



G	N	O
A	O	U
H	T	E
E		A



LEVEL 098:  
CRIME WAVE

Wenn die Tochter des Präsidenten entführt wird, dann weiß jeder *"Super Crime Fighter"* sofort und ohne darüber nachzudenken, was zu tun ist: Erstmal den Computer anschmeißen und halbnackte Bilder von der jungen Dame anstarren, gefolgt vom fachgerechten Zerstückeln der verantwortlichen Verbrecher! Ja, *"Crime Wave"* war schon sehr... speziell, in mehr als nur einer Hinsicht. Und damit: Herzlich willkommen im Kriminalitäts-verseuchten 78. Level von *"Game Not Over"*!

Um gleich mal ein offensichtliches Missverständnis aus dem Weg zu schubsen: Nein, ich rede natürlich nicht vom 1983er Apple2-Spiel namens ["Crime Wave"](#) - obwohl das zumindest insofern eine halbwegs stabile Randnotiz wert ist, als dass es von einer Firma namens *"StarCraft Inc."* veröffentlicht wurde. Aber nein, ich rede natürlich von dem Spiel, das zu Beginn des Jahres 1990 in den USA veröffentlicht wurde, und etwa einen Monat später dann auch bei uns.

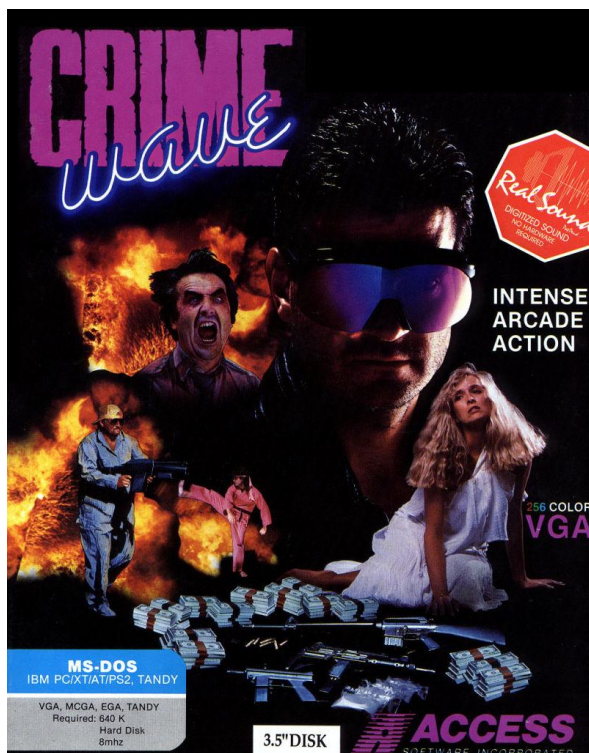
Entwickelt wurde das von [Access Software](#) - einer Firma, die es seit dem Jahr 2006 schon nicht mehr gibt, und die man in erster Linie für ihre zum Teil sehr, sehr guten Golf-Simulationen der *"Links"*-Serie kennt. Aber bevor sich die in Salt Lake City ansässige Firma so ab Mitte der 90er im Großen und Ganzen exklusiv auf die Grüns dieser Welt eingeschossen hatte, wurden vorher ganz andere Dinge ins Visier genommen - unter anderem die



Diktatoren dieser Welt in den beiden ersten ["Beach Head"](#)-Ballereien, sowie diverse Kriminelle, denen man als Detektiv Tex Murphy in Spielen wie ["Mean Streets"](#) oder ["Under A Killing Moon"](#) das Leben schwer machte. Jedenfalls war das Unternehmen in seinen ersten zehn Existenzjahren noch sehr auf Abwechslung im Portfolio bedacht - insofern ist es also kein Wunder, dass da auch ein Spiel wie *"Crime Wave"* seinen Weg hinein fand.

Das wurde maßgeblich von zwei Leuten entwickelt: Bruce Johnson und Bryan Brandenburg. Sowie einem gewissen *"StarBuck"*, der sich in den Credits unter den Punkten *"Original Concept"* und *"Design"* breit macht, und über den meines Wissens nach bislang nichts bekannt war. *"Bislang"* deswegen, weil ich für diesen Level sehr ausführlich mit [Brent Erickson](#) gesprochen habe - einem der Programmierer von *"Crime Wave"*, der zwar nicht am eigentlichen Design des Spiels beteiligt war, dafür aber hinter den Kulissen an den meisten anderen Aspekten, und mir daher eine Tonne an sehr interessanten Hintergrundinfos liefern konnte. Unter anderem eben, dass es Bryan war, der sich aus leicht mysteriösen Gründen diesen sehr [kampfsterngalaktischen Künsternamen](#) verlieh, und lieber diesen in den im Handbuch des Spiels abgedruckten Credits unter *"Game Concept & Design"* platzierte, als seinen richtigen Namen. Der sich dafür aber an vielen anderen Stellen findet - unter anderem auf den acht 5.25"- bzw. vier 3.5"-Disketten, auf denen das Spiel daherkam.

Naja, ist ja egal. Die früheste Ankündigung von "Crime Wave", die ich auftreiben konnte, fand sich in der November-89-Ausgabe [der amerikanischen "Computer Gaming World"](#), in der es im Kontext des Access-Software-eigenen "RealSound"-Soundsystems erwähnt wurde, auf das ich später noch ausführlicher zu sprechen kommen werde. Nur wenige Monate später, nämlich im Februar 1990, stand das Spiel auch schon in den Läden - und zwar in einer Form, die man eigentlich nur als "unbeschreiblich" definieren kann. Ich probiere es trotzdem mal: Dieses Cover, [dieses schlicht komplett irre Cover](#) hat einfach alles: Explosionen, davon mehrere, übereinander, nebeneinander, überall. Einen rosa gewandeten Ninja, der die Luft zertritt. Eine im weiß fließenden Kleid vor einer Sammlung aus Waffen, Geld und Drogen ins Nichts starrende Schmachtrulla. Einen komplett wahnsinnig ins Bild schreienden Schwebekopf, natürlich mit Explosion im Hintergrund. Einen im Pyjama vorbeilaufenden Bauarbeiter mit umgedrehtem Basecap



auf dem Kopf und Flammenwerfer in der Hand. Sowie die mit weitem, weitem Abstand männlichste Sonnenbrille aller Zeiten, gigantisch überlebensgroß im Bild, mit der Gravitation von vier übereinandergestapelten Sonnen! All das einfach wild ausgeschnitten und noch wilder zusammengestöpselt, ohne Sinn, Verstand und irgendeine Art von ästhetischem Anspruch - es sollte schlicht wie ein trashiges Poster eines noch trashigeren 80er-Jahre-Actionfilms aussehen. Und diesen Zweck hat das Motiv ganz sensationell mehr als übererfüllt. Man muss es in seiner Gesamtheit als Kunstwerk begreifen und bewundern, als Zwölftonmusik in Bildern! Wenn es jemals ein Spielecover gab, dass mehr als alles andere "EIGHTIES!!11" geschrien hat, und zwar in den lautesten Farben aller Zeiten, dann war es dieses hier.

Dieses Motiv wurde dann auch vor allem [in der Werbung genutzt](#), die beim Kenner vor allem dadurch auffällig wird, dass sie Dinge zeigt, die im Spiel nicht vorkommen - es steht zwar groß und breit da, dass die Screenshots "echte, 256-farbige VGA-Bilder" zeigen würden, aber die junge Dame, die gleich auf dem ersten Bild zu sehen ist, hat nirgends einen Auftritt. Außer, und hier wird's richtig interessant, [in der ursprünglichen Werbung](#), die einige Monate vor der Veröffentlichung von "Crime Wave" in amerikanischen Spielmagazinen geschaltet wurde - und die mit dem finalen Spiel nicht mehr so wahnsinnig viel zu tun hat! Denn da ist noch die Rede davon, dass das Ganze im Jahr 2110 spielen würde, in der ein nicht näher benannter, aber sehr offensichtlich eigentlich "Macho McAwesomedude" heißen müßender Kerl mit unerklärlichem Vokuhila und noch unerklärlicherer Space-Robocop-Panzerung mit der gesamten Unterwelt aufräumt, und zwar unter Nutzung seines... seines... äh... Antimaterie-Lasers. Keine Ahnung. Es ist absurd.

