



GNO
AOU
ATE
E A



Der 70. Level von *“Game Not Over”* hat mich vor einige Probleme gestellt: Nicht etwa wegen der Wahl des Spiels - die war einfach. Genau genommen wollte ich das bereits vor etwa einem Jahr besprechen, aber irgendwas kam aus irgendwelchen Gründen immer dazwischen, so dass ich es von Monat zu Monat vor mir her gekickt habe wie einen unmotivierten Fußball. Nein, es war der Name: Ich wusste nie, wie man den korrekt ausspricht: *“Teiriän”*? *“Türiaaan”*? *“Tyriiiian”*? Alles doof. Man will sich ja nicht blamieren! Puh.

Um mal schnell das Eingangsdilemma aufzugreifen: Es gab da nur eine akzeptable Lösung, um absolute Sicherheit zu haben - wie der mächtige Lachs musste ich zur Quelle schwimmen. In diesem Fall trug die den Namen Alexander Brandon, und war nicht nur der Komponist des Spiels, sondern auch ein sehr relevanter Teil des sehr kleinen Designteams. Er hat mir für diesen Level freundlicherweise viele Fragen beantwortet - und die erste war natürlich die korrekte Aussprache des Spielnamens: *“Ti-ri-en”*



Seinen Anfang nahm *“Tyrian”* im Kopf von Jason Emery, Jahrgang 74, aus dem beschaulichen amerikanischen Bundesstaat Maryland. Als typisches Kind der Arkaden und 8Bit-Computer fing er sehr früh an, mit eigenen Spieldesigns herumzuxperimentieren - und orientierte sich da natürlich vor allem an den Genres, mit denen er vertraut war. Eines seiner liebsten Spiele aus der damaligen Zeit war eines, das im Westen gar nicht so bekannt war - nämlich Compiles 1986er Vertikalscroller [“Zanac”](#). Dessen Einfluss war derart groß, dass dieses Spiel später nicht nur explizit im Designdokument von *“Tyrian”* als Inspirationsquelle genannt wurde, sondern auch Teile des Grafikdesigns da abgeschaut wurden, einige Soundeffekte übernommen - und zwei Songs aus dem Soundtrack tragen sogar die Namen *“Zanac3”* und *“Zanac5”*, wie man in der spielinternen Jukebox nachlesen und nachhören kann.

Aber gut, von einem Vertikalscroller hat man Mitte der 90er keine Innovationsgewitter erwartet - erst recht nicht, wenn sie von einem derart kleinen Team kamen wie hier. Denn hinter dem Namen *“Eclipse Software”* verbargen sich in erster Linie drei Personen: Jason, zuständig für Programmierung, Leveldesign, Waffengestaltung, Story und diversen Nebenherkram wie Soundeffekte und Zusatzartwork. Alexander, Musiker, Co-Designer und Co-Storyschreiber. Sowie Daniel Cook, der in erster Linie für einen Großteil der Grafik verantwortlich zeichnete, aber natürlich auch am Design mitkurbelte. Es gab noch ein paar weitere helfende Hände im Bereich der 3D-Animation, Figurenporträts oder Sprachsamples, aber 90% der Entwicklungslast verteilte sich auf diesen drei Schultern.

Alles begann natürlich, wie so oft in dieser Branche, als Experiment, als Fingerübung. 1991 hatte Jason ein flüssig scrollendes 2D-Grafiksystem geschrieben, das er voller Stolz seinem Kumpel Alexander präsentierte.

Der fand das Ergebnis super, also stümperten die beiden so lange herum, bis sie der Meinung waren, dass sie einen brauchbaren Prototypen in der Tasche hatten, den sie unbescheiden "Starcon" nannten, angelehnt an Accolades 1990er Strategiehit "Star Control", und den sie in Richtung mehrerer Publisher schickten - laut Alexander gingen Päckchen an Origin, Apogee und Epic MegaGames. Von Origin bekamen sie nie eine Antwort, aber Apogee und Epic meldeten sich zurück - wenn auch vergleichsweise lauwarm. Das war allerdings auch nicht verwunderlich, denn wie mir Alexander verriet, war der Prototyp im Nachhinein echt alles andere als so richtig vorzeigbar: Die Grafik war primitiv, das Spielprinzip simpel, es gab keine Musik und keine Soundeffekte. Die Geschichte von "Tyrian" hätte an dieser Stelle also bereits beendet sein können, wenn da nicht zwei Leute gewesen wären: Cliff Bleszinski und Robert Allen. Cliff, auf dessen Wirken ich ja bereits im Rahmen von "Jazz Jackrabbit" [im 47. Level hier](#) eingegangen bin, erkannte in dem Prototypen etwas von der Magie von "Zanac" wieder, das zufällig auch zu seinen Lieblingsshootern gehörte. Etwas, das er Robert mitteilte, der, wie es das Schicksal wollte, der Kopf der Firma "Safari Software" war - einem Tochterunternehmen von Epic MegaGames, das sich auf den Vertrieb von eher kleinen Spielen spezialisiert hatte. Also gab er den beiden nicht nur eine Chance, sondern stellte ihnen auch etwas



Hilfe zur Seite: Unter anderem Bruce Hsu, der komplett neue Charakterporträts sowie eine menschenfreundliche Benutzeroberfläche gestaltete.

Und dann kam Daniel Cook ins Spiel, auch bekannt als "Danc". Nachdem ein Freund von ihm einige seiner auf einem Amiga 1200 entstandenen Bilder herumgeschickt hatte, erhielt er kurz darauf eine E-Mail von einem gewissen Alexander Brandon, der seine Arbeit

liebte und ihn fragte, ob er nicht Bock hätte, an dem Spiel mitzuwirken, an dem er und sein Kumpel gerade schrauben würden. Laut Daniel war er zu diesem Zeitpunkt gerade mal 19 Jahre jung und hatte nichts Besseres zu tun. Also kippte er im Großen und Ganzen sämtliche bisher vorhandenen Grafiken von "Tyrian" über Bord, und machte alles nochmal komplett neu - laut seiner eigenen Aussage hat er 95% sämtlicher im Spiel vorkommenden Bilder selbst gepinselt, und zwar innerhalb von gerade mal vier Monaten. Und diese spektakulären, in regelmäßigen Abständen im Postfach von Jason landenden Levelkacheln, Gegnersprites, Waffeneffekte und riesigen Bosse haben ihn laut seiner eigenen Aussage dazu inspiriert, sich selbst immer wieder zu übertreffen: Mehr Scrollebenen, mehr Effekte, mehr Feindesformationen, mehr verspielter Kram, mehr, mehr, mehr. Und nachdem sich das Spiel innerhalb sehr kurzer Zeit vom sehr hässlichen Entlein in einen sehr unerwarteten Schwan verwandelt hatte, wurde auch die Epic-Chefetage darauf aufmerksam: Tim Sweeney persönlich verkündete dem Team, dass "Tyrian" die internen Erwartungen deutlich übertroffen hätte - woraufhin beschlossen wurde, dass es nicht mehr bei Safari Software erscheinen, sondern offizieller Teil des Epic-Angebotes werden würde, mit allem Drum und Dran! Und das, obwohl es bereits in anderen Safari-Spielen beworben wurde - wie zum Beispiel im 1994er Space-Shooter "Linewars 2", in dessen Bestelloberfläche drei frühe Screenshots von "Tyrian" zu sehen sind.

