

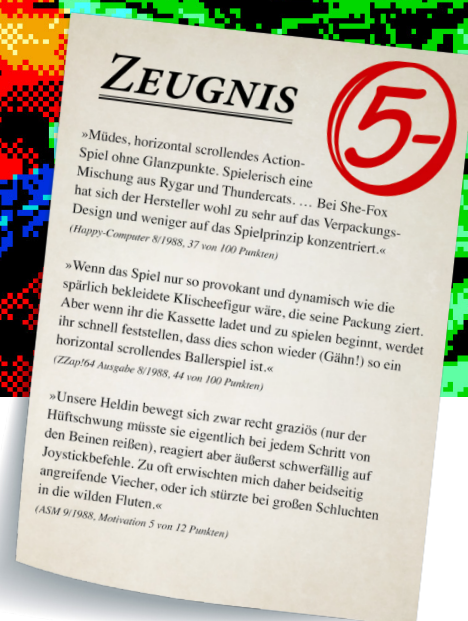
Legendär schlecht: Vixen (She-Fox)

DIE ANTI-LARA



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Von horizontal anstürmenden Gegnermassen bekam er 1988 Alpträume: Nach den durchwachsenen Automatenumsetzungen Rygar und Rastan wurde die Action-Plattform-Masche vom halbseidenen Vixen in den Boden getrasht.



Auf DVD: Video-Special

Heldin mit Sex-Appeal erforscht exotische Schauplätze und bekämpft Dinosaurier: Klingt nach Lara Croft, doch die Bikini-Blondine Vixen bemüht sich bereits acht Jahre vor Tomb Raider um Emanzipation auf dem Computerbildschirm. Leider wirkt das Spielgeschehen noch notdürftiger als der Bekleidungsstatus des Models, das zum Kauf verführen soll. Von Heinrich Lenhardt

So stellt man sich eine Actionheldin vor, wie sie sich durch den Dschungel schlägt: frisch geföhnt, auf hohen Absätzen stöckelnd, die Peitsche sitzt locker, der Leopardenduster-

Bikini eng. Als das englische Spielmagazin Your Sinclair im Mai 1988 mit einem Vixen-Poster ausgeliefert wird, gibt es entrüstete Beschwerdebriefe um die Moral der Jugend besorgter Eltern und – logisch – Rekordverkaufszahlen. Solche Medienaufmerksamkeit ist nicht den Qualitäten des Jump&Peitsch-Spielgeschehens zu verdanken, sondern dem Luderblick des leichtgeschürzten Models Corinne Russell. Der Publisher Martech setzte darauf, mit Sex-Appeal von spielerischen Defiziten abzulenken – schon in der 8-Bit-Ära eine nicht unübliche Werbestrategie, oft mit haarsträubenden Resultaten.

Kurven als Kaufgrund

In der Pubertät reifen Knaben zu Jünglingen und finden Mädchen nicht mehr so doof. In den Achtzigern kommt mit Computerspielen ein weiteres Interessensgebiet hinzu. Kein

Wunder, dass gewiefte Vermarkter die steigenden Hormonpegel für den Spieleabsatz nutzen. So macht 1987 Covermodel Maria Whittaker mit Barbarian Lust auf Schwertkampf. Sie repräsentiert die zu rettende Prinzessin, immerhin ein fadenscheiniger Bezug zum Spielgeschehen. Es geht noch dreister: Die »Wir vermarkten jeden Mist«-Experten von U.S. Gold schalten in der britischen Presse doppelte Anzeigen, auf denen zwei Halbwüchsige eine teilentkleidete Schönheit anstarrten. Deren Busen wird von einer Spielepackung verdeckt, dazu gibt es den Slogan »Ich weiß, womit ich lieber spielen würde«. Beworben wird wohlge- merkt Psycho Pigs UXB, ein Minispiel, bei dem flinke Ferkel mit Bomben werfen. Außer dem naheliegenden »Männer sind Schweine«-Verdacht gibt es keinen Zusammenhang zwischen Werbung und Produkt.



Im Prinzip spielen sich alle Levels gleich, und PC-Besitzer sehen dabei schwarz, weil sich an der Hintergrundgrafik nichts ändert.



Werwolf kann ja jeder, bei She-Fox verwandelt sich die Heldin in eine Füchsin. Aber nur nach Ende eines Levels, um dann im Bonuspunkte-Bau Edelsteine zu sammeln.



Das Spiel ist so schlecht, dass die Heldin scheinbar ihren Bildschirmtod bejubelt: Mit rhythmischem Armwedeln versinkt sie nach einem Fehsprung in den tosenden Fluten.