Nicht dass die schlussendlich verwendete Handlung auch nur einen halben Parsec mehr Sinn ergeben würde. Es gibt zwei wichtige Änderungen: Erstens spielt "Crime Wave" jetzt in der weit entfernten Zukunft des Jahres 1995. Und zweitens trägt der "Super Crime Fighter" Lucas McCabe, und ja, er wird im Intro wirklich "Super Crime Fighter" genannt, jetzt modischen Kurzhaarschnitt sowie dazu passende, aber leider nicht mehr ganz so futuristische Lederjacke. Nur an der Sonnenbrille hat sich nichts geändert - die ist nämlich immer noch fast so groß wie Belgien.

Aber worum geht's denn nun eigentlich? Nun, wie üblich ist alles kaputt, und zwar schon seit 1995 - ihr wisst schon, damals, als übermächtige Verbrechersyndikate die Herrschaft über alle größeren Städte auf der Welt an sich gerissen haben. Alles insgesamt schon irgendwie blöd - aber dann wird die eine Grenze überschritten, die niemals hätte überschritten werden dürfen: Denn Brittany Cole, die Harvard-ausgebildete Juristin und Tochter des amtierenden US-Präsidenten, wird während einer Dinnerparty in New York City entführt! Einfach so, während sie gerade auf dem Klo den Lidstrich nachzog. Schweinerei! Es gibt nur eine Person, die dieses Dilemma schnell, männlich und unbürokratisch lösen kann: Lucas McCabe - denn der ist nicht nur "Super Crime Fighter" und Sonnenbrillensupermodel, sondern auch ehemaliger Polizist des NYPD, dessen Ehefrau von einem bössartigen Verbrecherkönig ermordet wurde. Seitdem ist er selbst auf pausenloser Rachemission, unterstützt von nicht näher spezifizierten Regierungsapparaten.

Dieser Teufelskerl hört von der Entführung, ahnt in einer Denkblase sofort "This sounds like the work of King Pin", lädt seine Knarre durch, und schaut dann lieber doch erstmal in seinen "Crime Computer Interplex 7000" hinein, wo es unter anderem erstaunlich offenherzige Bilder vom Präsidentennachwuchs zu sehen gibt. Aber gut, laut der Innenseite der Verpackung des Spiels, die kurze Beschreibungstexte zu den drei genannten Hauptakteuren zu bieten hat, ist Brittany ohnehin eher so ein Springinsfeld-Typ, der sich gerne mal mit Papa anlegt, wenn es um belanglose Themen wie "Menschenrechte" oder "Umweltschutz" geht. So Klimperkram halt, mit dem Präsidenten normalerweise nichts zu tun haben. Jedenfalls waren im Weißen Haus wohl nicht alle so richtig unglücklich, als die Dame entführt wurde. Tztztz. Das ist nicht nett.



Aber natürlich dreht sich alles um so viel mehr als nur das aufmüpfige Frauenzimmer. Denn wofür braucht King Pin denn bitteschön all die Waffen, Drogen und Geldbündel, über die man im Laufe des Spiels stolpert? Uuuuh, Obacht - hier wartet noch ein Oscar-verdächtiges Drama! Das nach jeder Mission mit Standbildern, kurzen Animationen und Sprechblasen weitergeführt wird. Und in dem man schnell feststellt, dass die Damen auf dem Cover, im Packungseinleger und im Spiel ziemlich offensichtlich drei sehr unterschiedliche Personen sind. Welche von denen soll man denn nun retten?



Na gut, irgendeine wird sich schon befreien lassen. Bevor man das tut, wartet allerdings noch der Kopierschutz auf einen - eine damals sehr typische Handbuchabfrage. Die sich allerdings, und das eher weniger typisch, absurd einfach umgehen ließ: Denn in der cw.exe, mit der das Spiel gestartet wurde, standen die Handbuchabfragen sowie die dazugehörigen Antworten im Klartext drin, und ließen sich mit jedem beliebigen Texteditor ansehen. Und da

das Spiel falsche Antworten nicht bestrafte, kein Antwortlimit setzte, die beim Spielstart generierte Frage nicht änderte und es ohnehin nur 24 Antwortmöglichkeiten gab, war es innerhalb von ein paar Minuten Trial-and-Error ohne jegliches Problem möglich, sich selbst eine Liste der korrekten Eingaben anzufertigen - die dann auch noch bequemer nutzbar war als das eigentliche Handbuch, in dem man dann nicht mehr herumblättern musste. Wenn man sogar mal ganz crazy drauf sein wollte, dann öffnete man einfach die Datei in einem Editor, und überschrieb die vorgegebenen Antworten entweder mit einer immergleichen Phrase oder gleich mit einem Nullwert, so dass ein Batscher auf die Enter-Taste immer die korrekte Antwort war. Nicht, dass wir das damals gemacht hätten, hust, wo wir doch alle im Besitz des Originals, ahem...

Hatte man diese Hackerman-Meisterleistung hinter sich gebracht, ging's dann endlich los: Verbrechensbekämpfung á la Lucas McCabe, elf Levels lang, oder mehr als 20, wenn man jeden einzelnen Bonusraum als separaten Level zählt, was man aber nicht tun sollte, ääh, egal, auf jeden Fall elf Levels, von denen keiner länger war als drei bis vier Minuten, und in denen man sich durch die üblich verdächtigen Szenarien ballert - durch verdrehte Straßen und U-Bahn-Stationen, durch Waffen- und Drogenfabriken bis hin zum großen Finale in der Prachtvilla von King Pin. Das Spielprinzip überfordert dabei keinen durchschnittlichen Stein: Lucas schreitet von links nach rechts, dabei kommen ihm aus allen Richtungen diverse unvorsichtige Feinde entgegen, die in Sekundenschnelle die Wucht seiner männlichen Männerwaffe zu spüren bekommen. Es gibt keine Geschicklichkeitstests, RPG-Elemente, Puzzles oder sonstige unmännlichen Ablenkereien - sondern nur Geballere, und das auch nicht irre abwechslungsreich: Lucas hat eine Waffe in der Hand, die er auf zwei Arten nutzen kann - als MG oder Raketenwerfer. Ersteres ist nur ein dünner Strahl, mit dem man kaum mal etwas trifft, und Letzteres zerlegt alles in seiner Umgebung in matschige Brocken, muss aber mit weniger Munition auskommen.

Obwohl das eigentlich nur ein theoretisches Problem ist, denn Ballernachschub liegt hier buchstäblich auf der Straße: Die Sachen fallen auf magische Weise von oben ins Bild, liegen aufsammelbereit am Boden, werden von zerstückelten Gegnern zurückgelassen oder verstecken sich in zerstörbaren Umgebungsteilen wie Briefkästen, Mülltonnen oder Getränkeautomaten. Dazu gibt es noch spärliche Upgrade wie einen Fünffachstrahl oder eine rote Energiekugel fürs MG, die beim Aufprall sternförmig explodiert. Außerdem findet man auch noch ganz andere Sachen: Wie Extraleben, von denen man eine ganz ordentliche Menge zusammensammeln kann. Lebensenergie in Form eines mit einem großen "E" bemalten Erlenmeyerkolbens, bei dessen Aufsammeln man ein Strombratzen zu hören bekommt. Geld, logisch, wobei da nicht der Betrag an sich gezählt wird, sondern nur die Menge der Bündel, die man aufsammelt. Sowie Drogen. Aus... Gründen. Man holt sie halt von den Straßen. Das ist doch prima. Wer trotz der



Mega-Sonnenbrille of Awesome noch in der Lage sein sollte, die Augen irgendwie offen zu halten, findet auch diverse Bonusräume, deren Eingänge immer mit dicken grünen Pfeilen markiert sind, und in denen es Tonnen an Geld, Munition, Geld, Drogen und Geld gibt - sowie ein paar entspannt vor sich her kriechende Laserstrahlen und träge Selbstschussanlagen, die das Ganze angeblich beschützen sollen. Im späteren Spielverlauf werden diese Räume mit wild durch die Gegend wandernden und ganz exzellent *"kinetic death pads"* genannten Lichter des Todes ein klein bisschen anspruchsvoller - aber im Großen und Ganzen bleiben sie immer einfach genug, dass man sie sich nicht entgehen lassen sollte, wenn man mal aufstocken möchte.