Nach einigen weiteren Monaten des Feinschliffs wurde "Tyrian" dann schließlich am 10. Juni 1995 veröffentlicht, im direkten Vertrieb von Epic MegaGames, zum Preis von 35 Dollar für die Vollversion - und begleitet von einer wie üblich verdammt breitbeinigen Werbekampagne, die unter anderem das Folgende über das Spiel zu sagen hatte: "Tyrian is sure to be considered the hottest scrolling action-shooter ever released for the PC!" Bei uns sollte das Spiel erst im Februar des Folgejahres aufschlagen, im Vertrieb von CDV, zum Preis von 80DM. In einer Packung, die ein [sensationell hässlich gerendertes Raumschiff](#) innerhalb eines Fadenkreuzes zeigt, das aber immerhin von einem ausnehmend hübschen Logo gerahmt wird - nämlich dem Namen des Spiels als Ambigramm. Also einem Symbol, das um 180° gedreht noch genauso gelesen werden kann. Oder... fast ein Ambigramm, denn das "i" ist nicht identisch. Trotzdem. Sieht echt cool aus, wie ich finde.

Wer dieses Geld nicht ausgeben wollte oder konnte, hatte, wie bei Epic MegaGames üblich, auch die Wahl, zur Shareware-Fassung von "Tyrian" zu greifen, die seinerzeit nicht nur über das damalige Internet ladbar war, sondern sich auch unter anderem auf den Cover-CDs der zeitgenössischen Spielemagazine mit einem Platzbedarf von nicht mal zwei Megabyte nicht direkt wahnsinnig breit machte. Und wie für Shareware üblich, erhielt man damit ein lockeres Drittel des ganzen Spiels, was in diesem Fall die komplette erste Episode mit sieben normalen und diversen geheimen Levels sowie mehrere Spielmodi umfasste!



In Sachen Spielprinzip kommt "Tyrian" grundsätzlich erstmal aus Vonderstangenhausen: Das Spielfeld scrollt automatisch von unten nach oben, zwischenzeitlich auch gerne mal in unterschiedlichen Geschwindigkeiten, man macht Pew-Pew, bis die Gegner kaputt sind. Das eigene Schiff verfügt über eine absurde Menge an Waffen, mit denen es sich nicht nur zum Teil sehr abgefahrene Gegner, sondern auch die unvermeidlichen Riesenbosse vom Hals hält. So weit, so bekannt. Eine Sache, die "Tyrian" aber extrem von zeitgenössischen Genrekollegen wie ["Raptor: Call of the Shadows"](#) oder ["Axelay"](#) unterscheidet, beide hier besprochen in Level 40 respektive 57, ist die [Tonne an Handlung](#)! Das geht bereits im Handbuch los, das der Vorgeschichte etwas mehr als eine Seite gönnt: "Wir schreiben das Jahr 20.031. Sie sind Trent Hawkins, ein Pilot vom Planeten Erde. Die letzten drei Jahre war es Ihr Job, durch schwer navigierbare Planetenformationen zu fliegen, um Ausschau nach bewohnbaren neuen terrageformten Planeten zu halten. Sie fliegen tagtäglich mehr haarsträubende Manö..." neiiiiin, ich werde jetzt nicht den ganzen Quatsch vorlesen! Der ist reichlich bescheuert, und ganz ehrlich auch echt nicht gut geschrieben - aber alleine die Tatsache, dass er da ist, und dass er im Spiel mit einer beeindruckenden Konsequenz weitergeführt wird, finde ich sehr bemerkenswert.

Innerhalb der Missionen findet man immer wieder schimmernde Würfel, die sogenannten "Holocubes". Das sind die Datenträger der Zukunft, die man zum Teil auch komplett automatisch erhält, und die Informationen aller Arten in sich tragen: Mal Nachrichten, mal Hinweise auf versteckte Levels, mal Grußbotschaften, erstaunlich oft leicht unerwartete Obst-Referenzen, hin und wieder einfach nur Geblödel - aber meist doch der eine oder andere Schnipsel zum Handlungsfortschritt. Die wichtigsten Eckdaten hier sind, dass man selbst die Rolle von Trent Hawkins übernimmt, dem der Superkumpel Bruce Quesillac vor der Nase weggeballert ist, der große, böse Obergegner die übermächtige Firma "Microsol" ist, zwinker, zwinker, weil isso. Wenn man keine Lust auf all den Quark hat, muss man auch nicht eine Zeile davon lesen - das Studium der Holocubes ist komplett optional, zwischen den Missionen darf man sie auch gepflegt ignorieren. Dann würden einem aber auf jeden Fall die ganzen netten Anspielungen auf anderen Spaß von Epic MegaGames wie ["One Must Fall 2097"](#) oder ["Jazz Jackrabbit"](#) entgehen, die ich beide ebenfalls schon hier besprochen habe. Mann ey, ich habe damals echt viel Zeit mit dem Kram der Firma verbracht, wie's scheint...

Naja. Die ursprünglich veröffentlichte Vollversion von "Tyrian" beinhaltet drei Episoden mit etwa drei Dutzend Levels. Die genaue Zahl der Einsätze ist erstaunlich schwierig zu benennen, da es darauf ankommt, ob man nun die geheimen Abschnitte mitzählt oder nicht. Außerdem ist es in einem Durchspielen gar nicht möglich, alle



Levels zu sehen, da man sich des Öfteren zwischen zweien als nächstes Ziel entscheiden muss. Und in den niedrigeren Schwierigkeitsgraden sind manche Abschnitte gar nicht erst verfügbar. In späteren Veröffentlichungen kamen noch zwei weitere Episoden dazu - aber auf die komme ich später noch zu sprechen.

Die Levels sind immer wieder mal sehr ungewöhnlich aufgebaut: Mal wie kleine Labyrinth, deren Wege man sich erst aufballern muss. Mal als Minenfeld, mit dem man den Kontakt idealerweise vermeiden sollte. Mal als Mischung aus Wohngebiet und Space-Autobahn, wodurch das Spiel aus nicht näher definierten Gründen zwischenzeitlich kurz Vollgas gibt, nur um kurz darauf wieder in normaler Geschwindigkeit zu scrollen. Und dann gibt es jede Menge Bonusabschnitte, die man zumeist über das Aufsammeln eines orange leuchtenden Extras erreicht. Dass diese überhaupt erst erscheinen, um aufgesammelt werden zu können, ist meist an spezielle Bedingungen geknüpft. Um zum Beispiel in der ersten Episode in den Zusatzlevel "Holes" zu gelangen, muss man gleich zu Beginn alle "U"-förmigen Schiffe sowie einen bestimmten rotierenden Gegner aus der Luft holen, der dann kurz darauf ins Bild schwirrt. Will man dagegen die mysteriöse Welt "Soh Jin" besuchen, muss man die "U"-Schiffe gerade nicht abballern, sondern sie ganz friedfertig von dannen ziehen lassen, woraufhin dann später, gegen Ende des Levels, ein auffälliges Extraschiff erscheint, das den Zugang gewährt.

Die Bonuslevels kurbeln den Anspruch ganz gerne mal ganz ordentlich nach oben, belohnen dieses Risiko meist aber auch. Erhält man zum Beispiel Zugang zur brutal schweren Welt *"Soh Jin"*, gibt es nach deren Bewältigung dann aber auch mal eben den besten Schutzschild des ganzen Spiels zu kaufen gibt - all das Leid und verlorene Haupthaar lohnt sich also wenigstens.

