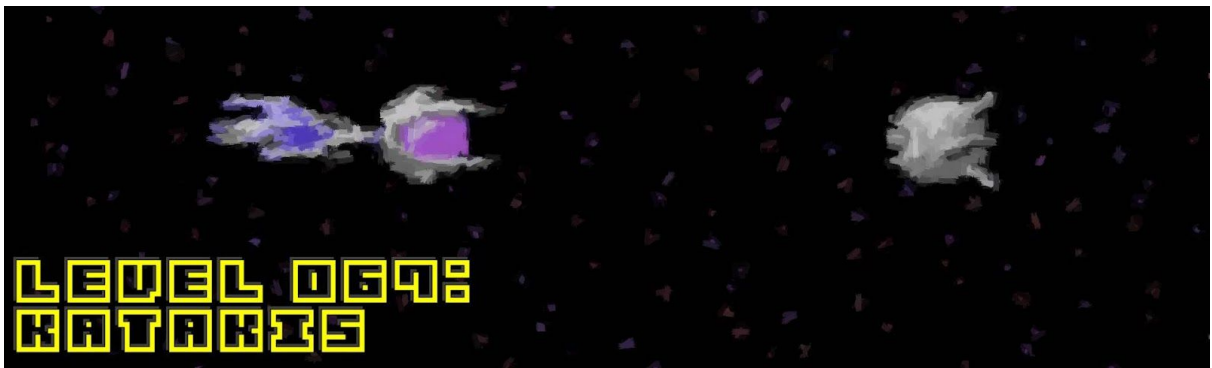




GNO
AOU
ATE
E A



LEVEL 069:
KATAKIS

Der gute alte C64 hatte hier zwar schon seine eigene Jukebox - aber noch nie hat sich ein Level von "Game Not Over" explizit um ein Spiel aus der Brotkasten-Ära gedreht! Skandal, sage ich! SKANDAL! Schockschwerenot, Ohnmachtsanfälle, schwierige Fragen im Kanzleramt! Tja, gut, muss dann ja.

Ich erwähnte es ja bereits in der neunten Jukebox hier: Der C64 und ich - das war eine komplizierte Beziehung. Bzw. eine sehr einseitige oder eher enorm verspätete, da ich erst nach dem Fall der Berliner Mauer mit der Kiste in Kontakt kam, und diese Flammen der Begeisterung zwar sehr hell, aber leider auch sehr kurz brannten - Mega Drive und Game Boy und MS-DOS-PCs haben sie beeindruckend schnell gelöscht. Nichtsdestotrotz: Es gab da etwa ein Jahr, in dem ich enorm viel Freude mit Spielen wie "Operation Wolf", "The Last Ninja 2", "Buggy Boy", "The Great Giana Sisters" oder "Turrican" hatte. Sowie natürlich "Katakis".

Seinen Anfang nahm das Spiel mit zwei Leuten: Manfred Trenz und Andreas Escher. Manfred, geboren am 29. November 1965 in Saarbrücken, und eigentlich gelernter Bauzeichner, kam 1984 erstmals mit 8Bit-Computern in Kontakt, und war sofort davon gefesselt, woraufhin er sich zuerst Basic- und dann Assembler-Programmierung beibrachte, und zusammen mit einem Freund erste Demoeffekte programmierte. Gleichzeitig war er auch ein talentierter Grafiker, der mit dem gerade auf dem C64 sehr populären Malprogramm "Koala Painter" sehr viel Spaß hatte. Mit einigen der dabei entstandenen Bilder nahm er unter anderem an einem [Grafikwettbewerb in der Ausgabe 5/87](#) des seinerzeit sehr populären Magazins "64'er" teil, und fand sich auf dem dritten Platz wieder. Das ist an sich schon gut, hatte aber noch die ungefragte Konsequenz, dass die erst kurz zuvor gegründete Entwicklerfirma "Rainbow Arts" bei ihm anklopfte und fragte, ob er nicht Lust hätte, für sie als Grafiker zu arbeiten - zuerst freiberuflich, kurz darauf dann auch festangestellt. Die ersten Projekte, zu denen er seine Pixel beitrug waren Titel wie "Street Gang", "In 80 Days around the World" oder "The Great Giana Sisters".

Andreas ist ein bisschen jünger als Manfred, geboren am 23. Januar 1966, ursprünglich Büromaschinenmechaniker, ebenfalls aus Saarbrücken, und ebenfalls ein sehr talentierter Pixelschubser. Die beiden kannten sich von Jugendtagen an, sind in der gleichen Nachbarschaft aufgewachsen - und Manfred war auch derjenige, der Andreas als weiteren Grafiker bei Rainbow Arts unterbrachte, was dazu führte, dass die beiden in ihren regenbogenfarbigen Anfangstagen WG-Kumpels waren. Außerdem teilten sie die Begeisterung für schnelle Arcade-Shmups, was dann dazu führte, dass sie einfach mal ein eigenes Spiel dieser Art entwickeln wollten: Eine horizontal scrollende, grafisch aufwändige Ballerei mit möglichst dicken Bossgegnern - etwas, das es auf dem C64 in dieser Form bis dahin noch nicht gab. Manfred kümmerte sich dabei um die komplette Programmierung sowie einen Teil des Spieldesigns, und Andreas war für alle wie auch immer gearteten Bilder sowie die Gestaltung der Levels an sich zuständig. Das war aber erstmal nur ein Hobbyprojekt der beiden, wie Andreas mir im Gespräch verriet - speziell für ihn, da er zu diesem Zeitpunkt hauptberuflich an einem anderen Projekt für Rainbow Arts saß. Doch nach einigen Monaten der Herumwerkelei kam dann der Entwicklungs-Segen von Geschäftsführer Marc Alexander Ullrich, der großes Potenzial in dem Spiel sah - und ab da nahm "Katakis" seinen ganz offiziellen Lauf.

Angeblich ist der Name das Resultat eines Blätterns im Telefonbuch von Gütersloh, wo Manfred auf einen griechischen Zeitgenossen mit dem Nachnamen "*Katakis*" stieß - es kann aber auch Düsseldorf gewesen sein, es gibt da unterschiedliche Aussagen. Jedenfalls gefiel ihm dieses Wort wohl so sehr, dass er es direkt zum Namen seines Spiels machte. Tja, was gut genug war für "*Zak McCracken*", das war auch gut genug für "*Katakis*". Die frühesten Erwähnungen dieses Namens in der Spielepresse fanden sich in der April-88-Ausgabe der Power Play sowie in der im Mai desselben Jahres erschienenen ASM - wo bei Letzterer der Name der Haupt-Inspiration "*R-Type*" noch als "*Air-Typ*" quatschgeschrieben wurde. Ein Fehler, der eine Ausgabe darauf in einem Sonderkasten zwar leicht zerknirscht klingend korrigiert wurde, in dem man sich aber gleichzeitig die Gelegenheit nicht entgehen ließ, den Namen des eigentlichen Spiels dann auch gleich noch falsch zu schreiben - denn da stand dann auf einmal "*Katarkis*". Ach, ASM. Deppenhaufen, ey...

Naja. Jedenfalls erhielt das Spiel einen ganz ordentlichen Haufen an Vorschusslorbeeren - und schon wenige Monate darauf, genau genommen im August 1988, konnten sich die C64-Spieler auch schon selbst davon überzeugen, ob die auch genauso bequem waren wie sie aussahen. Das über die Rainbow-Arts-Mutterfirma Rushware vertriebene Spiel war in zwei Varianten für den Brotkasten erhältlich: Auf doppelseitiger Kassette zum Preis von etwa 30 D-Mark, oder für einen Zehner mehr auf zwei der legendär wabbeligen 5¼"-Disketten. Das erste, was einem das Gefühl gab, diese Moneten korrekt angelegt zu haben, war die Verpackung mit einem ganz exzellenten Scifi-Pewpew-Motiv aus der Hand des legendären Celal Kandemiroglu - welches nicht nur das Spielerraumschiff in dramatisch ausgeleuchteter Pose zeigt, sondern auch zwei überdeutlich von den glibberigen Werken des Hansruedi Giger inspirierte Aliens, von denen das linke nicht nur ein Maul im Maul hat, sondern sogar ein Maul im Maul im Maul! Eine Maultroschka, wenn man so möchte. Vermutlich mit Säurelaser. Auch die Rückseite lässt in erster Linie die sechs sehr schön angeordneten Screenshots für sich sprechen - denn sonst gibt es keinerlei verschandelnden Text, von einem Kopierschutzhinweis und dem Rainbow-Arts-Logo mal abgesehen.

