

Es gibt Spiele, über die redet einfach jeder. Ständig, pausenlos, die ganze Zeit, jeden Tag, den ganzen Tag, meist aus gutem Grund. Und dann gibt es aber auch noch die, über die keiner ein Wort verliert, niemals, jemals, absolut niemand. Außer mir, hier und jetzt. Warum mache ich so einen Blödsinn? Naja, ich habe einen fast brauchbaren Grund!

Ich wollte schon sehr lange mal über meinen allerersten abgedruckten Spieletest reden, in ein Mikro hinein, so mit dem Gesicht nach vorn. Aber ich konnte mich ums Verrecken nicht mehr daran erinnern, welcher Test das war. Ich wusste noch, dass es ein Kurztest gewesen sein musste. Und er muss natürlich in der Ausgabe 12/98 vom PC Joker drin gewesen sein - denn das war die erste Ausgabe, an der ich aktiv mitgeschrieben hatte. Aber in der gibt es diverse Kurztests, [fünf, um genau zu sein](#), die mir alle vage vertraut vorkamen - aber beim Joker standen unter den Kurztests niemals die Autorenkürzel. Wie sollte ich also jemals rausfinden, welchen von denen tatsächlich ich geschrieben hatte? Und noch viel dramatischer: Welcher von denen war der erste? Eine absolut unlösbare Aufgabe!

Ich habe folgerichtig die letzten vier Monate damit verbracht, eine Zeitmaschine zu bauen, da mir diese Vorgehensweise als die einzig brauchbare Lösung erschien. Ich bin grundsätzlich sehr gut im Bauen von physikalisch unmöglichen Dingen - mein Warp-Toaster sowie der Perpetuum Schwingschleifer sprechen da eine solide Sprache. Außerdem hätte ich mir bei korrekter Anwendung der Zeitmaschine nicht nur beim Schreiben meines ersten Tests über die Schulter schauen können, sondern wäre auch in der Lage gewesen, mir selbst zwei sehr, sehr wichtige Hinweise zu geben:

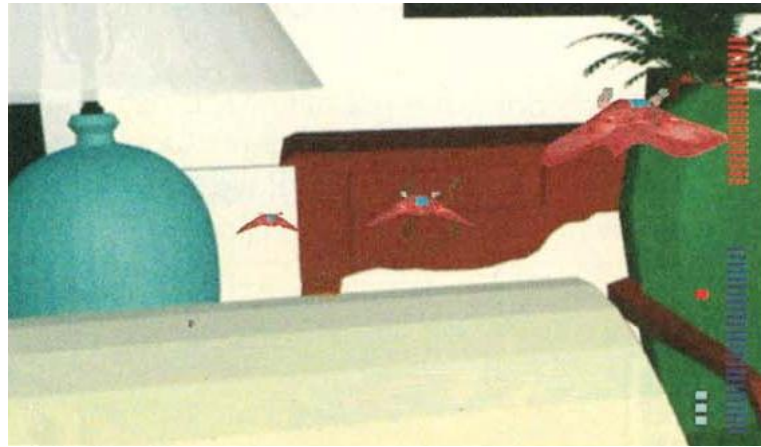
- 1.) Apple-Aktien kaufen!
- 2.) Das mit dem Haareblondfärben überdenken.

Wäre gut geworden! Aber dann ist mir irgendwann eingefallen, dass ich schon vor langer Zeit all meine Texte ja digital gesichert habe - also habe ich es doch gelassen. Und siehe da: Ein schnelles Durchwühlen meines privaten Joker-Archivs sowie eine Sortierung nach Datum der Erstellung förderte meinen ganz offiziell allerersten für den PC Joker geschriebenen Text zutage: *"Aliens In The House"* von Ari Data.

So. *"Aliens In The House"*. Huh. Was zum Henker soll das sein?

Ich hatte ziemlich genau Null Erinnerungen an diesen Titel - aber gut, für genau diesen Fall sind meine Worte ja in Print verewigt. Na, dann schauen wir doch mal: Ein Kurztest, natürlich - ein Drittelseiter, um genau zu sein. Fingerübung für den Anfänger, logisch - einen Frischling lässt man normalerweise nicht unmittelbar die Titelgeschichte schreiben. Falls ihr mitlesen wollt, dann habe ich die Digitalausgabe des Magazins auch [in den Shownotes verlinkt](#) - das Ding tummelt sich da auf Seite 104.

