



GNO  
AOU  
ATE  
E A



Nummerierungsgewohnheiten sind so eine Sache: Man kann seinen Kram so zählen, wie es der Gott der Mathematik einst in Form eines Steintafelwerks unter die Leute predigen ließ. Man kann wie George Lucas seine Geschichte einfach mit Teil 4 beginnen lassen. Man kann wie Al Lowe auch gleich [ganz auf die Zahl 4 scheißen](#). Oder man kann wie Rare mal eben 3 bis 9 komplett ignorieren, weil das eh uncoole Nummern sind, die nur von Menschen mit doofen Ohren benutzt werden. Vermutlich.

Rare, das war mal eine ganz spezielle Firma - eine, deren Spiele man gerne mal unter Exzellenzgeneralverdacht stellte. Damit meine ich jetzt nicht das normalerweise untrennbar mit diesen Gedanken verbundene *"Donkey Kong Country"* aus dem Jahr 1994 - genau genommen gehört das für mich zu den regelbestätigenden Ausnahmen, wie ich hier ja schon das eine oder andere Mal habe durchblicken lassen. Nein, ich rede mehr von Spielen aus der Zeit der End-80er bis Anfang 90er, von Titeln wie *"R.C. Pro-Am"*, *"Snake Rattle 'n' Roll"*, *"Cobra Triangle"*, ein paar der *"Battletoads"*-Spiele - sowie die *"Wizards & Warriors"*-Serie.

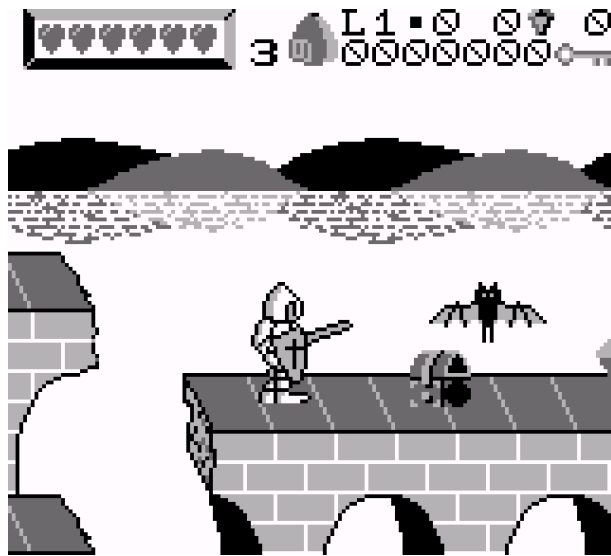


Ihren Anfang nahm diese Firma, die durch eine sehr fruchtbare Beziehung mit Nintendo spätestens ab den Mitt-90ern absurd große Erfolge feiern sollte, im prähistorischen Jahr 1982, als sie von den Brüdern Tim und Chris Stamper unter dem sensationell sperrigen Namen *"Ashby Computers and Graphics Ltd."* gegründet wurde - und zwar in erster Linie, um Arcade-Spiele zu entwickeln und zu vertreiben. Etwas, mit dem die Stampers da bereits einige Erfahrung hatten.

Es sollte sich jedoch sehr schnell herausstellen, dass der wachsende Heimcomputermarkt deutlich lukrativer war, was zur Gründung des Unternehmens *"Ultimate Play the Game"* führte - vom Namen her ehrlicherweise keinen Deut besser, aber vom Start weg höchst erfolgreich. Das erste Spiel der Firma, die 1983er Arcade-Ballerei *"Jetpac"*, eroberte speziell die britischen 8Bit-Computer der damaligen Zeit im unerwarteten Sturm, und verkaufte sich hunderttausendfach. Und das war nur der erste Schritt in eine glorreiche Zukunft - Spiele bzw. Spielerien wie *"Jetman"*, *"Atic Atac"*, *"Sabre Wulf"* oder *"Knight Lore"* machten *"Ultimate Play the Game"* zu einem zwar unverändert dämlichen, aber gleichzeitig auch sehr gülden glänzenden Namen, den sich die Stampers im Jahr 1985 bei einem Verkauf an den Publisher *"U.S. Gold"* auch entsprechend fürstlich bezahlen ließen. Denn zu diesem Zeitpunkt hatten sie ihre Augen bereits auf das nächste heiße Ding fokussiert - das *"Nintendo Entertainment System"*.

