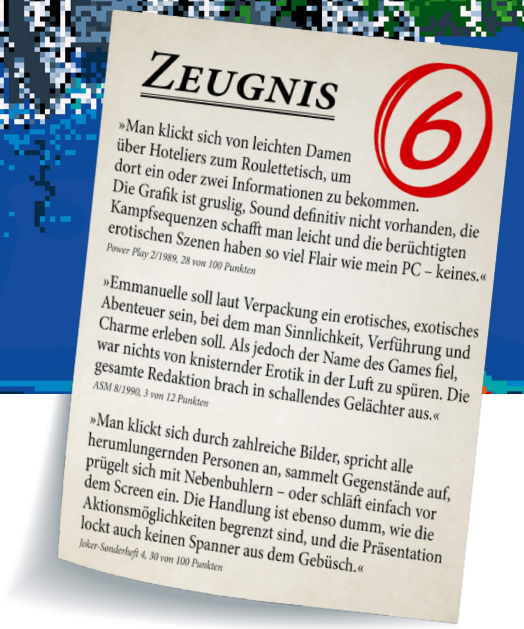
Legendär schlecht:
Emmanuelle

LIEBESTÖTER

Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. In Power Play 11/1990 würdigte er Emmanuelle im Rahmen eines Specials über Spiele von »origineller Schlechtigkeit« als Sieger in der Kategorie »Die dümmsten Dialoge«.



ZEUGNIS

6

»Man klickt sich von leichten Damen über Hoteliers zum Roulettetisch, um dort ein oder zwei Informationen zu bekommen. Die Grafik ist gruslig, Sound definitiv nicht vorhanden, die Kampfsequenzen schafft man leicht und die berüchtigten erotischen Szenen haben so viel Flair wie mein PC – keines.«
Power Play 2/1989, 28 von 100 Punkten

»Emmanuelle soll laut Verpackung ein erotisches, exotisches Abenteuer sein, bei dem man Sinnlichkeit, Verführung und Charme erleben soll. Als jedoch der Name des Games fiel, war nichts von knisternder Erotik in der Luft zu spüren. Die gesamte Redaktion brach in schallendes Gelächter aus.«
ASM 8/1990, 3 von 12 Punkten

»Man klickt sich durch zahlreiche Bilder, spricht alle herumlungernden Personen an, sammelt Gegenstände auf, prügelt sich mit Nebenbuhlern – oder schläft einfach vor dem Screen ein. Die Handlung ist ebenso dumm, wie die Aktionsmöglichkeiten begrenzt sind, und die Präsentation lockt auch keinen Spanner aus dem Gebüsch.«
Joker-Sonderheft 4, 30 von 100 Punkten

Auf DVD: Video-Special

Glück in der Liebe, Pech im Spiel: Das offizielle Adventure mit Erotikstar Emmanuelle befriedigt lediglich die Gelüste von Software-Masochisten. Von Heinrich Lenhardt

Warum räkelt sich die notdürftig bekleidete Dame so enthusiastisch auf dem Palmenast? Ist es die Feierabendfreude nach dem langen Arbeitstag in der Baumschule, die Aussicht auf eine frische Kokosnuss? Oder einfach die Erleichterung, mal kurz jenen unsäglichen Vollpfosten entronnen zu sein, die einen den ganzen Tag lang schwach anlabern? Denn die Dialoge in Emmanuelle verströmen nicht gerade Poesie der romantischen Oberklasse, steif ist da höchstens die unbeholfene deutsche Übersetzung: »Wie ich diese brasilianische Sonne beneide, die ohne Hindernis diese anregende Haut lecken kann«, lautet noch eine der eleganteren Anbagger-Formulierungen. Beim Ansprechen der schönen Fremden geht's noch viel forscher: »Ich würde gerne Ihren Körper meinen Sinneslüsten unterwerfen« bricht Herzen im Nu, vom Süßholz-Klassiker »Willst du meine Intimität kennenlernen?« ganz zu schweigen. Doch das Schlimmste ist, dass das noch gar nicht das Schlimmste ist an diesem Softwareverbrechen.

Zaghaftes Anklopfen an der Busen-Silhouette: Expliziter wird's bei der wenige Sekunden währenden »Sexszene« nicht mehr. Da ist ja sogar das Packungsmotiv (rechts) verführerischer.