Will man sich das Leben dagegen künstlich schwerer machen, darf man unter drei Schwierigkeitsgraden wählen, die da heißen: *"Beginner"*, *"Intermediate"* und *"Advanced"* - jedenfalls in der Ursprungsfassung. Später wurde noch eine aktualisierte Version 2.0 veröffentlicht, in der aus *"Beginner"* unerwartet *"Kids"* gemacht wurde. Man könnte sich jetzt natürlich die Frage stellen, wieso man einem Spiel mit dem Namen *"Crime Wave"* jetzt unbedingt einen *"Kids"*-Modus verpassen muss. Aber nein, man sollte sich diese Frage nicht stellen. In jedem Fall hat man nur eine sehr begrenzte Energieleiste, deren Orange mit jedem Treffer sehr schnell durch ein deutlich weniger lebensbejahendes Grau ersetzt wird. Stirbt man, springt man dankbarerweise direkt an der gleichen Stelle einfach wieder ins Bild, jedenfalls solange man noch ein paar der ursprünglichen fünf Leben hat - und immer begleitet von einem sehr abgefahrenen Rasselound. Und wenn nicht mehr, dann wird ein *"Game Over"* ins Bild gekritzelt, das aussieht, als würde jemand enorm enthusiastisch mit einer Dose Rasierschaum spraysen. Dazu dürfte es aber gar nicht so oft kommen, denn im Großen und Ganzen ist *"Crime Wave"* echt kein sonderlich schweres Spiel - was vor allem daran liegt, dass *"KI"* hier für *"Kriminell Idiotisch"* steht. Die Gegner schleichen mit einer Geschwindigkeit durch die Gegend, die selbst eine Schildkröte zu Tode langweilen würde, und sind dabei fast so treffsicher wie zugekiffte Storm Trooper.

Das einzige, womit diese laufenden Backsteine punkten können, ist, den Storm Troopern nicht unähnlich, ihre schiere Menge - denn die Blödsäcke wachsen pausenlos nach! Es gibt keine Möglichkeit, einen Abschnitt zu befrieden und sich dadurch eine Atempause zu verschaffen - sondern immer nur den dauerfeuernden Weg nach vorn in Richtung Levelausgang.

Das ist noch nicht mal das Ärgerliche - dieser Anspruch der Dauerspannung war für damalige Arcade-Ballereien ja eher normal. Nein, was zumindest mich dabei ziemlich stört, ist der eklatante Mangel an Abwechslung innerhalb der Feindesreihen - es gibt im



ganzen Spiel nämlich genau fünf unterschiedliche Standardgegner. Fünf! Im ganzen Spiel! Fünfeinhalb, wenn man die Typen dazuzählt, die immer wieder mal aus Fenstern hervorlugen und von da aus einen Schuss auf McCabe abgeben. Eigentlich sind's sogar nur vier, denn den einzigen nicht-menschlichen Widersacher, nämlich kleine, runde Roboter, bekommt man erst im allerletzten Level vor die Flinte, direkt vor dem finalen Bosskampf.

Genau genommen könnte man anfangs sogar völlig zurecht vermuten, dass es im ganzen Spiel genau eine Art von Gegner gibt - den einen Typen in Blue Jeans, brauner Lederjacke und Sonnenbrille. Denn in den ersten beiden Levels sind es ausschließlich er und seine 40 identischen Brüder, die sich McCabe in den Weg schleichen. Erst ab Level 3 kommen noch Ninjas ins Spiel, die einen mit zielsuchenden Sternen beschmeißen. Und genau wie auf dem Sensationscover allesamt angemessen rosa gewandet unterwegs sind. Aus Gründen, die mir nicht mal Brent beantworten konnte. Kurz darauf laufen auch noch die flammenwerferbewaffneten Pyjama-Trucker durch die Levels - es ist also nicht so, dass das Cover haltlose Versprechungen machen würde. Später bekommt man es dann auch noch mit kriechenden Herrschaften zu tun, die einen mit Granaten bewerfen, und kurz vor Schluss muss man, wie erwähnt, auch noch Roboter bekämpfen. Wir erinnern uns: 1995 haben wir das alle getan.

Und dann gibt es auch noch Bossgegner. Bzw. den Bossgegner - denn eigentlich gibt es nur einen, nämlich King Pin ganz zum Schluss, der einem in seinem übergroßen Kugelbot entgegentritt. Der übrigens nur eine Fullsize-Version der Mini-Roboter ist, die man kurz davor bekämpft. Das Sprite ist genau dasselbe, nur halt jetzt nicht mehr verkleinert dargestellt. Theoretisch gibt es am Ende von Level 8 auch eine Art Oberstinker, nämlich einen großen Roboterhund namens "K-909", ha, so clever, der ein bisschen an einen Star-Wars-AT-AT im Bonsaiformat erinnert, mit Glubschauge. Aber... der macht nix. Der steht nur da, gibt aller Viertelstunde mal zwei Schüsse ab, und lässt sich problemlos mit ein paar gut gezielten Raketentreffern ins Gesicht aus seinen vier Latschen kippen.

Jeder Widersacher zaubert im zerlegten Zustand unterschiedlich viele Punkte auf das Spielerkonto: Der Standard-Scherge ist dem Spiel gerade mal 500 Zähler wert, ein *“Evil Ninja”* gibt schon vier Mal so viel - und für ein erfolgreiches *“King Pin”*-Halali gibt's satte 25.000 Punkte! Außerdem sollte man immer die Augen nach Gefahren aus der Umgebung an sich offen halten: Selbstschussanlagen, rhythmisch durchs Bild schwebende Flugminen oder von oben in die Action hineinfliegende Metallscheiben, die ein bisschen an gut gezielte Gullydeckel erinnern, sorgen für unangenehmsten Energieabzug.



