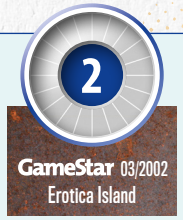
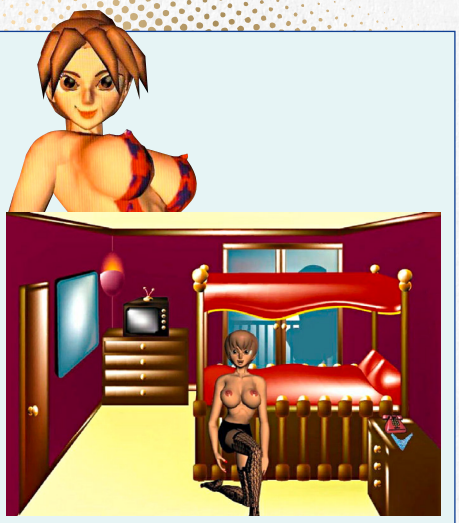
# 20 JAHRE KATASTROPHEN

**In den Niederungen des Wertungsspektrums sprießen absonderliche Spielekuriositäten. Wir kneifen die Nase zusammen und betrachten 20 legendär schlechte Testkandidaten aus 20 Jahren GameStar-Geschichte – von namhaften Enttäuschungen bis zu trashigen Skandalnudeln.** Von Heinrich Lenhardt

## Erotica Island – Unter jeglicher Gürtelline



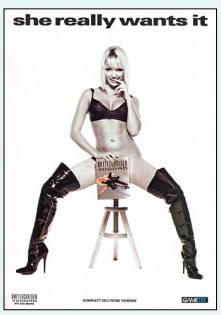

Erotikspiele sind auf niedrige Körper- und Wertungsregionen spezialisiert. Dieser Kategorie verdanken wir Meilensteine des schlechten Geschmacks wie die schlüpfrige Wirtschaftssimulation Hot Business, die Spannerknipserei Ibiza Babewatch oder CDVs Serienalbtraum Lula, wahlweise im Flipper, als Tamagochi, beim Strip-Poker oder im Sexshop-Aufbauspiel Wet: The Sexy Empire. Aber wenn es um die zweifelhafte Ehre geht, die niedrigste Wertung der GameStar-Gesichte zu erringen, liegt ein anderer Titel um Busenlänge vorne: Erotica Island erhielt in Ausgabe 3/2002 satte zwei Punkte – und das war durchaus gönnerhaft. Im »Spiel« verschlägt es den aristokratischen Millionär Reggie Rich durch einen Hubschrauberabsturz auf die »Insel der Lust«, die allenfalls die Lust auf eine Festplattenformatierung weckt. Die Packung verspricht allen Ernstes »interaktives Gameplay«, aber das beschränkt sich auf ein wenig Glücksspiel und Gegenständesammeln, um groteske Inselbewohnerinnen zu Liebesdiensten zu motivieren. Das Resultat ist Peinlichkeit in Perfektion, niveaulose Fäkalsprache ergänzt idiotisches Spielprinzip und laienhafte Grafik. Wie sollen wir nur zukünftigen Generationen erklären, dass so etwas auf CD gepresst und professionell verkauft wurde? Wenigstens ist uns der vom Anbieter angedrohte Nachfolger Erotica Island 2 erspart geblieben. Vielleicht hat die Klimaerwärmung ja doch ihre guten Seiten und der steigende Meeresspiegel überflutete die Insel der Lust.



Das Zimmermädchen scheint die Raumpflege zu vernachlässigen.

## Battlecruiser Millennium – Das Albtraumschiff

Derek Smart selbstverwirklichte sich mit einem Weltraumepos, das für Normalsterbliche ziemlich unspielbar ist.




Die Werbekampagne für Serienauftakt Battlecruiser 3000AD war ebenso sexistisch wie sinnfrei. Der Publisher Gametek versuchte Features wie das angebliche »neurale Netzwerk« mit abhandengekommener Damenunterwäsche zu visualisieren.

Nicht nur die Story von Battlecruiser 3000AD spielt in ferner Zukunft, auch die Entwicklung des Raumschiffsimulators schien ein Fall für die Ewigkeit zu sein. Seit den späten Achtzigerjahren bastelt Programmierer Derek Smart an »THE GAME« seinem persönlichen Magnum Opus, nur echt mit Großbuchstaben. No Man's Sky war ein Hype-Waisenknabe im Vergleich zu Battlecruiser: Smart faselt von Phantom-Features wie neuralen Netzwerken und lieferte sich auf dem Online-Netzwerk Usenet ausgiebige Flame-Debatten und inszeniert sich als Opfer hetzerischer Medienkampagnen. Publisher Gametek wird 1996 des Wartens müde und veröffentlicht gegen Smarts Willen eine Version, die wenig Spielspaß, dafür umso mehr Bugs enthält: »Die Zeit, die man benötigt, um den Battlecruiser auch nur einen Millimeter zu bewegen, nutzen andere Leute für ein Ingenieursstudium«, gähnt das Magazin PC Player.