Achja, das habe ich ja noch gar nicht so richtig erwähnt: *"Tyrian"* bietet eine sagenhafte Menge an Extras! Ernsthaft - das ist schon ein bisschen absurd! Es geht damit los, dass man über vier unterschiedliche Waffensystemgattungen verfügt - nämlich vorne und hinten sowie zwei links und rechts herumschwirrende *"Sidekicks"*. Die Frontkanone schießt in aller Regel nach vorne - logischerweise, aber nicht zwangsläufig. Gibt nämlich auch ein paar Vertreter da, die schräg ballern. Genauso wie die hinten montierte Wumme nicht unbedingt nur rückwärts feuert, sondern gerne auch mal in alle Richtungen unterwegs ist, und hin und wieder sogar als Unterstützung für die Frontkanone genutzt werden kann. Jede Waffe verfügt über satte elf Ausbaustufen, die mit fortschreitender Stärke logischerweise immer teurer werden, und zwischenzeitlich auch gerne mal das Aussehen ihrer Geschosse komplett verändern: Die Startwumme zum Beispiel erhöht die ersten paar Levels lang einfach nur den Rausballer-Output, nur um dann ab einer bestimmten Stufe ebendiesen wieder drastisch runterzuschrauben, dafür aber den Geschossen die doppelte Durchschlagskraft zu verleihen. Diese Hauptgeschütze sind unbegrenzt munitioniert - anders als die meisten *"Sidekick"*-Waffen, die aus genau diesem Grund auch separat abgefeuert werden, und nicht Teil der normalen Dauerfeuer-Balleraction sind. Ihr Vorrat an Raketen, Bomben oder Plasmagedöns verbraucht sich daher recht schnell, lädt sich normalerweise dafür aber auch von selbst wieder auf. Wenn auch zugegebenermaßen recht langsam.



In den meisten Fällen bekommt man es mit Standardware zu tun: Kugeln hier, Laser da, alles was irgendwie *"Rätätätäng"* oder *"Pewpewpew!"* macht. Man kennt es ja. Und dann bekommt man auf einmal eine Bananenbombe auf den Tisch. Oder ein HotDog-MG. Oder eine Kaugummi-Kanone. Es gibt sogar friedfertige Waffen wie den *"Ice Beam"* - der keinen Schaden macht, sondern die Gegner nur kurzzeitig einfriert, woraufhin sie dann ebenso verträumt wie friedlich weiterdriften. Oder den *"Repulsor"* - der feindliche Geschosse von einem weglenkt. Die teuersten Knarren sind übrigens nicht zwangsläufigerweise die besten - die *"Heavy Guided Bombs"* zum Beispiel sind zwar sauteuer, 1000 Credits, um genau zu sein, dafür aber de facto komplett nutzlos. Wenn man nicht allzu experimentierfreudig gelaunt sein sollte, dann ist man mit den ersten beiden Waffen, die man erhält, nämlich die *"Pulse Cannon"* vorne und die *"Sonic Wave"* hinten, bis zum Ende des Spiels am besten beraten - jedenfalls, wenn man sie komplett ausbaut. Das dafür benötigte Geld erhält man logischerweise fürs fachgerechte Zerhackstücken der Gegner.

Und das sollte bzw. muss man nicht nur in die Offensive stopfen, sondern auch in die Defensive. Denn neben den Waffen verfügt der "Tyrian"-Wirtschaftskreislauf auch über Schilde, Panzerung und Generatoren. Die beiden Erstgenannten sinken durch Feindes- bzw. Geschosskontakt, der Schild regeneriert sich in Ruhephasen von allein wieder, zumindest bis zu einem gewissen Grad. Die Panzerung, die erst angekratzt wird, wenn der Schild am Boden röchelt, macht das allerdings nicht - ist die im Arsch, ist das Spiel für den Moment vorbei. Das Gute an diesem System ist, dass das nicht nur sehr fair ist, sondern dass dadurch das gelegentliche Rammen von kleineren Gegnern eine ganz valide Spieltaktik ist. Außerdem schwirrt zumindest auf den einfacheren Schwierigkeitsgraden gelegentlich ein rotes Versorgungsschiff heran, wenn einem die Panzerung gerade zerbröselst wird, woraufhin diese zumindest zum Teil wieder aufgefüllt wird.

All das steht und fällt allerdings mit einem möglich effizient arbeitenden Generator. Und an dieser Stelle kommt eine unerwartet taktische Komponente ins Spiel: Denn der Generator versorgt nicht nur die Schilde mit Energie, sondern auch die Waffen. Und je stärker die ausgebaut sind, desto mehr Strom verschlingen sie. Sprich: Wenn man sein Waffenkontingent komplett ausreizt und immer am Energielimit ballert, lädt sich der Schutzschild zwangsläufiger Weise langsamer wieder auf. Lässt man den Triggerfinger mal eben in Ruhe, wachsen die Schilde schneller wieder an - aber man ist in dieser Zeit natürlich den feindlichen Angriffen voll ausgeliefert. Bessere Schilde, Panzerung und Generatoren kosten natürlich entsprechend viel Geld, das man dann nicht in Waffen investieren kann usw. usf. Das ist alles schon ganz schön clever gemacht, und erinnert ein bisschen an das Warensystem in "Strike Commander", das ich hier ja vor Urzeiten [im allerersten Level](#) besprochen habe - es kommt bis heute in Actionspielen relativ selten vor, dass man jederzeit besser einen Taschenrechner an Bord haben sollte.



Was an dieser Stelle übrigens verdammt und unerwartet fair ist, ist dass man nicht auf Gedeih und Verderb einer frischen Waffe oder einem neuen Extra ausgeliefert ist. Denn zum einen wird einem vor dem Kauf ebenso deutlich wie schön animiert gezeigt, welche Auswirkungen auf die aktuelle Konfiguration der Erwerb haben wird. Und zum anderen erhält man nach einem Fehlkauf das investierte Geld zu 100% zurück, damit man es an anderer Stelle

einsetzen kann - es gibt hier also keine Strafgebühren, falls man dem sich Kaufrausch allzu überenthusiastisch hingeben sollte.

Achja, ganz vergessen - es gibt natürlich auch diverse Schiffe. Elf, um genau zu sein, die zwischen 5000 und 65000 Credits kosten, und sich nicht nur im Aussehen erheblich voneinander unterscheiden. Das teuerste Modell ist übrigens eine Space-Möhre. Ja. Ich weiß doch auch nicht. Jedes Schiff verfügt noch über geheime Sonderwaffen, die über sogenannte "Twiddles" aktiviert werden - das sind spezielle Tastenkombinationen, die bei der Nutzung der jeweiligen Maschine ausgeführt werden müssen.

Die "Atombombe" beim ersten "USP Talon Light Fighter" wird zum Beispiel über die Kombination "rechts, links, runter, Feuertaste gedrückt halten und rauf" ausgelöst. Oder der "HotDog Blast" bei der "Super Carrot" über "rauf, Feuertaste gedrückt halten und runter". Was übrigens ganz prima funktioniert, wenn man mit Tastatur oder Gamepad unterwegs ist - mit der Maus dagegen, die normalerweise auch eine ganz solide Steuerungsvariante ist, sind diese Kommandos praktisch unmöglich auszuführen. Im normalen "Tyrian"-Alltag spielen diese Sonderwaffen allerdings auch keine besonders große Rolle, sondern sind nur ganz putzige Extras - in der "Super Tyrian"-Variante dagegen sind sie überlebenswichtig. Aber auch dazu gleich noch mehr: Jedenfalls sorgt dieser wahnwitzige Mischmasch aus Waffen, Schiffen und Extras für mehrere Millionen unterschiedlicher Kombinationsmöglichkeiten. Manche sind besser, andere sind eindeutig schlechter. Und in jedem Fall sollte da etwas für jeden Ballerstil dabei sein.

Sollte man aus mysteriösen Gründen mit dem Schiffsangebot nicht glücklich sein, und ich hätte für derlei Verhalten keinerlei Verständnis, schließlich war es schon immer einer meiner wildesten Träume, in einer übergroßen Karotte durchs Universum zu zischen, dann darf man auch sein eigenes designen - ein entsprechender Editor liegt dem Spiel direkt bei. Ein sehr praktisches, halbwegs einfach zu bedienendes Tool, das ich seinerzeit auch sehr gerne genutzt habe, um meinen Kautzwing zu designen und ins Spiel zu hieven.