Siebziger-Softporno-Sirene

Kennenlernen wollen wir eigentlich nur Emmanuelle, Heldin des gleichnamigen französischen Erotik-Bestsellers. Mitte der Siebzigerjahre wird daraus ein europaweiter Kinohit, in der Titelrolle erkundet Sylvia Kristel die Freuden der freien Liebe. In den Folgejahren entsteht eine ganze Filmserie, deren Wiederholungen uns noch lange im spätabendlichen Fernsehprogramm verfolgen. Im Jahr 1989 ist Emmanuelle ein etablierter Markenname in Sachen Sinnlichkeit. Die Computerspiel-Lizenz ergattert Coktel Vision, ein französisches Studio mit eher bescheidenen Qualitätsansprüchen. Emmanuelle ist auf einmal den Schöpfern des wüsten Rennspiel-Machwerks African Raiders ausgeliefert. Das Resultat ist ein armseliges Adventure-Fragment, das weder hübsch anzusehen ist noch über innere Werte verfügt.

Denn durch die räkelnde Packungsschönheit in Aufruhr gebrachte Lenden beruhigen sich rasch. Die Titelheldin ist nirgends zu sehen, vielmehr klicken wir uns in brasilianischen Städten durch Schauplatz-Standbilder. In Gesprächen sammeln wir Hinweise zu Emmanuelles Aufenthaltsort, denn die Angebetete macht sich rar. Ziel des ganzen Spiels ist es, genügend Erotikpunkte zu sammeln, um einem Treffen mit ihr gewachsen zu sein. Dann steigt man gemeinsam in den Flieger Richtung Paris – und das Abenteuer ist auch schon beendet. Der Weg zum Date ist mühsam und freudlos, trotz der vielen Zufallsbekanntschaften, die man rasch zum Beischlaf überredet. Was dem verbalen Vorspiel folgt, lässt sich nicht alleine mit der

EMMANUELLE

Genre: Adventure

Publisher: Tomahawk

Entwickler: Coktel Vision

Veröffentlichung: 1989

Legendär, weil: ... das auf einem Klassiker der erotischen Literatur basierende Spiel interaktive Verführung und »brennende Begeisterung« verspricht.

Schlecht, weil: ... grässliche EGA-Grafik und die in der deutschen Version extra-peinlichen Anbagger-Dialoge ähnlich viel Sex-Appeal haben wie ein Virenbefall.

Fazit: Kein Wunder, dass Emmanuelle auf der Flucht ist: Beim grenzdebilen Rumprobier-Geklicke mit erschreckender EGA-Grafik vergeht einem jegliche Lust. Die Erotikpunkte-Sammelei ergibt ähnlich viel Sinn wie das Tutti-Frutti-Regelwerk.

Im Kasino können wir am Roulettetisch Geld gewinnen oder verlieren – und Gäste dumm anquatschen.

Das Damen-Duo ist eine der amourösen Aufgaben, die den Erotikwert steigern.

bescheidenen EGA-Grafik entschuldigen: Der Liebesakt wird mit der stets gleichen Silhouetten-Sequenz in gefühlt neuneinhalb Animationsstufen abgehandelt. Mehr Action bieten die Mini-Prügelsequenzen, in die uns Straßenräuber und erboste Ehegatten verwickeln. Diese läppischen Fuchtelduelle verwechselt niemand so schnell mit Street Fighter. Wer angesichts der kruden PC-Tastaturbelegung lieber die Fäuste streckt, lässt den Computer kloppen.

Super Erotik-Tipps von Mario

Bei den Verführungsbemühungen sind einige exzentrische Regeln zu beachten. Die wahllose Beglückung der Damenwelt reduziert nicht nur die körperliche Energie, sondern führt auch zum Erotikpunkte-Abzug. Der in einem Hotelzimmer versteckte Mario klärt uns über die Gesetze der virtuellen Begierde auf: Wir müssen drei Luststatuen finden und mit diesen im Inventar ganz bestimmte Liebesakte absolvieren: einen Dreier, eine Verführung mit Maske und – igitt, Monogamie! – mit einem Partner mehrmals verkehren. So steigern wir unsere Erotik-Einstufung von anfangs 50 auf über 75 Punkte, quasi die Emmanuelle-Qualifikationshürde.

Idiotisch sind auch die Verstecke der Statuen: Wir müssen zum Beispiel bei einer leeren Bühne ins Schwarze oder in einem Landschaftsbild auf den Wasserfall klicken. Wer ohne Kunstobjekte im Gepäck wahllos der Liebe frönt, wird nicht nur durch diese immer gleiche Animationspeinlichkeit bestraft. Nach dem Verbrauch aller Energien heißt es »Game over« auf die uncharmante Art: Wegen ungezügelter Triebentfaltung sei unser Held »pervertiert«. Damit das richtig wehtut, kann der Spielstand nicht gespeichert werden, bei jedem Versuch fangen wir wieder von vorne an. Ein Leben der Enthaltsamkeit klingt plötzlich wie eine verlockende Option.