Die Geduldsprobe geht jahrelang weiter: Derek Smart findet mit Dreamcatcher einen neuen Publisher, der 2001 die überarbeitete Version Battlecruiser Millennium auf den Markt bringt. Endlich erleben wir das Werk in der vollendeten Form, so wie ihr Schöpfer es sich vorgestellt hat! Dummerweise handelt es sich dabei um »ein Lehrstück in Sachen Unzugänglichkeit, fehlendem Spielwitz und scheußlicher Grafik«, grollt GameStar-Tester Mick Schnelle. Derek Smart liefert danach noch eine erweiterte »Gold Edition« seiner interstellaren Schlaftablette ab. Zuletzt fiel er vor allem als Kritiker von Star Citizen auf: In einer Reihe von Online-Beiträgen bezweifelt er stark, dass Chris Roberts' Projekt jemals in der versprochenen Form veröffentlicht wird. Dass Derek Smart sich für kompetent hält, ist kein Wunder: Schließlich hat er mit der Entwicklung von überambitionierten, verspäteten, fehlerhaften und spaßarmen Weltraumspielen einschlägige Erfahrung. Nach einer vernichtenden Preview zu seinem aktuellen Weltraum-Schrottprojekt Line of Defense sperrt Derek Smart sogar unseren Autor Benjamin Danneberg im Steam-Forum. Blöd nur: Ein Moderator passt auf, entsperrt Benjamin wieder – und Smart entfernt Line of Defense kurz darauf von der Valve-Plattform, weil ihn »der Krach, die Angriffe, die Belästigungen, die Ablenkungen« nervten. Wunderbar, uns auch.

## Bagger Simulator 2008 – Tiefes Motivationsloch

Erneute Ausgrabung: Die Fortsetzung Bagger Simulator 2011 bietet mehr Abriss (und Hirnriss).

Im Dreck spielen mit dem Begründer des beliebten Baggergenres.

Egal wie öde das Thema und reizlos die Beschäftigung, in Deutschland löst das Wörtchen »Simulator« unwiderstehliche Kaufreflexe aus. Wie sonst erklären wir uns die Existenz von Kehrmaschinen-Simulator 2011, dem Straßenreinigungsspiel mit der keinesfalls sauberen Physik? Schmutz und Geröll scheinen eine besondere Faszination auf die Zielgruppe auszuüben, wie der Steinbruch-Simulator 2011 beweist. Und auch hinter einem relativ spannenden Namen steckt oft nur das Aufsammeln von Gesteinsbrocken (Mars-Simulator 2011). Eine besonders tiefe Wertungsgrube gräbt sich Der Bagger-Simulator 2008: »Auch nach hundert Tonnen abgekarrtem Sand finde ich noch immer kein Körnchen Spielspaß«, seufzt GameStar-Tester Christian Schneider, »Meinen Kindheitstraum vom Baggerfahren kann ich mit diesem Spiel erstmal verbuddeln.« Wir tuckern bei Tagebau und Kiesgrube mit Schaufelradbagger, Bulldozer & Co. herum, transportieren Sand oder bleiben in selbigem stecken. Der Sand ist dann gleich beim Spieldesign ins Getriebe gekommen, spaßige Aufgaben suchen wir bei dieser drögen Beschäftigungstherapie vergeblich. Auch der Simulationsanspruch ist nicht allzu ernst zu nehmen: Anbieter Astragon warnt im Handbuch, dass PCs des Jahrgangs 2008 nicht genug Rechenleistung bieten, um einen Schaufelbagger akkurat zu simulieren. Vielleicht wird es unseren Kindeskindern vergönnt sein, mit ausreichend hochgezüchteter Hardware aufzuwachsen, um dann mit dem Bagger-Simulator 2058 im Sand zu spielen. Ob Chris Roberts wohl ein Interesse daran hätte, das Spiel per Crowdfunding zu finanzieren?

## Autobahn Raser – Gib Gas, ohne Spaß

In der Verfilmung des anspruchsvollen Stoffs wird Polizist Karl-Heinz bei der Raserbande eingeschleust.

Ohne Tempo-, aber mit Spielspaß-Limit: Der Frust über die Steuerung macht uns rasend.

Zur großen Freude der Spielebranche besteht kein Mangel an niederen Instinkten, an die es sich appellieren lässt, um auch Produkten eher zweifelhafter Qualität zum Erfolg zu verhelfen. Am Autobahn Raser (nur echt mit dem unterschlagenen Bindestrich) verzweifelte jahrelang eine ganze Generation deutscher Fachjournalisten. PC Player kürte das simple Rennspiel zum »unverdientesten Erfolg des Jahres 1998«, da sind die Ausmaße des Rasertriumphs noch gar nicht vollends abzusehen. Nach diversen Fortsetzungen kommt 2004 sogar ein Autobahnraser-Film in die Kinos, das Spiel zum Film zum Spiel lässt sich nicht vermeiden – doof und dubios statt fast und furios. Es ist eine erstaunliche Rennkarriere für ein Programm, das bei seinem Debüt von der Fachpresse einhellig abgekanzelt wird. Rüdiger Steidle kritisiert in GameStar 7/1998 Katastrophensteuerung und Pingpongball-Fahrverhalten: »Selbst beim Touchieren des Bordsteins prallen die Flitzer ab wie ein Flummi«. Aber das Spiel hat einen schlichten Claim, der bei der stau- und tempolimit-genervten Bevölkerung Anklang findet: »Ohne Regeln gnadenlos über deutsche Autobahnen!«, schreit die Packung. Wahrzeichen am Wegesrand wie Kölner Dom oder Brandenburger Tor sorgen für ein wenig Lokalkolorit. Das Fahrgefühl ist auch nach Fun-Raser-Maßstäben furchtbar, aber der holländische (!) Entwickler Davelix weiß, wovon Wutbürger am Steuer träumen: »Werden Sie zum Geisterfahrer, um Baustellen zu umgehen. Langsamere Fahrzeuge schieben oder drängeln Sie einfach von der Straße.« Auf die niederen Instinkte ist eben Verlass.