Was es hier übrigens, anders als im Genre üblich, nicht gibt, sind Leben: Verliert man mal alle Energie und Panzerung, ist nicht etwa Game Over - stattdessen findet man sich einfach beim letzten Speicherpunkt wieder, vor dem Beginn der letzten Mission, wo man seine Kiste neu und besser aufrüsten, und den kniffligen Abschnitt von Neuem angehen darf. Bzw. den Spielstand sichern, was zwischen jedem Einsatz möglich ist, und Faultieren stark entgegenkommend sogar ganz automatisch gemacht wird.

Der Solo-Tyrianist erhält hier eine beeindruckend vielschichtige Auswahl an Spielvarianten präsentiert. Die sinnvollste und beste Anlaufstelle, gerade am Anfang, ist der Story-Modus: Hier gibt es jede Menge der bereits erwähnten optionalen Handlung, dafür aber keinen Highscore - stattdessen verdient man sich mit den Abschüssen der Gegner Credits, welche man in neue Schiffe, Waffen und Items investiert. Ein großer Spaß, der einen locker mehrere Stunden beschäftigt hält. Danach geht's weiter in die "Arcade": Hier wartet Ballerluck pur, ohne ablenkendes Beiwerk, aber auch ohne doppelte Böden - denn hier verfügt man natürlich nur über eine begrenzte Anzahl an Leben. Verliert man eines der standardmäßigen drei, macht man direkt da weiter, wo man zerbröselte wurde. Außerdem werden die Extrawaffen hier nicht zwischen den Levels erworben, sondern direkt in den Missionen über das Aufsammeln von unterschiedlich gefärbten Blubblern erworben, die von erledigten Gegnern in einem letzten Akt der Verzweiflung ausgestoßen werden.



Diese Spielvariante wurde auf ausdrücklichen Wunsch von Epic-Chef Tim Sweeney eingebaut, der kein Interesse an der Handlung des Spiels hatte, und sich einen Modus wünschte, in dem er einfach so loslegen konnte, ohne sich erstmal durch Texthaufen schippen zu müssen. Das ist zugegebenermaßen für das schnelle Zwischendurch-Rabatz ganz unterhaltsam, aber ich fand diesen Modus nie so reizvoll wie die Story-Variante. Außerdem ist das Ergattern der Waffen hier sehr schlecht ausbalanciert, da rein zufällig gesteuert.

Tippt man im Hauptmenü blind "engage" ein, schaltet man den "Super Tyrian"-Modus frei - eine besondere Spielart vom Arcade-Modus. Eine Hardcore-Variante, wenn man möchte. Denn hier werden sämtliche Hilfe- und Cheat-Funktionen deaktiviert, der Schwierigkeitsgrad wird auf die allerallerhöchste Stufe gekurbelt, der gut sichtbare Bildschirmausschnitt eingeschränkt, und man bekommt zwar eines der besten Schiffe, aber gleichzeitig nur einen sehr kleinen Schild sowie gerade mal eine Waffe - die "Atomic Rail Gun". Weitere Krachbummerei muss sich über die bereits erwähnten "Twiddles" verdient werden; spezielle Tasten- und Richtungsangaben, die ein klitzekleines bisschen an "Street Fighter 2" erinnern. Auch dieser Modus ist eine ganz nette Spielerei, aber es hat schon seinen Grund, warum er hinter einem Cheat versteckt ist - ich persönlich hatte

nie längerfristig Freude daran, dafür war mir "Super Tyrian" immer viel zuviel Arbeit.



Wesentlich, wesentlich, weeeeeentlich interessanter wird's, wenn man im Hauptmenü "destruct" eintippt - woraufhin man in, nun, "Destruct" landet, einem Minigame, das fehlamplatziiger an sich kaum sein könnte. Denn es handelt sich hierbei um ein typisches Artilleriespiel, im Stile von ["Scorched Earth"](#), der ["Worms"](#)-Serie oder dem

Spiel, das ausnahmslos jeder ausprobiert hat, der jemals in irgendeine Art von Kontakt mit QBasic kam - nämlich ["Gorillas"](#). Bei ["Destruct"](#) handelt es sich ebenfalls um eine Gegeneinander-Ballerei, die allerdings nicht rundenweise, sondern in Echtzeit ausgeführt wird, verschiedene unterschiedlich starke Waffen enthält, mehrere Spielvarianten bietet, und ein unerwartet absurd großer Spaß ist, was nicht zuletzt an der zerstörbaren Umgebung sowie den wirklich schnieken Partikeleffekten liegt. Die anderen Minigames, die man nach und nach mit dem Durchspielen vom Story-Modus freischaltet, stinken dagegen ehrlicherweise ganz schön ab. Eigentlich ist nur eines davon halbwegs interessant, nämlich ["Zinglon's Squadrons"](#) - und das auch nur, weil es eine Mischung aus den Klassikern ["Space Invaders"](#) und ["Galaxian"](#) ist, bei denen man in koordinierten Wellen angreifende Feindeschiffe für Bonuspunkte abholzen muss.

Aber nicht nur "Destruct" lässt zwei Zerstörungsfanatiker gleichzeitig ran - das normale Spiel tut das auch! Selbst die Shareware-Fassung bietet diese Option, was sogar in der damaligen Printwerbung betont wurde: *"Holen Sie sich die Shareware-Version und rufen Sie einen Freund an - denn TYRIAN bietet einen 2-Spieler-Modus sowie Netzwerk- und Modem-Unterstützung!"*

Wenn auch erstmal nur lokal - ein Online-Modus war ursprünglich geplant, allerdings kam es aufgrund von Zeit- und Kompatibilitätsproblemen mit dem damals gerade in den Startlöchern stehenden Windows 95 zumindest in der ursprünglichen Veröffentlichung nicht mehr dazu. So oder so durften zwei Spieler via Netzwerk, seriellem Kabel oder zusammen an einem PC gemeinsam im Arcade-Modus loslegen, jeder in seinem eigenen Schiff. Diese tragen die Namen *"Dragonwing"* und *"Dragonhead"*, die leicht unterschiedliche Eigenschaften haben, und nicht zufällig nach etwas klingen, das eigentlich zusammengehört. Denn man kann sie in der Tat zu einem Superschiff namens *"Steel Dragon"* fusionieren, wobei dann einer fliegt und der andere ballert. Auch hier: Nix, wovon man unbedingt noch nachfolgenden Generationen vorsingen wird - aber mindestens gut genug für den einen oder anderen verballerten Nachmittag.

So oder so ist Tyrian ein Spiel, das einen ziemlich lange beschäftigt hält, wenn man sich richtig darauf einlässt. Grundsätzlich ist der Schwierigkeitsgrad nämlich echt angenehm: Standardmäßig gibt's drei Stufen, von denen die höchste mit dem wenig überraschenden Namen *"Hard"* eine ganz solide Herausforderung bietet, aber nicht direkt dafür sorgt, dass man sich selbst die Zähne ausbeißt. Das liegt vor allem am grundsätzlich eher gemächlichen Tempo sowie dem doppelten Sicherheitsnetz aus Schild und Panzerung, wodurch das Spiel auch in hektischeren Situationen immer fair und gut lesbar bleibt. Und im Zweifelsfall darf man sich sogar noch die Geschwindigkeit der Action in fünf Stufen einstellen - von *"Slug Mode"* bis *"Turbo"*. Und wenn man es denn unbedingt möchte, weil einem gerade der Selbstausspeitscharm müde geworden ist, darf man sich das Leben hier sogar noch künstlich deutlich schwerer machen - denn da warten ja noch die drei versteckten Schwierigkeitsgrade namens *"Impossible"*, *"Suicide"* und *"Lord of the Game"*. Okay, nicht GANZ so versteckt, wie man annehmen könnte - man wird nämlich schon im Handbuch auf zumindest ein paar davon hingewiesen: Um den ersten zu aktivieren, muss man im Schwierigkeitsgrad-Auswahlmenü die Tastenkombination *"Shift + G"* drücken, woraufhin dann *"Impossible"* erscheint. Geht man da drauf und drückt gleichzeitig die vier Tasten *"L"*, *"O"*, *"R"* und *"D"*, wird auch noch die höchste Stufe aktiviert. Aber ganz ehrlich: nee. Ohne mich. Selbst die einfachsten Billigrotzer sind dann nämlich auf einmal stabiler als zwei Jupiter, und teilen ihrerseits heftiger und schneller aus als das Kind von Muhammad Ali und dem Flash. Aber es lohnt sich zumindest, das Ganze mal auszuprobieren - denn die Wahl des Anspruchslevels wirkt sich nicht nur auf das Gegnerverhalten aus, sondern zum Teil auch auf das Leveldesign.



