

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Die virtuellen Klangreisen des Mike Oldfield mit MusicVR

Christian Wöhler am Samstag, dem 11. September 2021

Ich war 14 Jahre alt und als Austauschschüler in einer Gastfamilie in Kent, im Süden Englands. Das war 1981, dem Jahr als Prinz Charles und Lady Diana geheiratet haben.

Mit „Tubular Bells“ aus dem Jahr 1973 fing es an. Ich war infiziert. Seit dem bin ich sehr großer Fan des Musikers. Wenn man bedenkt, dass er erst 18 Jahre alt war, als er sein Erstling komponiert hatte, dann kann man nur den Hut ziehen. Auszüge aus dem Album wurden dann im gleichen Jahr in dem Film „Der Exorzist“ des Regisseurs William Friedkin verwendet. Und es war das erste Album des ganz jungen Virgin Records Label.

Ach Du meine Güte, ich komme wieder ins Schwadronieren. Es soll ja um die Musik und die zwei Videogames gehen.

MusicVR

Seit den 1990ern arbeitete Mike Oldfield zusammen mit dem 3D Programmierer Colin Dooley und dem Grafikkünstler Nick Catchside an einer Möglichkeit, Musik und Virtuelle

Realität mit einander zu verschmelzen – und das ganz gewaltfrei.

Es sollte ein Erlebnis, ein Kunstwerk, werden. Colin Dooley entwickelte dafür die Programme *Modelworks* – für die Erstellung der 3D-Modelle – und die Spieleengine *Newlook*. Beide Softwarepakete bildeten das Herz des MusicVR-Projekts.

In einer Welt kann man sich als „Spieler“ relativ frei bewegen. Die Grafik wurde von Großrechnern berechnet. Daher war an eine Veröffentlichung damals noch nicht zu denken. Die Homecomputer hatten einfach nicht die Leistung.

Übrigens, Music VR klingt so hochtrabend. Es wurde keine VR Hardware unterstützt. Das war damals noch Utopie.

Colin Dooley

Hier möchte ich ganz kurz etwas abschweifen, denn Colin Dooley ist in der Spieleentwicklerbranche kein Unbekannter.

Er war bei vielen Projekten für Homecomputer in den 1980ern tätig, teilweise auch als Writer und nicht „nur“ Programmierer. Zum Beispiel hat er das Spiel „Auf Wiedersehen Monty“ (1987) geschrieben, den dritten Teil der „Monty on the Run“-Reihe, einem Plattformer im Stil von „Manic Miner“. Er war auch an einem Spiel über die Animationsserie MASK, aber auch an „Death Wish 3“ oder „Avenger“, dem Nachfolger von „The Way of the Tiger“, beteiligt.

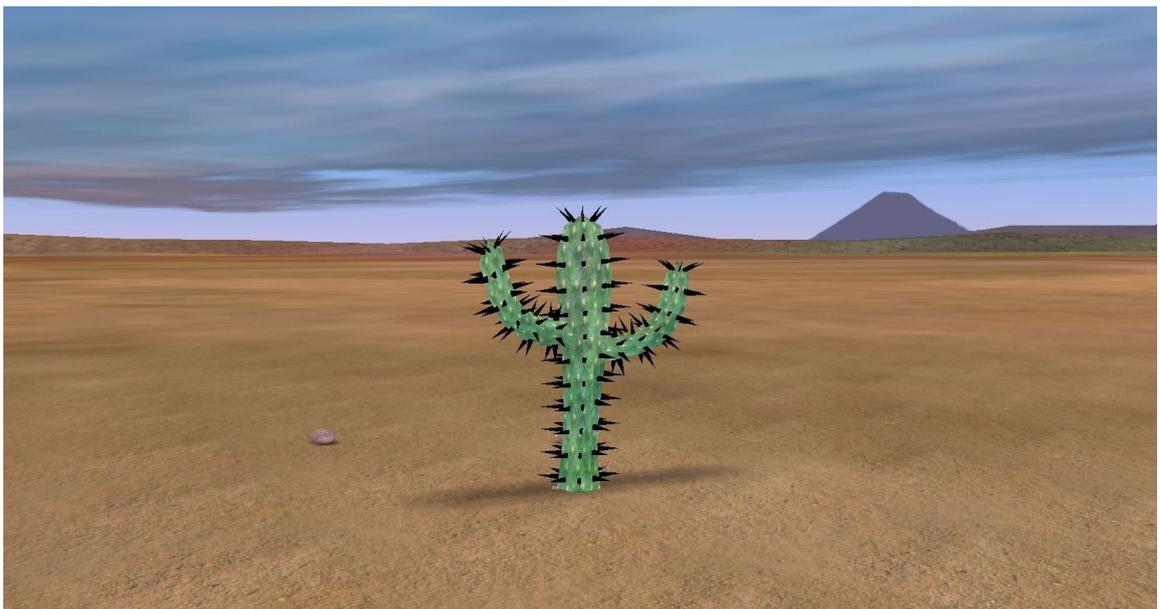
Tres Lunas (2002)