Also, was habe ich denn damals über dieses Spiel geschrieben? Ahem: *“Außerirdische überfallen die Erde, und nur der Spieler kann sie aufhalten! So originell wie die Story gestaltet sich dann auch das Game selbst: eine reichlich laienhafte AOK-Version von [“Rebel Assault”](#). Man düst also auf fest vorbestimmten Flugbahnen durch Zimmer und Flure, während mit einem unruhigen Fadenkreuz auf aus dem Nichts auftauchende Renderkleckse geballert wird. Je nach Größe handelt es sich dabei um Feinde oder Extras wie Waffenupgrades oder Schutzschild. Addiert man jetzt noch die grauenhaften Zwischensequenzen, häufigen Farbfehler und die unverschämte Kollisionsabfrage, wird sich kaum jemand diese Aliens ins Haus holen wollen. Aus gleicher Budgetserie (“Extreme Games”) gibt es noch die Ballereien “Sea Storm” und “Extreme Air Fight” - allesamt ähnlich öde, unansehnlich und schwach vertont.”*



Endwertung: 22%. Jap, das klingt auf den Punkt genau nach etwas, das man einem Neuling wie mir damals auf den Tisch legen würde: *“Hier, schau dir das mal eine Stunde lang an, und schreib dann so um die 1000 Zeichen dazu. Ist nix wichtiges, keine Sorge. Mach dir damit bloß nicht zu viel Arbeit!”* - das oder etwas sehr Ähnliches dürfte jeder Trainee oder Volontär des Öfteren mal gehört haben. Jedenfalls klingt das Spiel nach einem komplett obskuren Scheißdreck, der nicht mal seine Entwickler zwei Minuten lang interessiert haben dürfte. Laut der Infobox hat es 20 Mark gekostet, was vermutlich die kompletten Entwicklungskosten meint.

Die finale Wertung von 22% ist übrigens nicht auf meinem Mist gewachsen. Wie gesagt bin ich noch im Besitz meines ursprünglichen Textes, bevor er durch den Redigier-O-Mat gekurbelt wurde - und laut diesem wollte ich dem Ding eigentlich nur 8% verpassen. Bin nicht ganz sicher, wieso Scheffe Michael Labiner das dann nach oben korrigiert hat. Falls jemand an dem ursprünglichen Text interessiert sein sollte, dann habe ich auch diesen als pdf in den Shownotes verlinkt - textlich hat sich da aber insgesamt gar nicht nicht viel geändert. War in den paar Zeichen ja auch nicht so ohne Weiteres möglich.

In jedem Fall können wir also festhalten: *“Aliens In The House”* ist ein gigantischer Schwachsinn. Und zwar ein derart gigantischer Haufen Zeitverschwendung, dass er außer mir scheinbar niemanden interessiert hat. Nicht, dass es mich interessiert hätte, aber als Berufseinsteiger frisst man ja zwangsweise, was man vorgesetzt bekommt. Jedenfalls war der PC Joker, soweit ich das überblicken kann, das einzige deutschsprachige Magazin, das diesen Blödfug selbst in dieser extrem knappen Form besprochen hat. Ganz genau genommen ist es sogar sehr gut möglich, dass das hier der weltweit einzige Test von diesem in Ermangelung eines besseren Wortes *“Spiel”* war!

Ich kann das jetzt natürlich nicht mit hundertprozentiger Gewissheit sagen; es ist logischerweise möglich, dass irgendein obskures Online-Magazin dem Ding damals auch eine halbe Zeile eingeräumt hat. Aber ich habe nach sehr gewissenhafter Suche nirgends, und ich meine wirklich nirgends auch nur einen halben Hinweis auf irgendeine Art Besprechung von diesem Ding gefunden.

Tatsächlich gibt es mittlerweile praktisch gar keine Nachweise der Existenz dieses Spiels mehr: Keine Mobygames-Seite, keinen Wikipedia-Eintrag, keine Ebay-Auktion, praktisch keine Google-Suchergebnisse, die über meinen Test hinausgehen - dieses Spiel existiert schlicht nicht mehr. Oder zumindest so gut wie nicht: Es gibt noch [einen Eintrag in der Datenbank](#) des Branchenmagazins "Gamesmarkt", aus dem man aber außer dem Namen und der ISBN des Spiels nicht viel erfährt. Ich kann heute nicht mal mehr sagen, wer der Entwickler war.

