



Is sich der Datasoft-Programmierer Ron Fortier nach der Konvertierung von *Zaxxon* auf Atari 400/800 Gedanken über sein nächstes Spiel machte, hatte er bereits ziemlich genaue Vorstellungen. Die Engine war jedenfalls schon fertig, bevor er überhaupt die Freigabe für das neue Projekt erhielt. Klar war jedoch: Es sollte ein Lizenztitel werden – nur, zu welcher Vorlage?

„Ich programmierte eine Spiel-Engine, ohne zu wissen wofür. Der Spieler konnte umherlaufen und mit dem Hintergrund interagieren, aber es fehlte mir noch der Hauptcharakter beziehungsweise das Thema. Es war für mich eher ein Sandkasten, eine Testumgebung, ob mein angedachter Mix aus Mix aus Puzzle und Action aus technischer Sicht so funktioniert, wie ich es mir vorstellte.“ Später sollte aus diesem Grundgerüst der Karate-Plattformer *Bruce Lee* entstehen. Ron fährt fort: „Wir wussten, es würde etwas Besonderes werden. Es gab viele große Lizenzen mit Potenzial, und keine war besser als Bruce Lee. Der Name war allen bekannt, und er weckte sofort Erwartungen an das Spielprinzip.“

Die Vorarbeit für das Spieldesign leistete Ron, während er die genaue Funktionsweise des 8-Bit-Atari-Computers ergründete. „Der Ursprung des Spielprinzips geht auf Nachforschungen zu den ANTIC-, CTIA- und GTIA-Prozessoren zurück. Ich war fasziniert davon, wie sie die Kollisionsabfrage mit Hilfe von Farben bewerkstelligten. *Bruce Lee* musste in 32 KB passen. Der Prozessor lief



» Es gab viele große Lizenzen mit Potenzial, und keine war besser als Bruce Lee.« RON FORTIER

nur mit 0,8 MHz, da zählte also jeder einzelne Taktzyklus.“ Entwickelt wurde *Bruce Lee* für den Atari allerdings auf einem Konkurrenzsystem, dem Apple II. Ron erklärt das Fremdgehen: „Es steckte schließlich in beiden System ein 6502-Prozessor. Da der Code nichts mit dem Betriebssystem zu tun hatte, konnten wir ihn ohne Probleme vom Apple II auf den Atari übertragen.“

Die generelle Spielmechanik schaute sich Ron von den Bruce-Lee-Filmen und dem Martial-Arts-Genre ab: „Ich war damals ein großer Fan des Genres und kannte mich gut darin aus.

Die drei Grundmechaniken waren klar: Plattform-Erkundung, Timing und Kämpfe. Ich wollte auch, dass Grafik und Sound den Spieler zum Erforschen und Interagieren animieren. Diese Kernmechaniken gaben dann das Design vor.“

Ein großes Problem war der geringe Speicher, wie uns Ron verrät: „Der Grafiker Kelly Day und ich arbeiteten an den Animationen, und die mussten exakt in den hierfür vorgesehenen Speicher passen. Als Kelly die Grundposen so weit hatte, machte ich mich per Code an die Animationen. Schon die Änderung im Timing



FAKTEN

- » PUBLISHER: DATASOFT
- » ENTWICKLER: RON FORTIER UND KELLY DAY
- » ERSCHIENEN: 1983
- » PLATTFORM: ATARI 8-BIT
- » GENRE: PLATTFORMER/BEAT-EM-UP



BRUCE LEE GRUNDWISSEN

Die 20 herausfordernden Levels von *Bruce Lee* bieten eine gesunde Mischung aus Hüpfspiel und Beat-em-up. Auf dem Weg zu eurem Ziel – ihr sollt einem bösen Zauberer das Handwerk legen – lässt euch das Spiel viele Freiheiten. Obwohl ihr mit Laternen Tore öffnet, steht ihr häufig vor Situationen, in denen ihr nach Wahl kämpfen oder flüchten könnt.

MARTIAL-ARTS-SPIELE-HELD

Weitere Spiele mit Bruce Lee in der Hauptrolle.



BRUCE LEE LIVES

SYSTEM: PC JAHR: 1989

Erwartet von *Bruce Lee Lives* vieles, aber bloß keinen ausgewogenen Schwierigkeitsgrad. Das Spiel fängt schwer an und wird... noch schwerer. Eure Angriffe erfordern eine perfekte Positionierung zu den Gegnern, die wiederum schnell lernen, eure Lieblingsattacken zu kontern. Mit etwas Übung ist es dennoch machbar.



