

Legendär schlecht: Virtuoso

VIRTUOSER BLONDINENWITZ



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Virtuoso hätte er wohl schon längst vergessen, wenn diese Baller-Dumpfbacke nicht die Steilvorlage für den Stanglnator geliefert hätte, mit dem die Drehbuchautoren der »Multimedia-Leserbriefe« beim legendären Spielmagazin PC Player einst viel Freude hatten.

Auf DVD: Video-Special



Dyed Suicide«-Lied begleitet, das unerbittlich in der Dauerschleife schrammelt. Spätestens ab der dritten Wiederholung fragt man sich, warum die UNO diesen Soundterror nicht geächtet hat. Dazu nehme man surreale Gegner wie Schneemänner oder Meeresfrüchte, und fertig ist eine der erstaunlichsten Action-Verzweiflungstaten der Post-Doom-Ära.

Überlebensversuch der 8-Bit-Elite

Elite Systems wird 1984 gegründet und mit einem bewährten Erfolgsrezept der 8-Bit-Ära groß. Der englische Publisher legt Geld für Spielautomatenlizenzen hin, um dann Computerbesitzer mit offiziellen Umsetzungen zu beglücken. Grafik und Steuerung von Automaten wie Paperboy lassen sich nur unzureichend auf die limitierte Heimhardware adaptieren. Aber nicht alles ist Schrott. C64-Besitzer haben Konvertierungen wie Ghosts'n Goblins oder Buggy Boy in angenehmer Erinnerung, Bomb Jack und Ikari Warriors machen auf Schneider CPC eine ordentliche Figur. In den Neunzigern ist freilich alles anders: Die Spielhalle verliert als Innovationsmotor für Spielideen an Bedeutung, und die alte Heimcomputer-Garde verabschiedet sich. Sie wird abgelöst von DOS-PCs, auf denen neuartige Spieltypen gefragt sind. So etwas wie der Ego-Shooter Doom, dessen Erscheinen Ende 1993 die ganze Branche erschüttert und zur Nachahmung

Ein Shooter zum Schreien: Diese Haare! Diese Musik! Und dann erst diese Gegner: Schneebälle, Roboter und mörderische Möwen sind hinter einem Rockstar her, der mit der Grazie eines hüftsteifen Terminator-Stunt doubles durch absurde Levels stakst. Von Heinrich Lenhardt

Armer Rockstar. Zwar ist er »das größte musikalische Talent aller Zeiten«, aber wegen seiner aufdringlichen Verehrer traut er sich nicht mehr aus dem Hotelzimmer. »Musik ist dein Leben, aber sie ist auch dein Gefängniswärter!« klagt die Anleitung. Um dieser schrecklichen Realität zu entfliehen, greift der blondgelockte Rockgott nicht etwa zu Groupies

oder Schokolade, sondern zur neuesten technischen Errungenschaft: per Virtual-Reality-Helm versetzt er sich in simulierte Welten. Durch jene hallen die Schalmeien der »Thai Dyed Suicide«. Die sind bestimmt nicht die größten musikalischen Talente aller Zeiten. Ihre Gitarren schrubben der Grunge-Welle hinterher, Sänger Adam Bailey müht sich um wütendes Röhren, das Songmaterial ermüdet. Für einen Plattenvertrag hat es nicht gereicht, doch ein legendär schlechtes PC-Spiel hat die musikalischen Bemühungen der Briten verewigt. Denn ein Ballerspiel mit einem Rockstar als Helden verlangt nach einem rockenden Soundtrack. Und so sind es nicht nur in unserem Rücken auftauchende Gegner und die mit der Eleganz eines überbreiten Schwertransporters gesegnete Steuerung, die uns bei Virtuoso in den Wahnsinn treiben. Jeder Level wird von einem »Thai



Fledermäuse, Spinnen, auch der gelegentliche Roboter wird nicht verschmäht. Die Gegner wirken ebenso willkürlich wie die Schauplätze.



Screenshots muss man ähnlich mühsam interpretieren wie ein abstraktes Gemälde. Der »Flaschencontainer« rechts ist übrigens ein Geschütz.

Genre: Third-Person-Shooter

Publisher: Elite Systems

Entwickler: Movietime

Veröffentlichung: 1994

Legendär, weil: ...ein Doom-Klon mit der ungewohnten Verfolgeransicht Ende 1994 als ansatzweise progressiv empfunden wurde. Außerdem: Rock'n Roll, boah ey!

Schlecht, weil: ...die Spielbarkeit durch die träge Panzersteuerung und das unfaire Auftauchen der Witzwidersacher ruiniert wurde.

Fazit: Der Blondinenwitz der Shooter ist eher hirnlos als virtuos. Konfuses Actionchaos, das dank surreal schlechter Grafik, bizarren Gegnern und verbissenem Soundtrack in höhere Trash-Sphären vordringt.

die Schusstaste betätigen, geht der Virtuoso-Held automatisch in die Knie, als müsste er sich den Schnürsenkel binden. Eine unorthodoxe Schützentechnik, doch das Wegducken rettet die Spielbarkeit nicht. Wir können beim Schießen nicht gleichzeitig laufen, sondern uns nur im Kreis drehen – jede Panzersimulationen steuert sich geschmeidiger. So verkommt Virtuoso zum Stop-and-go-Shooter, bei dem wir alle paar Schritte auf Verdacht eine Salve der unbegrenzten Munition abfeuern. Gegner spawnen wild vor und hinter unserem Helden. Letzteres ist besonders ärgerlich, wenn wir noch nicht das Extra aufgesammelt haben, das die Radaranzeige aktiviert. Doch auch mit diesem Frühwarnsystem ist es oft unmöglich, Kollisionen und Schüsse zu vermeiden, zu chaotisch ist das Geschehen. Wenigstens hat man dabei etwas zu lachen, denn Virtuosos Gegnersensemble ist das reinste Kuriositätenkabinett.