Diese im Juli 1983 in Japan unter dem Namen "Famicom" veröffentlichte Heimkonsole versprach die Erfüllung aller damaligen Spieleentwicklerträume: Eine leistungsfähige, auf die Darstellung von schnellen Spielen optimierte Hardware, praktisch keine Ladezeiten dank der verwendeten Module, aufgrund von 200 Glumbumbilliarden verkauften Einheiten eine durchaus gesicherte Marktdurchdringung und noch viel mehr. Klar, man musste sich mit Nintendo und ihrem notorisch herrschsüchtigen Gottkaiser Hiroshi Yamauchi herumschlagen - aber das war ein kleiner Preis für all die schön glitzernden Dollarzeichen, die sich da sehr deutlich am Horizont abzeichneten.

Also gründeten die Stampers 1985 ihre neue Firma namens "Rare", anfangs noch mit dem leicht seifenoperigen Untertitel "Designs On The Future", und experimentierten an einer aus Japan importierten Famicom herum. Das erste Resultat dieser Bemühungen

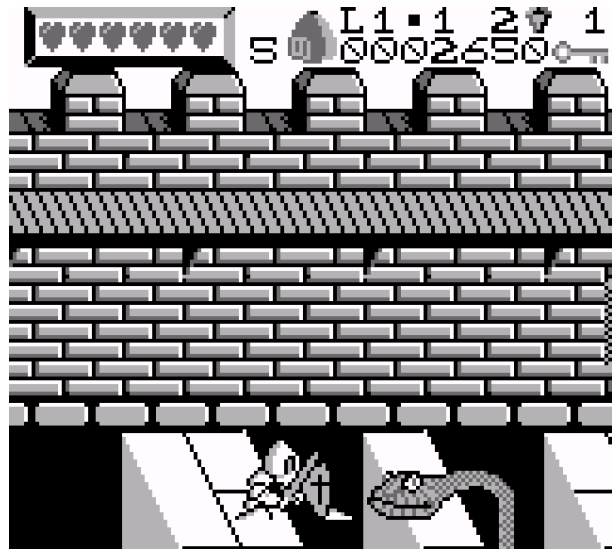


nannte sich schlicht "[Slalom](#)", bot inhaltlich genau das, erschien zuerst 1986 auf Nintendos "VS System" in den Spielhallen und dann ein Jahr darauf auch auf dem NES, und war der Beginn einer wunderbaren Freundschaft von Rare mit Nintendo, die dafür sorgte, dass die Firma im Laufe der folgenden Jahre mehr als 40 Spiele fürs NES entwickeln sollte - unter anderem ein Jump&Run&Schwertschwing namens "[Wizards & Warriors](#)".

Das erste Spiel unter diesem Namen erschien Ende 1987 in den USA, gut zwei Jahre später dann auch mal bei uns, und war ein nettes und auch technisch ganz interessantes, aber inhaltlich insgesamt

doch eher belangloses, da ziemlich einfaches Ritterhüpfgeschnetzeleundprinzessinnengerette, das sich über acht Levels hinwegzog. Aber sowohl für Rare als auch Nintendo mit gut einer halben Million verkauften Einheiten sehr erfolgreich war, was natürlich direkt nach einem Nachfolger schrie - der dann nicht mehr direkt von Rare entwickelt, sondern zu der in Manchester sitzenden Kleinfirma "[Zippo Games](#)" ausgelagert wurde, und von da aus unter dem leicht unerklärlichen Namen "[Iron Sword: Wizards & Warriors 2](#)" schon im Dezember 1989 in den Läden stand. Abermals: Erstmal nur in den USA - die ritterfreudigen Mitteleuropäer mussten sich noch bis zum März des Jahres 1991 gedulden, was gleich noch relevant werden wird. Vorher muss allerdings noch erwähnt werden, dass dieses Spiel kein gezeichnetes Covermotiv mehr bot - stattdessen wurde man beim Kauf direkt von dem Schönling der 80er angegrummelt: [Fabio](#). Der so schön und sein langes Haar so wollüstern war, dass er keinen Nachnamen benötigte. Nur fürs Protokoll: der ist "[Lanzoni](#)". Angeblich wurde kurz darüber nachgedacht, fürs Covermotiv eine Kooperation mit einem anderen bekannten Muskelprotz der 80er einzugehen - nämlich Hulk Hogan. Aber für dieses Gerücht habe ich nicht einen einzigen Beweis finden können, und empfehle daher nachdrücklich, es nur mit einer Tonne an Maggi zu genießen!