Allerdings nicht auf die Grafik - denn die ist in jedem Fall schon verdammt gut. Ja, ist alles aus der Vogelperspektive gezeigtes 2D, klar, aber verdammt gutes 2D! Mit schön saftigen und sehr wuchtigen Explosionen, schnieken Effekten wie dem weichen Hitzeflimmern über heißen Böden, sowie sehr detailreichen Gegnerdesigns, die beeindruckend dreidimensional wirken, mit Licht-Highlights auf ihren polierten Oberflächen - und das, obwohl sie durch die Bank von Daniel Cook handgepixelt und nicht etwa im 3D-Programm gerendert wurden. Dazu gibt's noch sehr liebevolle Mini-Details, die in ihrer Verschwendungssucht ein bisschen an die Werke der Bitmap Brothers erinnern - wie die sich öffnenden Munitionskammern an großen Bodengeschützen, oder die auftauchenden und direkt nach dem Abfeuern wieder verschwindenden Geschossaugen an sonst komplett unauffällig in der Gegend herumstehenden Riesenkugeln. Ich mag selbst die Darstellung der Texte in den gelegentlichen Story-Abschnitten sehr: Da fadet zuerst der normale Text herein, und kurz darauf fährt noch eine Art Blendstrahl hinterher - was echt futuristisch und auch heute noch wirklich schnieke aussieht. Verfügte man seinerzeit über einen schnellen Rechner, durfte man in den Optionen sogar einen speziellen "Pentium"-Modus aktivieren, der die vorbeiziehenden Wolken in mehreren Ebenen transparent darstellte sowie bewegliche Schatten am Boden ermöglichte. Generell sind Transparenzen hier eine sehr oft und gerne genutzte Stärke der Grafik, was durch einen cleveren Programmiertrick auch für eine sehr abwechslungsreiche Landschaft sorgt: Denn ein ganz bestimmter Schwarzton innerhalb der VGA-Palette wurde als transparent definiert und immer nur sehr gezielt eingesetzt - wodurch ganze Levelteile mit einem Mal unsichtbar gemacht werden konnten, was für eine sehr angenehme Raumtiefe sorgt.



Jetzt dürfte der Kenner der Spieleentwicklung der damaligen Zeit wissend mit dem Kopf nicken: Anspruchsvolles, schnell und flüssig scrollendes Spiel mit viel technischem Schnickschnack - klar, das kann nur eine 100%-Assembler-Programmierung sein, mystisch befeuert vom jahrtausendealten Geheimwissen der [Demoszene](#). Und in der Tat, zeitkritische Teile des Codes wurden natürlich in 32Bit-Assembler geschrieben.

Aber, und hier kommt der höchst ungewöhnliche Part, der absolute Großteil der Entwicklung lief in Turbo Pascal ab! Nicht in einer Hochsprache wie C oder C++, sondern Turbo Pascal! Dieser Merkwürdigsprache, die wir noch in der Schule genutzt haben, um furchtbar langsame Datenbanken zu programmieren? Abgefahren! Alexander hat mir das im Gespräch auch nochmal bestätigt - Jason war in der Nutzung von Turbo Pascal wohl einfach sehr, sehr gut, und konnte aus diesem normalerweise ziemlich behäbigen System das absolute Leistungs-Maximum rausholen. Genauso ungewöhnlich, aber angesichts der Umstände nur konsequent ist die Nutzung des Borland-internen 16Bit-DOS-Extenders - die allermeisten Spiele der damaligen Zeit waren auf einen 32Bit-Extender wie "DOS/4G" eingeschossen. Nicht so "Tyrian" - aber zumindest merkt man das dem Spiel zu keiner Sekunde an.

Was man ihm aber überdeutlich anmerkt ist, dass da jemand echt Bock auf möglichst abwechslungsreiches Leveldesign hatte: Steinwelten, Lavawelten, palmenüberwucherte Inselwelten, organische Alienwelten mit gigantischen Augen und scharfzahnigen Mündern als Teil seiner Oberfläche, blubberige Blubberblasenwelten, einigermaßen belebte Städte oder nackter Weltraum sind nur ein Teil dessen, was man hier glücklich grinsend durchzischt. Einige dieser Abschnitte spielen sogar bei Dunkelheit, welche man mit einer Art Riesenscheinwerfer zumindest zum Teil erhellt - was wirklich cool aussieht. Jedenfalls deutlich cooler als die leider zum Teil ganz schön scheißenhässlichen Figurenporträts, die man innerhalb der Handlung zu sehen bekommt.

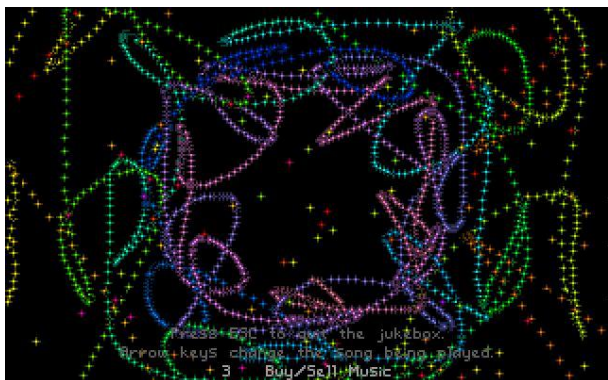
Deutlich, deuuuutlich besser sind da schon die Gegner, die einem vor den Laser laufen - weil zum großen Teil sehr abgefahren und phantasie reich designt! Hier bekommt man keine der üblichen Flugzeug- oder Hubschrauber-Variationen wie zum Beispiel noch in "Raptor" vor die Future-Flinte, sondern zum Teil komplett verrücktes Zeug: Diverser organisch krauchender Alien-Kram, Killermöhrchen, feindliche Erdbeeren, auf- und zuklappende Eierschalen, stachelige Raumminen, unerwartet ins Bild schabende Zeppeline, wenigbeinige Weltall-Spinnen, kleine und große Asteroiden oder allgemein sehr steinig aussehende Teile der Umgebung, rotierende Riesensägeblätter, gigantische Morgensterne, unerwartete Space-Trauben oder übergroße Steingesichter, die aus nicht näher benannten Gründen in der Gegend herumschweben und einen vorwurfsvoll anglotzen. Nicht zu vergessen die zum Teil enorm dicken Bossgegner, die, wie es sich für gute Gewerkschaftler gehört, im Laufe des Kampfes immer wieder auseinanderbrechen und ihre Angriffe variieren, während ihre abgebröckelten Einzelteile separat attackieren. Und die logischerweise zum Teil komplett wahnsinnig designt sind - man bekommt es unter anderem mit einer ebenso riesigen wie laufenden Nase oder Dutzendschaften von schlecht gelaunten Augäpfeln zu tun, neben Standardkram wie Giganto-Raumschiffen oder ebenso wuchtigen Space-Panzern. Wer all das nicht nur zerstören, sondern lieber daran herumschrauben möchte, sollte mal die Webseite des Grafikers Daniel Cook auf lostgarden.home.blog besuchen - denn auf der bietet er sämtliche Sprites aus "Tyrian" kostenlos zum Download an.