DRAGON: THE BRUCE LEE STORY

SYSTEM: Diverse JAHR: 1993

Aus dem gleichnamigen Film gingen gleich zwei Spiele hervor: Für Mega Drive, SNES und Jaguar erschien ein Prügler, der sich auf die besten Filmszenen konzentriert. Für Master System und Game Gear kam ein Plattformer mit Schlüsselmomenten aus Bruces Leben. Beide Umsetzungen sind brauchbar.



BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON

SYSTEM: Xbox JAHR: 2002

Ursprünglich sollte dieser Titel der Auftakt zu einer ganzen Reihe von Spielen sein. Die Entwickler taten jedoch alles dafür, dass daraus nichts werden sollte: Grafik und Sound waren mies, das grauenhafte Zielsystem gab dem Spiel den Rest.



BRUCE LEE: RETURN OF THE LEGEND

SYSTEM: Game Boy Advance JAHR: 2003

Im Kern ist *Return of the Legend* ein spielbarer Bruce-Lee-Film. Ihr steuert Hai Feng, einen Mann, der sich an seinem Meister rächen möchte. Soundtrack, Outfits und ikonische Kampfmoves – dieses Spiel ist Beat-em-up-Fanservice pur.



» [Atari 8-Bit] Mit Laternen öffnet ihr neue Durchgänge.



» [Atari 8-Bit] Dieser gegenläufige Abschnitt erfordert pixelgenaue Sprünge.

KONVERTIERUNGEN

So schlug sich *Bruce Lee* auf anderen Plattformen.



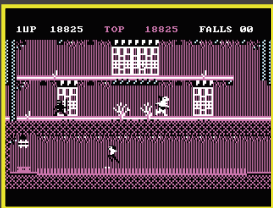
COMMODORE 64

■ Ein originalgetreuer Port – wie zu erwarten, wenn er direkt aus der Feder des ursprünglichen Programmiererteams stammt. Es läuft sogar besser als auf dem Atari und hört sich besser an.



APPLE II

■ Kelly Day leistete bei der Anpassung der Grafiken vom Atari auf den Apple II mit seiner begrenzten Farbpalette beste Arbeit. Ansonsten kopiert der Port genau das Original.



PC

■ Die Umsetzung von *Bruce Lee* für den PC spielt sich richtig gut. Die Steuerung ist gelungen, die Kollisionsabfrage auf den Punkt und die Animationen flüssig. Nur die Farben sind zu grell.



PCJR

■ Auf dem IBM-System erhaltet ihr durch den 16-Farben-Modus den insgesamt besseren PC-Port. Ansonsten sind beide Versionen nahezu identisch. Komischerweise ist Green Yamo hier blau.



ZX SPECTRUM

■ Die ungewöhnlich schnellen Flying Kicks sind ungewohnt. Abseits der Mechanik ist die Umsetzung für den Spectrum aber durchaus solide und auf jeden Fall einen Blick wert.

► einer Bewegung um eine Sechzigstelsekunde führte dazu, dass sich der Held anders anfühlte.“

Anders als in Rons *Zaxxon*-Adaption steuerte die Grafiken für die Charaktere – dazu zählte auch ein schwarzgekleideter Ninja – Kelly Day bei. Zu dieser Zeit fing man bei Data-soft gerade damit an, mit Grafikeditoren zu arbeiten: „Alle wussten, dass Programmierer ganz schreckliche Grafiker waren. Also entschied man sich dazu, lieber Spezialisten an die neuen Werkzeuge zu lassen. Kelly war ein begnadeter Künstler, der sich bestens mit den Limitierungen der Hardware auskannte und diese für seine Zwecke auszureizen wusste.“

Auch mit den sogenannten Player-Missile-Grafiken des Ataris, am

ehesten mit Sprites zu vergleichen, konnte sich Kelly Day aus. Ron beschreibt die damalige Herausforderung: „Wenn man die einzelnen Missiles nebeneinander positionierte, konnte ein guter Grafiker einen einfarbigen Charakter wie den Ninja erschaffen. Kellys Arbeit war angesichts der Limitierung einfach nur unglaublich. Er musste mit der geringen Auflösung klarkommen und konnte die Hintergrundgrafiken nur aus einer vorgegebenen Zahl von Zeichen aufbauen. Diese Zeichen musste er sich also so ausdenken, dass er möglichst viele Hintergründe daraus basteln konnte.“

Während Kelly für die Hintergründe sorgte, bastelte Ron die interaktiven Levels. Zu diesem Zweck hatten die beiden Regeln entwickelt,

» Einige Abschnitte sollten einfacher und ruhiger ausfallen. In anderen wiederum sollte er sofort angegriffen werden.«

RON FORTIER



» [Atari 8-Bit] Die Levels sind gespickt mit Geschicklichkeitstests.