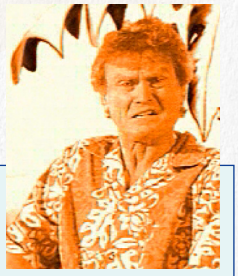
## Invasion Deutschland – Plenardebatte

Hans Hotter ist ungehalten: »Das ist geschmacklos. Wir würden das nie zulassen«, klagt der Sprecher der Bundestagsverwaltung über den Shooter Invasion Deutschland und kündigt die Prüfung rechtlicher Schritte an. Dass neben wiedererkennbaren Schauplätzen wie Kölner Dom oder Münchner Hofbräuhaus auch der Plenarsaal des Bundestags als Schauplatz herhält, sorgt für das erhoffte Skandälchen. Nach dem Erfolg von Autobahn Raser wendet Davilex seine Erfolgsformel beim Shooter-Genre an und strickt eine deutsche Version seiner Holland-Schießerei AmsterDoom. »[Invasion Deutschland] verfügt nicht nur über einen gehörigen Trash-Faktor, sondern zusätzlich über eine ordentliche Portion Deutschtümelei«, analysiert Volker Schütz auf Spiegel Online. Das ungewöhnliche Szenario soll über den Qualitätsmangel hinwegtrösten: Das Alienvolk der Grobber hat nichts Besseres zu tun, als deutsche Sehenswürdigkeiten zu belagern. Im Hinblick auf den Jugendschutz machen sie das so sanft, dass eine USK-Freigabe ab 12 Jahren herausspringt, Plenarsaal hin oder her. »Mit Invasion Deutschland wurde die Idee der sonst eher blutrünstigen Ego-Shooter um eine humorvolle Variante bereichert«, säuselt die Werbebotschaft. GameStar-Tester Markus Schwerdtel verging angesichts von dubioser Gegner-KI, läppischen Schalterrätseln und armseliger grafischer Umsetzung freilich das Lachen: Das Hofbräuhaus erinnere eher an eine Lagerhalle und »die meisten Gebäude sind gähnend leer, nur ein paar Blumenkübel und Giftmüllfässer verschönern hin und wieder das Interieur.«

Statt schläfriger Abgeordneter tummeln sich hyperaktive Aliens im Hohen Haus.

Bevor die Gamescom nach Köln zog, war dieser windige Schmalspur-Shooter zu Gast.

## Deutschland Europameister 2000 – Ribbecks Rache



Beim Produktnamen war der Wunsch Vater des Gedanken – aber was hat man sich bei den Sepp-Maier-Videos gedacht? Mit einem derart depperten Drehbuch kann selbst der legendäre Schlussmann das Multimedia-Eigentor nicht verhindern.

9

GameStar 08/2000
Deutschland Europameister 2000

Es war also alles nur ein böser Traum: das Vorrundenaus, der letzte Platz in der Gruppe, das Ende der Bundestrainer-Ära Ribbeck. Frankreich hat die Fußball-EM 2000 gewonnen? Nicht so schnell, wir haben da noch ein paar alternative Fakten aufgestöbert. Es gibt schließlich eine Fußballsimulation namens »Deutschland Europameister 2000«, und den Versprechen der Spieleindustrie kann man bekanntlich immer glauben. Aber nicht so schnell mit dem Autokorso, Deutschland Europameister 2000 ist dem wenig vertrauenerweckenden Schlunzstudio Davilex entsprungen, das in diesem Artikel verdächtig oft erwähnt zu werden scheint. Das Fußballspiel kommt bereits vor Turnierbeginn und soll mit seinem forschen Titel Kaufimpulse auslösen. Der Titel erweist sich freilich als ebenso falsch wie »Oranje Eurokamioen 2000«, wie das Programm in den Niederlanden heißt (auch wenn die Holländer immerhin erst im Halbfinale ausscheiden). Ach, wenn das Geschehen auf dem grünen Rasen nur ähnlich kühn wäre wie dieses Produktrecycling. Mit Zickzack-Einzelgängen tanzen wir die Abwehr aus, Pässe verkneift man sich im Hinblick auf die Kreisklassen-KI der eigenen Mitspieler lieber.

