

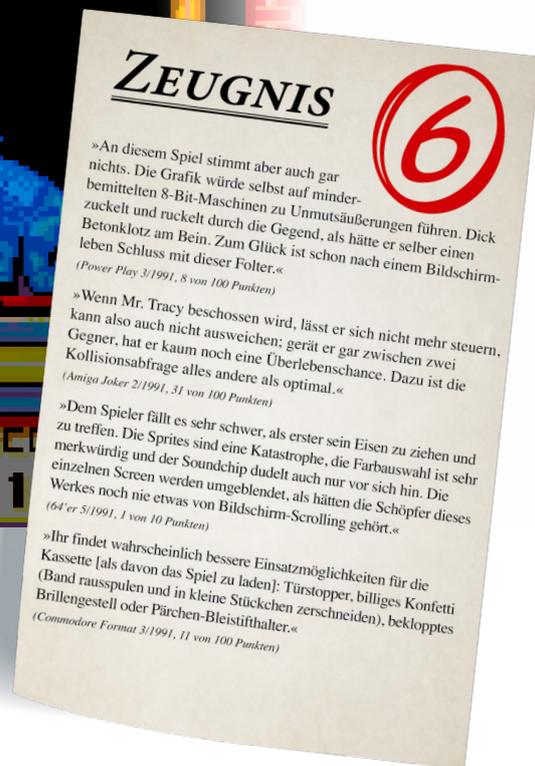
Legendär schlecht: Dick Tracy

DICK UND DOOF



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. An den Dick-Tracy-Film kann er sich nur noch vage erinnern, doch der Anblick von Titus' außergewöhnlicher Spieladaption wird ihn bis an sein Lebensende verfolgen.



Auf DVD: Video-Special

Ganoven, Warren Beatty und Madonna steckt der Comic-Detektiv weg. Doch gegen einen Euro-Trash-Publisher ist selbst Dick Tracy machtlos. Von Heinrich Lenhardt

Wenn die Marketingkampagne mehr kostet als die Produktion des beworbenen Films, ist das Einhalten von Terminplänen eminent wichtig. Die Verfilmung des Detektivcomics Dick Tracy ist das Hype-Großereignis des US-Kinosommers 1990. Pünktlich zum Filmstart sind Massen an Merchandise geplant, darunter auch ein Actionspiel für Heimcomputer. »Disney zog den Stecker bei allen Versionen, als es klar wurde, dass sie die benö-

tigte Zeit falsch eingeschätzt hatten«, erklärt Don French, Programmierer der C64-Version, »Das Spiel wurde nie fertiggestellt.« Seine unvollendete Version kommt eigentlich in die Mülltonne ... doch die wird vom französischen Publisher Titus geplündert. Die Schöpfer zweifelhafter Rennspiele (Fire and Forget) besitzen die europäischen Vertriebsrechte für Dick-Tracy-Spiele – und sind mit ihren Qualitätsansprüchen wenig zimperlich: Da ist ein Program, und wenn man den Joystick bewegt, passiert sogar etwas? Super, das kann man veröffentlichen!

Schlecht, schlechter, Spiel zum Film

Wirklich jeder Mist lässt sich durch Beigabe einer namhaften Lizenz verkaufen, glaubt man zu C64- und Amiga-Zeiten in mancher

Chefetage. Ocean Software sorgt fast im Alleingang für den miesen Ruf von Film- und Fernsehadaptationen. Bei Titeln wie Knight Rider, Miami Vice oder Highlander zählt allein der Name auf der Packung, nicht aber, was in ihr steckt. Doch das sind Waisenknaben im Vergleich zum strunzdummen Ballerspiel Dick Tracy. Hier steuern wir den gleichnamigen Detektiv im gelben Trenchcoat, der von links nach rechts läuft und sich dabei Schusswechsel mit Ganoven liefert. Man soll ja nicht glauben, wie viel sich bei so einem simplen Rezept falsch machen lässt!

Inkompetente Klon-Kanailen

Dick Tracy basiert auf einem Comic der 1930er-Jahre, da will man die Spieler nicht mit neumodischen Techniktricks wie Scrolling reizüberfluten. Still und starr ist die Szenerie, erreichen wir den Bildrand, wird abrupt auf den nächsten Abschnitt umgeschaltet. Angesichts der Gangsterdichte in den Straßen erstaunt es, dass Detektiv Dick den Weg zum Oberbösewicht zunächst mit blanker Faust bestreitet. Erst nach dem Aufsammeln von Revolver und Maschinenpistole schießt er zurück, muss dabei aber auf die knappe Munition achten. Geht unser Held in die Knie, sind die bemerkenswert unfähigen Schurken von diesem trickreichen Manöver überfordert. Von »nach unten schießen« stand nichts im Arbeitsvertrag – wer in der Hocke verharret, ist vor Kugeln sicher. Die Dusseligkeit der Gegner wird durch schiere Masse ausgeglichen, ständig tauchen dauerfeuernde Klon-Kanailen auf. Im Hinblick auf unsere begrenzte Munition besteht die beste Taktik darin, Richtung rechter Bildrand abzuhausen. Da mögen ein halbes Dutzend



Eine repräsentative chaotische Spielszene der PC-Version: Freund und Feind können nur im Stehen schießen, darum geht Dick Tracy (gelbes Sprite) zum Selbstschutz in die Hocke. (PC/EGA)

Genre: Action**Publisher:** Titus**Entwickler:** Titus**Veröffentlichung:** 1990

Legendär, weil: ... Dick Tracy mit viel Werbeaufwand und Starpower zum Kinogroßereignis aufgebaut wurde. Zur Medien- und Merchandise-Offensive des Disney-Konzerns gehörten auch Computer- und Videospiele.