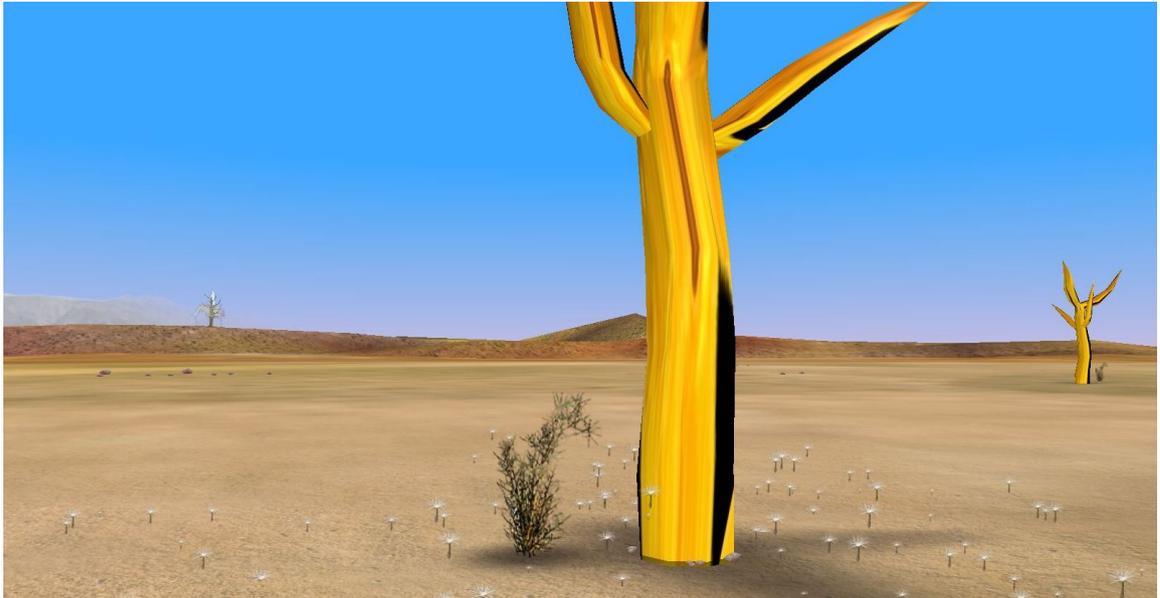
Im Jahr 2002 war es endlich so weit. Bei der Erstveröffentlichung des Albums „Tr3s Lunas“ von Mike Oldfield befand sich auch auf einer CD-ROM eine DEMO des gleichnamigen MusicVR-Spiels. Eine Vollversion konnte man auf Mike Oldfields Homepage beziehen.