Und ja, selbst in "*Katakis*" gibt es eine halbe Briefmarke voll Handlung - die allerdings DERART gehaltlos ist, dass man vermuten könnte, das Skript sei in den Schnee gepisst worden. In aller Kürze: Man befreit den Planeten "*Katakis*" von den Maschinenwesen. Weil isso. Obwohl "*in aller Kürze*" eigentlich ein bisschen falsch ist, denn sehr viel mehr als das steht im Handbuch auch nicht drin. Jedenfalls schnappt sich Superpilot Superspieler sein sehr schnittig designtes Raumschiff mit dem wundervoll behämmerten Namen "*DS-H75 Eaglefighter*" und laserblastet die aufmüpfigen Maschinen zurück in die Rostdimension. Und das ganze zwölf Levels lang, wobei diese hier "*Areas*" genannt werden und sich stilistisch sehr angenehm voneinander unterscheiden: Man beginnt in einem Asteroidenfeld, durchkreuzt dann in eine Computerwelt voller gemeingefährlicher Platinen, aggressiven Mikrochips und explosiven Transistoren, besucht organisch wirkende Areale, und begegnet natürlich auch dem seinerzeit absolut unvermeidlichen Riesenraumschiff, an dem man zuerst außen herumballert, dann reinfliegt und den innendrin herumlungern den Boss zu Klump schießt. Lavahöhle, Eiswelt, Aliennest - ist alles drin.

Und zum Teil klaustrophobisch eng, wodurch man sehr dankbar dafür sein darf, dass nicht nur kleinere Asteroiden, sondern auch Teile der Umgebung zerstörbar sind, was die oftmals super-schmalen Gänge etwas breiter und damit besser manövrierbar macht. Jeder Level wurde, entgegen dem damaligen Trend, einzeln geladen - was zwar die Wartezeiten verlängerte, aber dafür auch wesentlich mehr Abwechslung ermöglichte als bei vergleichbaren Spielen, die nur ein Mal zum Start luden. Außerdem nutzte Manfred einen sehr effizient arbeitenden Multi-Loader von *"Heureka Teachware"*, was die Angelegenheit recht zügig vorbeiziehen ließ. Zumindest bei der Disketten-Fassung - die Kassetten-Version rödelte an einem neuen Level gerne mal mehrere Minuten herum.

Mit etwas Pech waren die Ladezeiten also länger als das eigentliche Spiel - denn *"Katakis"* ist kein sonderlich langes Vergnügen: Jeder Level ist grundsätzlich in ein bis zwei Minuten durchflogen; folgerichtig schafft man das komplette Spiel in unter einer halben Stunde. Vorausgesetzt, dass man weiß, was man da macht. Denn der Schwierigkeitsgrad war selbst für damalige Verhältnisse ganz schön heftig - und eigentlich hätte er sogar nochmals deutlich höher ausfallen sollen, wie mir Andreas verraten hat. Diese *"Hardcore-Variante"*, die erst kurz vor der Veröffentlichung von *"Katakis"* abgemildert wurde, wurde allerdings nie unters Volk gebracht. So oder so beginnt man immer mit drei Leben, und kann diesen Vorrat durch erfolgreiches Zerballern der Feinde aufstocken. Was ganz unerwartet fair ist, ist dass man entgegen der damaligen Gepflogenheiten den Level nicht ganz von vorn beginnen muss, wenn man draufgeht - in jedem Abschnitt gibt es mehrere Checkpunkte, an die man zurückgesetzt wird. Erst wenn alle zusätzlichen Eaglefighters von dannen geaglet wurden, geht's ganz von vorn los. Im Falle der Kassettenfassung sogar buchstäblich, denn die musste von Hand zurückgespult werden. Und das durfte der Laserfan damals wieder und wieder und wieder machen, denn gerade die Kombination aus übersensibler Kollisionsabfrage und dem ein kleines bisschen zu großen Raumschiff macht *"Katakis"* gerade für Einsteiger schnell zu einer wahnsinnig frustrierenden Erfahrung.

Aber erstmal einen halben Schritt zurück - was macht man in *"Katakis"* denn überhaupt? Ballern, logisch, automatisch von links nach rechts scrollend, mit diversen Waffen, die man über ins Bild schwirrende farbige Blubbels aufsammelt - die sogenannten *"Geega-Kristalle"*: Über die erhält man Laser oder *"Gyroskop-Minen"*, dann gibt es noch Extras aus nochmals andersfarbigen Kugeln, die einem einen Punktebonus, einen Schutzschild, eine Smartbomb oder einen Geschwindigkeitsschub verpassen. All das löst man über eine Dauerbearbeitung des Joystick-Feuerknopfes aus - denn hält man diesen gedrückt, lädt man einen stärkeren Powerschuss auf, der sehr offensichtlich *"R-Type"* entlehnt ist.

Mal ganz zu schweigen von dem mit weitem Abstand wichtigsten Extra: dem Satelliten. Den erhält man aus speziellen grauen Glubschaugenkapseln, und er kommt in drei Ausbaustufen daher, die selbstverständlich allesamt dämliche Namen tragen: Die Startstufe *"Celest"* wird durch entsprechende Extras zuerst auf *"Zykon"* und anschließend auf *"Gemega"* befördert. So. Herzlichen Glückwunsch. Das wäre dann das nutzloseste Wissen des Tages.

Die viel wichtigere Information ist, dass dieser Ballerkumpel genau wie sein rtypiger Bruder nicht nur über einen Klopfer auf die Leertaste vorn und hinten am Eaglefighter ankoppelbar, sondern vor allem auch unzerstörbar ist. Sprich: Hat man ihn an der Nase kleben, fängt er sehr zuverlässig alles ab, was ihm entgegen geschmissen wird, was den Schwierigkeitsgrad ganz brauchbar im Zaum hält. Fies wird's in dieser Hinsicht erst, wenn Feinde mal von hinten angreifen, was recht selten vorkommt - oder in Level 11. Denn den beginnt man auf jeden Fall und aus nicht näher erläuterten Gründen komplett ohne Extras, und damit auch ohne Satelliten. Was das einzige Mal im ganzen Spiel ist, dass einem die vorher so mühsam gehorteten Helferlein einfach weggenommen werden. Frech!

Grundsätzlich sind es aber wirklich eher die Levels an sich, die hier die Herausforderung stellen, und weniger die Gegner - und da tragischerweise am allerwenigsten die Bosse. Denn die sind bis auf ganz, ganz wenige Ausnahmen alle lachhaft einfach: Wie zum Beispiel der Oberstinker in Level 6, der an dem ihn umgebenden Riesenraumschiff festgetackert ist, und sich folgerichtig nicht bewegt, während er auf einen ballert. Hat man den Satelliten dabei, können einem diese Schüsse nur leider nicht das Geringste anhaben, was dem Boss die Lebenserwartung einer depressiven Eintagsfliege verleiht. Man braucht also nichts weiter zu tun, als direkt vor ihm zu schweben, während man etwa 15 Sekunden lang den Ballerknopf malträtiiert. Die meisten anderen Obersäcke sind ganz ähnlich - sie bewegen sich ein bisschen vor, sie bewegen sich ein bisschen zurück, sie feuern dabei in sehr einfach durchschaubaren Mustern, und gehen schneller drauf als ein Redshirt auf dem Planeten der Selbstschussanlagen. Die beiden großen Ausnahmen verstecken sich in den Levels 4 und 8: Ersterer nur, weil der als einziger von hinten ins Bild rückt, und nicht von vorn, also den Überraschungseffekt auf seiner Seite hat. Außerdem bewegt er sich beim Angreifen sogar ein bisschen mehr als nur vor und zurück. Und Letzterer, weil er nach seiner lachhaft einfachen Startstufe dann ebenso unvermittelt wie rasant mit seinem Schildkrötenkopf-ähnlichen Anhängsel angreift, dem man vor lauter Überraschung kaum ausweichen kann. Der Rest allerdings ist wirklich nicht der Rede wert - zumindest als Bedrohung. Optisch dagegen sind das hier wahre und buchstäbliche Giganten, deren aufwändiges Äußeres meist von irgendwelchen Tieren oder wenigstens tierischen Maschinen inspiriert wurde - so bekommt man es hier unter anderem mit einem Haikopf, einem übergroßen Krebs, einer Alienmama oder einer Art Techno-Drachen zu tun. Allerdings haben sie es der geringen Farbpalette des C64 zu verdanken, dass sie in aller Regel aus vier Abstufungen von Grau bestehen.

Die normalen Mistkriebel innerhalb der Levels stinken im Vergleich dazu zumindest optisch natürlich deutlich ab - denn viele Standardgegner bestehen zum großen Teil aus simplen geometrischen Formen, oder sehen auch mal wie ein einfacher Papierflieger aus. Auch als Aggressoren taugen sie nicht viel, da sie meist in sehr einfachen Formationen von vorn angreifen. Genau wie bei einem Nilpferd auf Inline Skates ist es also auch hier die Masse, die sie gefährlich macht.

Immerhin steht man dieser Bedrohung nicht zwangsläufiger Weise allein gegenüber, denn "*Katakis*" lässt sich in seiner Komplettheit auch zu zweit bewältigen - und das gleich in zwei Spielvarianten:

Die erste ist der stinknormale Hotseat-Modus, in dem beide Spieler, der eine blau, der andere rot, nacheinander an den Joystick dürfen - damals ganz normal, und auch damals schon nur so mittelsensationell. Viel cooler ist der echte Koop-Modus, in dem ein Spieler den Eaglefighter steuert, und der andere den gefräßigen Satelliten. Letzterer ist unzerstörbar, kann aber keine Extras aufnehmen, während der Gleiter sehr empfindlich ist, aber dafür auch weitere Waffen aufsammeln, und dadurch sowohl sich als auch seinen Begleiter verbessern kann. Diese Spielvariante macht nicht zuletzt aufgrund der zwangsläufigerweise immer irgendwie aufkommenden Kommunikationsschwierigkeiten einen Riesenspaß, und ich habe nichts als die besten Erinnerungen an durchlaserte Nachmittage bei meinem damaligen Kumpel Kai, der als Einziger in meinem Freundeskreis einen C64 besaß, und bei dem ich folgerichtig mit diesen speziellen Wunderwelten vertraut gemacht wurde.