Das Bizarre ist, dass man einem Großteil der Gefahren buchstäblich aus dem Weg gehen kann, wenn man nur über gut trainierte Oberschenkel verfügt. Denn wie steht schon im Handbuch gleich als allererster Tipp? *“Crouching is the most effective way to maneuver and survive.”* Klar, ist bekannt. Hält man die *“Tab”*-Taste gedrückt, begibt sich McCabe in den Gänsemarsch. Der unfassbar dämlich aussieht, ja, aber leider absurd viele Vorteile hat - denn in diesem Zustand kann man von den Gegnern deutlich schwerer getroffen werden, während man selbst noch genauso feuern und sich sogar unverändert schnell bewegen kann. [Selbst in der selbstlaufenden Demo](#), die um den Release herum veröffentlicht wurde, ist Lucas eigentlich nur in dieser Form unterwegs. Was man in dieser Demo allerdings nicht zu sehen bekommt, ist die wahnsinnige Trägheit der Steuerung: McCabe sieht beim Herumkrauchen nicht nur bescheuert aus, er bewegt sich dabei auch so elegant, als hätte einen T-Rex an jedem Fuß. Zugegebenermaßen sind allzu präzise Manöver gar nicht nötig, Stichwort *“Gegner, die mit dem Zählen von zwei Fingern überfordert sind”* - aber es nervt schon ganz schön, dass keine zwei Steuerungseingaben gleichzeitig möglich sind. Sprich: keine schrägen Bewegungen - man läuft immer gerade auf den X- und Y-Achsen. Immerhin darf man die Tastaturbelegung komplett frei seinen Vorlieben anpassen - das war seinerzeit alles andere als selbstverständlich

Eine Sache, die neben dem sensationellen Motiv an sich auf dem Cover von *“Crime Wave”* hervorsticht, ist der Spruch *“Intense Arcade Action”*. Etwas, das in der Werbung mit dem Spruch *“Bring arcade action home like never before!”* nochmals betont wurde. Was damit aber eigentlich gemeint war: Lass uns mal ein bisschen fies werden! Das Resultat war ein für die damalige Zeit beeindruckend hohes Maß an grafisch expliziter Gewalt. So sehr sogar, dass das Magazin *“Atari ST User”* [im Test des Spiels](#) in seiner [63. Ausgabe vom Mai 1991](#) den folgenden Satz schrieb: *“This is pure shoot-em-up with a level of violence that should carry a government health warning! There's more gore here than in the most gruesome of horror films!”*

Wenn man sowas heute hört, dann denkt man vermutlich an *"Mortal Kombat"*-ible Gewaltexzesse mit endlosen Blutlachen und Dschungeln aus Gedärm. Ist aber nicht so, nicht mal ansatzweise: Die Schreckenstaten des Lucas McCabe beschränken sich darauf, dass vom Raketenwerfer getroffene Gegner in ein paar Einzelteile zerfallen, die rotierend durch die Gegend fliegen und sich nach dem Aufkommen genau wie alle normal getroffenen Feinde in ihre Pixel auflösen. Es verbleiben keine Leichen oder ihre Bröckchen, es gibt keinen Pixel Blut zu sehen - das Ganze wirkt aus heutiger Sicht also bestenfalls amüsant bis lächerlich. Sollte dem Spiel aber speziell in Deutschland trotzdem noch erhebliche Probleme einbringen. Doch dazu gleich mehr.

Erstmal komme ich nicht drumrum, endlich mal auf den neongrünen Buckelwal im Raum zu sprechen zu kommen: *"Crime Wave"* ist kein sonderlich innovatives Spiel. Um ganz genau zu sein, könnte es ohne Probleme als Durchpauserei der 1988er [Arcade-Ballerei "NARC"](#) von Williams Electronics durchgehen: Auch in der rennt man als einsamer Gesetzesverbreiter durch Kriminalitäts-durchseuchte Straßen, verbreitet Recht und Ordnung mit MG und Raketenwerfer, und sammelt herumliegende Gelder und Drogen ein. Das Ganze basiert auf



digitalisierter Grafik, die endlos ins Bild strömenden Feinde lassen sich mit Raketentreffern in über den Bildschirm wirbelnde Einzelteile zerlegen, Extras schweben herein, in den Zwischensequenzen gezeigte Porträts verpixeln dramatisch beim Ausblenden - nur der finale Oberdrecksack heißt hier nicht *"King Pin"*, sondern *"Mr. Big"*. Anders als *"NARC"* darf man *"Crime Wave"* aber nur allein spielen, und nicht

zusammen mit einem Kumpel. Das ist aber auch wirklich schon der größte Unterschied zwischen diesen beiden Spielen - deren Ähnlichkeit nicht mal ansatzweise ein Zufall ist, wie mir Brent bestätigte. Denn laut seiner Aussage war Chefdesigner Bryan ein riesiger Fan von *"NARC"*, und wollte dieses Spielerlebnis auf Heim-PCs bringen. Was ihm definitiv gelungen ist - und zwar, und hier wird's ironisch, sogar noch vor dem Original. Denn den Automaten *"NARC"* gab's zwar schon seit 1988, aber dessen Umsetzungen erschienen erst kurz NACH *"Crime Wave"*. Wenn auch nur auf Heimcomputer wie Amiga, Atari ST und C64, und nicht auf IBM-kompatiblen PCs. Und waren [laut dem damaligen Test in der Power Play 4/89](#) *"widerliche Blutorgien"* mit *"zu viel Brutalität"* und *"verlogener Moral"*. Najó.

Aber zurück zu *"Crime Wave"*: Das hat *"NARC"* nicht nur in Sachen Spieldesign unters Mikroskop gestopft, sondern auch im Aussehen. Denn hier wie da basiert die Action in ihrer Gesamtheit auf digitalisierten Bildern und Videos! Was aber zugegebenermaßen sehr gut zur damaligen Arbeitsweise von Access Software passte, wie mir auch Brent bestätigte. Die allermeisten Spiele der Firma ab Beginn der 90er setzten entweder zum Teil oder in ihrer Komplettheit auf digitalisierte Aufnahmen - gut zu sehen am Adventure *"Mean Streets"* oder der *"Links"*-Golfserie.

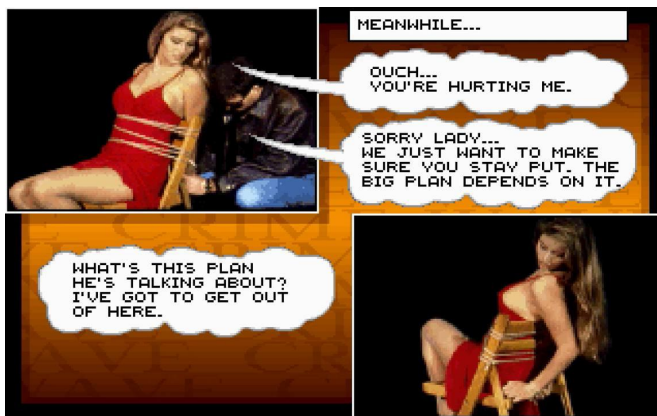
Laut Brent lag das schlicht daran, dass die Chefetage von Access, und da allen voran Firmengründer Bruce Carver, schon sehr früh großen Gefallen an der Digitalisierung von Echtwelt-Szenarien gefunden hatten - seinen Anfang nahm das nämlich bereits mit dem [1986er Golfspiel "LeaderBoard"](#), einem der frühesten großen Erfolge der Firma. Access entwickelte intern immer aufwändigere Techniken zur Digitalisierung und Komprimierung von statischen und bewegten Bildern - etwas, woran Brent für "Mean Streets" selbst aktiv beteiligt war. Die von ihm da entwickelten Algorithmen kamen dann im thematisch sehr gut passenden "Crime Wave" zum Einsatz. Und das Resultat ist... heidewitzka! Also, ehrlich gesagt, im Spiel selbst ist es eigentlich wurscht. Ja, hier basiert alles und jeder auf eingescannten Fotos für die Hintergründe und Videoaufzeichnungen für die Figuren, sieht aber durch die niedrige Auflösung und die noch niedrigere Farbdichte mittlerweile ganz schön scheußlich aus - ich musste speziell bei den oftmals komplett undefinierbaren Figuren ständig an die grauenhafte Arcade-Prügelei "[Pit-Fighter](#)" denken, die ich hier bei anderer Gelegenheit wirklich mal im Dungeon besuchen sollte. Die einzige echte Ausnahme von dieser Regel gibt es in späteren Bonusräumen zu sehen, in denen der Hintergrund aus merkwürdigen Farbverläufen besteht, die optisch auf sehr schlimme Weise herausstechen.