Tres Lunas, 2002 Warner Music, Spain. (Bilder: Christian Wöhler)

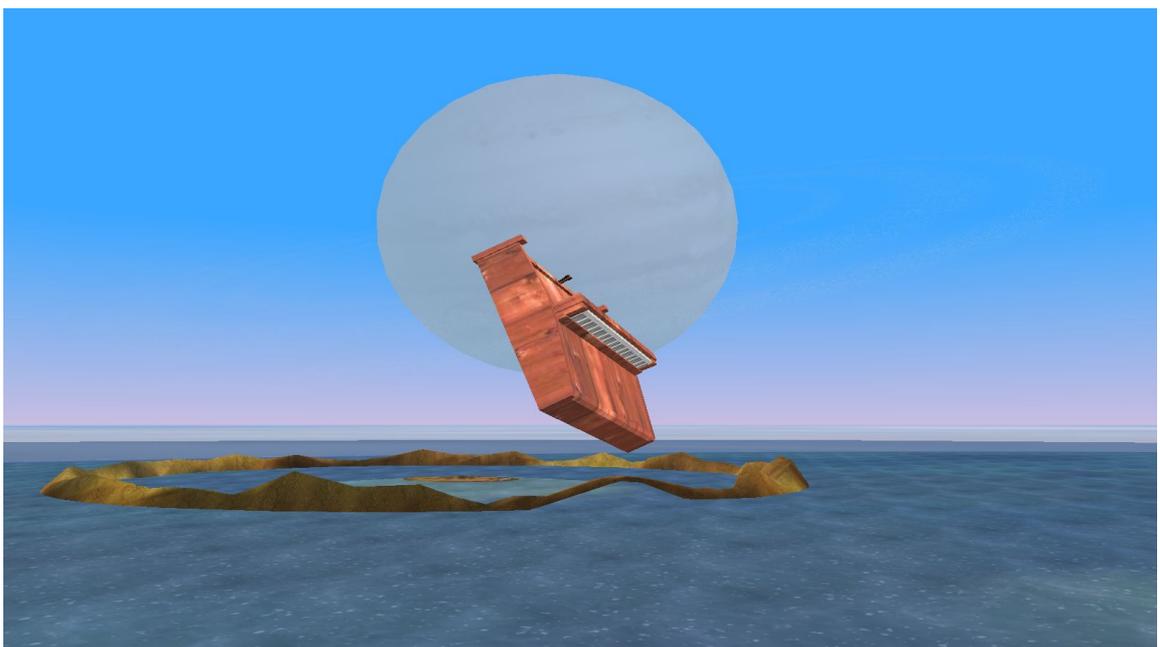
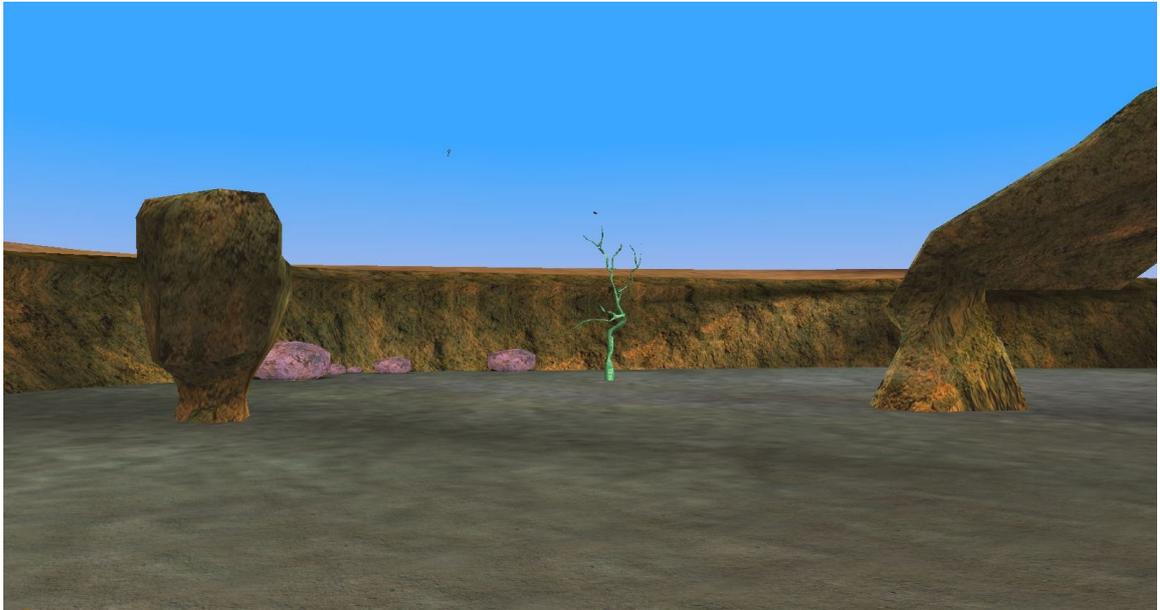




