

Legendär schlecht: Mad Dog McCree

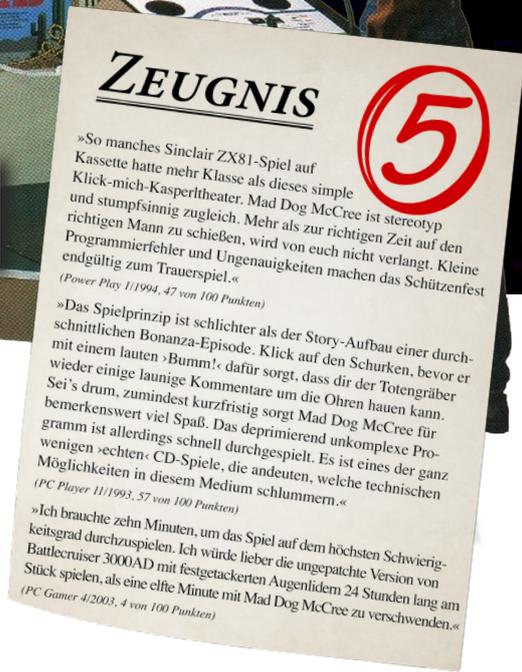
# WESTERN VON GESTERN



## Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. In seiner Kindheit verbrachte er viele Fernsehstunden auf Ponderosa- und Shiloh-Ranch. Später machte er dank des skurrilen Accolade-Spiels Law of the West Sheriff-Karriere am C64.

Auf DVD: Video-Special



## Wildwest-Verhältnisse im CD-ROM-Laufwerk: Ein Vierteljahrhundert vor Red Dead Redemption 2 zielen Multimedia-Cowboys auf unscharfe Videoclips. Die interaktive Schießbude Mad Dog McCree ist kurios, kurz – und schmerzhaft.

Von Heinrich Lenhardt

In den 1840er-Jahren wagen sich die Pioniere unter den Siedlern in die unentdeckten Regionen des amerikanischen Westens. In den 1990er-Jahren wagen sich die Pioniere unter den Spielern in die Multimedia-Gefilde des PCs. CD-ROM statt Planwagen, Schraubenzieher statt Winchester, abends versammelt man sich nicht mit Whiskey am Lagerfeuer, sondern mit Filterkaffee am offenen Gehäuse: Warum haben wir jetzt ein Kabel

zu viel, aber ein Schraubchen zu wenig? Doch ist der Rechner wieder zusammenmontiert, mit Treibern gefüttert und das neue CD-Laufwerk einsatzbereit, fühlt man sich stolz wie nach der ersten Durchquerung der Rocky Mountains. Aus der Ferne hat sich der Spieler ausgemalt, wie die Schönheit dieses multimedialen Neulands ihn mit Glückseligkeit erfüllen würde. Doch am Ziel angekommen, beginnt er am Sinn seiner strapaziösen Reise zu zweifeln: Wo ist die Software, welche das fruchtbare Datenland des neuen Mediums ausnutzt? Wer 1993 die Veröffentlichung von Rebel Assault nicht abwarten kann, landet bei einem wilden Western zum Mitspielen, dessen Entstehung auf Schulungsvideos für die Polizei zurückgeht.

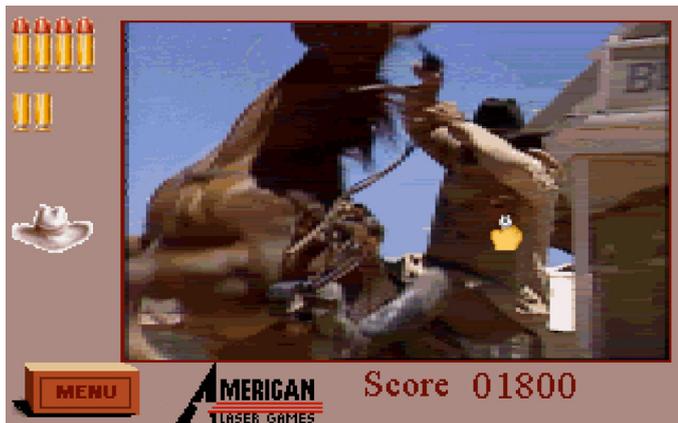
### Berufliche Fortbildung

Ende der Achtziger entwickelt die amerikanische Firma ICAT Einsatzsimulationen für Polizisten. Dabei werden Filmszenen von La-

