

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

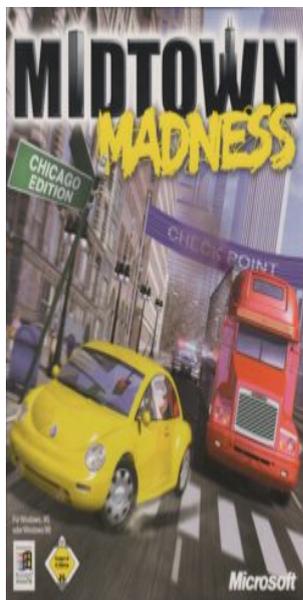
<https://www.videospielgeschichten.de>



Midtown Madness: Blödmänner und Idioten in Chicago

Kevin Puschak am Samstag, dem 20. Juli 2024

Wenn der Stadtverkehr von Chicago eine Reihe von Straßenrowdys beleidigt, weil diese wie die Bekloppten durch die Gegend fahren, dann darf man zurecht von einem Wahnsinn sprechen.



Die Vorderseite der Packung der deutschen Version

Die Angel Studios – heute heißen sie *Rockstar San Diego* – entwickelten mit „Midtown Madness“ eines ihrer ersten PC-Spiele. Der Titel ist der vierte der Madness-Reihe von Microsoft, die bis dahin neben zwei Teilen von [Monster Truck Madness](#) 1996 und 1998 noch [Motocross Madness](#), ebenfalls im Jahr 1998, veröffentlicht haben. Und nun ist es wieder ein Spiel mit „M“ geworden. Die Amis hatten den Titel bereits im Juni 1999 in den Regalen, wir erst ein klein wenig später. [Der Presse gefiel das Spiel](#), vor allen Dingen wird es seinem Titel mehr als gerecht.

In „Midtown Madness“ ist ein kleines Abbild von Chicago Schauplatz der ganzen abgefahrenen Rennen. Zur Auswahl stehen zehn Fahrzeuge vom VW New Beetle bis zum Stadtbus, ein Gegensatz zu sonst üblichen Rennspielen, die nur teure Sportwagen zur Auswahl haben. Nicht alle Fahrzeuge stehen sofort zur Verfügung, einige kann man sich freispielen. Neben drei unterschiedlichen Spielmodi kann man die Stadt frei erkunden. Praktisch, so kann man vorher ein Gefühl für die Stadt und für das Fahrzeug bekommen.

Man möchte die – für seine Zeit riesige – befahrbare Stadt gerne mal erkunden, denn es gibt einige Sehenswürdigkeiten an vielen unterschiedliche Straßenecken zu bewundern. Es ist vor allen Dingen gar nicht so einfach, sich durch den dichten Stadtverkehr fortzubewegen, ohne dabei kleine Kratzer zu verursachen. Da ist jeder hart drauf, nach jeder Kollision oder Wegabschneidung kriegt man die Wut der Autofahrer mit Sätzen wie „Was fällt dir ein?“ oder „Runter von der Straße!“ zu spüren. Selbst die Wut der Polizei ist äußerst hoch, sobald man in Sichtweite ist, versucht sie, das eigene Fahrzeug zum Schweigen zu bringen. Kein Knöllchen, ,murica möchte direkt anklopfen.

„Runter von der Straße“, auf ins Vergnügen



Auch ein wenig Offroad-Vergnügen hat „Midtown Madness“ zu bieten.