Außerhalb der gut gefüllten Welten gibt es aber gar nicht so viel zu sehen - mit der großen Ausnahme der Bilder, die am Ende jeder Episode warten: Am Ende von Teil 1 gibt's die Großaufnahme eines aufgespießten Alienkopfes - die echt verdammt edel aussieht, aber nur leider präzise gar nichts mit dem Spiel zu tun hat. Laut Alexander kam dieses Bild nur rein, weil Daniel Cook das irgendwann mal privat gepixelt hat, und Jason und Alexander das schweincool fanden und unbedingt in "Tyrian" drin haben wollten. Ähnliches gilt für den ausgesprochen dramatisch toten Greifenkopf am Ende von Episode 2 - aber dann sind ihnen wohl leider die vorgefertigten Superartworks ausgegangen.



Denn am Ende von Episode 3 wartet nur die kurze 3D-Renderanimation eines Raumkampfes, die in Sachen Kackhässlichkeit problemlos mit den Totenmasken der Figurenporträts mithalten kann.

Was mindestens genauso gut abgeht wie die Grafik, ist der Soundtrack aus dem Keyboard von Alexander. Der hat 1988 im Alter von 14 Jahren mit dem Komponieren auf einer Adlib-Karte angefangen, die er zu Weihnachten geschenkt bekommen hat, was ihn auf direktem Wege [in die Demoszene](#) geführt hat, wo er unter den Pseudonymen "[Siren](#)", "[Sandman](#)" und "[Chromatic Dragon](#)" einige Bekanntheit erlangt hat. Tyrian war das erste kommerzielle Spiel, für das er Musik geschrieben hat, und er hatte laut eigener Aussage jede künstlerische Freiheit, die er sich nur wünschen konnte - im Großen und Ganzen kam einfach alles, was er schrieb, an der einen oder anderen Stelle auch ins Spiel, wo es halt einigermaßen passte. Alle Songs wurden zuerst im "[AdLib Visual Composer](#)" geschrieben, und dann an [Andreas Molnar](#) weitergereicht - dem Entwickler des Soundsystems von "[Tyrian](#)", das den ausgesprochen exzellenten Namen "[Loudness](#)" trägt, und in der Lage war, die auf FM-Synthese basierenden Kompositionen sowie die digitalen Soundeffekte nahtlos miteinander zu vermischen. Bei dieser Gelegenheit ließ es sich Andreas nicht nehmen, selbst noch eine Handvoll Songs zu komponieren, die sich zu speziellen Gelegenheiten im Spiel finden. Unter anderem dieses Meisterwerk, das den simplen aber aussagekräftigen Namen "[Beer](#)" trägt.



All die Songs darf man sich übrigens im Setup-Menü des Spiels separat zu Gehör und Gesicht führen - denn aus nicht mal von Alexander noch nachvollziehbaren Gründen findet sich ausgerechnet da die absolut [fantastisch inszenierte Jukebox](#) von "[Tyrian](#)"! Ernsthaft, das Ding sieht bis heute noch absolut großartig aus! Damals habe ich das als den besten Bildschirmschoner aller Zeiten nebenbei laufen lassen, und auch heute noch weiß

ich die farbgewaltig in alle möglichen Richtungen und in allen unmöglichen Formen über den Bildschirm zischenden Sternfelder sehr zu schätzen. Und wem das akustische Erlebnis reicht, der kriegt den kompletten Soundtrack auf Alexanders Bandcamp-Seite [kostenlos zum Download](#).

Neben der Musik sowie den vielen ausgesprochen rummswummsigen Soundeffekten, die zum größten Teil aus dem Keyboard von Jason Emery stammten, gibt es hier auch immer wieder mal Sprachausgabe von einer sehr angenehmen Damenstimme zu hören, die einen zum Beispiel warnt, wenn Bosse oder spezielle Plattformen nahen. Der Name hinter dieser Stimme ist Susan Aldworth, die eigentlich eine der Betatesterinnen des Spiels war, in der britischen Dependence von Epic MegaGames angestellt war, und dort gebeten wurde, doch bitte mal eben die benötigten Samples aufzunehmen. Wenn einem ihr Resultat nicht passen sollte, hatte man kurz nach der Ursprungsveröffentlichung von "[Tyrian](#)" die Möglichkeit, das zu ändern - denn da wurde kostenlos ein "[Voice Editor](#)" veröffentlicht, über den man seine eigene Stimme ins Spiel hieven durfte.

Es ist nicht überliefert, ob das irgendeiner der damaligen Tester auch mal gemacht hat - was aber bekannt ist, ist dass "Tyrian" zumindest in unseren Breitengraden nicht gerade für fassungslose Begeisterung gesorgt hat: Die 85% in der PC Games 11/95 waren da schon das absolute Maximum. Die eine Seite im Bereich "PD & Shareware" zeigt fünf Bilder aus dem allerersten Level sowie den folgenden Spruch als Rausschmeißer: "Ein absoluter Hit, dessen Erfolg sich vor allem durch den Preis definiert." Nun ja. Nico Ernst hat im [PC Player 3/96](#) ebenfalls eine Seite für das Spiel übrig, zusammen mit einer Wertung von 76% sowie dem Fazit "Kurz und gut: Für mich ist Tyrian das derzeit beste Shoot-em-Up auf dem PC!" Richy Löwenstein bleibt im [PC Joker 7/8 96](#) mit einem Halbseiter sowie 62% deutlich weniger enthusiastisch, und meint, "Tyrian" sei eine "Balleraction ohne herausragende Merkmale". Und Peter Steinlechner zieht in der [Power Play 2/96](#) sogar nochmal einen Klotz ab - und das, obwohl er eigentlich nur an der gelegentlich fehlenden Übersicht sowie der tristen Farbpalette herummeckert: "Um Spiele wie Tyrian mache ich normalerweise einen großen Bogen: Man setzt sich mal kurz fünf Minuten hin, und stellt wenig später entsetzt fest, dass schon wieder der halbe Tag (oder die ganze Nacht) vorbei ist - dabei wollte man doch nur mal den ersten Level durchmachen. Das Programm gehört nicht unbedingt zur tiefsinnigsten Art von Spielen, macht aber Spaß."

Wie ging's denn dann mit Tyrian Lannister weiter? Präzise Verkaufszahlen sind, wie bei Shareware leider üblich, nicht bekannt - aber Alexander hat mir verraten, dass sich die Vollversion im ersten Anlauf mehr als 100.000 mal verkauft hat, was für Epic-Verhältnisse wirklich gut war. Und für das Erstlingswerk von ein paar enthusiastischen Jungentwicklern sowieso. Währenddessen erhielt das Spiel erstmal ein paar hilfreiche Auffrischungen: Version 1.0 war die ursprüngliche Sharewareveröffentlichung, Version 1.1 die um Bugfixes sowie den Schiffs-Editor erweiterte erste Vollversion. Im Spätherbst des Jahres 95 folgte dann "Tyrian 2.0" - und das war dann schon ein ziemlich umfangreiches Paket. Denn dieses kostenlose Update enthielt nicht nur weitere Käferkiller, sondern auch den "Super Tyrian"-Modus, diverse neue Waffen und Items, einen speziellen "Christmas"-Modus, der automatisch aktiviert wird, wenn man das Spiel irgendwann im Dezember startet, und der dann die Umgebung, das Schiff und die Waffen weihnachtlich ausschmückt. Sowie endlich den lang erwarteten Online-Modus, in dem zwei Spieler auch via Modem zusammen loslegen durften. Der dickste Bauch in diesem Paket war aber eine komplette Zusatz-Episode mit dem schönen Namen "An End to Fate". Zugegebenermaßen ist die an sich nicht besonders spektakulär - aber mehr Ballerfutter ist ja per se immer gut.