serdisc abgespielt, die Ordnungshüter reagieren mit Lichtpistolen auf Gefahrensituationen auf dem Bildschirm – und haben bemerkenswert viel Spaß an dieser Art von Training. ICAT-Chef Robert Grebe kommt so auf die Idee, die Technologie für Spielhallenautomaten zu nutzen. Er gründet American Laser Games und heuert den Regisseur David Roberts an, um Filmszenen für ein erstes Spiel aufzunehmen. Die Firma hat ihren Sitz in New Mexico, die Wahl des Westerngenres ist naheliegend. Südwestlich von Santa Fe befindet sich die Eaves Ranch, deren Kulissen in Kinofilmen wie »Die Cowboys« oder »Silverado« zu sehen sind. Und jetzt werden sie von einem Desperado namens Mad Dog unsicher gemacht.

### Von der Ranch in die Spielhallen

Als Mad Dog McCree 1990 in den Spielhallen auftaucht, bilden sich rasch Menschen- trauben um die Geräte. Laserdisc-Automa-



Wenig sattelfestes Spielprinzip: Nicht zu früh, nicht zu spät auf den Bösewicht klicken, damit's mit der dünnen Handlung weitergeht.



Links vom Cursor ist im schwarzen Fenster ein nicht erkennbarer Gegner versteckt. Das merken wir erst, nachdem er uns eine Kugel verpasst hat.

**Genre:** Actionspiel

**Publisher:** American Laser Games

**Entwickler:** American Laser Games

**Veröffentlichung:** 1993

**Legendär, weil:** ... die Realfilmszenen des Laserdisc-Spielautomaten in den frühen Neunzigern beeindruckten. Das sind ja richtige Menschen, die sogar richtig sprechen! Interaktives Fernsehen! Das muss die Zukunft des Mediums sein!

**Schlecht, weil:** ... sich die Interaktionsmöglichkeiten bei einem Videoclip-Spiel in engen Grenzen halten. Das Resultat ist eine ebenso simple wie knappe Fadenkreuzballerei, deren DOS-PC-Grafik unter heftiger Komprimierung leidet.

**Fazit:** Spiel mir das Lied vom Motivationstod. Mad Dog ist ein bunter Multimedia-Hund, doch sein spielerischer Charme selbst nach Neunziger-Maßstäben arm. Der Wilde Westen als Videoschießbude, die kürzer ist als eine Episode Rauchende Colts.

ten sind nichts Neues, doch Vorreiter wie Astron Belt und Dragon's Lair verwendeten Zeichentrick-Filmschnipsel. Bei Mad Dog McCree sind jedoch menschliche Schauspieler in richtigen Kulissen zu sehen, die Grafik wirkt »wie im Film«. Der realistische Eindruck wird durch die Ego-Perspektive verstärkt, Regisseur Roberts zeigt die Handlung immer aus der Sicht des Helden. Als die eindrucksvolle Wildwest-Schießerei auf DOS-PCs umgesetzt wird, leidet die Videoqualität unter starker Kompression. Außerhalb der Spielhalle fällt außerdem erst so richtig auf, wie windig das Spielprinzip eigentlich ist.

### Video-Schnellschuss

Zwölf Uhr mittags, ein Fremder ohne Namen reitet im verschlafenen Westernstädtchen ein. Ein aufgebrachter Bürger bittet um Beistand: Die Bande des Schurken Mad Dog McCree terrorisiert die Gemeinde, hat den Sheriff im Gefängnis eingesperrt und den Bürgermeister samt Tochter entführt. Prompt tauchen die ersten schießwütigen Strolche auf: Schnell mit der Maus auf Gegner zielen und sie per Klick abschießen, bevor sie uns eine Kugel verpassen können. Zwischendurch daran denken, den Cursor aus dem Videofenster zu bewegen, um mit einem Klick nachzuladen. Damit wäre das Spieldesign auch schon beschrieben. Haben wir Erfolg, geht's mit der nächsten kurzen Szene in der Handlung weiter. Ziehen dagegen die Schurken schneller, macht sich der örtliche Bestatigungsunternehmer über unser Unvermögen lustig. John Wayne wäre das nicht passiert.