Übrigens auch optischen Wunderwelten - denn *"Katakis"* war seinerzeit nicht weniger als eine höchst beeindruckende Glitzerperle in der Krone des Brotkastens: Tonnen an Sprites gleichzeitig im Bild; viel mehr, als der knuddelige kleine C64 eigentlich darzustellen in der Lage sein sollte. Gigantische Bossgegner, zum Teil animierte Hintergründe, abwechslungsreiche Vordergründe - und dann scrollen diese beiden auch noch ungefragt nicht nur in unterschiedlichen Geschwindigkeiten, sondern in einigen Abschnitten sogar auch noch in mehreren Abstufungen! Besonders gut zu sehen in Level 7, wo insgesamt sechs Ebenen durchs Bild geschleift werden, und all das auch noch jederzeit flüssig mit 50 Bildern pro Sekunde. Heute sieht das durch die niedrige Auflösung des C64 natürlich etwas grob gehauen aus, aber nichtsdestotrotz scheint die dahinter stehende Kunst immer noch problemlos durch. Alle ursprünglichen Designideen wurden von Andreas zuerst mit einem Bleistift zu Papier gebracht, und danach auf Karopapier vorgeplant - was nicht nur sämtliche Sprites, sondern auch alle Levels betraf. Danach wurden diese Vorlagen in den C64 gehackt, oder vielmehr geballert - denn das für einen Teil der Bilder verwendete Tool namens *"Paint Magic"* nutzte den an den C64 angeschlossenen Joystick zur Eingabe! Zum großen Teil wurden aber eigens dafür von Manfred geschriebene Programme genutzt - laut Andreas lag das daran, dass die vorhandenen eher lausig und nicht auf die Bedürfnisse der Entwickler zugeschnitten waren. Einige Jahre nach der Veröffentlichung von *"Katakis"* wurden all diese Tools, also Sprite-Editor, Screen-Editor, Level-Editor und noch viel mehr, unter dem Namen *"Katakis-Entwicklungs-System"* interessierten Fans kostenlos zur Verfügung gestellt - und zwar aufgeteilt auf zwei C64-Magazine: Teil 1 gab's in der Ausgabe 1/91 der *"64'er DISC"*, Teil 2 folgte dann etwa ein Jahr später auf der Coverdisk des *"64'er"-Spiele-Sonderheftes 2/92*.

Die große Frage seinerzeit war aber natürlich: Wie zum Henker hat Trenz diese Wunder vollbracht? Ein wichtiger Teil der Antwort ist, dass das, was da zu sehen ist, nicht aus klassisch vorgemalten Bildern besteht, sondern aus undefiniertem Zeichensatz des C64 - das ist vorbestimmter Text, bei dem dann die Buchstaben durch sehr kleine Grafikelemente ersetzt werden. Von denen gibt es an sich 256 verschiedene, aber 64 mussten für die Darstellung der unterschiedlichen Waffen und Explosionen reserviert werden. Für den kompletten Rest der Grafik standen also 192 verschiedene Zeichen bzw. Bildelemente zur Verfügung, die dann für jedes Grafikelement zusammengewürfelt wurden.

Für den unbeweglichen Teil des Levels, von denen jeder aus 512x19 Zeichen bestand, wurden also nur die jeweiligen Zeichen sowie die Koordinaten gespeichert, an denen sie wie oft dargestellt werden sollten. BÄM! Wunder. Genauso wie die Riesenstinker am Ende jedes Levels, die nach ihrem Ableben unter dramatischem Strobolicht in Einzelteile zerfallen. Die bestehen aus jeweils bis zu 35 einzelnen Sprites, von denen pro Rasterstrahldurchgang aber immer nur fünf horizontal nebeneinander liegende dargestellt werden. Hat der Rasterstrahl den letzten Pixel dieser Reihe fertig gezeichnet, wird das Konglomerat über einen Rasterzeileninterrupt um genau 21 Pixel verschoben, was der Höhe eines Boss-Sprites entspricht, während gleichzeitig das nächste Set geladen wird. So können diese zum Teil raumfüllend großen Bosse auf den Bildschirm wandern, obwohl eigentlich immer nur fünf Sprites dargestellt werden. Das Timing ist gerade an dieser Stelle absolut kritisch, weswegen *"Katakis"* auch dazu tendierte, wahnsinnig instabil zu werden, wenn irgendwelche Cracks oder auch nur C64-typische Cheats über den POKE-Befehl liefen.

Und dann... dann gab's auch noch eine Tonne an Bugs. Denn so poliert die Grafik auch war, so dreckig rumpelte die Kiste an anderer Stelle. Ein paar davon sind ja irgendwie ganz putzig, wie zum Beispiel verschwindende Schüsse. Oder die nur sechsstelligen Highscore-Anzeige, die auf Null zurückgeht, sobald man die eine Million Punkte übersprungen hat. Aber da sich diese Zahl ohnehin nur durch Cheaten erreichen lässt, spielt dieser Bug eigentlich keine Rolle. Richtig übel sind aber zwei Dinge: Erstens der Hotseat-Modus, jedenfalls wenn man der zweite Spieler ist. Denn dessen Restzahl an Raumschiffen wird falsch angezeigt, und er darf sich nicht in die Highscoreliste eintragen. Und zweitens der sogenannte *"Invisible Chip Bug"* in Level 4: Das ist der Abschnitt, in dem man durchs Innere eines Computers fliegt, und folgerichtig immer wieder mal von bissigen Chips angegriffen wird. Verliert man hier an bestimmten Stellen mehrmals ein Leben, werden diese Chips teilweise nicht mehr dargestellt, verhalten sich aber unverändert aggressiv - wodurch man nur noch mit sehr viel Glück etwas gegen sie ausrichten kann, weil man sie ja nicht sehen kann.

Ebenfalls eine Art Bug: Der extrem aggressive Kopierschutz, der Ende der 80er bei Rainbow Arts standardmäßig verwendet wurde, und der den Inhalt der *"Katakis"*-Diskette knallhart löscht, wenn er der Meinung war, eine Raubkopie erkannt zu haben. Das Problem war nur: Er lag damit fast so oft richtig wie die Ersteller amerikanischer Wahlprognosen. Heute, mehr als 30 Jahre nach der Veröffentlichung des Spiels, ist es aufgrund der physikalisch unvermeidlichen Entmagnetisierung der Disketten also umso mehr eine sehr schlechte Idee, das Spiel im Original laufen zu lassen - denn dieser Effekt triggert fast garantiert den unverändert wachsamen Kopierschutz. Wer allerdings noch ein Original von *"Katakis"* besitzt, der weiß vermutlich auch, was eine Schreibschutzkerbe ist - und sollte sie besser drin lassen. Dadurch kann man zwar seine Highscores nicht mehr sichern, aber ganz ehrlich - das ist heute auch nicht mehr so wahnsinnig dringend nötig. Was übrigens kein Bug ist, ist wenn das Spiel auf einmal ruckelt oder flackert. Denn das passiert nur, wenn man eine Raubkopie spielt. Wie schon erwähnt, ist *"Katakis"* extrem nah am Metall des C64 programmiert - wenn da ein Crack oder Trainer an den Interrupt-Timings herumfummelt, geht das ganze Programm gerne mal vor die Hunde.

In jedem Fall gibt es sehr exzellente Musik zu hören - ich habe diese Kompositionen von Chris Hülsbeck ja nicht ohne Grund hier [in die neunte Jukebox](#) geschoben. Es fängt mit einem mysteriösen Brummeln im Hauptmenü an, wird dann in den Levels sehr poppig, bei den Bossen angemessen dramatisch und in der Highscoreliste fast schon kuschelig - aber ausgerechnet im von putzigen Schreibfehlern durchsetzten Abspann gibt es überhaupt keine Musike auf die Nasen! Naja. Innerhalb des Spiels warten allerdings nur sechs Levelthemen, die auf zwölf Welten aufgeteilt werden, und sich folgerichtig gerne mal wiederholen. Und vor allem für 80er-Jahre-gestählte Ohren SEHR vertraut klingen dürften. Denn der gute Chris hat sich hier und da recht ordentlich von zeitgenössischen Kompositionen sagenwirmal "*inspirieren*" lassen. Ich spiele mal nacheinander zuerst die jeweilige "*Katakis*"-Komposition und danach das Original ein. Das Thema aus den Levels 3 und 7 basiert offensichtlich auf dem 1985er "*Alisand*" von [Hugh Bullen](#). Das Stück aus Level 4 kennt man auch als "*My Dream*" von [Shamall](#) aus dem Jahr 1986. Und für die Komposition, die durch die Levels 5 und 12 erschallt, stand ausgerechnet die selten hohle 1986er Chuck-Norris-Ballerei "*Delta Force*" Pate - genau genommen das [Hauptthema aus der Feder von Alan Silvestri](#). Diese "*Inspiration*" ist übrigens nicht auf dem Mist von Chris gewachsen - denn wie mir Andreas erzählte, passierte dies auf expliziten Wunsch von ihm und Manfred.