Die Spielmodi:

- Blitz: Der Spieler muss eine Strecke bis zum Ziel abfahren und auf dem Weg Checkpoints mitnehmen. Einziger Haken: man gewinnt nach jedem Checkpoint keine Zeit dazu, man hat für die gesamte Strecke ein Zeitlimit. Läuft die Zeit ab, bevor man das Ziel erreicht, darf man von vorne beginnen. Zudem muss der richtige Weg gefunden werden, denn es gibt keinerlei Barrieren und der Verkehr ist von Kurs zu Kurs unterschiedlich stark vertreten.
- Kontrollpunkt: Mit mehreren Gegnern muss – ähnlich wie bei „Blitz“ – eine Strecke abgefahren werden, auf der die Wegpunkte durch Checkpoints markiert sind. Zum Glück gibt es hierauf kein Zeitlimit, man muss allerdings auf den vorderen Rängen das Ziel erreichen. Gute Wegfindung ist hier gefragt und manchmal hat die KI nicht unbedingt die sinnvollste. Außerdem lauern Polizeiwagen hinter jeder Ecke, die das eigene Gefährt schnell zerstören können, dann ist das Rennen vorbei.
- Rundkurs: Der fast schon gemütlichste Modus. Man fährt durch eine abgesperrte Strecke mehrere Runden mit mehreren Gegnern. Geht das Auto kaputt, wird man für fünf Sekunden gebremst, weil da das Fahrzeug wieder flott gemacht wird.

Hat man von jeder Modi einen Kurs fertig gefahren, darf man diesen nochmal fahren, nur mit mehr Individualität. So lassen sich nun Wetter, Tageszeit und die Dichte des Verkehrs, der Fußgänger und die der Polizei einstellen, je nach Modi sind noch weitere Einstellungen möglich. Einzig die Kontrollpunkt-Kurse sind von Anfang an nicht alle verfügbar. Hat man eine gewisse Anzahl an Rennen geschafft, schaltet man Fahrzeuge frei, etwa nach zwei frei gewählten Kursen einen Stadtbus.

All diese Spielmodi kann man nicht nur im standardmäßig ausgewählten Anfänger-Modus, sondern auch im Profi-Modus durchspielen. Hier wird der Schwierigkeitsgrad der Kurse erhöht, sei es mehr Verkehr oder noch strengere Zeitlimits. Hierbei werden Punkte gezählt. Für 8000 Punkte schaltet man sogar das leistungsstärkste Fahrzeug im ganzen Spiel frei.

„Was fällt dir ein“, so was zu fahren?



Die Cockpit-Perspektive des VW New Beetle. Nur echt mit Blume.

Es sind zwar für ein Rennspiel nicht unfassbar viele Fahrzeuge verfügbar, vergleicht man das Spiel mit „Need for Speed“, aber die Auswahl ist abwechslungsreicher. Sie steuern sich allesamt unterschiedlich; so ist der kleine VW New Beetle glücklicherweise wendiger als der große schwere Ford F350. Dafür geht etwa der flotte Panoz Roadster schneller kaputt als der langsame Stadtbus. So sollte man die schweren, aber dafür robusteren Fortbewegungsmittel, nicht unbedingt für die Rennen verwenden.

In der Auswahl der Fahrzeuge kann man sich noch ein paar Details über sie anschauen, auch wenn es gerade zum Stadtbus, der eine Eigenentwicklung ist, nicht viel zu erzählen gibt. Jedes Fahrzeug verfügt über vier Farben. Interessanter ist hingegen der Regler „Physischer Realismus“, wo man die Fahrphysik von „völlig abgefahren“ bis „so was wie realistisch“ einstellen kann. Mit der niedrigeren Einstellung sind scharfkantige Kurvenfahrten selbst bei hohen Geschwindigkeiten möglich, bei der höheren Einstellung braucht man schon ein gewisses Händchen.



Dieser Cadillac war vorher eine Boeing und macht gerade die Umschulung. Bei Klappbrücken fühlt sich dieser aber immer noch wie im Flight Simulator.

Es dürfte nicht unüblich gewesen sein, dass sich einige Rennspieler anfangs gewundert haben, warum das Spiel nicht auf die Tastatur reagiert. Die Steuerung ist grundsätzlich immer auf „Maus“ voreingestellt. Die Lenkung erfolgt nämlich analog und somit ist es gar nicht so einfach, „Midtown Madness“ mit Tastatur zu steuern. Mit etwas Übung geht es, aber mit Peripherie wie einem Joystick oder einem Lenkrad ist man hier besser beraten. Und wer unbedingt mit Maus spielen will, sollte lieber eine mit hoher DPI-Zahl haben.