Genre: Actionspiel

Publisher: Martech

Entwickler: Intelligent Design

Veröffentlichung: 1988

Legendär, weil: ... der Originalname für deutsche Ohren zu anrühlich klang. Und es war eines der ersten Spiele mit weiblicher Hauptfigur – freilich nur, um mit Bikini-Fotos um Aufmerksamkeit zu heischen.

Schlecht, weil: ... das Spielprinzip lieblos bei zeitgenössischen Action-Plattformern abgekupfert wurde. Eintönige Levels, pingelige Sprungsteuerung und wirre Gegnermassen jagen nicht nur schlaue Füchse in die Flucht.

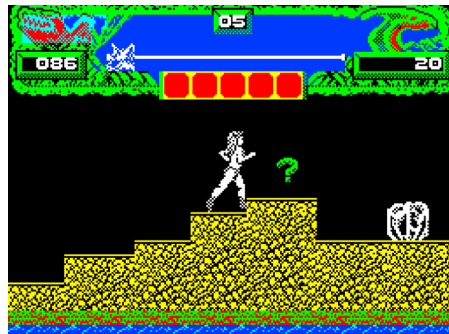
Fazit: Auf die Packungslust folgt der Joystickfrust – liebloser Actionschund, nur unzureichend durch Model-Poster getarnt. Das kommt halt dabei heraus, wenn man kein gutes Spiel, aber einen auf niedere Instinkte ausgerichteten Marketingplan hat.

Stolze Busenwunder-Tradition

Gegen solche Hallodris wirkt Martech Games wie ein biederer Publisher der zweiten Liga, der sich zunächst mit obskuren Lizenzen einen Namen macht. Die Engländer sichern sich die Namensrechte an Judokas (Uchi Mata) und Kugelstoßern (Brian Jacks Superstar Challenge), Spielzeugserien (Zoids) und Buchklassikern (Tarzan). Mit einem offiziellen Samantha-Fox-Spiel gelingt 1986 ein besonderer Coup. Das Seite-Drei-Girl aus dem Boulevardblatt The Sun landet in diesem Jahr dank der Single »Touch Me« europaweit in den Hitparaden. Doch von Martechs Samantha Fox Strip Poker lässt man lieber die Finger, das läppische Kartenspiel bringt sich durch Verwendung höchst unvorteilhaft digitalisierter Fotos um sämtliche Erotikpunkte. Das deutsche Magazin Happy-Computer bemängelt »die wirren Pixel-Kolonien, die sich da in Schwarz-Weiß auf dem Bildschirm niederlassen« und spricht von einem »ungewollten Lacherfolg«. Martech ist auf den Lustobjekt-Geschmack gekommen, und so zwingt sich 1988 Corinne Russell in den Leopardenummel, um die Titelheldin des Actionspiels Vixen zu repräsentieren. Im deutschsprachigen Raum wird das Programm kurzfristig in She-Fox umgetauft, da einem Vertriebspartner unangenehm auffällt, dass der Originalname wie ein umgangssprachlicher Begriff klingt für ... nun ja, Sie wissen schon. Das lustlose Spielgeschehen ist dann auch betont unbefriedigend.

Vergiss die Peitsche nicht

Die betörende Blondine ist bei Vixen nicht nur Blickfang, sondern auch Heldin des Geschehens – weibliche Spielfiguren haben 1988 noch Seltenheitswert. Die Designer verführen Komponenten aus Martechs Tarzan-Titel und den angesagten Spielautoma-



Shades of White: In der Spectrum-Version bleibt die Heldin komplett farblos.

ten Rygar und Rastan Saga. Das bedeutet 2D-Action bei horizontalem Scrolling, von der Packungsrückseite verwegen als »fantastisch seitlich abrollender Spielverlauf« beschrieben. Wir können unsere Figur nach links und rechts steuern, springen und mit der Peitsche knallen, das ist die einzige Waffe gegen die von beiden Seiten anstürmenden Monstermassen. Die Handlung entführt uns nach Granath, auf eine von Dinosauriern beherrschte Welt in einem »viele Äonen entfernten Paralleluniversum«. Alle Menschen wurden von den Dinossauriern gefressen oder zumindest fast alle, denn noch stieft Vixen (alias She-Fox) durch den Urwald. Im Gegensatz zum Kollegen Tarzan wurde sie nicht von Affen, sondern von Füchsen aufgezo-gen, was ihr statt Tollwut immerhin magische Fähigkeiten einbrachte. Sammeln wir in einem Level genügend Fuchs-Symbole auf, darf die Heldin am Abschnittsende Schätze in einem Bonusbereich aufklauben. Dazu verwandelt sie sich in eine Füchsin ... oder ein korpolentes Eichhörnchen oder eine rot-orange Katze, so ganz genau lässt sich das angesichts der gebotenen Grafikleistungen nicht sagen.