Die spielerische Innovation »Adventure-Modus« entpuppt sich als Eigentor: Nachdem der Bundestrainer auf einer einsamen Insel verschollen ist (hoffentlich nicht Erotica Island), übernehmen wir kurzerhand seine Rolle. Uns steht schließlich Torwartlegende Sepp Maier zur Seite, der in schmerzhaft dilettantischen Videosequenzen gute Ratschläge erteilt. Sogar der Sound ist legendär schlecht: Das »JA-HA-HAA des ansonsten nur Hohlphrasen dreschenden Kommentators im Fistelstimmenbereich« gibt GameStar-Tester Mick Schnelle den Rest. Keine Fußballsimulation wurde niedriger bewertet als Deutschland Europameister 2000, selbst der Gluckenkick Moorhuhn Soccer erzielte vier Spielspaß-Punkte mehr.

## Ride to Hell: Retribution – Hölle auf Rädern

23

GameStar 09/2013
Ride to Hell: Retribution

Vielleicht hätte Ride to Hell tot bleiben sollen: Kurz nach der Ankündigung im Jahr 2008 wurde es wieder eingestellt, fünf Jahre später dann aber erneut angekündigt und veröffentlicht. Auf der Fahrt zur Hölle hat das Entwicklerteam Eutechnyx anscheinend eine Abkürzung entdeckt, so schnell landen wir hier im spielerischen Fegefeuer. Vietnam-Heimkehrer Jake Conway geht im Jahr 1969 auf große Fahrt, um den Tod seines Bruders zu rächen. Der erbitterte Kampf gegen die Gang Devil's Hand wird als »Open-World-Spiel mit Biker-Setting« angepriesen. Doch die »offene« Welt besteht vornehmlich aus Schlauchlevels und ist reich an Ladepausen, das epischste an Ride to Hell ist die Länge seiner Mängelliste: »Ein Spiel, in dem sich jede Sekunde Spielzeit anfühlt wie ein Tritt in die Magengrube«, schreibt Tobias Veltin im GameStar-Test. Es gibt Grafikfehler, ungenaue Steuerung und viel zu lachen, etwa wenn die Gegner mal wieder rückwärts durch die Gegend laufen, statt ordnungsgemäß ihre komplette Munition in unsere Deckung zu rotzen. Höhepunkte sind die unmotivierten Sexszenen: Bemerkenswert abrupt ist der Wechsel zwischen Kampf und Koitus, den unser gesichtsgelähmter Held vollbekleidet absolviert. Kein Wunder, dass die KI-Ordnungshüter zum Suizid neigen; lieber mit dem Motorrad ins nächste Hindernis knallen, als länger in dieser unfreiwilligen Actionparodie mitzuwirken. Wenigstens verdanken wir der Biker-Blamage einen Testvideo-Klassiker.

Brennenden Fahrzeugen auszuweichen, wird durch die unpräzise Steuerung zur Qual.

Keine Zeit fürs Lustobjekt: Zärtlich schlingt der Held Stacheldraht um den Lieblingsschläger.

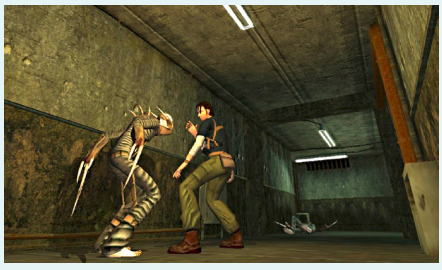
## Tomb Raider: Angel of Darkness – Gestürzter Engel

52

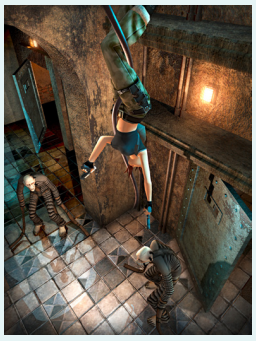
GameStar 09/2003
Tomb Raider: Angel of Darkness

Erfolg verpflichtet: Eidos ist so stark von den Tomb-Raider-Einnahmen abhängig, dass der Entwickler Core Design fünf Spiele binnen fünf Jahren produzieren muss. Die Ermüdungserscheinungen sind unübersehbar, nach der vierten Folge The Last Revelation geht's bergab: »Tomb Raider 5 war im Grunde ein Haufen alte Scheiße, das war für uns der deprimierendste Teil«, bekennt Grafiker Andy Sandham 2016 in einem Interview. Die Entwickler sind ausgebrannt, die Technologie wirkt veraltet. Für das sechste Abenteuer mit Lara Croft will man eine neue Engine entwickeln und spielerische Innovationen einbauen. Doch trotz zwei Jahren Zeit und aufgeblähter Teamgröße wird Angel of Darkness zum Fiasko, ausgelöst durch überambitionierte Pläne, Organisationsmängel und einen ungeduldigen Publisher. Im Frühjahr 2003 besteht Eidos auf die Veröffentlichung, erinnert sich Core-Studiochef Jeremy Heath-Smith: »Ich sagte Eidos, dass das Spiel nicht fertig ist. Sie wollten davon nichts wissen. Das Spiel wurde schnell finalisiert und buchstäblich auf eine CD geschaufelt. Es hätte sechs bis acht weitere Wochen gebraucht, um es ordentlich fertigzustellen, aber wir hatten die Zeit nicht, weil wir nur hinter dem Aktienkurs her waren.«