Alle Fahrzeuge und die Polizei verfügen über ein Schadensmodell, die sich mehr optisch als technisch bemerkbar machen. Das geht über einige Schrammer über das Qualmen des Motors bis hin zu Reifen mit Unwucht. Wenn eine oder mehrere Reifen abfallen, wird der Originalzustand wiederhergestellt. Interessant ist jedoch, dass man den Schadenszustand im Cockpit anhand einer Tachonadel erkennen kann, quasi der Vorreiter der Anzeigen eines hochmodernen Bordcomputers. Sonst gibt es noch eine freie Kameraperspektive, die allerdings etwas eigenartig wirkt.

But wait, there's (no) more...



Bei Weihnachtseinkäufen steht man nicht gerne im Stau. Nutzen wir die Abkürzung, halten sie gerne den Weg frei.

Auffällig ist der Hinweis auf dem Cover als auch auf der CD „Chicago Edition“. Offenbar gab es Pläne, andere Städte als Add-On anzubieten, wovon aber absolut nichts bekannt ist. Selbst im Menü, wo man die Spielmodi auswählen kann, ist ein ausgegrauter Punkt mit „Rennstrecken“ hinterlegt. Dieser wird allerdings auswählbar, sobald man Strecken-Add-Ons hinzufügt. „Midtown Madness“ gilt als besonders modifizierfreundlich, weshalb es dafür **zahlreiche Modifikationen** wie neue Autos oder Strecken gab. Besonders der Nachfolger wurde gerne modifiziert.

Im dichten Stadtverkehr fällt auf, dass alle nur generische Fahrzeuge fahren und mit unfassbar niedriger Detaildichte daherkommen. Da fällt so ein schicker Ford Mustang als Polizeiwagen schon eher auf, wenn der als einziger irgendwo parkt. Alle fahren und wuseln sich durch den dichten Stadtverkehr mit seltsamen Ampelschaltungen. Möchte man „mit dem Verkehr schwimmen“, wird man mit dem verängstigten Volk konfrontiert. Der Verkehr weicht einem aus, nahe am Straßenrand machen sich die Passanten bereit, auszuweichen.

Und ja, es gibt Passanten am Wegesrand, was sehr zur Atmosphäre beiträgt. Sie machen zwar nicht sonderlich viel und sind vom Detailgrad ähnlich schlecht wie die Autos, aber sie geben einem wenigstens das urbane Gefühl. Umfahren kann man sie übrigens nicht, sonst hätten die Angel Studios einen Konkurrenten zu „Carmageddon“ erschaffen und das Spiel hätte hierzulande keine USK-6-Wertung bekommen. Man kann es so oft probieren, wie man will, sie weichen immer aus. Auf freier Bahn springen sie zur Seite, an Gebäuden oder Zäunen kleben sie förmlich an der Wand.

Allgemein gibt es viel zu erstaunen und zu erkunden. Die Gegenstände am Wegesrand wie Straßenlaternen, Ampeln, Parkuhren oder Mülleimern lassen sich allesamt wegschieben. Selbst Gläser lassen sich kaputt fahren, somit kann man auch durch ein ganzes, wenn auch leeres, Einkaufszentrum fahren. Sogar eine Hochbahn fährt durch die in der Stadt platzierten Hochbahnschienen.

Alle anderen nur „Idiot[en]“?



„Fahrphysik“ ist nicht unbedingt die Stärke des Spiels. Lustig ist es trotzdem.