» [Atari 8-Bit] Die Stacheln würden Bruce einen grausigen Tod bescheren.

die über die möglichen Interaktionen mit bestimmten Elementen Auskunft gaben. Also etwa, an welchen Stellen Bruce Lee klettern kann, dass er nicht durch bestimmte Objekte hindurchlaufen darf, und so weiter. Als sie das geklärt hatten, machte sich Kelly an die Arbeit und erstellte den zunächst statischen Level. Jon fährt fort: „Für das Basislayout griff er auf Skizzen zurück. Er zeichnete die Grafiken für die Hintergründe und gab sie mir als Speicherblöcke, die ich wiederum zum Leben erweckte. Ein eigens erstelltes Programm erleichterte mir die Animationen des Spielers und der Hintergründe.“

Sprünge, Schläge und Tritte bestanden aus spezifischen Sequenzen von Frames. Jede von ihnen bewegte Bruce oder die Charaktere in einer bestimmten Weise durch die Szenerie. Das Hintergrund-Animationssystem ließ die statischen Bildschirme lebendig wirken. Alle Trigger, Puzzles und so weiter mussten einzeln angepasst werden. Die Szenen hatten alle ein vorgegebenes Timing, sodass der Spieler seine Aktionen genau planen und sich bis zur nächsten sicheren Stelle vorkämpfen konnte. Das Design war auf ein Hindernis je Bildschirm und zahlreiche Hürden für einen ganzen Level ausgelegt.

Die Gestaltung der Levels verlangte den beiden Entwicklern alles ab, wie Ron erklärt: „Wenn ich eine neue Grafik brauchte, um ein Puzzle zu erstellen, erstellte Kelly diese für mich, und sie überschrieb dann einen bestehenden Teil des Hintergrunds. Stacheln, Fackeln, die Geschwindigkeit von Laufbändern und die Eigenschaften von feindlichen Charakteren – all das musste mit jeder Änderung neu abgestimmt werden.“ Das Leveldesign orientierte sich auch immer ein wenig daran, was wie gut funktionierte. Dafür spannten Jon und Kelly ihre Kollegen aus anderen Abteilungen bei Data-soft ein: „Die internen Entwicklungsteams saßen alle nur wenige Meter auseinander, wir testeten die Spiele immer untereinander. Als mehr und mehr Levels spielbar wurden, schälten sich die beliebtesten Elemente der Tester heraus, und diese bauten wir dann verstärkt in den nachfolgenden Levels ein.“

Zum Feintuning der Levels gehörte auch, sich Gedanken über die Ein- und Ausgänge sowie die Interaktionen der Gegner mit der Umgebung zu machen. „Gleich nachdem ich die Hintergründe auswählte, überlegte ich mir, wo ich den Ninja und den Green Yamo platziere. Ich wollte, dass die Gegner ein festes Element des Spiels sind – also war es wichtig, dass sie Bruce auch verfolgen können. Die Platzierung solcher Elemente hat sich häufig geändert. Auch musste es Sinn ergeben, an welcher Stelle Bruce den nächsten Bildschirm betritt. Einige Abschnitte sollten einfacher ausfallen, damit der Spieler auch mal verschlafen kann. In anderen wiederum sollte er sofort angegriffen werden.“

Zusätzlich wollte Ron animierte Kulissen wie Wasserfälle und bewegliche Elektrofallen in die Levels einbauen. „Das Geniale an Zeichensatz-Animation ist, dass du ein Zeichen veränderst, und überall auf dem Bildschirm sieht man die Ände-



SCHNEIDER CPC

■ Wie auch der C64-Port emuliert die Schneider-Version das Original sehr ordentlich. Die Farben sind etwas heller, der Sound etwas schwächer, und die Gegner stecken mehr ein.