So erklärt sich einer der prominentesten und überraschendsten Flops der jüngeren Spielegeschichte. Die Entrüstung bei den GameStar-Testern ist jedenfalls groß: »Ihr habt sie kaputtgemacht!«, beklagt Petra Schmitz die Demontage von Lara Croft, die zum »Angel of Doofness« verkommt. Es gibt überflüssige neue Features wie Schleichelemente und Kräftesystem, aber das Fundament knarzt an allen Ecken und Enden. Die Steuerung der PC-Version ist eine kurz vor Schluss hingemurkste Katastrophe, das Leveldesign wirkt stümperhaft, die Handlung hat Logiklücken, der bughaltige Programmcode produziert Abstürze und Grafikfehler. Der Reinfall ist so gründlich, dass er letztlich zur Schließung von Core Design führt. Schon Ende Juli 2003 verkündet Eidos, dass in Zukunft Crystal Dynamics die Tomb-Raider-Serie fortführen wird.

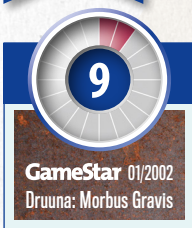


Der zweite spielbare Charakter Kurtis Trent lenkt sich keinen Deut besser als Pannen-Lara.



Lara Croft orientiert sich nach unten. Der Reinfall mit Angel of Darkness bedeutet auch das Ende des Entwicklungsstudios Core Design.

## Druuna: Morbus Gravis – Busenplunder




Das Spiel zu Paolo Eleuteri Serpieris Porno-Comic (der von der Bundesprüfstelle schon mehrfach kritisch beäugt wurde) ist nicht nur erstaunlich schlecht, sondern auch erstaunlich züchtig. Die unvorteilhaft texturierte Titelheldin stakst durch vorgerenderte Bilder, soweit dies die anstrengende Steuerung zulässt: »Lediglich zwei von zehn Versuchen, geradeaus zu laufen, funktionieren«, attestiert der GameStar-Test. Vielleicht hat ja die enorme Heldinnenoberweite etwas mit der Gehbehinderung zu tun? Es gibt Minirätsel und Videosequenzen, bei denen im rechten Moment eine Taste gedrückt werden muss. Aber es passiert insgesamt recht wenig, das aktionsarme Spielgeschehen legt den Verdacht einer verunglückten Walking-Simulation nahe.

Druuna sucht den Ausgang, der Spieler das nächstbeste Menü zum Verlassen dieses Rumgestolpers.

## Flatout 3 – Platt gemacht

Eher Vollrausch als Temporausch: Mit den Verwischeffekten hat man's etwas übertrieben.

Im Jahr 2006 ist die Flatout-Welt noch in Ordnung: Der zweite Teil der Action-Rennspielserie heimst einen GameStar-Gold-Award und 88 Wertungspunkte ein. Es dauert über fünf Jahre, bis mit Flatout 3 die nächste Fortsetzung erscheint – und für ungläubiges Entsetzen sorgt. Der alte Markenname wurde lieblos ausgeschlachtet, die Entwicklung den Machern des Werbespiels Call a Pizza Dude anvertraut (GameStar-Wertung: 8 Punkte). Unpräzises Fahrverhalten, frustrierendes Unfallchaos, schikanöses Streckendesign, krude Kollisionsabfrage – beim GameStar-TÜV fällt der »blanke Etikettenschwindel« durch: »Hier wird auf dreisteste Art versucht, mit Hilfe eines bekannten Namens ein grottenschlechtes Rennspiel an unbedarfte Serienfans zu vertickern.« Das niederländische Entwicklerstudio Team 6 existiert übrigens immer noch – und arbeitet derzeit am Open-World-Motorradspiel Road Rage.

## Aliens: Colonial Marines – Kolonialherrschaftszeiten

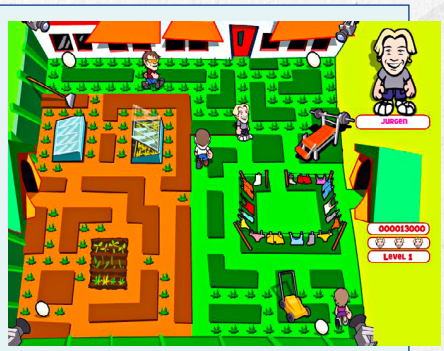
Man merkt, dass ein Spiel Probleme hat, wenn sein Publisher 1,25 Millionen Dollar zahlt, um eine Sammelklage wegen irreführender Werbung beizulegen. Denn es gibt erstaunliche Diskrepanzen zwischen dem, was auf der E3 2011 noch als »echtes Gameplay« präsentiert wird und dem im Februar 2013 veröffentlichten Aliens: Colonial Marines. Das Endergebnis ist zwar keine komplette Katastrophe – aber egal, ob grafische Qualität, KI-Verhalten oder Levelgestaltung, irgendwie ist alles seit der Video-Präsentation schlechter geworden. Am Ende wollte man das Spiel wohl nur noch irgendwie raushauen, Augen zu und durch. Dabei hatte alles so ambitioniert und hoffnungsfroh angefangen.