Tres Lunas Video-Spiel. (Screenshots: Christian Wöhler)

Mit der Maus und den beiden Buttons kann man durch das Spiel fliegen und sieben goldene Ringe sammeln. Diese verändern dabei die Musikstücke von Mike Oldfield. Man kann viele Objekte untersuchen und nutzen. Alles hat Auswirkungen auf das Geschehen. Mal fliegen Pustebäume durch die Luft, oder Fische springen über das Wasser. In der unteren Galerie sieht man beispielsweise wie ich mit einem Klavier durch die Landschaft gleite.

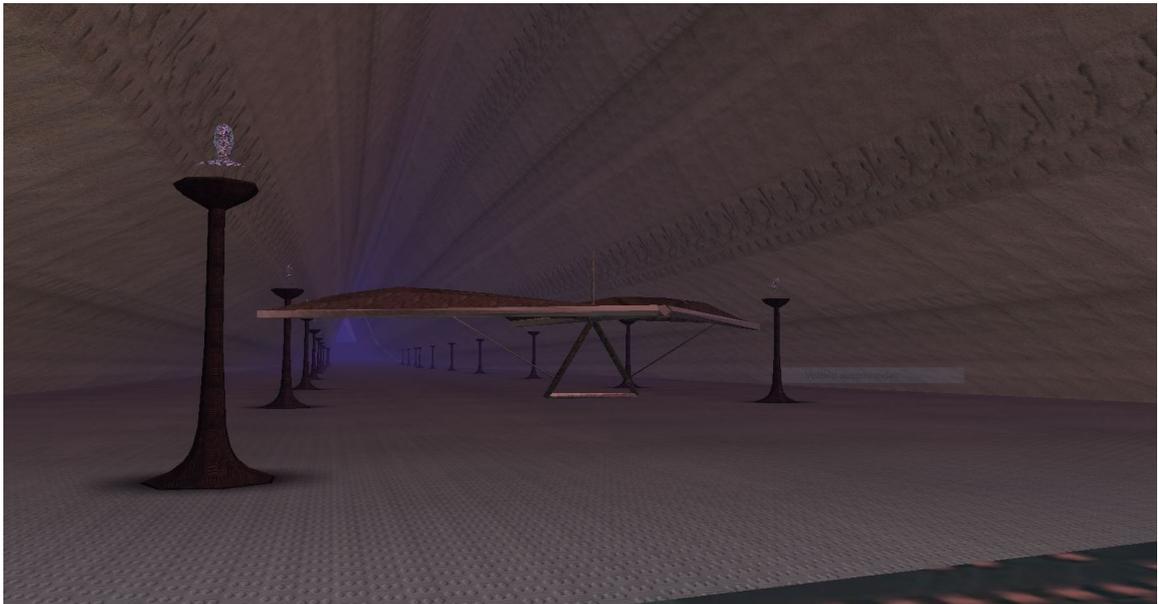
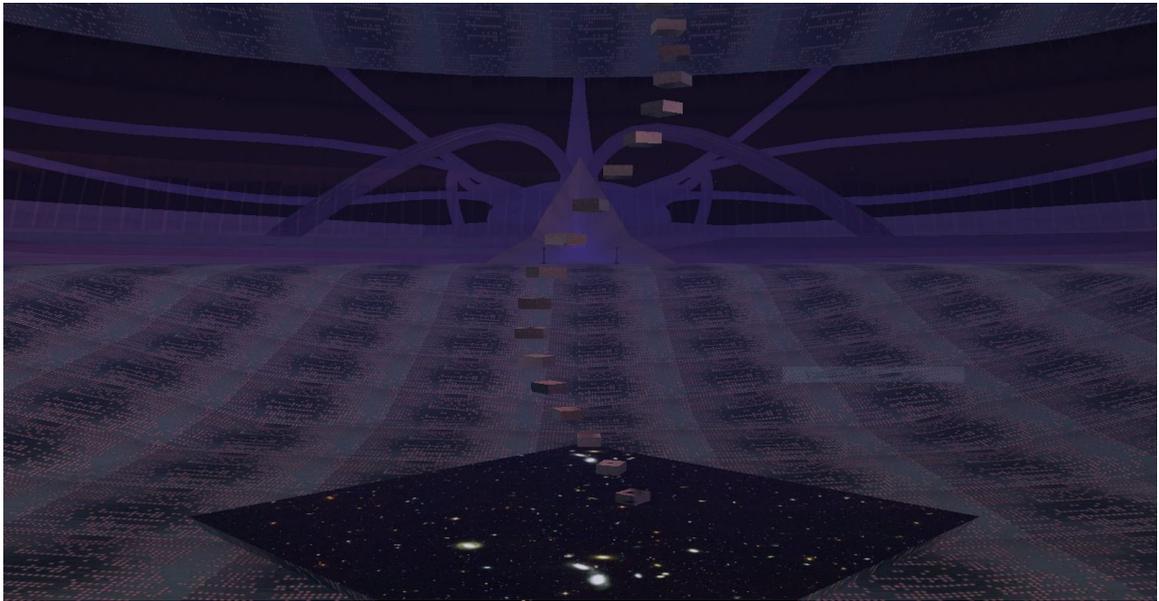
Tres Lunas bot auch die Möglichkeit sich über das Internet zu einem Multiplayer Game zu vernetzen. Dabei konnten 13 Spieler und Ihre Avatare gleichzeitig die Landschaft erkunden. Und chatten. Mike Oldfield selber soll dann ab und an auch im Chat aufgetaucht sein. Das konnte ich hier bei der Recherche zu dem Artikel nicht genau verifizieren.



