegungseinschränkungen erkaufte, denn ich kann bei der Monster-Schießbude lediglich das Fadenkreuz frei bewegen. Dabei schwankt die Betrachterkamera ein wenig herum, um das Zielen geringfügig zu erschweren. Für einen Actiontitel ist alles zu langsam und eingeschränkt, außer Ballern gibt es nichts zu tun: »Gehen Sie keine Risiken ein, schießen sie auf alles, was sich bewegt« stutzt das Handbuch alle Interaktionserwartungen zurecht.

Kurzer Prozess

Als wäre all das nicht genug, ist Creature Shock auch noch arg kurz, die Neugier auf die insektenhaften Scheußlichkeiten hält nicht lange. Lediglich Orientierungsprobleme in der eintönigen Umgebung, fiese »Wie hätte ich das wissen sollen?«-Todesfallen und ungnädiges Zurücksetzen bei Lebensverlust verhindern ein Durchspielen am ersten Tag. Jahrelang hat Argonaut an Creature Shock herum gerendert, doch anscheinend nur fünf Minuten für das Design erübrigt. Technikgimmicks ohne spielerischen Nährwert, ein tolles »Erfolgsrezept«. Virgin gibt seinerzeit sogar dem Baphomets-Fluch-Macher Charles Cecil den brillanten Rat, statt altmodischer Point&Click-Adventures lieber »moderne« Spiele wie Creature Shock zu entwickeln. Doch die Interaktionsbehinderung erweist sich nicht als Zukunft des Mediums, sondern als spielerischer Holzweg. Nach einigen Umsetzungen – unter anderem für die PlayStation und (passenderweise) den Sega Saturn hat der Schrecken dankenswerterweise ein Ende, eine Fortsetzung von Creature Shock bleibt der Menschheit erspart. ★



Das geht ins Auge: Der Schwachpunkt dieses Glupschmonsters ist relativ offensichtlich.