Im Dezember 2006 kündigt Sega an, einen Shooter und ein Rollenspiel auf Basis der »Aliens«-Filmlizenz herauszubringen. Das Rollenspiel wird bei Obsidian (Fallout: New Vegas) entwickelt, aber 2009 von Sega beerdigt, obwohl es fast fertig ist. Der Publisher setzt lieber ganz auf den Shooter Colonial Marines, mit dem Gearbox beauftragt ist. Dort hat man nach dem unerwarteten Erfolg von Borderlands aber andere Prioritäten: Um möglichst zügig Borderlands 2 machen zu können, delegiert Gearbox einen guten Teil der Colonial-Marines-Arbeit ans Studio TimeGate. Doch es hapert bei der Koordination, dazu kommen inhaltliche Konflikte mit Publisher Sega. Die angekündigten taktischen Squad-Kommandos entfallen, und die an den »Aliens«-Film anknüpfende Handlung ergibt wenig Sinn. Am Ende wird die jahrelang verschlunzte Produktion hastig zusammengestöpselt. Und die einfachste Methode, um das Spiel auf Konsolen lauffähig zu machen, besteht anscheinend darin, die Grafikqualität noch weiter zurückzuschrauben. Das Endresultat ist »eine Blamage für Entwickler Gearbox, die einen uninspirierten und technisch desolaten Ego-Shooter abgeliefert haben«, stöhnt GameStar-Tester Jochen Gebauer.

An der Seite von unverwüstlichen KI-Kameraden auf Alien-Kanonenfutter ballern.

## Big Brother – Pac-Man meets Zlatko

Bundesinnenminister Otto Schily wittert einen Verstoß gegen das Grundgesetz: Die Würde des Menschen ist unantastbar, wenn er sich nicht gerade der Dauerüberwachung durch Fernsehkameras unterzieht. Schon bevor der Privatsender RTL II die erste Folge von Big Brother ausstrahlt, ist die Empörung nicht nur unter Politikern und Landesmedienanstalten groß. Rund 78 Prozent der Deutschen empfinden laut Forsa-Institut das Reality-TV-Format, das 13 Menschen in einen Kameracontainer pfercht, als moralisch fragwürdig, zugeguckt haben dann doch erstaunlich viele Leute. Der wahre Skandal ist indes das Spiel zur Serie: Hier steuern wir den prolligen Publikumsliebling Zlatko und andere Kandidaten in Pac-Man-Manier durch Wohnbereich und Garten. Statt Geistern gibt's Mitbewohner, nach drei Berührungen heißt es »Game Over«. Die Steuerung ist zäh, die technische Qualität der Videoclips schaurig. GameStar-Tester Peter Steinlechner erkennt: »Es lohnt sich, lange im Container zu bleiben: Hinter den Maschendrahtzäunen sind die Kandidaten wenigstens vor Big Brother – The Game sicher.«




Pac-Mans Würde wird vom Big-Brother-Computerspiel reichlich unverschämt angetastet.

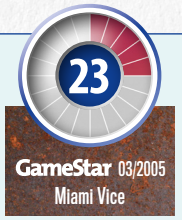
## Terrorist Takedown – Nicht totzukriegen

Das klingt nicht gerade wie der Stoff, aus dem langlebige Spieleserien sind: »Sie sitzen in Fahrzeugen und müssen immer gleiche, rot markierte Typen abschießen. Oder Sie lassen es«, fasst Petra Schmitz den Spielablauf des Simpel-Shooters Terrorist Takedown zusammen. Doch es ist der Beginn eines nicht enden wollenden Albtraums, im Eiltempo veröffentlicht das hartnäckige Entwicklerteam City Interactive weitere Fließband-Shooter. »Aufhören!«, fleht die zermürbte Testerin Schmitz zwei Jahre und vier Fortsetzungen später: »Ich schätze, die Produktionskosten eines Terrorist-Takedown-Spiels sind niedriger als der Preis für einen Fünferpack Socken im Schlussverkauf, was bestimmt zu horrenden Gewinnspannen führt. Aber irgendwann muss auch mal gut sein.« Erst seit dem 2010 erschienenen Terrorist Takedown 3 herrscht Waffenruhe.

Knisternde Langeweile beim stupiden Terroristenausmisten.

## Miami Vice – Aus Tradition schlecht

Crockett und Tubbs bemühen sich im Miami-Vice-Remake unbeholfen um Rabatz.




Drei Jahrzehnte sind vergangen, eine neue Spieler-Generation ist herangewachsen, aber auf eines kann man sich immer noch verlassen: Trägt ein Spiel den Namen Miami Vice, sollte man einen großen Bogen darum machen. »Die simple Grafik ist eine herbe Enttäuschung. Sie hätte vor zwei Jahren noch für Wohlwollen gesorgt, aber anno 1986 macht sie einen schwachen Eindruck«, kritisiert Happy-Computer die C64-Version von Miami Vice. Noch bevor die Krimiserie im deutschen Fernsehen läuft, bringt Ocean eine frustrierende Autoverfolgungsjagd mit missratener Steuerung heraus. 18 Jahre später tritt Gurkenplantage Davilex das Erbe von Ocean an: Bei ihrem Spielecomeback sind Crockett und Tubbs zu Fuß unterwegs. Dabei schaffen sie es tatsächlich, die niedriggelegte Spielspaßlatte aus C64-Tagen noch zu unterbieten. An der Seite eines unzuverlässigen KI-Partners ballern wir uns durch 16 triste Levels und bestaunen die eigenwillige Kameraführung. Die steif staksenden Spielfiguren sollen wohl vermitteln, dass die Helden auch nicht mehr die Jüngsten sind: »Crockett und Tubbs waren damals echt coole Hunde. Im Spiel sind sie nur Witzfiguren mit dem Actionpotenzial einer Kaffeefahrt in die Uckermark«, schließt Petra Schmitz ihre Ermittlungen ab.