Vom Mars an den Strand

Virtuoso ist in drei Episoden zu je acht Levels unterteilt. Die Schauplätze sind ebenso willkürlich und sinnfrei wie die ganze Story. Mit schönen Grüßen von Doom ballern wir auf dem Mars, einer Ansammlung rötlicher Labyrinth, in denen sich Roboter und Spinnen gleichermaßen heimisch fühlen. Richtig lachhaft wird die Gegnerschar in der Spukhaus-Winterlandschaft, wo Schneebälle und Schneemänner ebenso nach unserem Leben trachten wie Hitchcock-kompatible Vögel, herumschwirrende Beile oder unmotiviert Wheelies vollführende Motorradfahrer. In der Marine-Episode wird die Unversehrtheit unserer Netzhaut zunächst mit dem Schräg gelb einer Strandszenerie geprüft, bevor wir eine Station unter Wasser betreten. Dort erwarten uns menschenähnliche Gegner, wildgewordene Tintenfische und mechanische Kugelschleudern, die an RC-Spielzeugautos erinnern. Zumindest zu zwei Dritteln genügt Virtuoso »Sex, Drugs & Rock'n Roll«-Ansprüchen: Die Musik ist unüberhörbar – und wer braucht bei solchen Levels noch Drogen?

Stanginator-Geburtshelfer

Virtuoso sieht peinlich aus, spielt sich mies, erleidet lusttötendes Leveldesign und eine an Hirnlosigkeit kaum zu überbietende Sto-



Virtuoso war der Inspirationsfunken für den Stanginator: Der »verloren geglaubte Zwillingsbruder von Redakteur Florian Stangl« machte erstmals in PC Player 2/1995 die Redaktion unsicher.



Es folgten weitere Stanginator-Auftritte bei den Multimedia-Leserbriefen – vom Weihnachtsfeier-Massaker bis zur Enthüllung einer sternhagelvollen Fortsetzung des Adventures Full Throttle.

ry. Doch es ist nicht nur wegen der Total-schaden-Faszination eine interessante Fußnote aus der Ära des 3D-Aufbruchs und der ersten VR-Euphorie. Virtuoso ist der ehrenwert-missratene Versuch eines Mittelwegs zwischen Doom-Konventionen (Levels in 3D, Spielstand speichern) und Arcade-Traditionen (sichtbare Spielfigur, High-Score-Liste). Die bescheuerte Idee vom planlos durch Korridore ballenden langmännigen Lederjacketenvertreter inspirierte zudem die Redaktion der PC Player: Aufmerksamen Kollegen fiel auf, dass der blondgelockte und metallaffine Jungredakteur Florian Stangl von hinten betrachtet dem Virtuoso-Rambo ähnelte. Eine Sonnenbrille später ward der »Stanginator« geboren, ein Publikumsliebhaber der Video-Comedyserie »Multimedia-Leserbriefe«. In seinen Händen wurde die akustische Gitarre zur Waffe – und im Gegensatz zum Vorbild musste er nicht mal niederknien. ★

anregt. Rumlaufen und ballern in 3D, das kann ja jeder. Und wäre es nicht cool, wenn man dabei die Spielfigur von hinten sähe?

Dieser Rücken kann nicht entzücken

Als Virtuoso erscheint, ist die Verfolgeransicht bei 3D-Actionspielen etwas Ungewöhnliches, der Welterfolg von Tomb Raider liegt noch ein Jahr in der Zukunft. Entsprechend energisch betont ein US-Anzeigenmotiv die »einzigartige 3rd-Person-Perspektive« des »head-banging Cyberfantasy-Adventures«. Der Spieler soll sich so besser mit dem Helden identifizieren können, vor allem, wenn es so ein cooler Macker wie der namenlose Musikgott ist. Speckige Lederjacke, blonde Mähne, Sonnenbrille und in jeder Hand eine Wumme – eine »unglückliche Mischung aus Terminator, Stevie Wonder und Roger Daltrey« ätzt Rainer Rosshirt in einer zeitgenössischen Rezension. Der Charakter ist dürrig digitalisiert und die verwendete Auflösung von 320x200 Bildpunkten schmeichelt ihm nicht. Dazu kommen 3D-Kameraprobleme: Bei mancher Drehung verdeckt der Hinterkopf die Spielwelt so gründlich, dass wir die einzelnen Haarpracht-Pixel zählen können.

Dass die unbeholfene Integration der Verfolgeransicht für Sichtbehinderungen sorgt, haben die Entwickler ansatzweise realisiert – mit erheiternden Folgen. Wenn wir



Um die Ecke von der Hecke lauern schon die nächsten Schneemänner. Die Doom-Dämonen wirkten dagegen doch geringfügig gruseliger.



Nur, wenn er in eine Wand läuft und sich dadurch automatisch umdreht, sehen wir den coolen Helden auch mal von vorne.