

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Kane für den Amstrad CPC: High Noon im Pixel-Westen

Michael Behr am Sonntag, dem 13. Januar 2013

Meine Obsession für Computerspiele erwischte mich in einem zwar typischen, aber trotz allem nicht ganz einfachen Alter. Nein, ich spreche hier nicht von der Pubertät (wie man sich ganz einfach ausrechnen könnte), sondern von der Zeit knapp davor.

Aber beide Perioden hatten den für meinen Gedankengang entscheidenden Faktor: Geldmangel. Damals gab es eben nur das Taschengeld, das Mama und Papa bereit waren springen zu lassen. An einen Nebenjob war aufgrund meines Alters nicht zu denken. Und dennoch stand da diese Daddelkiste, die doch auch abgesehen von aller – damals noch ambitionierter – Programmiererei für ein Spielchen hin und wieder gut sein sollte. Aber Spiele kosteten schon damals nicht gerade wenig Geld. Jedenfalls für die meisten traf das zu.

Es gab aber auch Ausnahmen. In unserem örtlichen Kaufhof in einer Art Drehständer präsentiert, der schon von weithin kündete: hier gibt's die Billigspiele! Die Billigspiele, neudeutsch auch Budget-Titel genannt, waren nichts anderes als Programme, die meistens nicht unbedingt innovativ waren, die eine oder andere Idee klauten und in Sachen Grafik und Sound nicht ganz mit den Major-Produkten mithalten konnten. Dafür

waren sie eben billig, kosteten pro MC so um die 10 DM.

In meiner Erinnerung sind die ersten Jahre der Budget-Titel mit Kassetten der Firmen Firebird, Codemasters und vor allem Mastertronic angefüllt. Und um ein Spiel dieses Herstellers, der in Großbritannien offensiv damit war, seine Produkte für weniger als 2 Pfund zu verkaufen, soll es an dieser Stelle gehen.

Die alte Cowboy- und Indianermasche

Damals war es noch nicht so, dass man unbedingt immer die größte Auswahl gehabt hätte, welche Titel man sich so kauft.

Denn auch wenn man über die Neuerscheinungen informiert war, sei es durch Freunde oder durch die gerade aufkommenden Testzeitschriften, so gab es die jeweiligen Programme unter Umständen überhaupt nicht dort, wohin man zum Einkaufen kam. Und dann nahm man halt irgendein Spiel mit, das auch ganz nett aussah, auch wenn man nicht wusste, was man davon zu erwarten hätte. Auf diese Art und Weise muss wohl auch Kane in meinen Besitz gekommen sein, denn die Cowboy- und Indianermasche sprach mich damals schon nicht unbedingt an. Wobei Indianer in diesem Spiel nicht einmal vorkommen.

Die Handlung können wir ganz kurz zusammenfassen. Es geht um einen Sheriff, der in dem kleinen Örtchen Kane nach dem Rechten sehen muss, in dem sich Gangster verschanzt haben, die es noch dazu auf einen Zug abgesehen haben. Die Aufgabe des Sheriffs ist es nun, rechtzeitig nach Kane zu gelangen zum großen „Shoot-Out“, um danach den Zug anzuhalten, bevor er entgleist.

Das Ganze hat man bei Mastertronic in vier recht kurzweilige Levels gepackt, die ich hier der Reihe nach vorstellen möchte.

Level 1: Mit Pfeil und Bogen

Das erste Level dient eigentlich nur der Vorbereitung des späteren Spiels. Denn wie man sich denken kann ist das Leben eines Sheriffs im Wilden Westen alles andere als ungefährlich.

Deswegen kann es nicht schaden, wenn unsere Spielfigur mehrere Leben zur Verfügung hat. Die Anzahl ist hier ausnahmsweise einmal nicht fest vorgegeben, sondern ergibt sich daraus, wie gut der Spieler bei der Jagd abschneidet. Man steht unten mit Pfeil und Bogen und wartet auf die Vögel, die von links nach rechts über den Bildschirm fliegen. Man zielt, schießt und hofft, dass der Vogel getroffen wird. Für jeden getroffenen Vogel gibt es Punkte. Aber was noch wichtiger ist: alle drei Vögel wird ein Leben (in Form einer Plakette) hinzu gefügt. Ebenfalls bekommt man einen neuen Pfeil für weitere Versuche. Dieses Level endet erst dann, wenn man alle Pfeile verschossen hat.