Der Soundtrack von "*Katakis*" zählt zwar nicht zu den bekanntesten Werken von Chris Hülsbeck, aber dennoch bekam man ihn auch lange nach der ursprünglichen Veröffentlichung des Spiels immer wieder mal zu hören: Ein Megamix davon befindet sich auf dem 2001er Album "*Chris Hülsbeck In The Mix*" - das allerdings insgesamt echt nicht gut ist. Ganz im Gegensatz zum extrem exzellenten Album "[The Piano Collection](#)", das nach einer sehr erfolgreichen Kickstarter-Kampagne im Oktober 2015 veröffentlicht wurde, und auf dem einige der besten Hülsbeck-Evergreens von Patrick Nevian meisterhaft auf dem Klavier eingespielt wurden - unter anderem ein "*Katakis*"-Medley. Und am 11. Juni 2018 wurde von den Dortmunder Philharmonikern im Rahmen der "[Symphonic Selections](#)" eine von Chris komponierte und von Andreas Hedlund arrangierte "*Katakis-Suite*" live aufgeführt - von der es unerklärlicherweise keine Aufzeichnung gibt! Ich hoffe sehr, dass für dieses schändliche Vergehen mehrere verdächtig aussehende Köpfe rollen mussten! Ich habe allerdings vom Organisator dieses Konzerts, Thomas Böcker, eine Demo erhalten, die ich hier freundlicherweise auch präsentieren darf. Wohlgemerkt ist das nicht vom Orchester eingespielt - aber es zeigt einem zumindest die Richtung, in die dieses Arrangement ging.

Nicht nur die Musik von "*Katakis*" hatte das Problem, dass man sie zu einem großen Teil von anderswo her kannte - auch das Spiel selbst war extrem von anderen Shootern der Zeit inspiriert: Der Schutzschild erinnert in seiner Form stark an die "*Darius*"-Serie, Teile des Leveldesigns und einige Bosse, allen voran das angepappte Hirn in Level 8, wirkten für Spieler der "*Gradius*"-Serie sehr vertraut. Selbst Filme und Serien wurden als Vorlagen herangezogen: Der komplette finale Level basiert laut Manfred auf den Designs von Giger, das Alien-Motto zieht sich hier durch alle Grafikelemente - und natürlich ist auch der finale Boss ein typisch-übergroßer Säurebluter. Und falls noch einer die 1987er TV-Serie "*Captain Power*" kennen sollte, dann kann er sich an Manfred reiben - denn der fand die sehr super. Darauf wird nicht nur im Abspann ebenso überdeutlich wie holprig hingewiesen - auch wird einer der Bösewichter der Serie, nämlich Soaron, zum Endgegner von Level 10 gemacht!

Die mit weitem, weitem, weiiiiiiiiitem Abstand allerwichtigste Inspiration für *"Katakis"* war aber Irem's 1987er Spielhallenmegahit *"R-Type"*. Von der Musik vielleicht mal abgesehen diente absolut alles an diesem Spiel als Blaupause für *"Katakis"*: Der unzerstörbare Satellit, das aufladbare Superschuss, das Giganto-Raumschiff als Komplettlevel, die Gegner, die Hindernisse wie Spinnennetze hinter sich herziehen, ein großer Teil des Gegnerdesigns - und selbst der Abspann! Genau genommen ist der Teil des Abspanns, in dem der Spieler für seine formidable Weltenrettungsleistung beglückwünscht wird, bis auf ein einziges geändertes Wort komplett identisch mit dem Text in der Arcade-Version von *"R-Type"* - und dieses Wort ist *"Bydo"*, das in *"Katakis"* durch *"Machine"* ersetzt wurde. Wenn es nämlich um das Imperium geht, das man gerade erfolgreich bekämpft hat.

Laut der Aussage von Andreas hat sich nie einer bemüht, die offizielle Lizenz von *"R-Type"* zu bekommen - etwas, das kurz nach der Veröffentlichung von *"Katakis"* wohl schnell bereit wurde. Denn kurz nach dem Erscheinen des Spiels hatte Rainbow Arts Post von Activision im Haus, bzw. von der frisch umbenannten Mutterfirma *"Mediagenic"*. Denn die hatten kurz zuvor sehr wohl von Irem die *"R-Type"*-Lizenz erworben, und arbeiteten gerade an den Heimcomputer-Umsetzungen - und *"Katakis"* war nach ihrer Meinung, und ehrlich gesagt nach der jeder einzelnen lebenden Person mit mindestens einem funktionierenden Auge, einfach viel zu nahe dran am Ausgangsmaterial, woraufhin sie Rainbow Arts dann zur Begrüßung erstmal eine einstweilige Verfügung entgegen schmissen, um den Verkauf von *"Katakis"* zu stoppen. Rainbow Arts war mit dieser Ehre übrigens nicht allein - laut einem Bericht in der 15. Ausgabe des britischen Spielmagazins *"ACE"* vom Dezember 1988 hat Activision insgesamt fünf ihrer Meinung nach *"R-Type"* zu ähnliche Games mit derselben Methode vom Markt nehmen lassen. Party Pooper, elende! Auf der anderen Seite hatte Rainbow Arts erst kurz zuvor mit *"The Great Giana Sisters"* einen vergleichbaren Klon-Rechtsstreit gegen Nintendo verloren, weil deren Spiel eine kristallklare Kopie von *"Super Mario Bros."* war. Und auch an diesem Spiel war Manfred Trenz beteiligt.

Jedenfalls hätte das Kapitel *"Katakis"* an dieser Stelle bereits ein unrühmliches Ende finden können - wenn Activision nicht mit ihrer eigenen *"R-Type"*-Version gerade tierische Probleme gehabt hätte, und sich daher auf einen abgefahrenen Deal einließ, den man sich auf der Zunge zergehen lassen muss: Wenn Rainbow Arts es schaffen würde, innerhalb von nicht mal sieben Wochen eine eigene Umsetzung von *"R-Type"* auf dem C64 hinzubekommen, würde es nicht zu einem Gerichtsverfahren kommen, und man würde in Sachen *"Katakis"* Gnade zeigen. Was für alle Beteiligten, die riesige *"R-Type"*-Fans waren, natürlich die schlimmstmögliche anzunehmende Strafe war. Der Grund dafür, dass sich Activision auf diesen Deal einließ und für die Entwicklung des Spiels diesen enorm knappen Zeitraum veranschlagte war, dass die Firma zum Weihnachtsgeschäft des Jahres 1988 unbedingt eine Heimcomputerfassung von *"R-Type"* in den Läden stehen haben wollte - aber die hauseigene Entwicklung, die über die Drittfirma *"Electric Dreams"* bzw. das eigentliche Entwicklungsstudio *"Catalyst Coders"* lief, einfach nicht in die Pötte kam. Denn diese Version war zu diesem Zeitpunkt zwar grundsätzlich bereits relativ weit fortgeschritten, aber schlicht kein gutes Spiel - was vor allem an der Unerfahrenheit der beiden Entwickler David Jolliff und James Smart lag, die einfach nicht mit der Tonne an Sprites zurechtkamen, die sich bei *"R-Type"* auf dem Bildschirm tummelten.

Manfred Trenz hatte mit *"Katakis"* dagegen schon überdeutlich bewiesen, dass sein Grafiksystem nicht das geringste Problem mit Massen an gleichzeitig im Bild befindlichen Sprites hatte - also bekamen er und Andreas diese extrem kurze Zeit, um ihrem vorhandenen *"Katakis"* im Grunde eine *"R-Type"*-Kutte überzuziehen. Was sie dann folgerichtig auch gemacht haben, unter der Nutzung der kompletten Codebasis und heftigem Recycling der Grafikassets von *"Katakis"* - das eine oder andere Sprite konnte ohne große Veränderung direkt zurückübernommen werden. Das Titelbild dagegen stammte aus den Fingern des britischen Grafikers Mark Jones, der es eigentlich für die ursprüngliche Activision-Fassung gepixelt hatte.

Und jetzt kommt der abgefahrene Twist: An ebendieser Fassung wurde parallel auch noch eine Weile weiterentwickelt, insgesamt etwa ein halbes Jahr lang, und im letzten Drittel berichteterweise unter erheblichem Druck seitens Activision - während Manfred und Andreas zeitgleich an ihrem *"R-Type"*-Reskin von *"Katakis"* saßen. Welcher dann auch veröffentlicht wurde, anders als die ursprüngliche Fassung von Electric Dreams, die in den Activision-Giftschränken verschwand. Es gab sogar eine Demo dieser Version, auf einer Kassette, die der November-88-Ausgabe der britischen *"Computer & Video Games"* beilag. Dem Magazin, das ebendiese Fassung in dieser Ausgabe auch gleich testete - jedenfalls wenn man nach den Screenshots geht, die eindeutig der Electric-Dreams-Version von *"R-Type"* entspringen, und nicht der Variante von Rainbow Arts. Das betrifft auch die Ausgabe 12/88 des ASM, in deren Test der C64-Version von *"R-Type"* exakt einer der Screenshots zu sehen ist, der auch in der *"Computer & Video Games"* abgedruckt wurde - ich würde mal ganz stark vermuten, dass das vorgefertigte Pressefotos gewesen sein dürften, die aufgrund der Namensgleichheit der Vorlage dann einfach vertauscht wurden. [Diese Demo](#) findet sich mittlerweile übrigens auch online, falls jemand mal einen Direktvergleich anstellen möchte.