Nein, das eigentliche Highlight ist zumindest für mich das, was zwischen den eigentlichen Einsätzen zu sehen ist - nämlich die animierten Cutscenes, die sich um die entführte Präsidententochter sowie McCabes Fortschritt in ihrer Befreiung drehen. Und die sind, und man kann es kaum anders beschreiben, ein glorreiches Trash-Fest, das direkt aus einem 80er-Schundstreifen oder der billigsten Soap Opera aller Zeiten stammen könnte. Die Figuren, die Klamotten, die Frisuren, die Sonnenbrillen, die Sprüche! Wahnsinn! Zwischen jedem Level gibt es neue Digi-Bilder und Mini-Animationen, welche die, hust, "Handlung" weiterführen, und eigentlich nur als Entschuldigung dienen, die sehr knapp bekleidete Brittany aus möglichst vielen Perspektiven in ihrer entführten Unschuld zu präsentieren - eine Bilderstrecke der Chloroformierung der jungen Dame war sogar in der Power Play 09/91 [in der Rubrik "Pixel-Pracht" abgebildet](#) - eben weil sie für damalige Verhältnisse unerwartet spektakulär aussah. All das war definitiv vorzeigbar, und wurde entsprechend auch heftig in der Werbung ausgeschlachtet, die von "[Incredible digitised Motion Graphics™ \(featuring real actors and models\)](#)" schwadronierte.

Apropos "real actors & models": "Crime Wave" [hat zwar eine IMDB-Seite](#), aber auf der werden nur ein paar der Entwickler gelistet - und NICHT die Schauspieler! Genau wie in den Credits des Spiels an sich. Es wurde meines Wissens nach nie verraten, wer da eigentlich zu sehen ist. Oder vielleicht hat's auch nie jemanden interessiert, kann ja gut sein.

Mich aber natürlich schon! Also habe ich Brent auch hierzu befragt, der mir nicht nur verriet, dass er derjenige war, der hinter der Kamera stand und die ganzen Filmaufnahmen gemacht hat - sondern auch, dass die Hauptrolle des Typen hinter der Sonnenbrille von Designer Bryan Brandenburg persönlich übernommen wurde! Was ehrlich gesagt auch auffällt, wenn man's einmal weiß und sich [Porträtaufnahmen von ihm](#) ohne gigantische Dinge im Gesicht anschaut. Auch wenn er im Spiel ganz anders aussieht als in den Cutscenes - denn innerhalb der Action trägt er gigantisches Haar, einen weißen Superfuturespaceanzug sowie rote Stiefel, auf die "How I Met Your Mother"-Star Ted Mosby [irre neidisch wäre](#), und entspricht damit optisch deutlich mehr der ursprünglichen Werbung, die ich ja vorhin schon angesprochen habe. Art Director



[Doug Vandegriff](#) hat sich ebenfalls ins Spiel geschmuggelt - er ist der schwebende Schreikopf mit der Explosion hinter sich auf dem Cover und im Titelschirm. Und in einer der Zwischensequenzen taucht er ebenfalls auf, mit nochmals absurder verzerrtem Gesichtsausdruck. Nur der Name der Hauptdarstellerin ließ sich nicht mehr herausfinden - laut Brent war das aber keine Angestellte von Access Software, sondern ein angelegtes Model aus Salt Lake City.

Es gibt in den Optionen des Spiels übrigens auch die Möglichkeit, eine "Short Version" von "Crime Wave" zu spielen, die sich voll auf die Balleraction konzentriert und sämtliche Zwischensequenzen weglässt. Ich frage mich allerdings, was das für Wesen sind, die so etwas machen würden. Ich sage: Das sind keine Menschen. Das sind Tiere. Vom fremden Stern. Denn es sind diese sensationell käsigen Cutscenes, die "Crime Wave" zu einem auch nur ansatzweise interessanten Spiel machen - lässt man die weg, bleibt nur eine krümelige "NARC"-Kopie, die ohne großen Aufwand in knapp einer Stunde durchgespielt ist.

Jetzt mal von der Digitalisierung abgesehen, gibt es an der Grafik von "Crime Wave" eigentlich nicht so irre viel Interessantes zu beobachten. Sie war insofern damals zumindest bemerkenswert, als dass sie volle Kanne auf VGA setzte, also 320x200 Bildpunkte und 256 Farben, was seinerzeit noch kein allzu weit verbreiteter Standard war. Alternativ war es auch möglich, das Ganze in EGA zu spielen, und da sogar in einer extrem ungewöhnlichen Mid-Res-Variante mit 640x200 Punkten - aber immer nur in 16 Farben, die durch geschicktes Dithering den Anschein erweckten, dass es von ihnen eigentlich ein paar mehr gäbe. Genau das zu programmieren war Brents Hauptaufgabe beim Projekt, dementsprechend konnte er mir viel über die Grafikbefehle von "Crime Wave" erzählen: Unter anderem, dass auf den Disketten des Spiels ausschließlich die vollen VGA-Farbversionen aller Bilder und Animationen gespeichert waren, und die EGA-Varianten über einen speziell dafür geschriebenen Algorithmus immer erst beim entsprechenden Spielstart runterberechnet wurden. Zwar nicht in Echtzeit, das hätten die seinerzeit noch sehr gängigen 286er Prozessoren nie hinbekommen - aber immerhin ohne die Notwendigkeit der Speicherung separater EGA-Assets, was zusätzlichen Diskettenspeicher verschlungen hätte.

Eine sehr ungewöhnliche Designentscheidung war es, dass das Spiel nicht den kompletten Bildschirm ausfüllt. Also - es wird zwar schon die volle VGA-Höhe und-Breite genutzt, aber die eigentliche Spielfläche nimmt nur etwa 60% des Bildschirms ein. Der Rest ist nur eine Art Rahmen - oder vielmehr ein gigantischer Fernseher, in dem behelmte Schergen des Oberbösestinkers "King Pin" den mörderischen Aktionen von McCabe hochfasziniert bei der Arbeit überwachen und darüber gewissenhaft Buch führen. Was natürlich eine sensationelle Idee ist: Die Gegner schauen einem sehr interessiert beim fachgerechten Zerlegen ihrer Kollegen zu, und kommentieren zwischen den Missionen nicht nur den Fortschritt des Spielers, sondern zählen unter anderem mit, wie viele ihrer Freunde gerade erschossen wurden. Das hat irgendwie etwas Austin-Power-haftes. Für den Spieler hingegen hat dieses System den Nutzen, dass die Aktionsfläche an sich komplett ohne störende Anzeigen auskommt - alle irgendwann mal benötigten Informationen, also Energie, Zahl der Leben oder aufgesammelte Drogen, sind in diesem Rahmen untergebracht.



Ebenfalls drin: Ein extrem zuckeliges Scrolling. Ganz unabhängig vom verwendeten System oder dem, was gerade auf dem Bildschirm abgeht. Und gerade im späteren Spielverlauf passiert da schon einiges: Fünf, sechs, sieben Gegner gleichzeitig, diverse Explosionen, die viele fliegende Feindes-Einzelteile nach sich ziehen, zerschmetterte Hintergrundobjekte - doch, kann man schon machen. Man muss halt mit dem Zuckel-di-Zuck bei jedem rotstiefeligen Schritt von McCabe leben.

Und auch mit der... interessanten Soundkulisse. Denn wie damals bei Spielen von Access Software üblich, nutzte auch "Crime Wave" das intern von Steve Witzel, Brent Ericksen und Kevin Homer entwickelte ["RealSound"-System](#) zur Wiedergabe sämtlicher Klänge - wie in Form eines dicken roten Klebers auch schon auf der Verpackung verkündet wird. Das ist eine Technologie, die 1988 ihren Anfang auf dem C64 nahm, und dann schnell auf IBM-PCs portiert wurde - was auch den meisten Sinn ergab, denn die eigentliche Existenzberechtigung von RealSound war es, Wiedergabe von Digitalsound da zu ermöglichen, wo die Wiedergabe von Digitalsound eigentlich nicht möglich war. Man darf nicht vergessen: Bis in die frühen 90er hinein waren Soundkarten auf PCs absolute Seltenheitsware, die sehr beliebten ["Adlib"-Karten](#) waren erst ab 1988 verfügbar - und konnten auch keine digitalisierten Klänge wiedergeben, da sie ihre Töne auf Frequenz-Modulation basierend erzeugten. Das sollte sich erst Ende 1989 ändern, mit der Einführung der ["SoundBlaster"-Karten](#) von Creative Labs. "RealSound" dagegen ermöglichte das bereits im Jahr zuvor, und auch noch ganz ohne spezialisierte Hardware - was für eine Art von Dunkelmagie war das denn?