Wo sich Fuchs und Spielspaß gute Nacht sagen

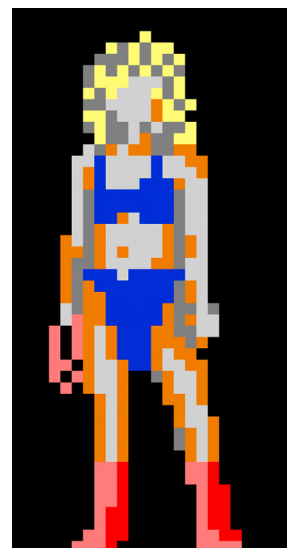
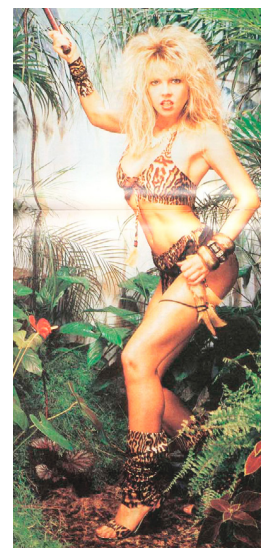
Vixen ist ein unambitioniertes Lauf-, Hüpf- und Zuhau-Leichtgewicht, dessen Spielgeschehen sich im Laufe der Levels niemals ändert. Die Entwickler heben lediglich den irritierenden Schwierigkeitsgrad stetig weiter an und versuchen, die miese Spielbarkeit durch eine großzügige Menge an Bildschirmleben zu kompensieren. Das hilft aber wenig bei derart inkompetentem Design, Vixen ist einfach nur unfair. Der Planet Granath zeichnet sich nicht gerade durch granatenstarke Wanderwege aus, immer wieder tun sich Lücken im Erdreich auf. Die zur Überwindung notwendigen pixelgenauen Sprünge werden in Verbindung mit der ebenso pausenlosen wie zufälligen Gegnerplatzierung zum Problem, oft können wir die Monster von der Absprungstelle aus nicht rechtzeitig sehen – und hechten mitten hinein in unser Verderben. Zu allem Überflus zerrt pro Level noch ein Zeitlimit an unseren Spielernerven. Schnell verfestigt sich der Eindruck, dass in das Makeup des Covermodells signifikant viel mehr Zeit und Geld investiert wurde als ins Playtesting.



Auch auf dem C64 ist Vixen spielerisch unbefriedigend, immerhin fühlt sich die Steuerung weniger zäh an als bei den 16-Bit-Versionen.

Nur die Todesanimation hat Schwung

Es erfordert erhebliche Mengen an Fantasie, um bei Vixen eine Verwandtschaft zwischen bikiniträftigem Packungsfoto und Spielfigur zu erkennen. Die Leistungsgrenzen der Hardware dienen nur bis zu einem gewissen Grad als Umstand. Auf dem sprite-behindernden Sinclair Spectrum erscheint Vixen ganz in weiß, wie ein Nachtgespenst. Gut, Farblosigkeit passt zu ihrem Charakter. Die Versionen für 16-Bit-Computer sind bunter, spielen sich erstaunlicherweise aber noch schlechter. Geradezu schmerzhaft ruckelt das Scrolling auf Atari ST und Amiga, die zähe Steuerung verleiht der ranken Blondine das Spielgefühl eines joggenden Nilpferds. Die Umsetzung für DOS-PCs zieht sich im Rahmen der EGA-Grafikverhältnisse relativ anständig aus der Affäre, doch auch sie leidet unter stumpfem Spielablauf und frustrierendem Leveldesign. Grafischer Höhepunkt ist unbestritten die Todesanimation, wenn Vixen nach einem Fehlsprung abstürzt: Während sie im Wasser versinkt, schlenkert die tragische Heldin enthusiastisch-rhythmisch mit den Armen, eine Leistung im Grenzgebiet von Ausdruckstanz, Dorfdisco und Rucki Zucki. Angesichts der spielerischen Dürftigkeit ist es ja kein Wunder, dass man vor Scham nur noch im Boden versinken will. ★



Martech versucht, die Hormone der Zielgruppe mit Model Corinne Russell in Wallung zu bringen, doch beim eigentlichen Spiel verstummen die Endorphine rasch. Die Diskrepanz zwischen Vixen-Poster (das sogar dem Spiel beiliegt) und Vixen-Sprite ist beträchtlich.