Im ersten Level von Kane geht es darum möglichst viele Vögel vom Himmel zu holen. (Bild: Mastertronic)



Abbildungen auf der Kassetten-Version für den Amstrad CPC. (Bild: Mastertronic)

So simpel diese Idee auch ist, so viel Spaß kann sie dennoch machen. Zwar ist das nichts anderes als eine eindimensionale Art der altbekannten Shooting-Gallery, aber in all ihrer Beschränktheit ist es doch eine Herausforderung, so viele Leben wie möglich mitzunehmen.

Denn leider macht ein zuweilen etwas seltsames Flugverhalten der Pfeile die Sache manches Mal kompliziert. Man sollte sich nämlich lieber nicht darauf verlassen, dass die Pfeile immer gleich schnell fliegen. Im Gegenteil, mal sind sie schneller, mal langsamer und das macht die Sache nicht unkomplizierter, wie man sich denken kann. In manchen Situationen hat man sogar das Gefühl, dass der Computer absichtlich einen Treffer verhindert, um nicht zu viele Leben zuzulassen.

Die Grafik ist hier recht einfach, aber zweckmäßig. Der Hintergrund sogar recht nett gestaltet, zumal die Tipis den einzigen Hinweis auf die tatsächlich vorhandenen Indianer liefert, die das Titelbild versprochen hat. Denn ansonsten ist Kane absolut indianerfrei und konzentriert sich hauptsächlich auf unseren Cowboy-Protagonisten.

Level 2: Das Glück dieser Erde

Direkt nachdem man die Vögel zusammengerafft hat sitzt man auf seinem Pferd und reitet nach Kane. Leider ist die Strecke dorthin nicht ganz so öd und leer, wie man sich das eigentlich in der Prärie denken sollte. Ganz im Gegenteil, es gibt einige ausgesprochen große Büsche, die unserem Pferd im Weg stehen und übersprungen werden sollen. Damit ist auch die Aufgabe für dieses Level erwähnt. Das Pferd kennt die beiden Laufarten Galopp und Trab, die man durch einmalige, bzw. zweimalige Bewegung des Joysticks in die richtige Richtung auswählen kann. Wenn das Pferd erst einmal in Bewegung ist, sollte man immer den Finger am Abzug haben, um im richtigen Moment springen zu können.



Pferdchen mach Galopp – Quer durch die Prärie, auf dem Weg nach Kane. (Bild: Mastertronic)



Übung und starke Nerven sind in diesem Level von Vorteil. (Bild: Mastertronic)

Die Hindernisse tauchen in unregelmäßigen (aber von Spiel zu Spiel immer gleichen) Abständen auf und man braucht schon ein gewisses Maß an Übung um immer im Blick zu haben, wann der beste Zeitpunkt für einen Sprung ist. Denn sonst bleibt das Pferd mit den Hufen hängen und wirft einen ab, was ein Leben kostet.

Schlimmer als das ist aber, dass man vor dem Hindernis wieder platziert wird und einem nichts anderes übrig bleibt, als neuen Anlauf zu nehmen. Hier gibt es nur das kleine aber entscheidende Problem, dass vor einigen Hindernissen schlicht nicht genug Platz vorhanden ist, für diesen neuen Anlauf. So kann es an einer bestimmten Stelle passieren, dass man alle seine Leben los wird, nur weil man beim ersten Versuch nicht genau genug gesprungen ist. Das ist dann schon mehr als unfair, das ist einfach ärgerlich.

Aber auch ansonsten hat dieses Level nicht viel zu bieten, wenn man mal davon absieht, dass man musikalisch die Wilhelm Tell-Ouvertüre zu hören bekommt, die einen auch schon im Menü empfangen hatte. Man springt einfach über die Hindernisse und erreicht irgendwann das Ortsschild von Kane. Graphisch kann die Darstellung nicht wirklich überzeugen. Einige der Hindernisse wirken wie überdimensionale Maulwurfshügel, das Pferd ist schlecht animiert und der Reiter sehr eindimensional dargestellt.

Am schlimmsten ist aber die doch recht hakelige Steuerung, die auf einem Emulator tatsächlich einen besseren Eindruck hinterlässt als auf der echten Maschine. Ich würde sagen, das Level vergisst man besser schnell wieder, aber... na ja, der Reihe nach.

Level 3: Showdown in der Gangsterstadt

Denn kaum in Kane angekommen ist es Zeit für den großen Shoot-Out des Helden mit den Gangstern. Der Moment auf den man sich in jedem Western freut. Die Darstellung ähnelt hier wieder dem aus dem ersten Level, nur dass man nun vor der Kulisse der Stadt steht. An einigen Stellen tauchen jetzt Gangster auf, die eine ganze Weile brauchen, bis

sie sich ganz in Position geschoben haben.