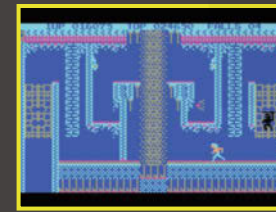
BBC MICRO

■ Bei der lilastichigen und hellen Farbgebung wirkt der Held wie ein Fremdkörper. Schlimmer ist aber, dass in dieser Version der Ninja und einige andere Gameplay-Elemente komplett fehlen.



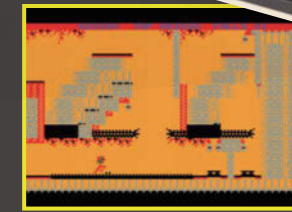
MSX

■ Die MSX-Konvertierung erinnert stark an das Original und kann auch bei der Geschwindigkeit mithalten. Die Gegner vertragen jedoch mehr Treffer und Yamo greift auch beim Klettern an.



PC-88

■ Über der Erdoberfläche heben sich Bruce, der Ninja und (der blaue) Yamo genügend von den Hintergründen ab. In den Untergrund-Levels sind sie jedoch kaum zu erkennen.



FM-7

■ Auf den ersten Blick ist Bruce Lee auf dem FM-7 identisch zum PC-88-Port. Aus vermutlich technischen Gründen ist die Steuerung jedoch unbrauchbar, außerdem flackert das Spiel.



» [Atari 8-Bit] Der grüne Sumoringer und der schwarze Ninja warten schon auf Bruce.



» [Atari 8-Bit] Kämpfen oder Flüchten? Bruce Lee lässt euch häufig die Wahl.



» [Atari 8-Bit] Der Zauberer versucht Bruce mit Magie aufzuhalten.

rung. Ich musste also gerade mal acht Bytes im Speicher verschieben, und ein ganzer Abschnitt des Bildschirms schien sich zu bewegen. Das war viel schneller, als diesen ganzen Bildschirmbereich zu verändern. Die Zeichensatz-Animationen kombiniert mit Hardwerekollisionen erlaubten es mir, Bruce mit animierten Hintergründen interagieren zu lassen.“

Die brachialen Kämpfe zwischen dem Protagonisten und seinen Gegnern erforderten nicht weniger Arbeit seitens Ron. „Ich erstellte eine Finite State Machine (*Endlicher Automat; im Prinzip eine Wenn-dann-Routine, Anm. d. Red.*) für jedes Zeichen, also für Leerlauf, Attacke, Schlag und Tritt. Ich programmierte die FSM so, dass sie den Status jedes Zeichens von der Position der Spielfigur abhängig macht. Da jedes Zeichen unabhängig war, konnte ich auf einfache Weise die Triggermechanismen verändern.“

Als Nebenprodukt aus dem zusätzlichen Programmieraufwand entstand auch ein einzigartiger Zwei-Spieler-Modus: „Den Titel für zwei

menschliche Spieler zu designen, war unmöglich. Stattdessen konnte aber ein Freund einen der Gegner übernehmen und den Hauptcharakter ärgern. Die NPCs per Joystick steuern zu lassen, war kein großer Aufwand.“

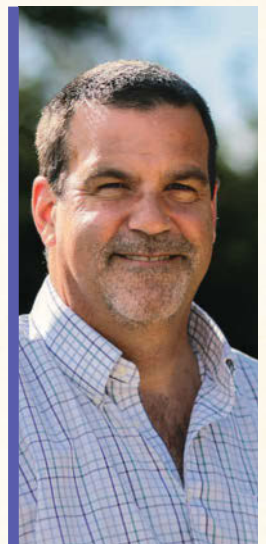
Viel Wert legte Ron auch auf die Austarierung des Schwierigkeitsgrads von *Bruce Lee*: „Jeder Designer zielt darauf ab, in seine Titel sowohl einfache als auch schwere Abschnitte einzufügen. Weder möchte man, dass der Spieler einfach durch die Levels durchlaufen kann, noch möchte man ihn frustrieren. Zum Glück hatte ich ein Entwicklungssystem, mit dem ich Änderungen schnell ausprobieren und auf ihre Tauglichkeit prüfen konnte.“

Besonders schöne Erinnerungen hat Ron auch an die Zeit nach der Veröffentlichung von *Bruce Lee*, was vor allem mit den Verkaufszahlen der Atari-Version und den darauf folgenden Konvertierungen zu tun hat: „Ich war von dem Erfolg überwältigt. Es war eines der Spiele, die jeder besaß. Die erste Umsetzung war die für den C64. Weil der Commodore mehr RAM und