### Kurzer Ausritt

In der Stadt wählen wir, in welcher Reihenfolge wir vier Schauplätze besuchen. Sind Viehstall, Saloon, Gefängnis und Bank durch regen Kugelaustausch befreit, geht es Richtung Mad Dogs Versteck weiter. Wir ret-



In einigen Bildern bestimmt der Zufall, wo der nächste Gegner auftaucht. Durch die grobe Videoqualität der DOS-PC-Umsetzung von 1993 wird das Erkennen versteckter Heustadlschurken zum Sehtest.

ten einen Goldgräber und erfahren so den Weg zum Unterschlupf der Bande, den wir durch einen Schuss auf den Schornstein austräuchern. Zum Finale geht es in die Stadt zurück, in einem letzten Duell mit Mad Dog machen wir dem Bandenterror ein jähes Ende. Das kann man auch von der Spieldauer sagen, Mad Dog McCree ist ein kurzes »Vergnügen«: Flinke Scharfschützen spielen es in gut einer Viertelstunde durch, dank Continue-Großzügigkeit erreichen auch ungelenke Revolverhelden bald das Ende. Für eine frustrierende Streckung der Spieldauer sorgt allenfalls die technische Dürrftigkeit.

### Grobkörniger Sehtest

Um altersschwache 286-CPU nicht zu überfordern, wurden die Videos der 1993er-PC-Umsetzung kräftig komprimiert. Die klumpige Digitalisierungsqualität führt bei 320x200 Pixeln Auflösung dazu, dass die Gegner schwer zu erkennen sind. Das nervt besonders an Schauplätzen, bei denen die Feinde per Zufall auftauchen: Nur unter größten Anstrengungen ist das zaghafte Wackeln eines Banditenhut-Pixels hinterm Heuballen zu erahnen. Szenen, die sich exakt wiederholen, sind nach dem ersten Ableben dagegen leicht zu meistern – wissen wir ja, wer wann wo schießt. An einigen unfairen Stellen sind Todesfälle unvermeidlich: Dass im schwarzen Loch eines Fensters ein Schütze versteckt ist, sehen wir erst am Pulverdampf, wenn es für Gegenwehr zu spät ist. Solche Fisimatenten sollten Spielhallenbesuchern eine Handvoll Nachmünz-Dollars aus der Tasche ziehen, bei einer 100 Mark teuren Heimumsetzung irritieren sie nur.

### Viele Kugeln, wenig Worte

Es bleibt dem Betrachter überlassen, ob er hauchdünne Handlung und schauspielerische Leistungen als amüsant, dilettantisch oder beides zugleich empfinden möchte. Augenzwinkernd werden Westernklischees dicht aneinander gepackt: hier ein gutherziger Barkeeper, da ein aufrechter Sheriff, dort ein kauziger Goldschürfer. Doch wir lernen die Charaktere nicht näher kennen, die Banditen lachen nur hämisch, unser Held bleibt

stumm und generell gilt die Devise »erst schießen, dann fragen«. Heute mag man über die Videoclips lächeln, aber Anfang der Neunziger sah diese ungewohnte Art der Spielfilmgrafik beeindruckend aus. Dummerweise hielt der Vorführeffekt nicht lange an und der Bekanntenkreis gähnte bald nur noch höflich, wenn man ihm anhand von Mad Dog McCree die multimediale Zukunft der PC-Spiele zeigen wollte.

### Mad Dog reitet wieder

Die Aufregung über aus Filmszenen bestehende PC-Spiele klingt ähnlich schnell ab wie der kalifornische Goldrausch von 1848. Mad Dog McCree ist der erste, der primitivste und auch der erfolgreichste Titel von American Laser Games. Nachfolger Mad Dog 2: The Lost Gold bietet dasselbe Spielprinzip. Neben PC-CD-Versionen gibt es Umsetzungen für die Konsolen 3DO, CD-i und Sega-CD. Auch im 21. Jahrhundert wird bei besserer Videoqualität scharf geschossen, da erscheint der Mad-Dog-Doppelpack für Wii, PlayStation 3, Nintendo 3DS und sogar herkömmliche DVD-Player. Eine iPhone-Version von 2011 wurde nie auf 64-Bit aktualisiert und ist deshalb nicht mehr im iOS-App-Store erhältlich. Der Fortschritt ist eben der Feind des Cowboys, auch physische Datenträger werden allmählich überflüssig. Doch es gab mal eine Zeit, in der Männer mit Silberstern für Recht und Ordnung sorgten – und Männer mit Silberscheibe im Laufwerk dem Desperado McCree das Handwerk legten. ★



Durst ist schlimmer als Heimweh. Im Saloon ziehen die Banditen freundlicherweise der Reihe nach ihre Waffen.