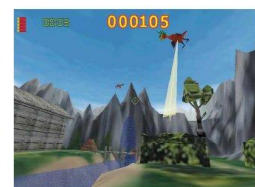
Das hat die Recherche für diesen "Director's Cut" natürlich nicht direkt vereinfacht. Aber gleichzeitig ergibt es auch jede Menge Sinn, wenn man sich vor Augen führt, wer für den Vertrieb von "Aliens In The House" zuständig war - das war nämlich Ari Data. Und ich kann eigentlich von niemandem mit irgendeiner Art von Ernsthaftigkeit verlangen, dieses Unternehmen noch irgendwie einordnen zu können. Diese Firma, gegründet im Jahr 1992 im nordrhein-westfälischen Ort Willich, war, und man kann es nicht anders formulieren, ein Billigscheißverticker - [ganz besonders im Spielebereich](#). Die Firma hatte im Laufe ihres zehnjährigen Bestehens noch diverse andere Standbeine - unter anderem digitale Stadtpläne, Sprachlernprogramme, Quizzes, Clipart-Sammlungen, Bildschirmschoner oder Visitenkarten-Designer - aber halt immer von der ganz, ganz billigen Sorte. Oder anders formuliert: Ein Haufen Kleinkram, den man sehr günstig auf eine CD brennen und noch günstiger an Tankstellen verhökern kann.

Aber einer der wichtigsten Bereiche umfasste Spiele bzw. Spielesammlungen - und auch hier stand natürlich das "So billig wie nur möglich!"-Motto ganz, ganz weit vorn. Es reicht vermutlich zu sagen, dass ein Spiel namens "[Killerhuhn 3D](#)" einer von deren bekanntesten Titel war - ein kaum in Menschenworte zu fassender Schund, der im Herbst 2000 veröffentlicht wurde, auf dem absoluten Höhepunkt des "Moorhuhn"-Booms, und im Test des GameStar in Ausgabe 12/2000 eine Wertung von spektakulären 4% erhielt. Zitat aus dem Test von Markus Schwerdtel: "Zum Gackern schlechte Hühnerhatz". Weitere Titel aus dem Portfolio von Ari Data waren zum Beispiel Namen wie "[Feuerwehr 3D](#)", "[Stammtisch Skat](#)" oder "LKW-Raser" - laut der Beschreibung auf der damaligen Homepage "der ultimative Brummi-Spaß auf Ihrem PC!"

Killerhuhn 3D

Zum Gackern schlechte Hühner-Hatz.

Die Moorhuhnjagd in 3D? Nicht ganz, denn wo das Original noch für ein Stündchen Spaß macht, treibt diese missglückte Umsetzung dem Waidmann Tränen in die Augen. In einer einfachst gehaltenen Berglandschaft nehmen Sie in bester 3D-Shooter-Manier das ziellos umherfliegende Federvieh aufs Korn. Wieder muss nach sechs Schüssen mit der rechten Maustaste nachgeladen werden. Versteckte Sanduhren frischen das Zeitkonto auf. Das ist bitter nötig, denn die katastrophal animierten Hühner schießen mit Strahlen, die das Zeitpolster rapide abbauen. Irgendwann taucht auch ein Endgegner auf. Wenn Sie den besiegen, gibt es ein Passwort, mit dem Sie auf der Website des Herstellers einen PC gewinnen können. Weitere Levels? Fehlangezeige. Durch miese Grafik auf Shareware-Niveau und den un-



Der gelbe Strahl aus dem Hühnerbauch kostet Zeit.

fairen Spielablauf dürfte die Konkurrenz bei dem Gewinnspiel nicht groß sein. **MS**

Genre:	Actionspiel
Preis:	ca. 20 Mark
Hersteller:	Ari Data CD
Anspruch:	Einsteiger
Spieler:	Einer
Sprache:	Deutsch
Minimum:	P200, 32 MB RAM
3D-Karte	



Und dann hatte die Firma Ende der 90er noch das "Extreme Games"-Programm, das eben Spiele wie "Aliens In The House" oder "Sea Storm" umfasste, die inhaltlich komplett identisch waren - es wurden nur Teile der Grafik ausgewechselt und jeweils ein neues Logo draufgebastelt. Das "Extreme" steht da also aller Wahrscheinlichkeit nach für "extrem austauschbar".

Laut der [Selbstbeschreibung](#) auf der damaligen Firmenhomepage war Ari Data "Ein erfolgreicher Konzern. Das Industriegeschäft, neben der Handelsbasis mit CD - Rom's, verfolgt ARI seit 3 Jahren. Marketing, Werbeaktionen, PR und zum Wohle unserer Programmierer die Vermarktung von Softwarelizenzen in vielen Ländern weltweit, tragen zu einem stetig wachsenden Erfolg und Ansehen bei." Ich habe ganz ehrlich keine Ahnung, was das bedeuten könnte. Denn diese Beschreibung klingt derart hochtrabend und nichtssagend, dass man schon vermuten könnte, dass Ari Data seine Finger auf der Star-Wars-Lizenz hatte - aber eine intensive Recherche auf den im Internet Archive gesicherten Teilen der alten Homepage hat nichts zutage gefördert, das über "Was soll DAS denn sein?" hinausgehen würde. Ich weiß noch, dass ich die Firma Mitte der 90er auch mal mit Shareware in Verbindung gebracht habe, aber auch hier - nie das gute Zeug von Apogee oder Epic MegaGames, das ja über Firmen wie CDV vertrieben wurde. Sondern immer vier bis acht Klassen darunter.