Nun, eine Sache, die sich in jedem PC der damaligen Zeit befand, war der sogenannte "PC Speaker" - ein supersimpler Mini-Lautsprecher, der nichts anderes wiedergeben konnte als einstimmige Rechteckschwingungen, das allerdings in fast beliebiger Geschwindigkeit. Wenn man nun also den Lautsprecher anweist, superkurze Einzeltöne in extrem hoher Geschwindigkeit hintereinander abzuspielen, und wir reden hier von mehreren tausend Mal pro Sekunde, dann kann man damit eine Illusion von Mehrstimmigkeit erzeugen, die weit über das sonst übliche Gepiepse hinausgeht. Was im Wesentlichen das ist, was RealSound macht - ähnlich dem System, das ich hier bereits im ["Budokan"-zentrierten Level 73](#) beschrieben habe. Die Resultate waren natürlich

wahnsinnig dünn und hohl, ohne jegliche akustische Dynamik - aber immerhin deutlich besser als das sonst übliche "bip".



In der Werbung, die sich im ["Summer 1990"-Katalog von Access Software](#) befindet, klingt das natürlich ein bisschen anders. Denn da steht direkt zur Einleitung: "Since its introduction, the tiny speaker on the IBM PC has limited the microcomputer to beeps, buzzes, and clicks. Music, speech,

*narration, and Hollywood-type sound-effects were available only to users with add-on-boards - until now! RealSound is a patent-pending technological breakthrough, developed at Access Software Inc., that allows your PC to playback hardware quality digitized sounds such as speech, music, and Hollywood-type sound effects without adding any hardware. The high quality sound of RealSound was long thought to be impossible on a PC. Now when you buy Access Software with RealSound you will hear the benefits of this revolutionary technology - through your own internal PC speaker. It's like going from a silent movie to a sound motion picture!"*

Naaaaja. Also, sagen wir's mal so: Die Marketing-Abteilung von Access Software war ihr Geld damals definitiv wert. Und RealSound war so um das Jahr 1990 herum auch wirklich definitiv besser als NoSound. Aber ehrlicherweise auch nicht soooooo viel besser. Im Falle von "Crime Wave" dient das System vor allem zur Wiedergabe der sehr begrenzten Effekte und Schreie der Gegner. Dazu gibt es noch nicht mal eine Handvoll sehr kurzer Musikloops - und das, was man im Intro, Hauptmenü und Abspann zu hören bekommt, ist noch nicht mal eine Eigenkomposition, sondern ein Ausschnitt aus der [1988er Pink-Floyd-Single "One Slip"](#), vom Album "A Momentary Lapse of Reason". Hier mal spaßeshalber zum Vergleich zuerst das Original, gefolgt von der Version aus dem Spiel:

Pink Floyd: <https://youtu.be/tOPNa753e1E?t=286>

Im Spiel: <https://www.youtube.com/watch?v=LANL-9u7ajI>

Ich habe Brent natürlich auch danach befragt, und er meinte, dass er nichts von einem möglichen Deal mit Pink Floyd mitbekommen hätte. Normalerweise war die Musik in den Spielen von Access Software immer selbst komponiert, anfangs sogar noch von den CEO und CFO der Firma persönlich - ja, die frühen Tage dieses Unternehmens waren noch sehr hemdsärmelig. Im Falle von "Crime Wave" allerdings fand wohl einfach jemand, dass ein Pink-Floyd-Schnipsel hervorragend zum Spiel passen würde - also wurde der einfach eingebaut. Hat ja damals eh keinen interessiert. Die gleiche Scheißegaligkeit hat dann übrigens auch dafür gesorgt, dass man innerhalb der Levels immer wieder mal an authentisch aufgebauten Coca-Cola-Automaten herumläuft und diese sogar zerlegen kann.

Aber zurück zu "RealSound": Dessen Resultate waren angesichts der absurd begrenzten Möglichkeiten der damaligen PC-Speaker schon fraglos beeindruckend.

Aber abgefahrenerweise war das im Spiel die einzige Möglichkeit, irgendeine Art von Tralü zu genießen - denn echte Soundkarten, wie sie 1990 ja schon zu finden waren, wurden nicht mal optional unterstützt! Was besonders abgefahren ist, wenn man bedenkt,

dass man an anderer Stelle, nämlich der Grafik, mit der Unterstützung des damals noch nicht sonderlich populären VGA-Standards durchaus auf High-Tech setzte. Nichtsdestotrotz gab es eine Möglichkeit, die akustische Sensation des Einsatzes von Lucas McCabe auch jenseits des PC-Piepsers zu genießen: Denn im Handbuch des Spiels war [die Bastelanleitung für ein Kabel abgebildet](#), über das man den PC-Speaker an richtige Lautsprecher oder gar eine Boombox anstöpseln konnte, um die Magie von "RealSound" in seiner vollen, ungebremsten Wucht genießen zu können. Im Grunde waren das zwar nur zwei Krokodilklemmen, die man an den Speaker anzwackte, um diesen dann über ein Kabel mit einem größeren Lautsprecher zu verbinden - aber was wir damals nicht alles für ein bisschen mehr Lärm gemacht haben, ey...



Von den Damen und Herren Spieletestenden scheint das keiner mal ausprobiert zu haben - jedenfalls habe ich in den wenigen Tests, die es damals von "Crime Wave" zu lesen gab, nichts von entsprechenden Empfehlungen gesehen. Und auch das Spiel selbst kam in aller Regel nur so ganz okay-ish weg: Am besten lief es bei uns noch [in der Play Time 5/91](#), wo Tester Kerry Culbert es im Intro ein "Abknallerspiel mit horizontalem Bildlauf" nennt, eine Wertung von 69% vergibt, und zum Fazit meint: "Das Spiel spielt sich wie Narc: Es wird langsam horizontal gescrollt, wobei die Grafik im Hauptteil schwach und, abgesehen von der phantasievollen Einleitung, nicht das Gelbe vom Ei ist. Das ist wirklich schade, da dieses Spiel vielversprechende Züge trägt, aber im Großen und Ganzen zu langsam und zu träge dahinplätschert."

[In der Power Play 7/91](#) dagegen wird man direkt von der Überschrift *“Leichen pflastern seinen Weg”* begrüßt. Anatol Locker hat nur niederschmetternde 38% für das Spiel übrig, und meint: *“Das Spektakel sorgt auf PC und Amiga nur für ausgedehntes Gähnen - wirr und unmotiviert trippeln häßlich digitalisierte Sprites auf das eigene zu, man ballert lustlos drauf, die Leichenteile fliegen, der Spieler ist vor Langeweile dem Weinkampf nahe. Dumpf, dünn, doof.”* [Im ASM 5/91](#) erhalten Grafik und Sound von Michael Suck noch gönnerhafte 9 bzw. 10 von 12 Punkten. Bei Spielablauf, Motivation und Preis/Leistung hingegen wird mit jeweils 2, 1 und 2 Punkten ganz unten am Bodensatz herumgeschabt. Sein Fazit: *“Crime Wave bietet keinerlei Anreize, spielt sich monoton ohne jede Anforderung an Geschick und Lernfähigkeit des Spielers. Und geschmacklos ist das Game zudem auch: Bei Einsatz des Raketenwerfers fliegen die Leichenfetzen der getroffenen Gangster in hohem Bogen über den Screen. BPS, ick hör dir trapsen....”*

Übrigens: Die höchste Wertung, die ich zu dem Spiel gefunden habe, ist gleichzeitig auch eine der höchsten Wertungen, die ich ganz generell jemals zu sehen bekam - denn [in der Januar-91-Ausgabe der französischen “Joystick”](#) erhielt das Spiel allen Ernstes eine Wertung von 95%! Von 100%, wohlgemerkt! Da wird die Farbenpracht in alle Himmel gelobt, das RealSound-System als DIE Zukunft der Audio-Unterhaltung gesehen - und *“Crime Wave”* selbst schlussendlich als *“nahezu perfekt”* bezeichnet. Huiuiui!