So oder so war das alles andere als ein sportliches Verhalten von Activision - aber es hat sich für alle Beteiligten gelohnt. Okay, vielleicht nicht für David Jolliff und James Smart, die laut einem Bericht ihres Kollegen [Bob Pape](#) bis an den Rand des Kollapses getrieben wurden, nur um dann heftiger fallen gelassen zu werden als ein stacheliger Aal. Aber für alle anderen schon. Und auch in der Spielepresse wurde die Leistung gewürdigt: So hat *"R-Type"* zum Beispiel in der Power Play 2/89 sehr ordentliche 82% kassiert - mehr als *"Katakis"* noch ein paar Monate zuvor. Andreas ist mit der Umsetzung auch glücklich - zwar bevorzugt er im Nachhinein der größeren Abwechslung wegen immer noch *"Katakis"*, aber nichtsdestotrotz war es eine höchst beeindruckende Leistung, eine derart aufwändige Portierung in einer derart kurzen Zeit aus dem Vokuhila zu zaubern - ein Fakt, der sogar mit sechs Ausrufezeichen verziert im Abspann steht. Und auch wohl der internen Stimmung nicht zuträglich war - kolportierterweise hatten sich Manfred und Andreas am Ende dieser Entwicklung ziemlich zerstritten und brauchten erstmal eine Auszeit voneinander.

Außerdem merkt man dem Spiel an, dass es zwangsläufigerweise mit laserheißer Nadel gestrickt werden musste - was bedeutet, dass vieles verändert bzw. vereinfacht wurde, und natürlich auch noch diverse Bugs verblieben sind. So mussten die Levels zum Teil umgebaut werden, die rotierenden Alien-Geschütze im ersten Level rotieren nicht, die Bossgegner sind noch lachhafter als ihre *"Katakis"*-Saufbrüder.

Es gibt deutlich weniger Gegner mit viel einfacheren Angriffsmustern, das große Raumschiff in Level 3 verfügt nur über ein paar Schnipsgummis zur Verteidigung und ist daher nicht viel mehr als ein technisch beeindruckendes Hintergrundbild - und der aufladbare Beam geht zwar durch alle Gegner durch, wird aber beim Kontakt mit einem feindlichen Schuss neutralisiert, was ihn insgesamt ziemlich nutzlos macht. Fun Fact: Nach dem erfolgreichen Abschluss des Spiels bekommt man in einigen Fassungen des Spiels den um das eine Wort veränderten Abspann aus *"Katakis"* zu lesen - und nicht den von *"R-Type"*. Da ist dann also vom *"Machine Empire"* die Rede, und nicht vom *"Bydo Empire"*. Oder um es mit den Worten von Manfred aus dem Kurzinterview in der Power Play 7/91 zusammenzufassen: *"Bei der R-Type-Umsetzung hätte ich mir mehr Zeit als nur sechs Wochen gewünscht, um das Spiel fehlerfrei und spielerisch besser zu realisieren."*

Aber wie gesagt: Fast alle bekamen, was sie wollten. Activision hatte zum Weihnachtsgeschäft des Jahres ihr *"R-Type"* in den Läden, Rainbow Arts hatte keine Klage am Hals - und *"Katakis"* durfte wiederbelebt werden! Allerdings nur unter dem niemals so richtig erklärten Namen *"Denaris"*. Damit meine ich jetzt nicht mal die Bedeutung - angeblich wurde der dieses Mal nicht aus einem herumliegenden Wälzer rausgeblättert, sondern über einen Zufallswortgenerator erstellt. Was mir ehrlich gesagt deutlich mehr Aufwand zu sein scheint, als einfach blind in ein Telefonbuch zu tippen. Nein, ich meine die tatsächliche Änderung des Namens an sich. Ich habe Andreas natürlich auch danach befragt, und er meinte nur, dass das auf Anweisung von Activision hin gemacht werden musste, damit das Spiel im internationalen Markt unter dem neuen Titel bekannt wird, und der Name *"Katakis"* in Vergessenheit gerät.

Diese Fassung durfte dann im Frühjahr 1989 erscheinen, nachdem *"R-Type"* schon eine Zeit lang draußen war. Und neben dem Namen mussten auch noch einige andere Dinge geändert werden: Das Covermotiv wurde in einigen Fassungen vertikal gespiegelt, einige der auffälliger abgekupferten Gegner wurden umdesignt, die Gestaltung des zum allergrößten Teil direkt von *"R-Type"* abgepausten Satellitensenders wurde komplett neu gestaltet, die überdeutlich im Abspann genannten Danksagungen an die Inspirationsquellen *"R-Type"*, *"Darius"* und *"Salamander"* mussten komplett raus - und Vordergrundelemente im zweiten Level erstrahlen in *"Denaris"* knallgrün statt weiß, und sind in einzelnen Fällen auch noch etwas umgestaltet. Und bei dieser Gelegenheit wurden auch noch ein paar Bugs ausgemerzt, und die Seriennummer des Eaglefighter von *"DS-H75"* zu *"D5-H75"* geändert - wobei es sich hier höchstwahrscheinlich einfach nur um einen Druckfehler handelt.

Keine Druckfehler dagegen waren die Wertungen, die *"Katakis"* national und international kassierte: In der 42. Ausgabe der britischen *"ZZap 64"* vom Oktober 88 findet sich das Spiel nicht nur unter dem Stichwort *"Our type of game"* auf dem Cover des Magazins wieder, sondern erhält innendrin auch sensationelle 93% als Gesamtwertung sowie den begehrten *"Sizzler"*-Award. Tester Paul Glancey meint dazu: *"Every now and then a game comes along without any hype or fuss, and turns out to be something really impressive. Katakis is one of those."* 86% gab's in der zeitgleich erschienenen *"Commodore Computing International"*, zusammen mit dem folgenden Fazit von Tony Horgan: *"If you can find room to squeeze another scrolly shooter into your collection, Katakis will fill the gap nicely. Highly recommended!"*

In unseren Kreisen zeigte Heinrich Lenhardts Schnäuzer in der Ausgabe 6/88 nach "Gut", sein Fazit lautet: *"Wer genug Geduld und Geschick aufbringt, bekommt hier eines der erfrischendsten C64-Ballerspiele der letzten Zeit geboten."* Kollege Martin Gaksch stimmt zu: *"Action-Freaks kommen bei Katakis trotz der kleinen Mängel auf ihre Kosten. Obwohl mir einige andere Ballerspiele für den C64 besser gefallen, gehört Katakis zu den besten Programmen dieses Genres."* Gesamtwertung 75%, außerdem wird hier zur Ankündigung der Amiga-Version des Spiels mysteriöserweise ein Bild aus "R-Type" verwendet. Im ASM 9/88 vergibt Ottfried Schmidt den seinerzeit noch spektakulär hässlichen "ASM Hit"-Award sowie die Worte: *"Die Grafik sowie die Spielidee sprechen für sich. Zwar ist Katakis 'nur' ein Ballerspiel, dafür hat es aber einiges zu bieten, das so noch nicht auf einem Heimcomputer wie dem C64 verwirklicht wurde."* 14/15 mögliche Motivationspunkte hat Andrew Draheim in der Ausgabe 5/89 des 64'er-Magazins fürs Spiel übrig, sein Fazit lautet: *"Mit Katakis hat das Düsseldorfer Softwarehaus Rainbow Arts wieder ein Spitzenspiel gebracht. Die hervorragende Grafik mit absolut weichem Scrolling erfreut das Spielerherz genauso wie der digitalisierte Sound. Dieses Spiel ist ein unbedingtes Muss für alle Fans von Action- und Ballerspielen."* Als minimal bizarre Abschlussnote folgte in Ausgabe 7/89 ein da auch genau so betitelt *"Longplay"* des Spiels zum Mitlesen - wo das Durchspielen von Katakis als viereinhalbseitiges, zum Teil enorm schwülstig formuliertes Abenteuer fürs Kopfkino abgedruckt wurde. Von "Katakis", wohl gemerkt, und nicht etwa von "Denaris", wie es damals bereits offiziell hieß. Das Spiel fand sich da übrigens auch auf dem Cover der Zeitschrift wieder.