Schlecht, weil: ... die Europa-Lizenzrechte in den Fängen von Titus landeten, wo man Disneys Qualitätsbedenken nicht teilte. Die Macher von Superman 64 verkauften unsägliche halbgegründete Versionen des Dick-Tracy-Spiels.

Fazit: Ebenso eintönig wie hirnloses Geballer mit hohem Zufallsfaktor, unbrauchbarer Steuerung und nervigen Programmfehlern. Schon die 16-Bit-Versionen qualifizieren sich für diese Rubrik, doch nichts sinkt tiefer als das C64-Fragment.

Gangster hinter uns her ballern, wird zum nächsten Screen gewechselt, verschwinden sie von dieser Existenzebene. Sofern man das rettende Ufer überhaupt erreicht: Wenn der Zufall es so will, kann ein Gegner direkt vor Dick Tracys Füße spawnen. Treffer jeglicher Art führen dazu, dass unser Held kurzzeitig gelähmt wird – und so flugs weitere Kugeln einfängt, weil wir ihn in diesem Zustand nicht steuern können. Der Bosskampf am Levelende beschert keine weiteren spielerischen Nuancen. Big Boy Caprice & Co. strecken nach einem Treffer die Waffen und lassen sich brav von zwei Polizisten abführen. Nach fünf Levels ist der letzte Gangster eingebuchtet und der Schrecken hat ein Ende. Die 16-Bit-Versionen für DOS-PC, Amiga und Atari ST sind schon konfuser Quatsch – doch das größte Grauen lauert im Brotkasten.

Die Todesfaust des Commodore

Auf dem C64 geht es gemütlicher zu als beim Flackerchaos der 16-Bit-Versionen, die Klumpsprites nähern sich mit schlafwandlerischer Dynamik. Passenderweise wirkt der Spielablauf wie ein böser Traum: Mit ausgestrecktem Arm steht Dick Tracy in der Bildschirmmitte und wartet darauf, dass ihm ein Gegner in die Faust läuft. »In die magische Faust läuft« – das sollte man betonen, denn bereits einige Pixel vor dem Kontakt löst sich der Feind übereifrig in Luft auf. Nichts wie weg hier! Das denken sich die Sprites, und verschwinden so ganz ohne Animation. Manchmal laufen sie einfach unbeschadet weiter, denn die Kollisionsabfrage ist höchst unzuverlässig. Das merken wir auch beim Waffeneinsatz, nicht jede Kugel wird registriert und schwirrt durch die Gegner. Die schießen zum Glück eher selten zurück, denn es ist unmöglich, rechtzeitig darauf zu reagieren. Für den ultimativen Leidenskick



Die oft zufällige Gegnerplatzierung sorgt für unfaire Situationen. Da darf man sich auch nicht über unsichtbare Gangster wundern, die von einer Tür verdeckt werden. (PC/EGA)

sorgt die C64-Kassettenversion: Nach dem Verlust der drei Bildschirmleben müssen wir das Tape zurückspulen und das Spiel wieder langwierig laden – selbst dann, wenn man bereits im ersten Level gescheitert ist.

Story verzweifelt gesucht

Die Filmvorlage hat schon keine sonderlich komplexe Handlung, doch das Spiel ist mit der Präsentation der »Story« heillos überfordert. Eine Zeitungsschlagzeile verrät, welcher Boss am nächsten Levelende auf uns wartet, nähere Zusammenhänge bleiben unklar. Die Belanglosigkeit des Geschehens wird uns spätestens nach Abschluss des ersten Levels bewusst: Auf die Schlagzeile »Big Boy hinter Gittern« folgt nahtlos die Eilmeldung »Big Boy ist wieder in der Stadt«. Dick Tracy hätte allen Grund, deprimiert in der Hocke zu verweilen, um über den Sinn des Bildschirmlebens nachzudenken.

Sega 1, Titus 0

Die Ausmaße der Titus-Inkompetenz werden durch Segas Dick Tracy verdeutlicht, das etwa zum selben Zeitpunkt für die Konsole Mega Drive erschien. Auch hier wird der Film

als Seitenansicht-Actionspiel umgesetzt, aber nicht nur die hübsch animierte Grafik ist dramatisch besser. Die Sega-Entwickler haben auf gute Steuerung und spaßiges Leveldesign geachtet. Für Titus' Qualitätssicherung Fremdwörter. So ergibt sich eine beachtliche Wertungsdiskrepanz im Multi-Format-Magazin Power Play: 75 Prozentpunkte für Mega-Drive-Dick – dem Titus-Tracy sind 67 Punkte weniger vergönnt.

Dass der C64-Dick von Titus so aussieht, als hätte hier jemand sein erstes Spiel versucht, hat übrigens einen guten Grund – für Don French war es auch das erste (und letzte): »Ich schrieb das ganze Programm alleine, habe es aber nicht designt. Disney gab Design und Drehbuch vor, daran musste man sich halten.« Zu Frenchs Ehrenrettung sei gesagt, dass er lange nicht mit seiner Arbeit fertig war, als er 1990 von dem Projekt entbunden wurde. Bosskämpfe und Scrolling waren geplant, hätten aber womöglich den heutigen Trash-Kultstaus des Spiels geschmälert. Der Programmierer weint Dick Tracy jedenfalls keine Träne nach: »Das Spieldesign war ohnehin ziemlich schwach.« Das kann man so sagen, Don. ★



Der monotone Spielablauf wird über fünf Levels gestreckt. Ein vorbeiruckendes Auto, aus dem der Beifahrer eine Bombe wirft, zählt da schon zu den Gipfeln der Abwechslung. (PC/EGA)