Wie ging's dann mit der Sonnenbrille of Doom weiter? Etwa zeitgleich mit der PC-Fassung erschien das Spiel auch auf den 16Bit-Heimcomputern Amiga und Atari ST, entwickelt von der britischen Portierungsbude [“The Code Monkeys”](#), im Vertrieb von *“U.S. Gold”*. Und diese Fassungen... [eieieieiei](#). Also zum einen sahen sie deutlich schlechter aus als das Original: Die Zwischenbilder wurden auf eine Schwarz/Weiß-Palette runtergerechnet, ein Großteil der

Animationen flog raus, alle digitalisierten Bewegungen sehen aus, als wären sie mit Wasserfarben überpinselt worden - echt grausam.

Was allerdings auch nicht sonderlich überraschend ist, wenn man weiß, dass das Spiel in diesen Versionen auf gerade mal zwei 3.5"-Disketten passen musste! Es wurde also alles auf ein absolutes Präsentationsminimum heruntergekurbelt - und selbst der Sound, der ja im Original dankbar schlecht daherkam, klang selbst auf der damals eigentlich meilenweit überlegenen Amiga-Hardware dumpf und schlaff. Kein Wunder also, dass auch diese Fassungen zum Teil fies verrissen wurden: So gab's zum Beispiel [41% im Amiga Joker 4/91](#), [63% in der Amiga Action vom April 91](#), oder [38% in der 20. Ausgabe der ST Format vom März 91](#) - wo *“Crime Wave”* in aller Kürze als *“A truly awful game”* bezeichnet wird.

Einige Monate nach der Ursprungveröffentlichung, genau genommen ab dem 25. April 1990, wurde das PC-Spiel nochmal auf den Markt gebracht - in der verbesserten Version 2.0. Die enthielt neben dem bereits angesprochenen und unverändert mysteriösen "Kids Mode", diversen Bugfixes und einer Kompatibilität mit den damals eigentlich noch unbezahlbaren 486er-Prozessoren noch zwei weitere relevante Erweiterungen. Erstens eine Speicherfunktion: Zuvor gab es überhaupt keine Möglichkeit, den Spielstand in irgendeiner Form zu sichern - und jetzt durfte man über den Druck auf die F2-Taste jederzeit und nach Herzenslust speichern. Und zweitens durfte man jetzt auch mit einem Joystick für sichere New Yorker Straßen sorgen - vorher ließ sich das ausschließlich mit der Tastatur erledigen. Es steht allerdings auch schon in der direkt ins Spiel integrierten readme-Datei, dass die Stick-Unterstützung nur rudimentär ist - denn damit kontrolliert man ausschließlich die Bewegungen von Herrn McCabe. Die eigentliche Action wird nach wie vor von der auf der Tastatur ruhenden anderen Hand ausgeführt.

Die Verkaufszahlen von "Crime Wave" waren nicht gigantisch, aber laut Brent auch nicht ganz schlecht - jedenfalls waren sie wohl gut genug, dass Williams Electronics Anfang 1991 eine Unterlassungserklärung in Richtung Access Software schickte, weil man die Ähnlichkeiten zum hauseigenen "NARC" ein bisschen zu dreist fand. Es wurde bei Access Software intern diskutiert, wie man das Ganze am besten lösen konnte; ob es sich lohnen würde, das



Spiel grafisch und inhaltlich soweit anzupassen, dass einem die Gemeinsamkeiten nicht mehr mit dem haarigen Hintern voran ins Gesicht springen - aber schlussendlich wurde entschieden, dass das den Aufwand nicht wert sein würde, da das Spiel zu diesem Zeitpunkt ohnehin im Großen und Ganzen durchverkauft war. Also wurde es einfach vom Markt genommen, womit sich Williams auch zufrieden gab. Als putzige Anekdote verriet mit Brent, dass Access-Chef Bruce Carver kein besonders aktiver Computerspieler war, und daher von der Unterlassungserklärung ziemlich überrascht wurde - er hatte "NARC" zuvor noch nie gespielt, und wusste nicht, wie nahe das Spiel seiner Firma an diesem wirklich dran war. Brent vermutete, dass wenn Bruce vorher davon gewusst hätte, "Crime Wave" so vermutlich gar nicht erst auf den Markt gekommen wäre.

Apropos: Mit minimalem zeitlichem Abstand erschien das Spiel dann auch bei uns - und leider mit einem komplett anderen Motiv, das [deutlich langweiliger als das Original](#) war! Denn darauf sieht man einfach nur einen Typen, der mit dem Ingame-McCabe mal so überhaupt nichts zu tun hat, wie er leicht skeptisch vom Cover wegschaut, während im Hintergrund diverse Hochhäuser nichts Gutes versprechen und ein verdächtig aussehender Typ an einer Laterne lehnt.

Der übrigens sehr eindeutig vom Poster des 1989er Patrick-Swayze-Films *“Road House”* [abgepinselt wurde](#) - nur gespiegelt, mit aufgesetzter Mütze und vollgekritzelttem Arm. Das war die einzige Fassung, die es auch bei uns gab - und das auch nur kurzzeitig, denn hier wurde *“Crime Wave”* relativ schnell indiziert. Und mit *“relativ schnell”* meine ich *“gut drei Jahre nach Veröffentlichung”* - die Indizierung erfolgte als Entscheidung 4478 am 10. Mai 1993, und wurde im Bundesanzeiger Nummer 99 vom 29. Mai 1993 offiziell gemacht.



Das hat mich natürlich wieder sehr interessiert - also habe ich einmal mehr die BPjM kontaktiert, äh pardon, die *“Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz”*, wie sie seit dem Mai 2021 ja offiziell heißt, und um eine Zusendung der damaligen Indizierungs begründung gebeten. Die ich auch wieder sehr schnell erhalten habe, und aus der ich nachfolgend wieder zitieren möchte:

*“Das Computerspiel enthält eine ganze Reihe unzähliger Gewalttaten, begangen an Menschen, was für jeden Zuschauer klar und zweifelsfrei erkennbar ist. Die sozialetische Desorientierung rührt hier insbesondere aus der Einübung des gezielten Tötens. Die programmimmanente Logik bindet den Spieler an ein automatisches Befehls- und Gehorsamsverhältnis, dessen wesentlichen Kern das reaktionsschnelle, bedenkenlose Töten der zahllosen menschlichen Gegner ausmacht. Möglichkeiten des Ausweichens oder ähnlicher non-aggressiver Konfliktlösungen existieren nicht. Ein erfolgreiches Durchspielen des Programmes ist somit in jedem Falle an die Liquidation zahlloser Gegner gebunden, wobei diese gleichzeitig auf mannigfaltige Art und Weise positiv gratifiziert wird. So zum Beispiel durch die aufwendige visuelle Simulation blutig zeretzter gegnerischer Körper. Die Tötungsakte und ihre Folgen werden weitgehend realistisch visualisiert. Eine kritische cognitive Bewertung des aggressiven Spielinhalt-Kontextes ist Spielern aufgrund einer derart hohen psycho-physischen Beanspruchung nicht möglich. Das Töten wird, den hohen Leistungsmotivationen insbesondere männlicher Heranwachsender entgegenkommend, spielerisch eingeübt und zum sportlichen Vergnügen verniedlicht. Betrachtet man ‘Crime Wave’ zudem im Kontext der eskalierenden Gewaltdarstellung innerhalb des Medienverbundes, so gewinnt zusätzlich die vielerorts geäußerte wissenschaftliche These der ‘normativen Kraft des Faktischen’ an Bedeutung. Der Umstand, dass medienimmanente Darstellungen, die den absichtlichen und normwidrigen Einsatz von Gewaltmitteln qualifiziert positiv bewerten, uneingeschränkt Verbreitung finden, kann, insbesondere bei Heranwachsenden den Eindruck entstehen lassen, dass die Anwendung derartiger Verhaltensmuster eigentlich als eine soziale Selbstverständlichkeit zu gelten hat.”*

Zitat Ende. Wenn jemand an dem kompletten Bericht interessiert ist, dann hat mir die BZKJ freundlicherweise erlaubt, ihn wieder frei [zum Download anzubieten](#) - ihr findet ihn in dem zu diesem Level gehörigen Blogbeitrag auf [gamenotover.de](#).