## Rambo – Schießen auf der Schiene

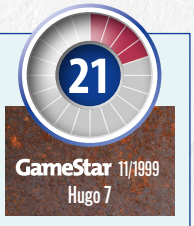
Die »Rambo«-Filme gelten nicht gerade als intellektuelle Herausforderungen. Vielleicht sorgten sich die Entwickler dieser Spieladaption ja, die überforderte Zielgruppe könnte sich verlaufen. Also raus mit der Bewegungsfreiheit, das Nachballern von bruchstückhaften Szenen der Filmtrilogie erfolgt in der Manier eines Rail-Shooters – ein Genre, das eigentlich aus gutem Grund in den Neunzigern ausgestorben ist. Automatisch werden wir von Schauplatz zu Schauplatz gekarrt und ballern alles nieder, was sich bewegt. Trotz todesverachtender KI – die Klonfeinde stellen sich gerne breitbeinig vor unsere MG-Mündung – geht es wegen idiotischer Gegnermassen frustrierend schwer zu. Vergeblich versuchte man, die öde Schießbude mit Einlagen wie Quicktime-Events oder Helikoptersequenz erträglicher zu machen. Kai Schmidt attestierte dem Spiel einen gewissen Trash-Charme, »dennoch würde ich für diese verkorkste Moorhuhn-Ballerei niemals 30 Euro raushauen«.

Rambos Bewegungsfreiheit ist eingeschränkt. Rambo ist wütend. Rambo lässt die Palmenblätter seinen Zorn spüren.

Hugo bürgt seit seinem ersten PC-Spiel von 1995 für spielerische Einfalt

Eine der bizarrsten Duo-Konstellationen der Geschichte: Hugo wird in einem 2015-Mobilspiel von Weltfußballer und Steuernachzahler Cristiano Ronaldo begleitet.

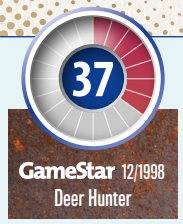
## Hugo 7 – Telefonterror-Troll




Das Jahr 1994 bescherte uns zwei Meilensteine der spielerischen Datenfernübertragung. Mit dem neuen Online-Service DWANGO sind Doom-Fans nicht mehr auf ein lokales Netzwerk angewiesen, sondern treten nun durch Modem-Telefoneinwahl gegen andere Spieler an. Der deutsche TV-Sender Kabelkanal bietet dagegen Low-Tech für die Massen: Bei der Hugo-Show steuern Zuseher per Telefon-Tastengepiepse einen nervtötenden, leidlich niedlichen Troll, um Hindernisse zu umgehen und Hugos Sippe aus Hexenhaft zu retten. Das ebenso possierliche wie ungenaue Gebührentakt-Gehopse verschwindet Ende 1997 wieder von der Mattscheibe, das Amüsement-Potenzial des Simpelspiels ist erschöpft.

Doch auf Computern und Videospielen werden wir Hugo nicht so leicht los. Seit 1994 sind rund zwei Dutzend Hugo-Spiele erschienen, genauere Zählversuche führen in den Wahnsinn. Der debil grinsende Zeichentrick-Troll beginnt seine Schreckensherrschaft auf dem Amiga, ab 1995 dürfen auch PC-Besitzer die Fernseh-Minigames in ihrer ganzen Schlichtheit genießen. GameStar profitiert nicht von der Gnade der späten Geburt, Hugo wird unaufhörlich fortgesetzt, ohne dass sich am idiotischen Spielablauf viel ändert: »Sie müssen im richtigen Moment eine von maximal vier Tasten drücken – superlangweilig« staunt Christian Schmidt 1999 im Test von Hugo 7.

## Deer Hunter 2 – Ende der Schonzeit




GameStar ist nicht das einzige Medienphänomen, das 2017 seinen 20. Geburtstag feiert. Im November 1997 veröffentlicht Activisions Billigspiel-Label WizardWorks das legendäre Deer Hunter. Es wird in nicht mal drei Monaten für 100.000 Dollar entwickelt – und verkauft sich millionenfach. Die Folge sind unzählige Fortsetzungen, Nachahmer und gerunzelte Stirnen, denn es fällt schwer, die Beliebtheit der simplen Jagdsimulation zu erklären. Mensch schleicht durch Wald, um Rotwild zu erlegen – nicht das abwechslungsreichste Stealth-Action-Spiel der Geschichte. Das weiß auch WizardWorks: »Du musst häufig herumsitzen und warten. Hardcore-Spieler mögen es nicht – aber es ist auch nicht für diese Zielgruppe«, erklärt Studiosprecherin Darci Nargorski 1998. Die Spielidee stammt von der Einzelhandelskette Wal-Mart, die den Freizeitwaidmännern der amerikanischen Provinz Software verkaufen will. So kommt es zum 20-Dollar-Produkt für Gelegenheitsspieler, an dem die Fachpresse anhaltend verzweifelt.