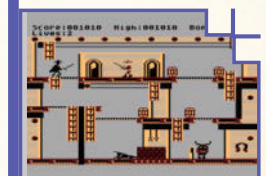
25 Prozent mehr CPU hatte, entschied ich mich dazu, einfach einen Atari-Emulator zu schreiben. Die Versionen für Apple, PC und PCjr wurden ebenfalls intern gestemmt, ich konnte also mit den Programmierern zusammenarbeiten. Im Gegensatz zur MSX-Fassung: Da die Kommunikation mit dem externen Team damals noch umständlicher war, konnten wir nicht so viel zur Qualität beitragen.“

Ob er im Nachhinein irgendetwas an Bruce Lee ändern würde? Obwohl er sehr stolz auf sein Spiel ist, fällt Ron auf Anhieb ein Punkt ein: „Der damalige Datasoft-Chef kam nicht ganz mit dem Spiel zurecht und forderte mich auf, es ein wenig zu entschärfen. Hätte ich die Wahl gehabt, hätte ich nichts daran geändert. Trotzdem habe ich mit *Bruce Lee* ein Spiel geschaffen, das ich auch selber spielen wollte. Am Ende hat es sich also gelohnt. Und wenn sich das Team auch nach Release noch freiwillig mit einem Spiel beschäftigt, ist das wirklich kein schlechtes Zeichen.“

Vielen Dank an Ron Fortier für seine Unterstützung.



» Vor Bruce Lee arbeitete Ron Fortier am Atari-Port von *Xaxxon*.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

CONAN: HALL OF VOLTA
SYSTEM: ATARI 8-BIT, C64
JAHR: 1984

THE GOONIES
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1986

ZORRO (BILD)
SYSTEM: ATARI 8-BIT, C64
JAHR: 1985



R-TYPE II

Das zweite Album ist immer das schwerste, heißt es unter Musikern. Da die Änderungen im Vergleich zum Original so gering sind, könnt ihr *R-Type II* gedanklich auch einfach durchs Original ersetzen!

Der Nachfolger zu Irem's Spielhallenklassiker *R-Type* erschien im Dezember 1989 und damit zweieinhalb Jahre nach dem Erstling. Was heutzutage nach einem angemessenen Zeitraum für die Produktion eines Sequels klingt, überraschte in den 80er Jahren mit ihren relativ kurzen Entwicklungszeiten viele. In den 30 Monaten hatte die Technik große Sprünge gemacht, dementsprechend waren die Erwartungen an *R-Type II* inschier Unermessliche gestiegen.

Umso größer war im ersten Moment die Enttäuschung bei Spielern und Kritikern, dass beim zweiten Teil vieles beim Alten blieb. „Die Steuerung, die Grafik, die Waf-

fensysteme – alles identisch zum ersten Teil. Das Spiel fühlt sich an wie eine Zeitreise nach 1987“, schrieb Matt Bielby in der englischen *Your Sinclair Slots of Fun*.

Irem hatte das Spiel im Vergleich zum ersten Teil sogar etwas abgespeckt. So gab es nur noch sechs Levels statt acht. Und Teile davon kamen Fans des Originals sehr bekannt vor, ausgerechnet der erste Level war gar ein plumper Neuaufguss aus dem Original – bis hin zum Bossgegner! Da der zweite Level in einer Unterwasserhöhle ein echter Knüller war, fragen sich viele Kritiker bis heute, warum Irem nicht diesen als Einstieg verwendete.

Ebenfalls wieder dabei war das R-9-Raumschiff. Mit einer Plasmakanone ausgerüstet hieß es nun R-9C, ansonsten gab es keine großen Unterschiede zum Vorgängermodell. Das „Force“-Power-up war wieder das Mittel der Wahl, ergänzt durch einige Neuzugänge wie Shotgun oder Homing Laser. Auch das Raketenarsenal wurde etwas erweitert, doch die meisten Spieler blieben bei den effektiveren Waffen aus dem ersten Teil.

In ästhetischer Hinsicht ist *R-Type II* etwas zurückhaltender als das grelle Original, wobei die gedeckten Farbtöne gut zum ▶



» [Arcade] Kein *R-Type* ohne gigantische Endgegner!