Wie ging's dann mit dem "R-Type" sein Brudda weiter? Nun, genaue Verkaufszahlen sind nicht überliefert, auch Andreas konnte mir dazu leider nichts sagen. Aber ein Verlustgeschäft war's für Rainbow Arts nicht. Genauer gesagt wurde das Spiel auch weitergereicht, und zwar sowohl in neue Hände als auch über diese auf eine neue Plattform - nämlich den Amiga. Diese Heimcomputerserie von Commodore existierte per se zwar schon seit 1985, aber erst mit dem im Frühsommer 1987 veröffentlichten Amiga 500 begann ihr echter Siegeszug. Und erstaunlich lange gab es darauf keinen brauchbaren Horizontalshooter. Manfred und Andreas wollten nach dem Ende der Arbeiten an der C64-Fassung von "Katakis" das Spiel eigentlich selbst auf den Amiga portieren - aber es fehlten sowohl die Zeit als auch das dafür benötigte technische Verständnis. Auftritt: Factor 5. Bzw. Factor 3. Bzw. *"The Light Circle"*, um ganz genau zu sein. Denn das war der Name der Demo- und Crackergruppe um Achim Moller, Willi Bäcker und Lutz Osterkorn - drei jungen Freunden aus Köln, die nicht nur gemeinsame Freude an der Programmierung, sondern auch am Spielen hatten, speziell von schnellen Arcade-Shootern. Wie mir Willi im Gespräch verriet, tummelten sich die drei im Jahr 1988 auf der CeBIT, wo sie einen Blick auf die damals brandheiße und bei uns leider nie offiziell veröffentlichte 8Bit-Konsole "PC-Engine" werfen konnten, auf der eine exzellente Portierung von "R-Type" lief. Die begeisterte sie dermaßen, dass sie auf der Rückfahrt von Hannover nach Köln beschlossen, ein ähnlich gutes Spiel auf den Amiga zu bringen - denn wie bereits erwähnt gab es dort bis dahin nichts Vergleichbares. Ein furchtbarer Zustand, der dringend geändert werden musste, was zum ersten Spiel der Truppe führte.

Das Resultat trug nach mehreren Monaten der komplett auf dem Amiga stattgefundenen Entwicklung den angemessenen futuristischen Namen "Neutralizer", und war durch und durch ein komplett schamloser Klon von "R-Type".

Was vor allem daran lag, dass der Automat laut Willi das damals absolute Lieblingsspiel der drei war. Er erinnerte sich daran, wie sie in die Spielhalle gingen, einer der drei, nämlich Lutz Osterkorn, den Automaten bediente, und die anderen nicht nur fleißig Notizen zum KI-Verhalten machten, sondern auch fleißig Fotos schossen, von denen sie dann nach ihrer Entwicklung Gegnersprites abpinselten. Mit diesem Spiel wurden die drei, die sich zuerst *"Factor 3"* nannten, um ein bisschen Abstand zu ihrem Crackernamen zu erhalten, und dann dadurch, dass sie zwischenzeitlich durch Holger Schmidt und Stefan Tsouparidis etwas angewachsen waren, final in *"Factor 5"* umtaufen, bei diversen Publishern wie Kingsoft vorstellig - aber die Chemie hat laut Willi nie so richtig gestimmt. Es war dann das auf Wunsch von Achim und Willi von Branchenveteran Teut Weidemann arrangierte Treffen mit Rainbow Arts, bei dem schnell eine Zusammenarbeit zustande kam. Und damit die Amiga-Version von *"Katakis"*, denn *"Neutralizer"* machte sehr schnell eine ähnliche Verwandlung durch wie *"Doki Doki Panic"*, aus dem ja bekanntermaßen *"Super Mario Bros. 2"* wurde - alle Informationen dazu gibt's hier [in Level 66](#) nachzuhören. Folgerichtig wurde *"Neutralizer"* dann einfach zu *"Katakis"* umgepinselt, was in erster Linie bedeutete, das Logo zu wechseln - am Spiel selbst wurde kaum etwas geändert, wie mir Willi bestätigte.

Das bedeutete, dass es zwar jeweils ein *"Katakis"* auf C64 und Amiga gab, die zwar beide grundsätzlich stark von *"R-Type"* inspirierte Horizontalshooter waren, aber sonst überhaupt nichts miteinander zu tun hatten: Ganz andere Bosse, ganz andere Levels, von denen nur noch sechs statt zwölf, die dafür aber länger waren, kein Mehrspielermodus mehr, der Satellit war nur noch vorne andockbar - und außerdem nicht mehr unzerstörbar, denn er löst sich nach etwa 30 Treffern auf, und ist daher nicht mehr das unverwüstliche Bollwerk wie noch auf dem Brotkasten. Eine Besonderheit von *"Neutralizer"* war auch, dass die Levels nicht etwa aus zusammengesetzten Kacheln oder wie auf dem C64 aus umdefiniertem Zeichensatz bestanden, sondern aus bis zu zehn nebeneinander liegenden, vorher in *"Deluxe Paint"* gepinselten Bitmaps! Was natürlich an sich eine krasse Platzverschwendung war, und auch nur gerade noch so in den Amiga-Speicher gepasst hat, wie sich Willi amüsiert erinnerte. Das sorgte zwar für etwas verwaschene, aber immerhin grafisch sehr abwechslungsreiche Resultate.

Und nicht zuletzt ist der Soundtrack der Amiga-Fassung komplett anders und leider sehr, sehr schrecklich - er stammt allerdings auch nicht mehr aus den Händen von Chris Hülsbeck, sondern von einem Darius Zendeh. Und eigentlich ist es gar kein richtiger Soundtrack, denn innerhalb der Levels gibt es nur Effekte sowie eine Art dramatisches Brummen im Hintergrund zu hören. Musik gibt's nur im Loader, im Titelschirm sowie ironischerweise im Abspann. Andreas und Manfred waren überlieferterweise alles andere als glücklich mit dieser Nacht-und-Nebel-Aktion, konnten aber nichts machen - denn das Marketing von Rainbow Arts war überglücklich, dass sie ohne große Eigenleistung auf einmal *"Katakis"* auf zwei Computern bewerben konnten. Und die Presse mochte auch die Amiga-Fassung - so nennt sie zum Beispiel Martin Gaksch im 85%-Test der Power Play 11/88 *"zweifelloso das bislang beste Action-Spiel für den Amiga!"*

Und weil das mit Factor 5 so super geklappt hatte, wurde die Truppe dann auch gleich noch für die durch den Activision-Deal notwendig gewordene Amiga-Umsetzung von "R-Type" an Bord geholt, die nach mehreren Monaten des laut Willi wirklich üblen Dauer-Crunches fertig war. Anders als die C64-Version basierte diese Fassung so gut wie gar nicht auf dem "Katakis/Neutralizer"-Grundgerüst, sondern wurde von Grund auf neu und so nahe wie möglich am Vorbild entwickelt. Zu diesem Zwecke besorgte sich Rainbow Arts eine echte "R-Type" Automatenplatine, von der man sich dann durch Dauerspielen das Leveldesign und Gegnerverhalten sehr genau abguckte. Im Resultat war die Amiga-Fassung nicht nur technisch bedingt sehr viel näher dran am Original als die C64-Version, auch sah sie super aus, spielte sich super, klang zumindest im Titelbildschirm super, alles super. Diese Umsetzungen wurden übrigens von Rainbow Arts kostenlos erledigt, als Konzession an Activision. Und wo sich Factor 5 gerade warmprogrammiert hatten, erledigten sie natürlich danach auch noch die notwendigen Arbeiten, um aus "Katakis" noch "Denaris" machen zu können. Das bedeutet nicht nur einige Veränderungen, wie zum Beispiel, dass der ursprünglich zweite Levels jetzt zum ersten gemacht wurde, sondern auch diverse Grafikanpassungen und allerlei Optimierungen.

Und das war dann auch erstmal auf lange Zeit das letzte Mal, dass man den Namen "Katakis" zu hören bekam. Denn das Dream Team Trenz/Escher war gedanklich und technisch bereits tief im nächsten Projekt versunken - eine u.a. von "Metroid" inspirierte Ballerei mit dem ominösen Namen "Turrican", die 1990 auf den Markt kam, und gerade in Deutschland ein nicht unerhebliches Maß an Popularität genoss, und für das einmal mehr Teile der Sprites sowie das gesamte Grafiksystem aus "Katakis" übernommen werden konnten. In dessen 1991er Nachfolger "Turrican 2" finden sich noch ein paar wirklich nette Verbeugungen vor "Katakis": So passiert man zum Start der in vielerlei Hinsicht sehr davon inspirierten Fluglevels den an der Wand baumelnden Satelliten, und kurz darauf begegnet man einer gegnerischen Armada, von denen einer eine Flagge trägt, auf der "Katakis Lives!" steht - jedenfalls wenn man direkt davor den SEHR vertraut aussehenden Bonuscontainer aufballert. Das ist schon wirklich nett. Und dann gab's auch noch den einen von vielen Nachfolgern des Nachfolgers, nämlich das 1993er "Super Turrican" auf dem SNES, abermals aus den Händen von Factor 5, der auf einem Planeten spielt, der im Intro als "Mostly Harmless" klassifiziert wird. Der Name dieses Planeten? "Katakis". Natürlich.