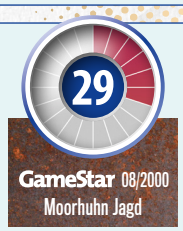
Nach dem Erfolg des Jagdspiels war die halbe Branche darauf aus, einen Bock zu schießen.

## Der Schuh des Manitu – Der Schmu zum Film

Diesen Schuh zog sich GameStar-Tester Mick Schnelle an, irgendeiner musste das Spiel zum Film »Der Schuh des Manitu« ja testen. »Hier versucht man, den gutgläubigen Fan mit billig produziertem Ramsch mal eben abzuzocken«, knurrte GameStars Winnetou-Experte über das mickrige Marterpfahl-Befreiungsspiel mit Bildschirmschoner-Sättigungsbeilage. Die Filmvorlage, eine Parodie auf die Karl-May-Filme der Sechzigerjahre, war der deutsche Kino-Überraschungshit 2001. Weniger überraschend wirkte die unterirdische Qualität des hastig zusammengeschusterten Spiels zum Film.

Ein Indianer kennt eigentlich keinen Schmerz, doch die Qual dieser Filmumsetzung ist keinem Schoschonenkrieger zumutbar.

## Moorhuhn Jagd – Viel Federlesen




Um die Whisky-Marke Johnnie Walker zu promoten, wird Die Virtuelle Moorhuhnjagd zunächst auf CDs verteilt. Ab 1999 gibt es das Werbespiel auch als Download, seine Beliebtheit beschäftigt alsbald die Nation. Die Bild-Zeitung sorgt sich um die »Volkskrankheit Moorhuhn«, die Duden-Redaktion nimmt »Moorhuhnjagd« in den deutschen Wortschatz auf. Das löst eine Flut von offiziellen Nachfolgern und Nachahmern aus. Für seine besondere Dämlichkeit sei Lederzwerge erwähnt (7 Punkte in Ausgabe 4/2005), das uns auf »rammelnde Mützenmänner« ballern lässt. Doch es geht noch schlimmer: Killerhuhn 3D erringt in GameStar 12/2000 sorgfältig abgezählte vier Wertungspünktchen, die grottigen Animationen tilgen das letzte bisschen Spielspaß aus dem Schrottprinzip. Die Kaufversion des Vorbilds testet Peter Steinlechner in Ausgabe 8/2000: » Für 20 Mark kann ich mir Die Original Moorhuhn Jagd kaufen. Oder bei Wienerwald drei Hendl einschieben. Ich entscheide mich für Letzteres.«

Der Massenmarkt entdeckt ein schmalbrüstiges Werbespiel – Moorhuhn wird zum Phänomen.

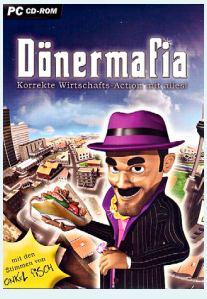
## Kaiser: Das Erbe – Marode Monarchie

Dieses Erbe würde selbst Franz Beckenbauers unehelicher Sohn ausschlagen. Kaiser gilt als Klassiker unter den deutschen Wirtschaftssimulationen, reizte aber schon 1984 mit schlichtem Spielablauf und Minimalgrafik zum Gähnen. Das PC-Remake des Jahrgangs 2003 ist erstaunlich wenig verbessert; per Mausklick (statt wie früher via Texteingabe) errichten wir Felder und Mühlen, um in der Adelshierarchie aufzusteigen. »Kaum vorstellbar, dass sich da tatsächlich vier Masochisten für die theoretisch möglichen Multiplayer-Partien finden«, stellt Tester Mick Schnelle fest. Da retten auch die grottigen Animationsfilmchen nichts mehr. Nur Erotica Island bewahrt Kaiser davor, als Wertungstiefpunkt der GameStar-

So wird das nix mit der Rückkehr zur Monarchie: Manch Textprogramm hat bessere Grafik.

## Legendäres Liedgut

Belegt Deutschland beim ESC-Schlagerwettbewerb mal wieder den vorletzten Platz, können wir uns damit trösten, dass dort wenigstens niemand »Flasch'« auf »Arsch« zu reimen versuchte. So geschehen beim Rap-Titelsong von Dönermafia, der beim Refrain seinen lyrischen Gipfel erreicht: »Da ist ein neuer König in der Stadt – der auch Döner hat!« wird mit bemerkenswerter Ernsthaftigkeit zum kargen Rhythmusmaschinen-Beat geträllert. Dieser Angriff auf Trommelfell und Geschmacksnerven gibt der eher unauffällig mangelhaften Wirtschaftssimulation (**GameStar-Wertung: 34 Punkte**) eine legendär schlechte Note.




So reagieren nun mal die Gäste, wenn an der Jukebox das Dönermafia-Lied gewählt wird.