» [Arcade] Womb, der Bossgegner aus Level 6, ist eine Variante des Bydo-Core aus R-Type 1, mit zwei Bydo-Embryos.



„organischen“ Setting passten. Bei der Performance brachte die neue M82-Hardware keinen großen Fortschritt im Vergleich zum M72-Board, auf dem der Erstling lief. Die Systeme sind in der technischen Ausstattung fast identisch. Herzstück war und blieb NECs 16-Bit-Prozessor V30.

Spielerisch packte Irem eine ordentliche Schippe drauf und zielte klar auf Shooter-Experten, die den ersten Teil bereits verinnerlicht hatten. Im letzten Level wird beispielsweise auch der traditionelle „Safe Spot“ am linken Bildschirmrand gnadenlos attackiert. Doch wirkliche Neuerungen fehlten.

Entsprechend war auch die Resonanz bei den Kritikern. Oft war zu hören, Irem sei mit einer Neuauflage des ersten Teils auf Nummer sicher gegangen. Für Carsten Borgmeier war *R-Type II* in der *Amiga Joker* 9/91 „zwar nicht der erhoffte Überhammer, aber ein durchaus empfehlenswertes Shoot em up“. Mit 77% schnitt die Amiga-Fassung besser ab als die Atari-ST-Version.



» [Arcade] Der Schwierigkeitsgrad wurde für den Nachfolger stark angezogen.

„Hintergrundgrafik verschwunden, Sound abgespeckt“ kritisiert Winnie Forster in der *Power Play* 1/92 und vergibt trotz Lob für die „tolle Spielbarkeit“ nur 65%. Besser kam die Bydo-Ballerei auf dem Game Boy weg: Ulf Schneider lobte die Umsetzung trotz knallharten Schwierigkeitsgrads als „phänomenal gelungen“ und vergab in der *Play Time* 1/93 satte 80%. Einig waren sich die Rezensenten aber, dass kleine Ruckeleinlagen auf allen Heimsystemen den Spielspaß trübten und die Rasanz des Automatenoriginals unerreicht blieb.

Wer spielerisch etwas Neues ausprobieren wollte, war derweil mit anderen Shootern aus dem Hause Irem bestens versorgt: *Dragon Breed*, *X-Multiply* und *Cosmic Cop* brachten jeweils neue Ideen in das Genre. Und schließlich, 1992, erhielt auch die *R-Type*-Serie mit *R-Type Leo* eine Frischzellenkur.

R-*Type II* wurde für weniger Systeme umgesetzt als der omnipräsente erste Teil. Die 8-Bit-Computer ließ Irem mit Anbruch der 90er Jahre bereits links liegen, obwohl es anfangs noch Gerüchte über eine C64-Version gegeben hatte. Activision beauftragte Arc Development mit den 16-Bit-Versionen für Amiga und Atari ST. Die beeindruckende Game-Boy-Fassung (die wir im Anschluss an diesen Artikel genauer vorstellen) programmierte BITS.

Das Super NES erhielt keinen Port, sondern mit *Super R-Type* eine erweiterte Version mit einem komplett neuen ersten Level



» [Arcade] Das Design orientiert sich am bewährten Look des ersten Teils.

und neuen Endgegnern. Technisch handelt es sich um eine der besten Heimversionen dieser Tage, doch viele Fans rätseln bis heute, warum Irem SNES-Zockern die Checkpoints in der Mitte der Levels verwehrt und damit den Frustfaktor noch einmal erhöhte.

In jüngeren Jahren wurde *R-Type II* zumeist an der Seite des Vorgängers vermarktet (deshalb auch die Aufnahme in dieses Top-100-Sonderheft), etwa bei der exzellenten Compilation *R-Types* auf der PlayStation 1998 oder als *R-Type DX* für den Game Boy Color. 2009 erschien mit *R-Type Dimensions* eine Neuauflage für Xbox 360 und PS3, die – nach 20 Jahren sehnsüchtigen Wartens – die *R-Type*-Fangemeinde endlich mit einem Koop-Modus beglückte.

Seit neun Jahren können also all jene ihren Frieden mit *R-Type II* schließen, die damals von den fehlenden Neuerungen enttäuscht waren. Der zweite Teil bleibt trotz alledem ein technisch herausragender Shooter und ein wichtiger Baustein der legendären *R-Type*-Reihe. *