Tres Lunas Video-Spiel. (Screenshots: Christian Wöhler)

Maestro (2004)

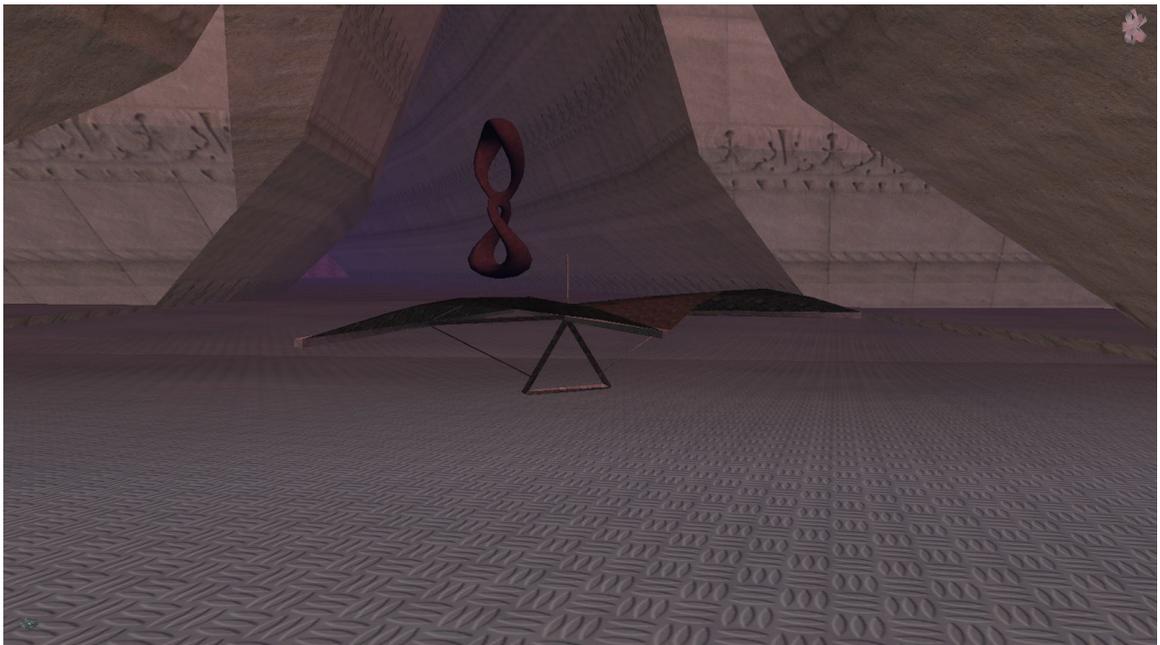
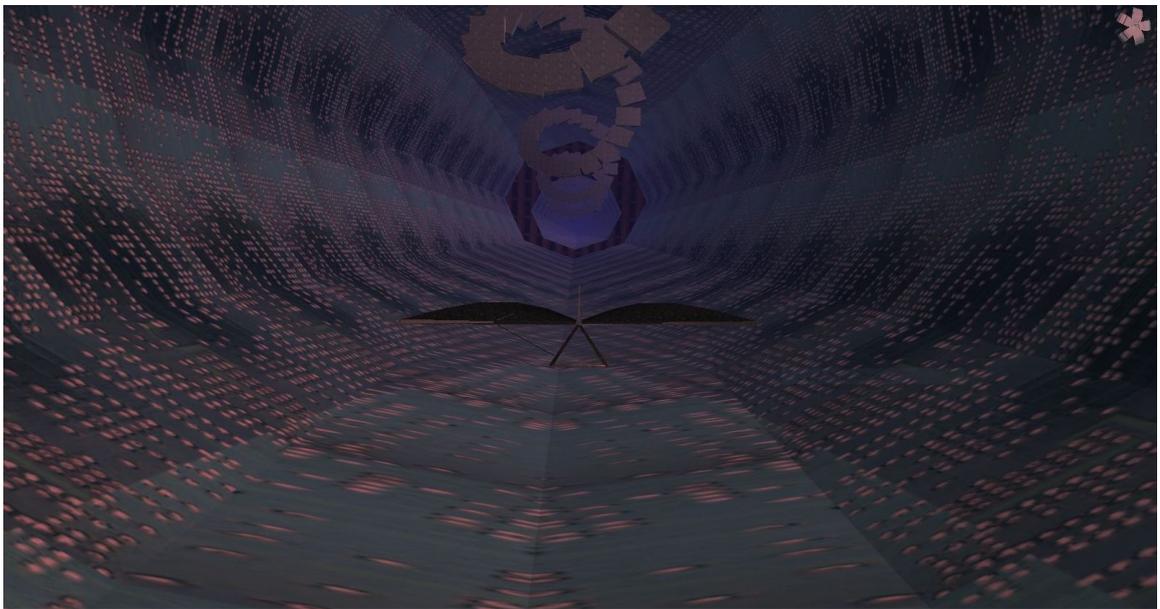
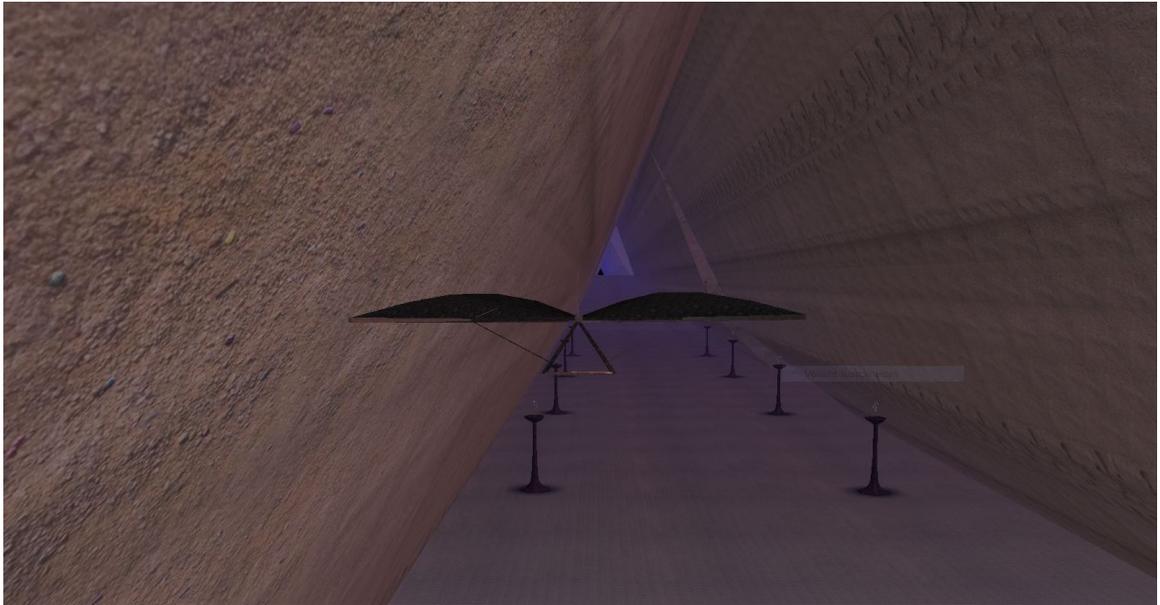
Zwei Jahre später, im Jahr 2004, erschien das zweite MusicVR-Spiel von Mike Oldfield. Es enthielt neben neuen, extra für das Spiel komponierte Stücke, auch Teile seines Klassikers „Tubular Bells“, welches er 2003 zum Jubiläum noch einmal neu eingespielt und veröffentlicht hatte. Im Spiel kann man 24 Medaillen und vier Avatare finden. Das Spiel konnte man wieder auf Mike Oldfields Homepage kaufen.