Also wirklich, im Vergleich zur eigenen Spielfigur bewegen die sich im Zeitlupentempo. Eine wirkliche Gefahr geht von ihnen auch nicht aus, da sie jeweils nur einen Schuss haben, den sie mehr oder weniger ungezielt abgeben. Ich habe es bis jetzt als absoluten Zufall empfunden, wenn mich doch mal einer getroffen hat.



Showtime! – Im dritten Level geht es den Gangstern an den Kragen. (Bild: Mastertronic)

Man selbst läuft am Bildschirmrand hin und her und nimmt die Gangster auf's Korn. Dabei muss man eine bestimmte Quote erreichen, um in das nächste Level zu kommen. Wenigstens hat man daran gedacht, dass zwischendurch auch mal nachgeladen werden muss. Dafür geht man an den rechten Bildrand und hat die Trommel sofort wieder voll.

Irgendwie macht dieses Level Spaß, obwohl es noch mehr einem Tontaubenschießen gleicht als Level 1. Eine echte Bedrohung ist jedenfalls zu keiner Zeit auszumachen, man bleibt ziemlich unbehelligt. Aber dennoch: irgendwie macht es immer mal wieder Freude, auch wenn ich keineswegs von großangelegter Langzeitmotivation sprechen würde. Vielleicht ist es aber auch nur der positive Eindruck, der in direktem Vergleich zu Level 4 bleibt.

Level 4: Sei schneller als die Lok!

Eigentlich kann ich mir doch viele Worte sparen, wenn man sich das Bild unten ansieht, oder? Genau, es handelt sich beim Stoppen des Zuges um nichts anderes als um Level 2, nur diesmal in anderer Richtung und mit anderem Ziel.

Denn diesmal muss man die Lok erreichen, der Zug fährt langsam weiter. Man reitet zwar schneller als der Zug (sicher doch), aber das hilft wenig, wenn man wieder mal irgendwo hängen bleibt und die Wagen an einem vorbeifahren. Dazu kommt noch ein Limit, wie weit man zurückfallen darf, damit der Zug nicht als abgefahren gilt.



Auf dem Rückweg muss unser Held schneller als der Zug sein. (Bild: Mastertronic)

Spielerisch ist alles wie in Level 2, nur noch eine Spur unfairer. Denn dieses Mal gilt es einige direkt als schwer zu klassifizierende Figuren mit seinem Pferd zu springen, bei denen man schnell zwischen Galopp und Trab umschalten muss. Und das ist, wie oben schon geschildert, aufgrund der Steuerung nicht gerade einfach.

Irgendwann hat man die Knackpunkte zwar auswendig gelernt, aber das dauert eine ziemlich frustrierende Zeit. Zumal die Belohnung nichts weiter ist als der Start eines neuen Spieldurchlaufs, auch wenn jetzt alles ein wenig schneller ist, was in Level 2 dann wieder wenig Freude hinterlässt.

Alles zusammen genommen ist Kane sehr schwer zu beurteilen, weil ich eben nicht sagen kann, dass das Spiel keinen Spaß macht, auch wenn sich die Schilderungen von Level 2 und 4 genau so lesen mögen. Ich betrachte diese Spielstufen immer als nötiges Übel für die beiden anderen doch recht netten Levels, die natürlich eigentlich auch niemandem hinter dem Herd hervor locken.

Und trotzdem ist Kane eines der Spiele, die ich immer mal wieder hervorziehe. Es muss wohl wirklich etwas ganz Subjektives sein, was mich immer wieder dazu bringt. Das habe ich nun auch im Verlauf des Artikels gemerkt, dass mir deutlich mehr Dinge zu kritisieren aufgefallen sind als Dinge, die für Kanesprechen würden.

Objektiv müsste ich also von diesem Programm abraten. Subjektiv würde ich aber doch einen Testdurchlauf empfehlen. Zumal das Spiel heutzutage, Emulatoren oder eBay sei Dank, ja nicht einmal mehr 10 DM = ca. 5 Euro kosten dürfte.

Überarbeitete Originalfassung vom 19. April 2004.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Sonntag, dem 13. Januar 2013 um 21:46 Uhr in der

Kategorie: [Spielebesprechungen](#). 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.videospiegelgeschichten.de>