Das Spieldesign kann es in Sachen Einfältigkeit locker mit den Anmach-Dialogen aufnehmen. Weitgehend planlos springen wir zwischen den wenigen, in jeder Stadt gleich aussehenden Schauplätzen umher. Gipfel der Objekt-Interaktion ist es, wenn man eine Zigarre kauft und sie bei einem Mann im Kasino gegen eine Statue eintauscht. Hier steht auch der Roulettetisch, das Glücksspiel entpuppt sich (neben der Kopierschutzabfrage) als noch die anspruchsvollste Komponente eines an Anspruch nicht gerade reichen Programms. Es schadet nicht, sich hier etwas dazuzuverdienen, denn Informanten, Flugtickets und Energiespender gehen ins Geld.

Technisch tote Hose

Emmanuelle ist nur eine Palmwedel-Breite vom spielerischen Vakuum entfernt, der interaktiven Friendzone: Da geht einfach nix. Das wäre vielleicht verzeihlicher, wenn das Programm uns wie versprochen mit »Charme, Sinnlichkeit und Erotik den Atem rauben« würde. Nach Luft schnappen wir aber wegen hässlicher Grafik und veralteter Technik – selbst nach den Maßstäben von Ende 1989.

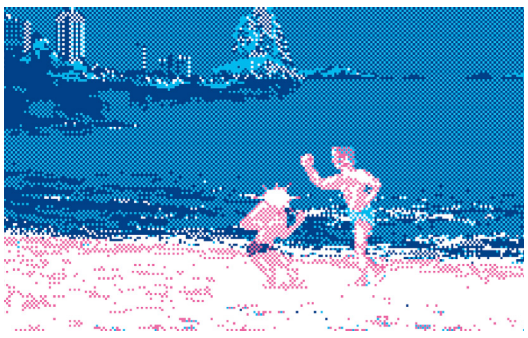
Zu diesem Zeitpunkt erscheinen bereits PC-Spiele mit VGA-Grafik, doch just das um Erotik bemühte Emmanuelle ist enorm unsexy. Mehr als 16 EGA-Farben werden nicht geboten, das sieht schlechter aus als auf Atari ST und Amiga. Die PC-Version verweigert zudem Maus- und Soundunterstützung, was der Romantik-Atmosphäre so zuträglich ist wie ein Mettbrötchen mit extra Zwiebeln.

Der Morgen danach

Die Zoten und Puzzle-Merkwürdigkeiten des Jahrgangsgenossen Leisure Suit Larry 3 wirken im Vergleich zu Emmanuelle wie pures Adventure-Gold. Coktel Visions Adaption des Erotikklassikers ist ebenso lieblos wie inkompetent. Die schwülstige Plattheit der Dialoge löst vor allem in der deutschen Version Schweißausbrüche aus. Fast hat man den Eindruck, als hätten sich die Entwickler aus Protest gegen eine lästige Lizenzproduktion vorsätzlich in Selbstparodie-Bereiche gesteigert und deshalb diese Farce abgeliefert. Geholfen hat es jedenfalls nichts, 1990 lässt Coktel Vision mit Geisha die nächste Erotikentgleisung folgen. Die stiefmütterlich behandelte Emmanuelle wird nie offiziell fortgesetzt und endet als obskure Fußnote der Software-Geschichte.

»Diese sehnsüchtig zarte Empfindung, die meine Wirbelsäule hinaufsteigt, bringt mein Gehirn zum Kochen«, leidet der Held im deutschen Handbuch. Leichtfertige Käufer können die Sache mit dem malträtierten Gehirn gut nachempfunden. Beim Spielen entwickeln sie aber weniger zarte Empfindungen und werden eher auf die Palme gebracht. Leider nicht die Sorte Palme, bei der sich ranke Damen wohlig auf den Ästen räkeln. ★

Die Liebe soll einer mal verstehen: Die Dame am Tresen ist willig, doch solche Zufallsaffären verringern sowohl Energiewert als auch Erotik-Einstufung.



Eifersucht am Strand – aber nicht auf konkurrierende Liebhaber, sondern auf Street-Fighter-Spieler: Im Vier-Farben-Modus CGA kommt die Absurdität der läppischen Prügelsequenzen am besten zur Geltung.

An solchen »Rätseln« scheitert jede Beziehung: Klicken wir mit dem Amor-Cursor auf eine bestimmte Stelle in der schwarzen Fläche, finden wir eine der drei Liebesstatuten.