Maestro Video-Spiel. (Screenshots: Christian Wöhler)

Wie man schon sieht, war bei der Veröffentlichung beider Spiele, die Grafik eigentlich veraltet. Und daher flopten die Spiele auch. Aber nicht so bei mir.

Für mich war es, auch jetzt beim Wiederspielen für diesen Artikel, ganz großes Kino. Ich kann immer noch in diese Welten eintauchen. Und es macht immer noch eine Freude hier und da neue Klänge und Versatzstücke von Mike Oldfield zu hören und zu entdecken. Genau das macht glaube ich auch den Reiz aus.



Maestro Video-Spiel. (Screenshots: Christian Wöhler)

Fazit

Wer sich auf Kunst einlässt und oder die Musik von Mike Oldfield mag, der könnte eventuell auch jetzt noch Gefallen an den Spielen finden. Alle anderen sind bestimmt zu verwöhnt und das ist auch vollkommen ok. Die Grafik hat sich ja schon sehr gewandelt. Und diese ist mit dem Game definitiv nicht zum Vorteil gealtert.

Leider funktionieren die Downloadmöglichkeiten auf der Oldfield Fanseite [Tubular.net](https://www.tubular.net) nicht mehr. Diese hatten sie noch eine Zeit lang als kostenlose Vollversionen zur Verfügung gestellt.

Ich hoffe Ihr hattet Spaß beim Lesen und wünsche Euch bis zum nächsten Mal eine wunderbare Zeit.

Euer Christian

Weitere Hintergrundinfos

- [Behind the scenes of MUSIC VR](#)
- [Colin Dooley](#) bei Moby Games
- [Nick Catcheside](#) bei Moby Games

Video: Tubular Bells (Pt. I)

Provided to YouTube by Universal Music Group

Sie sehen gerade einen Platzhalterinhalt von **Youtube**. Um auf den eigentlichen Inhalt zuzugreifen, klicken Sie auf die Schaltfläche unten. Bitte beachten Sie, dass dabei Daten an Drittanbieter weitergegeben werden.

[Mehr Informationen](#)

[Inhalt entsperren](#) Erforderlichen Service akzeptieren und Inhalte entsperren

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 11. September 2021 um 09:45 Uhr in der Kategorie: [Medien & Literatur](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>