Die "Turrican"-Serie wurde dann für alle Beteiligten immer wichtiger, während der Name "Katakis" mehr und mehr in Vergessenheit geriet. Und dann, am 11. Oktober 2004, die folgende Ankündigung: "Good news for all shooter fans! After the release of Turrican 3 for the good ol' C64 and its success in the community, Manfred Trenz & Smash-Designs decided to join forces to start development at the official successor of Katakis: Katakis 2." So stand's leicht holprig geschrieben auf der Webseite der von Manfred Trenz gerade erst frisch aus der Taufe gehobenen Firma "Denaris Entertainment Software", mit der Absicht, dieses Spiel auf PCs und den C64 zu hieven, mit der Option auf spätere Portierungen in Richtung Game Boy Advance, Nintendo DS und, laut der offiziellen Ankündigung im Februar 2005, sogar Dreamcast. Das Ganze sollte bereits im Herbst 2005 erscheinen - wurde dann überraschend aber doch lieber erstmal wieder eingestellt.

Die offizielle Aussage dazu lautete wie folgt: *“Katakis 2 ist ein Freizeitprojekt. Durch die Vielzahl an kommerziellen Projekten wurde die Entwicklung jedoch auf Eis gelegt, da leider keine Zeit mehr zur Verfügung stand daran weiterzuarbeiten. Wann die Entwicklung wieder aufgenommen werden kann, steht noch nicht fest.”*

Es wurde meines Wissens nach niemals öffentlich kommuniziert, warum es da keinen Fortschritt gab - aber einer der Gründe dafür dürfte wohl sein, dass Factor 5 am 22. Oktober 2004 in den USA Markenschutz für die Bezeichnungen *“Denaris”* und *“Katakis”* beim zuständigen Patentamt beantragt haben - und auch bewilligt bekamen, und laut ihrer Webseite auch noch bis heute halten. Nicht mal zwei Wochen darauf stand ein leicht trotzig klingendes *“Katakis 2 will be developed by Denaris Entertainment Software and Smash Designs only. No other developers are involved in any way. Any information stating this is wrong.”* als Newsbeitrag auf der Webseite von Denaris Entertainment Software, was die Spekulationen natürlich nochmal extra befeuerte: War der Markenschutzantrag unschuldig, als Zeichen einer möglichen Wiederbelebung des Klassikers, einer Kooperation zwischen Factor 5 und Manfred Trenz? Oder war es ein fetter Stock, den Factor 5 da Manfred wenig subtil in die Speichen stopfte, da es zwischen ihm und dem CEO der Firma, Julian Eggebrecht, schon seit einer ganzen Weile böses Blut gegeben haben soll? So oder so war das Resultat, dass der Entwicklungsfortschritt von *“Katakis 2”* auf der Denaris-Webseite jahrelang bei 5% für die PC-Fassung und 4% für die C64-Version stand.

Im April 2011 jedoch gab es ein unerwartetes Wiedersehen - und zwar ausgerechnet auf der *“Revision 2011”*, einer Demoszenenparty, die im *“E-Werk”* in Saarbrücken stattfand, die Manfred regelmäßig frequentierte, und dort einen [Trailer für “Katakis 2”](#) aus den Locken zauberte, der ebenso klassische wie eindeutig katakisische Balleraction präsentierte - nur leider im ganz schön schrecklichen Renderlook der Mitt-90er, aber immerhin mit einem festgezurrtten Veröffentlichungstermin: Im Spätsommer 2011 sollte es endlich soweit sein. Zur gleichen Zeit wurde auch unter katakis2.de eine offizielle Webseite gestartet, auf der aber jahrelang nichts weiter stand als ein dramatisch ausgeleuchteter *“Katakis 2”*-Schriftzug sowie der Spruch *“Is Coming”*. Was es nicht tat. Und die URL existiert heute auch nicht mehr.

Was aber kam, war ein Spiel namens *“Crush”*, das im Juni 2017 auf Steam veröffentlicht wurde, und das sehr offensichtlich DAS Spiel ist, das da auf der Revision präsentiert wurde. Nur nicht mehr entwickelt von Denaris Entertainment, sondern von *“VIS Games”*. Und Manfred hatte damit wohl auch nix mehr zu tun, denn er ist in den Credits des Spiels nur unter *“Special Thanks”* gelistet - seine Beteiligung beschränkte sich darauf, den neuen Entwicklern seinen Segen zu geben und zumindest anfangs noch gelegentlich mal draufzuschauen. Dieses *“Crush”* ist eine Quasi-Fortführung oder meinetwegen ein Reboot des gleichnamigen Spiels aus dem Jahr 1999, das von der Demotruppe *“Smash Designs”* entwickelt wurde, mit dem in der Szene als *“AEG”* bekannten André Bürger als Chefentwickler, und das vom Stil und der Spielbarkeit her zu 100% als ein offizielles *“Katakis 2”* hätte durchgehen können - wer sich davon selbst überzeugen möchte, kann das C64-Image des Spiels auf der Webseite von Smash Designs bis heute noch [kostenlos runterladen](#).

Ebenjener André Bürger war dann auch der Kopf hinter dem 2017er *“Crush”*, das laut seiner Aussage so lange auf Eis liegen musste, weil es rechtliche Auseinandersetzungen zwischen Manfred und Factor 5 gab, die eine Veröffentlichung verhinderten. Als das Licht dann doch irgendwann mal grün leuchtete, wurde das Projekt laut André einfach auf die Schnelle aus den vorhandenen Assets fertig gemacht und unter dem rechtlich nicht angreifbaren und trotzdem doch auch irgendwie mit *“Katakis”* verbundenen Namen *“Crush”* veröffentlicht.

Das seit Ende 2019 unter dem neuen Namen *“Space Blaze”* auch seinen Weg auf PS4 und Switch gefunden hat. Ich habe das nie gespielt, wie gesagt, ich finde den Grafikstil ganz schlimm - aber ich glaube auch nicht, dass ich viel verpasst habe. Denn die wenigen Bewertungen, die das Spiel erhalten hat, sind... nicht gut. Thomas Nickel gibt in der M!Games vom Februar 2020 zum Beispiel eine Wertung von saftigen 39%, und meint: *“Space Blaze wirkt wie ein Katalog der Shmup-Todsünden.”* Nun ja. Zwischenzeitlich, 2001, um genau zu sein, gab's auch mal einen Fan-Klon namens *“Takatis”*, entwickelt von Winterworks für aktuelle PCs. Ist... nett, sage ich mal. Man bekommt jetzt nicht direkt Darmkrebs, wenn man es spielt. Jedenfalls nicht sofort. Vor allem, da es als Freeware kostenlos erhältlich ist. Und Andreas Escher hat 2018 mal in einem Spieleforum fallen gelassen, dass er daran arbeiten würde, die C64-Version von *“Katakis”* auf den Amiga zu portieren - woraus aber bis heute leider nichts geworden ist.

Manfred war seit der Entwicklung der C64-Version von *“Turrican 2”* auch nicht direkt unendlich faul: So veröffentlichte er Mitte 92 ein Spiel mit dem schlicht sensationell bombastischen Titel *“Enforcer: Fullmetal Megablaster”*, was eigentlich nur in Großbuchstaben ausgesprochen werden kann. Was im Grunde auch schon ein inoffizielles *“Katakis 2”* war - denn es basierte auf den Fluglevels aus *“Turrican 2”*, Levelaufbau und Grafik erinnern auch sehr stark daran. Technisch mal wieder fantastisch, inhaltlich im Prinzip identisch - nur hat's kaum einer mitbekommen, denn Manfred, der in den Credits nicht seinen Namen, sondern nur *“The Master”* schrieb, hat's nicht für eine damals moderne Konsole oder gar den Amiga entwickelt, sondern schon wieder exklusiv für den C64 - der damals schon derart tot war, dass selbst Indiana Jones desinteressiert abgewunken hätte. Außerdem hat er *“Enforcer”* nicht in die Läden gestellt, sondern ausgerechnet auf der Coverdisk eines C64-Magazins veröffentlicht - nämlich der *“Golden Disk 64”*, Ausgabe 6/92. Das Spiel hat also 19,80 DM gekostet, und man bekam ein Heft kostenlos dazu. Außerdem: Echt guter Soundtrack von Markus Siebold!

Dieses Spiel war Manfreds offizieller Abschied vom Brotkasten, und man soll ja mit einem Knall gehen - und von denen gab es hier 4000 oder so. Von *“Enforcer”* sollte es im Jahr 2008 übrigens auch noch einen zweiten Teil geben, mit dem *“The Master”* aber schon nix mehr zu tun hatte - stattdessen sollte ein Indie-Team unter dem Namen *“Protovision”* zum Zuge kommen. Aber auch diese Geschichte fand kein Happy End, denn von *“Enforcer 2”* gibt's bis heute nicht mehr als zwei veröffentlichte Demolevels. Das Projekt ist aus Personalgründen [leider mittlerweile komplett tot](#), wie mir Oliver Lindau bestätigt hat, einer der daran beteiligten Grafiker.