"per se" deshalb, weil "mehr" leider nicht automatisch auch "besser" bedeutet - wie man Ende 1999 überdeutlich an "Tyrian 2000" sehen konnte: Das war eine günstige Wiederveröffentlichung des zu diesem Zeitpunkt bereits etwas veralteten Spiels, im Vertrieb von "XSIV Games", und entwickelt von "World Tree Games" - das war nur der neue Name von "Eclipse Productions".

Auf dem Papier klang das Paket auch echt gut: Direkte Unterstützung von damals aktuellen Windows-Versionen, eine fünfte Episode namens *“Hazudra Fodder”*, dadurch insgesamt mehr als 60 Levels, ein brandneuer Zeitattacken-Modus, diverse neue Schiffe und Items, die unvermeidlichen Bugfixes inklusive der Beseitigung des *“divide-by-zero”*-Bugs, der auf sehr schnellen Pentiums der damaligen Zeit sonst immer für zuverlässige Abstürze gesorgt hatte, ein ganz exzellent klingender Soundtrack direkt von CD - kannste echt nix sagen. Das klingt super. Und wie es so oft bei den Dingen ist, die zu gut klingen, um wahr zu sein: sie sind es nicht. Denn die ganzen Erweiterungen sind eigentlich für den Arsch: Die neuen Items kriegt man kaum mal zu sehen, die neuen Schiffe taugen durch die Bank nix, die zusätzliche Episode ist ebenso kurz wie öde, und der Online-Modus wurde klammheimlich wieder entfernt. Aber am allerschlimmsten ist, dass die vielen neuen Grafikelemente deutlich, deutlich, deutlich schlechter aussehen als im Original - selbst der *“2000”*-Schriftzug im Hauptmenü passt ziemlich offensichtlich überhaupt nicht zum eigentlichen *“Tyrian”*-Logo, und wirkt furchtbar rangeklatscht. Das liegt daran, dass Daniel Cook damit präzise überhaupt nichts zu tun hatte - und der neue Grafiker namens Cayenne Mandua schmerzhaft sichtbar wesentlich weniger drauf hatte als er. Der stilistische Unterschied zwischen der ursprünglichen Veröffentlichung und den Erweiterungen in *“Tyrian 2000”* springt einem also buchstäblich von der ersten Sekunde an direkt ins Auge, und verleiht diesem Spiel ein völlig unverdientes Billigschmodder-Image. Kein Wunder also, dass es in den zeitgenössischen Tests ziemlich heftig aufs Maul bekam: In der Ausgabe 10/2000 hatte die PC Player dafür zum Beispiel nur noch eine Wertung von [schnodderigen 28 Punkten](#) übrig, zusammen mit dem Fazit *“Tyrian 2000 hat bestenfalls Nostalgiewert”*



Das war dann erstmal der Anfang vom Ende für *“Tyrian”*: Direkt nach der Veröffentlichung von *“Tyrian 2000”* arbeitete ein Entwicklerteam namens *“Symmetry Entertainment”* an Umsetzungen dieses Spiels für Game Boy Color und Game Boy Advance - Jason Emery und Alexander Brandon waren daran ebenfalls beteiligt. Und das waren ganz schön ambitionierte Projekte, schließlich sollte das Spiel in im Großen und Ganzen in seiner Komplettheit

umgesetzt werden, selbst auf dem hüftschwachen Game Boy Color. Logischerweise mit auf die Hardware angepasster Grafik und weniger Overkill-Spezialeffekten - aber der grundsätzliche Inhalt sollte schon erhalten bleiben. blieb er aber natürlich nicht, denn es kam aufgrund der Pleite des Vertriebspartners XSIV Games nie zur offiziellen Veröffentlichung. Das, was von der Entwicklung übrig geblieben war, ließ sich dann auf der Webseite von World Tree Games [als kostenlose Roms herunterladen](#): Die Version für den Game Boy Color war zwar deutlich sicht- und spielbar auf das absolut Überlebensnotwendige heruntergedampft, aber an sich weitestgehend fertig, während die GBA-Variante noch extrem unausgereift vor sich her dümpelt. Laut Alexander gab es ironischerweise NACH dieser Veröffentlichung immer wieder mal Anfragen von Publishern, aus denen sich aber niemals etwas handfestes ergab.

Der Hauptgrund dafür ist, dass *"Tyrian"* mittlerweile der Öffentlichkeit gehört: Jason Emery hat 2004 die Rechte an der Marke von XSIV Games zurückgekauft, und das Gesamtkunstwerk am 17. August dieses Jahres als Freeware veröffentlicht, zusammen mit dem kompletten Sourcecode des Spiels in der Version 2.1. Was 2007 dann zum Projekt *"OpenTyrian"* geführt hat: Das ist eine Kollaboration mehrerer Programmierer, die den ursprünglichen Turbo-Pascal- und Assembler-Code des Spiels in flexibles C konvertierten, und das Resultat dann unter einer GNU General Public License veröffentlichten - was schlagartig zu einer krassen Flut von *"Tyrian"*-Umsetzungen auf alle möglichen und normalerweise unmöglichen Plattformen sorgte. Das hat jetzt nicht direkt *"Doom"*-Dimensionen angenommen, aber es gibt Fassungen von *"OpenTyrian"* für Windows, Linux, Amiga, iOS, Android, Dreamcast, Nintendo DS, GameCube, MacOS X, PSP, Vita, Wii und prinzipiell jede andere Plattform, die mit der korrekten Nutzung von Nullen und Einsen nicht überfragt ist. Wer selbst daran weiterschrauben möchte: Alle benötigten Files und Informationen [finden sich auf Github](#).

Aber zurück zum ursprünglichen Spiel: Was es davon leider nie gab, war eine Umsetzung auf zeitgenössische Plattformen - was laut Alexander vor allem daran lag, dass Epic MegaGames seinerzeit eine eher kleine und vor allem reine PC-Spielefirma war, ohne Interesse an Portierungen auf Konsolen oder Zugriff auf entsprechende Entwicklungssysteme. Es war allerdings mal ein offizieller Nachfolger angedacht,



der wieder und wieder verschoben wurde, weil sich das ursprüngliche Entwicklungsteam nach dem eingänglichen Erfolg in alle Winde verteilte, und dann irgendwann keiner mehr Lust auf das Projekt hatte. Im Januar 2005 versuchte sich ein Indie-Entwicklungsteam unter der Leitung eines gewissen Matthew Ghingold mit dem offiziellen Segen von Jason Emery an einem *"Tyrian 2"*, das aber ebenfalls im Nirgendwo endete. [Nach allem, was es davon zu lesen gab](#), war das wohl aber auch kein allzu großer Verlust, denn dieses Spiel war als Open-World-3D-Ballerei geplant - und noch mehr von diesen brauchte die Welt selbst im Jahr 2005 schon nicht mehr. Genausowenig wie *"Tyrian"*-Romane, von denen angeblich nicht nur einer, sondern sogar zwei in Arbeit gewesen sein sollen, aber nie fertiggestellt wurden. Ganz so gehaltvoll war die Handlung dann insgesamt wohl doch nicht.