Liest man in der Firmenbeschreibung bis ganz nach unten, stößt man in den letzten beiden Einträgen auf Satzgold. [Denn da steht](#) für das Jahr 2001 das Folgende: "Für das laufende Geschäftsjahr hat sich Ari organisatorisch und politisch gut vorbereitet den verhärteten Marktstrukturen angepasst." Und für 2002: "Hier hoffen alle Mitarbeiter und die Geschäftsführung auf Stabilität und Erfolg." Ich habe wirklich noch nie einen Satz gelesen, der dermaßen nach Arsch komplett auf Grundeis klingt wie dieser hier. Folgerichtig ging dann kurz darauf die [Meldung durch die Branchenmagazine](#), dass Ari-intern "umstrukturiert" wird - was ja bekanntermaßen Code ist für "Lass uns mal Leute feuern, das wird schon irgendwie helfen!" Was es natürlich nicht tat, woraufhin dann im August dieses Jahres [verkündet wurde](#), dass Ari Data offiziell zahlungsunfähig sei, woraufhin der Bude dann auch ebenso schnell wie unzeremoniell die Tür zugeknallt wurde.

Die Webseite ari-data.de blieb dann noch eine ganze Weile online, allerdings natürlich nicht mehr mit den ursprünglichen Inhalten. Stattdessen machten sich darauf im Laufe der folgenden Jahre diverse Scammer breit - unter anderem mit einem Intelligenztest, einem Karrieretest oder einem Partnertest, die man allesamt ganz schnell absolvieren konnte, wenn man nur seine Kreditkartendaten zur Hand hatte. Seufz. Ey, das passte echt wie Arsch auf Eimer.

Naja, jedenfalls war es dieser trübe Haufen, dem ich meinen allerersten professionellen Spieletest zu verdanken hatte. Ich vermute, dass es durchaus schlimmer hätte sein können - so mit ritueller Selbstverstümmelung zum Jobauftakt. Aber ich glaube wirklich, dass man gerade als Jungtester erstmal durch die Spielegülle waten sollte, damit man den guten Kram dann umso mehr wertzuschätzen lernt. Und es ist ja nicht so, dass ich mir nur diesen Dreck antun musste: In der 12/98 habe ich auch meine ersten großen Previews geschrieben, unter anderem das hier bereits [mehrfach durchgekaute "Turok 2"](#).

Und meinen ersten mehrseitigen Test ebenfalls, den ich bei passender Gelegenheit mal in einem separaten Director's Cut nochmal genauer unter die Lupe nehmen werde. Es war also nicht alles so schlimm wie *"Aliens In The House"*. Genau genommen ist es sogar ein bisschen schade, dass ich aus dem Stapel Kurzttests, den ich zur Begrüßung abackern musste, ausgerechnet das Ding hier als meinen Einstand herausgepickt habe. Denn wie ich anhand meiner gesicherten Dokumente feststellen durfte, habe ich in dieser Ausgabe nicht nur diesen einen Kurztest geschrieben, sondern tatsächlich alle fünf! Und über jedes der vier anderen, nämlich das optional noch unter MS-DOS laufende Strategiespiel *"Spellcross"*, den Puzzle-lastigen Psychotest *"Mind Gym"* sowie die beiden Sportspiele *"Actua Tennis"* und *"Madden NFL '99"*, wäre vermutlich zumindest ein bisschen mehr herausfindbar gewesen. Wie so oft habe also nur ich mir selbst das Leben komplett unnötig schwer gemacht. Aber, naja, anders macht's ja auch keinen Spaß.

Alsdenn: Vielen Dank, dass ihr mir bei der Aufarbeitung dieses sehr speziellen Teiles meiner Vergangenheit zugehört habt! Die große Frage ist nun: Hat einer von euch mal *"Aliens In The House"* gespielt? Falls ja, oder falls ihr jemanden kennt, der irgendwas mit diesem Spiel zu tun hatte - bitte, bitte sagt mir Bescheid! Ich habe viele, viele Fragen!

So. Jetzt aber. Wir hören uns in Kürze wieder! Macht's gut!