Ganz putzig: Darin befinden sich nicht nur eine Inhaltsbeschreibung und die Indizierungs begründung, sondern unter anderem auch noch ein Gemeckere über den hohen Schwierigkeitsgrad des Spiels. Denn da heißt es: *“Selbst nach mehrmaligem Durchspielen ist es kaum möglich, über das vierte Spielszenario hinaus zu schreiten.”*

Jedenfalls war das Spiel durch diese Begründung bei uns ganz offiziell 25 Jahre lang nicht erhältlich. Die Listenstreichung erfolgte erst [im Bundesanzeiger vom 28.05.2018](#). Und das auch nicht aufgrund eines entsprechenden Antrags, sondern nur auf Basis des *“25 Jahre später”*-Automatismus'. Das Spiel gibt's auch so schon heute nirgends mehr, es erfolgte nie irgendeine

Wiederveröffentlichung in der Moderne. 1993 war es Teil der bereits im *“Descent”-Level 77* angesprochenen Compilation namens *“Private Eye Mysteries”* von LaserSoft, aber das war's dann auch schon wieder. Und die Entwickler haben sich kurz nach der Veröffentlichung in alle Wind verstreut: Bryan hat unter anderem die Firma *“Sculptured Software”* sowie die *“Salt Lake Comic Con”* gegründet, die

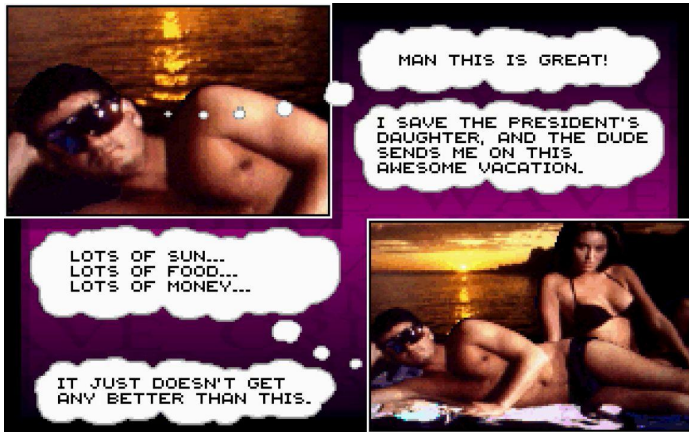


zwischenzeitlich in *“FanX”* umbenannt wurde und noch bis heute existiert - wenn auch ohne ihn, da er sich mittlerweile zur Ruhe gesetzt hat. Brent hatte einige wichtige Zwischenstationen bei Bethesda und Activision, bevor er es sich sehr lange im Bereich der automobilen Simulationen bequem gemacht hat. Und Bruce hat lange für *“Smart Bomb Interactive”* entwickelt, eine Firma, die mittlerweile *“Wildworks”* heißt - aber es ist nicht überliefert, was er aktuell macht.

Was mich dann direkt zu *“Crime Wave”* zurückbringt: Eigentlich wäre das ein klassischer Dungeon-Kandidat gewesen: Es ist im Großen und Ganzen echt hohl, mittlerweile wirklich hässlich, es steuert sich ganz furchtbar, es schreit aus jedem einzelnen seiner groben Pixel, dass es ein Kind der tiefsten 80er ist - und trotzdem habe ich jedes Mal, wenn ich das auspacke, also so im Schnitt einmal aller zehn Jahre, einen tierischen Spaß damit. Es ist wirklich purer Trash, aber dankbarerweise von der *“So schlimm, dass es schon wieder gut ist”*-Sorte - was vor allem an den spektakulär dämlichen Zwischensequenzen liegt.

Es muss im Frühjahr 1992 gewesen sein, als ich das zum ersten Mal gespielt habe, am 286er meines Kumpels Sven, der aus mysteriösen Gründen immer einen Haufen aktueller Spiele da hatte - und ich weiß noch sehr genau, wieviel Spaß wir damit hatten, den durch die Gegend fliegenden Gegner-Einzelteilen hinterherzuschauen, wenn wir sie mit dem Raketenwerfer erwischten. Oder wie wir uns nach dem Verlust eines Lebens immer an der Tastatur abgewechselt haben. Hach.

Ehrlicherweise muss man wirklich sagen: Man verpasst echt nicht das Geringste, wenn man es heute nicht kennt. Selbst damals schon haben zumindest wir es in erster Linie gespielt, um neue Bilder der Präsidententochter zu sehen. Sowie natürlich für das schlicht sensationelle Ende, für das es keine Worte gibt. Sagen wir einfach, dass ein



männlicher Männerschlüpper eine zentrale Rolle spielt. Und dass Lucas McCabe seine männliche Männersonnenbrille immer und jederzeit trägt, in absolut jeder Situation! Zwinker, zwinker, knick, knack.

“*Crime Wave*” war auch für Access Software ein sehr besonderes Spiel: Es war nämlich das erste, aus dem sich Firmengründer Bruce Carver komplett raushielt - bei allen vorherigen Titeln seines

Unternehmens hatte er auf die eine oder andere Weise immer seine Finger im Spiel. Gleichzeitig war es auch der letzte reine Actiontitel der Firma, die sich danach nur noch durch die “*Tex Murphy*”-Adventures sowie vor allem durch die vielen, vielen, vielen Golfsimulationen der “*Links*”-Reihe definierte. Ganz besonders mit einer davon, nämlich [“\*Links 386 Pro\*”](#), hatte ich damals wirklich verdammt viel Spaß - der Beginn meiner Leidenschaft für den Golfsport, die noch bis heute anhält. Aber das ist ein Thema für einen anderen Podcast.

This Game Is Not Over!

## Weitere Links:

- englisches Handbuch:  
[http://www.abandonia.com/files/extras/27904\\_CrimeWaveManual.pdf](http://www.abandonia.com/files/extras/27904_CrimeWaveManual.pdf)
- "Private Eye Mysteries" auf archive.org:  
<https://archive.org/details/private-eye-mysteries/scan1-front.jpg>
- Übersicht der Disketten: <http://www.abandonia.com/en/boxshot/27902>
- alte Webseite von Brent Erickson:  
<https://web.archive.org/web/20190808092957/http://dberickson.com/>
- alte Webseite von Bryan Brandenburg:  
<https://web.archive.org/web/20150726160853/http://bryanmbrandenburg.com/about-bryan-brandenburg/>
- Bryan Brandenburg auf Wikipedia:  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Bryan\\_Brandenburg](https://en.wikipedia.org/wiki/Bryan_Brandenburg)
- Spieltipps:  
<https://archive.org/details/vg-ce-november-1990/page/220/mode/2up?q=Cri+me+Wave>
- Selbstlaufende Demo: <https://archive.org/details/CWDEMO>