Gut drei Jahre nach *"Enforcer"*... äh, nee, Moment - ich muss das korrekt aussprechen: Gut drei Jahre nach *"ENFORCER: FULLMETAL MEGABLASTER"* veröffentlichte Manfred in Zusammenarbeit mit Rainbow Arts SCHON WIEDER eine sehr scrolllastige Ballerei. Dieses Mal unter dem deutlich weniger Erdbeben verursachenden Namen *"Rendering Ranger"*, ausschließlich auf dem Super Famicom, und daher folgerichtig auch ausschließlich in Japan. Aus leicht mysteriösen Gründen: In einem 2012er Interview mit *"SNES Central"* meinte Manfred, dass nach knapp drei Jahren Entwicklungszeit das Spiel keiner mehr haben wollte - außer Virgin Interactive in Japan. Das Spiel, eine dauerfeuerlastige Mischung aus *"Contra"* und *"Katakis"*, und das ursprünglich *"Targa"* heißen und auf handgezeichneter Pixelgrafik basieren sollte, bis *"Donkey Kong Country"* in unser aller Leben kam, und mit seinem verdammten Renderoverkill alles ruinierte, ist gut, wirklich gut sogar - und zeigt dadurch ziemlich deutlich, dass Manfred gleichermaßen ein echt gutes Design- und Programmierhändchen sowie ein wirklich furchtbares Gespür für Vertriebsverhandlungen besitzt. Was *"Rendering Ranger"*, von dem überlieferterweise nicht mal 10.000 Exemplare produziert wurden, heute zu einem der seltensten und damit auch teuersten SNES-Module überhaupt macht.

2001 war es mal wieder an der Zeit für ein kurzes Aufflammen des Namens *"Katakis"* - in Form von *"Katakis 3D"*, einem Spiel für den Game Boy Color, für das die alte Band wieder zusammengebracht wurde: Manfred am Programmiersteuer, und Andreas am Grafikhebel. Die Entwicklung dieses Spiels, das dem Namen folgend nicht mehr horizontal, sondern in den Raum hinein scrollte, inhaltlich so gaaaanz leicht in Richtung *"Star Fox"* schielend, war nach etwa fünf Monaten auch schon sehr weit fortgeschritten, und sah auch wirklich gut aus, auch und gerade wenn man die schwachbrüstige Plattform bedenkt, auf der es lief - aber Publisher Similis zog dann doch überraschend die Reißleine. Tja. Der nächste Grabstein mit *"Katakis"* drauf.

Manfred betrieb dann ab Oktober 2004 noch viele Jahre lang die bereits erwähnte Kleinfirma *"Denaris Entertainment Software"* in Saarbrücken, und konzentrierte sich in den 2000ern und 2010ern vor allem auf Spiele für Nintendos Handhelds wie den Game Boy Advance, den DS und den 3DS. Eher unspektakulärer Kram wie *"Meine Tierpension"*, *"Meine Tierarztpraxis"* oder das offizielle DS-Spiel zu *"Germany's Next Top Model"* - was man halt so macht, um Geld zu verdienen, und vermutlich weniger, um das zumindest in den Anfangstagen der Firma noch auf der Webseite präsenste Motto *"We did great things in the past and great things we have in mind for the future."* zu leben. Die Webseite des Unternehmens ist seit Anfang 2018 offline - die Domains denarissoftware.de und denaris.de existieren zwar grundsätzlich noch, aber enthalten keine Inhalte mehr. Und Manfred selbst hat sich schon seit Jahren weitestgehend aus der Öffentlichkeit zurückgezogen, und gilt gemeinhin als kontaktscheues Enigma. Über sich selbst und seinen größten Fehler meinte er im Kurzinterview in der Power Play 7/91 nicht umsonst *"Mißtrauen gegen alles und jeden"*. Ob er auch heute noch seinen legendären Vokuhila trägt, ist leider nicht überliefert.

Wer *"Katakis"* heute nochmal spielen möchte, muss aller Wahrscheinlichkeit nach den Weg gehen, über den man auch damals schon hauptsächlich seine C64-Spiele bezog. Das Spiel findet zwar aller Jubeljahre mal seinen Weg auf C64-Compilations wie der 2005er Sammlung *"C64 Classix Gold"* von Magnussoft, aber mehr auch nicht - es gab nach der Amiga-Veröffentlichung nie wieder eine Portierung auf andere Plattformen.

Grundsätzlich gilt das auch für *“Denaris”* - allerdings veröffentlichte das traditionsreiche britische Vertriebshaus Elite Systems im November 2011 diverse alte C64-Hits ausgerechnet auf iOS - unter anderem *“Barbarian”*, *“Bundesliga Manager”*, *“Uridium”*, *“Paradroid”*, *“Enforcer”* und eben *“Denaris”*. Nur leider ist nichts davon heute noch erhältlich. Das originale C64-Spiel genießt nicht zuletzt aufgrund der Intervention von Activision heute heftigen Sammlerwert, und wechselt daher im guten Zustand gerne mal für völlig bescheuerte Summen den Besitzer, wenn es mal auf Ebay auftaucht. Wem eine offizielle Digitalversion der Amiga-Fassung ausreicht, der kann diese auf der Factor5-Seite kostenlos herunterladen. Immerhin.

Aber ich bin nicht unbedingt sicher, dass man das tun sollte. Wenn man *“Katakis”* heute zum ersten Mal spielt, ist es vermutlich sehr schwer nachzuvollziehen, was für ein speziell technisches Wunderwerk das damals war - denn gerade inhaltlich bot es bereits damals absolut nichts Besonderes! Es ist halt von vorn bis hinten zusammengeklaut, angefangen beim Packungsmotiv, super-offensichtlich beim Spiel- und Leveldesign, und selbst die Musik ist zum Teil abgekupfert - *“Katakis”* ist im Grunde eine interaktive Zitatesammlung. Wenn man es doch tut, macht es aber immer noch verdammt viel Spaß - es ist für mich klar das bessere *“R-Type”* auf dem C64, und ich habe nichts als die besten Erinnerungen an die vielen fröhlich verballerten Nachmittage mit Kai und seinem C64. Außerdem mag ich die angenehm hemdsärmelig klingende Entwicklung, von der mir Andreas verraten hat. Das Resultat ist ein simpler Ballerspaß, der nicht alles, aber vieles richtig macht - und das reicht manchmal ja auch schon. Außerdem befand sich *“Katakis”* damit gerade auf dem C64 in sehr guter Gesellschaft - denn wenn es auf dem Brotkasten ein Genre gab, bei dem man sich echt nicht über einen Mangel an Auswahl beschweren konnte, dann war es ganz klar das horizontal scrollende Shoot-em-Up. Man denke da an Titel wie *“IO”*, *“Armalyte”*, *“Delta”*, *“Sanxion”*, *“Uridium”*, *“Salamander”*, *“Nemesis”*, *“Zynaps”*, *“Lethal Zone”* und wie sie nicht alle hießen. Hmhmhmhm. Ich sach mal - ein oder zwei davon wären auch sehr gut geeignete Kandidaten für einen anderen Podcast.

This Game Is Not Over!

Ausgewählte Links:

- Offizieller Download der Amiga-Version:
<http://www.factor5.com/downloads.shtml>
- Ankündigung von "Katakis 2":
<https://www.4players.de/4players.php/spielinfonews/PC-CDROM/6776/38903/Katakis-2-Nachfolger-des-2D-Shooters-kommt.html>
- Aufeislegung von "Katakis 2":
<https://web.archive.org/web/20090929041238/http://www.denarissoftware.de/HTML/Katakis2.html>
- "Katakis 2"-Trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=yYsTNsRACAA>
- "Crush" auf Steam: <https://store.steampowered.com/app/588880/Crush/>
- Direktvergleich "Katakis" und "Denaris":
<https://www.schnittberichte.com/schnittbericht.php?ID=559514>
- "Katakis-Entwicklungs-System":
<https://www.kultboy.com/index.php?site=pic&id=1596>
- "Martin Trenz Fanpage": <http://www.mt-fanpage.com/>
- "Takatis"-Seite: <https://www.winterworks.de/project/takatis/>
- Ehemalige "Katakis 2"-Webseite:
<https://web.archive.org/web/20110606102030/http://www.katakis2.de/>
- Statusupdates zur Entwicklung von "Katakis 2":
https://web.archive.org/web/20071008174528/http://www.denarissoftware.de/html/body_projects.html
- Das ursprüngliche "R-Type" auf dem C64:
<https://www.gamethatwerent.com/gtw64/rtype-v1/>
- Video des unveröffentlichten C64-"R-Type":
<https://www.youtube.com/watch?v=lrhKzB2PUdg>
- Informationen zu "Katakis 3D":
<https://www.unseen64.net/2012/02/10/katakis-3d-gbc-unreleased/>
- Video von "Katakis 3D": <https://www.youtube.com/watch?v=4jgy8dl0sso>
- Denaris-Markenrechtseintrag:
<https://trademarks.justia.com/785/04/denaris-78504740.html>
- Interview mit Manfred Trenz zur Entwicklung von "Rendering Ranger":
<https://snescentral.com/article.php?id=0156>
- Bilder von Manfred Trenz im 64'er 5/87:
https://archive.org/details/64er_1987_05/page/n165/mode/2up
- Demo-Übersicht von "The Light Circle":
<http://www.pouet.net/groups.php?which=2196>
- Demos von "Enforcer 2": <https://csdb.dk/release/?id=67182> &
<https://csdb.dk/release/?id=73770>