In einer Stadt mit Autos Chaos zu stiften sah man bisher nur bei „Grand Theft Auto“ in der Draufsicht. Ergo hat man so was in dieser Qualität vorher noch nie gesehen, weshalb „Midtown Madness“ schon beachtliche Erfolge erzielt hat und – wie bereits erwähnt – positive Kritiken in der PC-Spiele-Fachpresse einheimste. Im Rennspielsektor wäre da „Need for Speed“ als Konkurrent zu nennen, welches grafisch leicht überlegen war, aber nur abgesperrte Strecken bot.

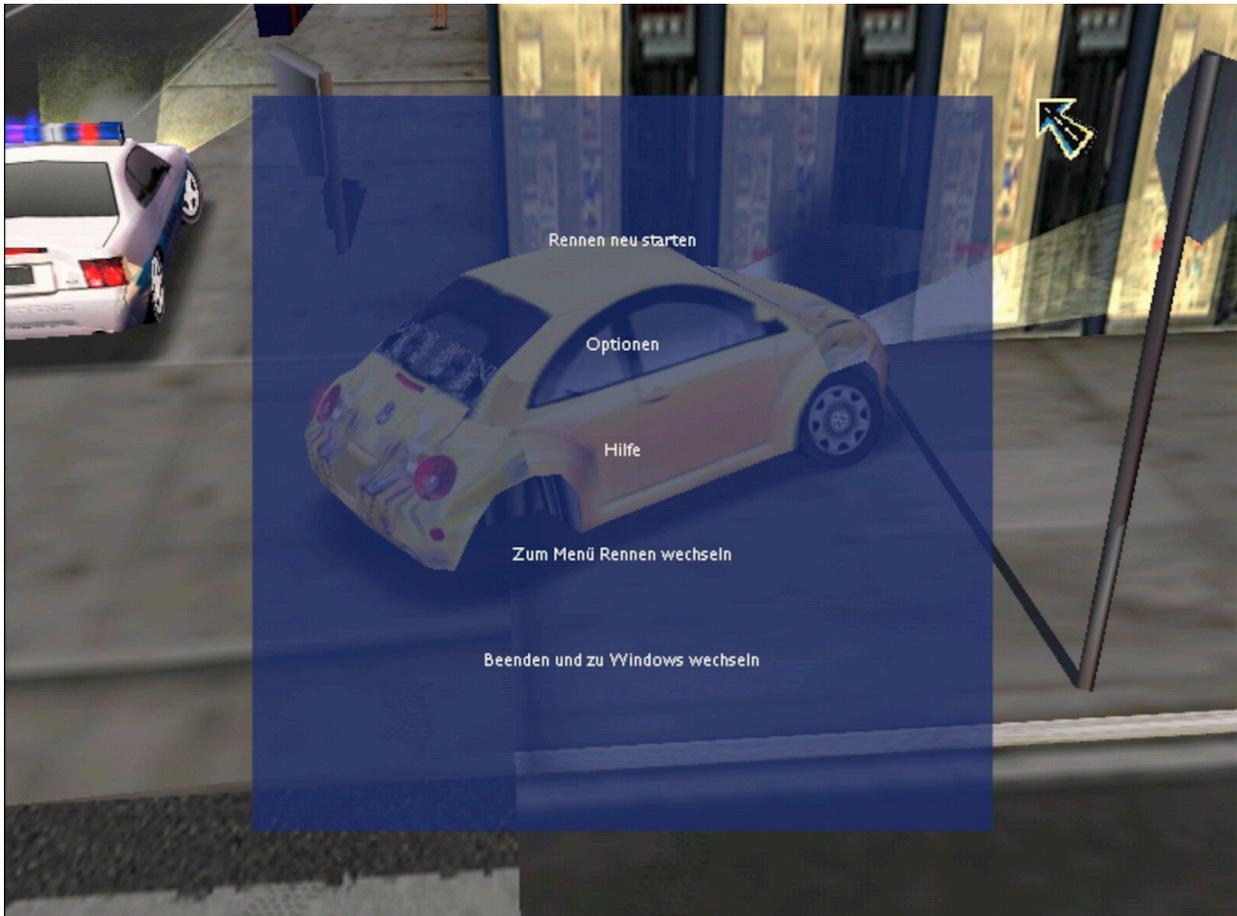
Die Systemvoraussetzungen waren für ein Spiel aus dem Jahr nicht sonderlich hoch, doch ein flotter PC musste schon her. Allein mit einem Intel Pentium II 350 und einer 3dfx Voodoo3 3000 ist die Performance bei hohen Grafikeinstellung nicht atemberaubend hoch, ein AMD Athlon 1000 und eine 3dfx Voodoo5 5500 ist da bestens geeignet, womit auch die ganzen Screenshots erstellt worden sind bei einer Auflösung von 800×600 Pixel.