Alexander hat mir verraten, dass er und Jason immer wieder mal mit dem Gedanken an ein offizielles *"Tyrian 2"* herumspielen - so ein bisschen nach dem *"Wir bringen die Band wieder zusammen!"*-Motto, auch wenn Daniel Cook schon seit Ewigkeiten nicht mehr als Grafiker aktiv ist. Aber weiter als bis zur Herumspinnerei ist es bislang nicht gekommen - nicht nur, weil dieses Projekt wohl ziemlich viel Zeit und Geld fressen würde, sondern vor allem, weil alle relevanten Beteiligten schon seit Ewigkeiten anderweitig beschäftigt sind: Jason programmiert bereits seit langer Zeit vor allem im Bereich der Mobile Games herum - zuerst für Foundation 9 und Glu Games, und seit 2015 für PopCap Games bzw. deren Mutterfirma Electronic Arts.

Und Alexander hat der Erfolg von "Tyrian" sämtliche akustischen Türen geöffnet: Er hat seitdem Musik für mehr als 100 Spiele geschrieben, darunter legendäre Titel wie "Jazz Jackrabbit 2", "Unreal", "Unreal Tournament" oder "Deus Ex"! Auf ein offizielles "Tyrian 2" zu warten dürfte also vom Sinnlosigkeitsfaktor her auf einer Ebene mit einem Jodelwettbewerb in einer Taubstummenklinik liegen - aber gut, man kann ja jederzeit und prinzipiell überall zum Original greifen. Die einfachste Möglichkeit dürfte gog.com sein, wo es das Komplettpaket [kostenlos zum Download](#) gibt - aber leider nur in der bemitleidenswerten "Tyrian 2000"-Version. Deutlich sinnvoller ist es also, die Augen nach einem guten Port von "OpenTyrian" aufzuhalten.

Denn, mal ganz unter uns Raketenwissenschaftlern und Hochseiltänzern: das lohnt sich auch heute noch! Klar gab es im Laufe der letzten vielen Jahre Tonnen an zum Teil ganz exzellenten Vertikalshootern, die "Tyrian" speziell technisch weit, weit, ach so weiiiiit hinter sich gelassen haben. Und dennoch ist und bleibt das hier für immer einer meiner allerliebsten Vertreter dieses Genres, zu dem ich regelmäßiger zurückkehre als eine verliebte Mücke. Das liegt nicht nur an der wunderbaren Präsentation, mit seiner detailverliebten Grafik, markanten Musik und punktgenauen Steuerung, die über



Tastatur, Gamepad oder Maus gleichermaßen flüssig und präzise funktioniert. Ich mag es, dass sich dieses Spiel, anders als Kollegen wie "Ikaruga", "Raiden" oder "1943" über weite Teile überhaupt nicht ernst nimmt, und einen zwischenzeitlich aus einer Space-Möhre heraus mit Hot Dogs eine gigantische Rotznase bekämpfen lässt. Ich mag es, dass die Suche nach der perfekten Waffen- und Item-Kombination auch heute noch eine beeindruckende Eleganz

an den Tag legt. Ich mag es, dass das Ding eine unerklärliche Tonne an Inhalt bietet, den die allermeisten Spieler niemals zu Gesicht bekommen, und der einfach nur eingebaut wurde, weil die absurd enthusiastischen Entwickler ihn einfach drinhaben wollten. Ich mag die sensationell trippige Jukebox, den sehr guten Wiederspielwert, die komplett absurde und vor allem absurd reichhaltige Handlung. Und ich mag das sehr faire Spieldesign, mit seinem automatisches Speichersystem, der Trennung zwischen Schilden und Panzerung, den Reparaturschiffen und fairen Rücksetzpunkten. Spätestens hier merkt man überdeutlich, dass "Tyrian" seine Wurzeln eben nicht in der Spielhalle hat, sondern von Grund auf als PC-Spiel konzipiert wurde, bei dem es eben nicht darum geht, den Spieler so hart und dreckig wie möglich ranzunehmen, damit er möglichst viele Geldstücke nachschmeißt. Die Designer hatten vordergründig tatsächlich im Sinn, dass die Leute mit ihrem Spiel Spaß haben sollen. Crazy!

Ja, das Spielprinzip ist genrebedingt eher simpel und fast so tief wie ein ausgetrocknetes Planschbecken. Das Leveldesign ist wie man so schön sagt all over the place, es gibt keine richtige Progression des Anspruchs - manche Levels sind bescheuert leicht, andere zum Teil abartig schwer. Und auch das Waffenbalancing lässt schwer zu wünschen übrig - es gibt zwar irre viele Wummenkombinationen, aber der Kram, den man gleich zu Beginn erhält, ist voll ausgebaut bis zum Ende des Spiels eigentlich der beste.

Und dann ist da natürlich noch die generelle grafische Abscheulichkeit von *"Tyrian 2000"*, zu der ich aber jetzt schon deutlich mehr gesagt habe, als diese Hornhaut Satans jemals verdient hat.

Lässt man sich heute erst- oder nochmals auf *"Tyrian"* ein, erhält man ein angenehm charmantes, flüssig abgehendes und sehr unterhaltsames Spiel. Klar, es stellt die Vertikalscrollerwelt nicht auf den Kopf - das hat es aber auch damals schon nicht: Spiele wie *"Raptor"*, *"Baryon"*, *"Verytex"*, *"Truxton"*, *"Musha Aleste"* oder *"Xenon 2"* machten sehr viele Dinge sehr ähnlich, zum Teil besser, zum Teil schlechter. Aber das ist ein Thema für einen anderen Podcast.

This Game Is Not Over!

Uh, eine Sache noch: Der Name! *"Tyrian"*. An sich bedeutet der nichts, zumindest im Spiel nicht - er repräsentiert da nur den Startplaneten. In der richtigen, greifbaren, also irgendwie unserer Welt hingegen existiert eine erstaunliche Menge an Bedeutungen: Allen voran gibt es eine Farbe namens ["Tyrian-Purpur"](#), auch bekannt als *"phönizisches Rot"*, gewonnen aus Purpurschnecken, rein chemisch betrachtet ein Dibromindigo, und für mich ganz klar erkennbar ein Dunkelhellrosabraun. Äh. Ich hab's nicht so mit Farben. Es gibt darüber hinaus auch [einen australischen Wein](#) namens *"Tyrian"*, unter anderem aus der Region um New South Wales, ein [Verzerrmodul](#) für Gitarren, insgesamt fünf Schiffe der britischen Royal Navy, die den Namen ["HMS Tyrian"](#) trugen, und von 1808 bis 1965 im Einsatz waren, und es gab eine Umgebung namens *"Tyria"* im MMORPG *"Guild Wars 2"*. Nichts davon hat irgendwas mit dem Spiel zu tun, klar - deswegen hier als Rausschmeißer noch die ursprüngliche Inspiration für den Namen, die mir Alexander Brandon verraten hat: Es gab da nämlich einen Film aus dem Jahr 1981 namens *"DragonSlayer"*, der bei uns unter dem Namen ["Der Drachentöter"](#) in die Kinos kam, und in dem einer der Bösewichter den Namen *"Tyrian"* trägt - gespielt von John Hallam.

So. Jetzt wisst ihr Bescheid, und könnt beruhigt ins Bett gehen. Nighty-night!

Weitere Links:

- umfangreiche Fansite: <http://members.iinet.net.au/~vannevar/tyrian/index.html>
- Alte Webseiten von Jason Emery: <https://softwarespelunking.blogspot.com/> & <https://felixdraconis.livejournal.com/>
- Detaillierte Auflistung aller Schiffe, Waffen und Items: <http://members.iinet.net.au/~vannevar/tyrian/guide.html>
- Ausführliches FAQ: <https://gamefaqs.gamespot.com/pc/564490-tyrian/faqs/1638>
- Offizielles Wiki: <https://tyrian.fandom.com/>