Da erstaunt es umso mehr, dass es den Machern gelungen ist, keine massiven Performanceeinbrüche zu produzieren, während der Rechner in dem Spiel quasi eine ganze Stadt simulieren muss. Wird ein sehr guter Rechner aus der Zeit eingesetzt, wird man bemerken, dass man bei hoher Verkehrsdichte und bei vielen Autos in der Umgebung dennoch flüssig spielen kann. Unfassbar hohe Weitsicht gibt es nicht, sie ist

aber für die Zeit schon sehr gut.

Auch soundtechnisch gibt es keinen Grund zur Beschwerde. [Kai Taschner](#), ein nicht gerade unbekannter Synchronsprecher (z. B. Tony Shalhoub in „Men In Black“ von 1997), sprach in der deutschen Version die ganzen Kommentare ein, die man während der Rennen hört. Die Fahrzeuge klingen realistisch, die Stadt hört sich lebendig an und die wilde Popmusik-Mischung lässt man gerne länger laufen.

Fazit



Die Polizei kann schnell kurzen Prozess machen. Dann haben wir auch wirklich ein Rad ab.

Wer Realismus bei einem Spiel mit „Madness“ im Titel erwartet, ist definitiv falsch. „Midtown Madness“ bietet trotz der absurden Fahrphysik einige Stunden Spielspaß. Es bereitet einem große Freude, das nachgebildete Chicago zu erkunden und nebenbei Chaos im Straßenverkehr zu stiften. Einfach einen Stau wegschieben und nach einer gründlichen Beleidigung das Signal zu bekommen, dass es dem Fahrer gut geht. Die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig, die KI ist dezent gemein und grafisch war es selbst 1999 keine Bombe, aber die Simulation ist durchaus lobenswert.

„Midtown Madness“ wird in keiner Distributionsplattform angeboten. Einzige Möglichkeit, das Spiel heutzutage noch zu erwerben, ist über Flohmärkte, An- und Verkaufsläden oder Online-Plattformen wie Ebay. Laut [PCGamingWiki](#) existieren Patches, die das Spiel unter neueren Betriebssystemen lauffähig machen. Mit dem in dem Artikel erwähnten „Open1560“-Patch sollte es auch unter Linux in Kombination mit „Wine“ laufen.

Das war mein Artikel zum Spiel „Midtown Madness“, der am 3. Juli 2019 in leicht anderer Form auf dem bis Ende 2023 aktiven Blog „QUICK-SAVE.de“ erschienen

ist. Den Artikel zu einen meiner früh gespielten Spiele wollte ich wieder für die Öffentlichkeit besser zugänglich machen, nachdem „QUICK-SAVE.de“ nicht mehr existiert.

Habt ihr schon mal „Midtown Madness“ gespielt? Falls ja, wie habt ihr das Spiel damals empfunden? Würdet ihr das heute noch spielen trotz kleiner Schwächen und verhältnismäßig beklopptem Schwierigkeitsgrad? Diskussionen, Meinungen und Erinnerungen dazu gerne im Kommentarbereich.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 20. Juli 2024 um 19:45 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>