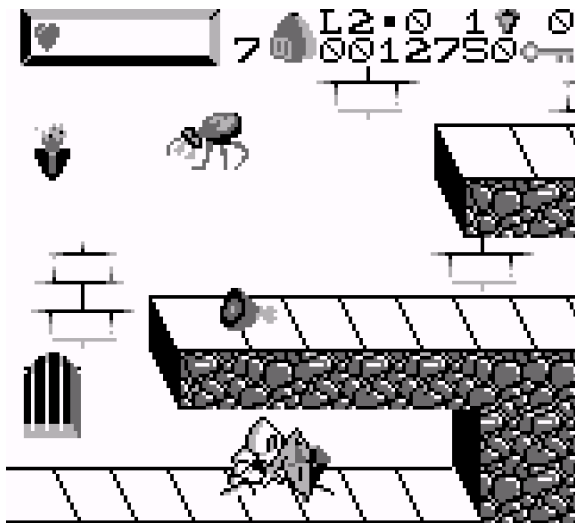
So, zurück zu dem erwähnten Timing: das war echt merkwürdig. Denn die Veröffentlichungsstrategie der Serie war ein verrückt machendes Kuddelmuddel. Denn das Spiel, um das es mir hier und heute geht, und das mit vollem Namen "Wizards & Warriors Chapter X: The Fortress of Fear" heißt, stand in den USA im Januar 1990 in den Läden, und war bei uns gegen Ende desselben Jahres erhältlich. Der zweite NES-Teil, also "Iron Sword", war zu diesem Zeitpunkt bei den Amis schon draußen, bei uns aber erst angekündigt - in Europa sollte das Eisenschwert erst ab dem März 91 geschwungen werden dürfen. Was "Fortress of Fear" aus hiesiger Sicht eigentlich zum zweiten Teil macht. Genau genommen sogar eigentlich zum ersten, denn das ursprüngliche "Wizards & Warriors" erschien hier erst einige Wochen nach "Fortress of Fear". Aber gut, das wollen wir mal gnädig überbügeln. Jedenfalls wäre "Fortress of Fear" nach der Sinn ergebenden Zählweise in den USA eigentlich das dritte Spiel gewesen. Aber das haut auch nicht hin, denn das offizielle dritte Spiel mit dem Untertitel "Kuros: Visions of Power" erschien da im März 92, und bei uns nochmal knapp ein Jahr später. Es ist wohl also am sinnvollsten, die NES-Trilogie als eigenständige Serie zu betrachten, und "Fortress of Fear" als Spin-Off. Gut, ist ja auch das einzige Spiel der Reihe, das nicht auf dem NES erschien, sondern auf dem Game Boy.



Dieser wurde im April 1989 in Japan erstveröffentlicht, und die initiale Fuhre an Spielen kam folgerichtig auch ausschließlich aus fernöstlicher Hand. Rare allerdings hatte, wie bereits erwähnt, einen sehr guten Draht nach Kyoto, und fand sich daher schnell in der luxuriösen Position wieder, als erster westlicher Entwickler für den kleinen grauen Kasten programmieren zu können. Mit dem Resultat, dass "Fortress of Fear", und ich werde einen Teufel tun, und hier jetzt jedes Mal den vollständigen Namen aufsagen, nicht nur das erste Game-Boy-Spiel von Rare war, sondern auch das erste, das im Jahr 1990 veröffentlicht wurde - was es zum allerersten Game-Boy-Spiel der 90er überhaupt macht! Das interessanterweise aber nie seinen Weg nach Japan fand - anders als seine NES-Brüder wurde es ausschließlich im Westen vertrieben, aber genau wie ebendiese mal wieder vom Publisher Acclaim, unter Lizenz von Rare bzw. "Rare Coin-It Inc.", um ganz genau zu sein - dem amerikanischen Ableger der Firma.

Es ist nur sehr wenig über die Entwicklung des Spiels bekannt - und noch weniger über seine Entwickler. Klar, es war Rare, aber die Firma bestand zu diesem Zeitpunkt bereits aus mehreren Dutzend Leuten. Und weil ich nicht nur sehr schön, sondern auch sehr schlau bin, habe ich meine Klugeleute-Mütze aufgesetzt, und versucht, das Ganze mal logisch aufzudröseln: Die offensichtlichste Anlaufstelle war für mich David Wise - denn der war seit "Slalom" der Haus- und Hofkomponist von Rare, und es lag nahe, dass er seine Finger in der Entwicklung von "Fortress of Fear" mit drin hatte.

Was er mir dann auch im Gespräch bestätigt hat, zusammen mit ein paar weiteren Namen: Chris Peil war der Grafiker, und "Fortress of Fear" sein Einstand bei Rare. Und Firmengründer Tim Stamper war fürs allgemeine Design zuständig. Weitere genaue Namen konnte David mir leider nicht mehr verraten - dafür aber, dass er vermutet, dass ein durchaus gewichtiger Teil der Firma im Allgemeinen an Bord gewesen sein dürfte. Schließlich war das ja das erste Game-Boy-Spiel der Firma, es musste viel gelernt und



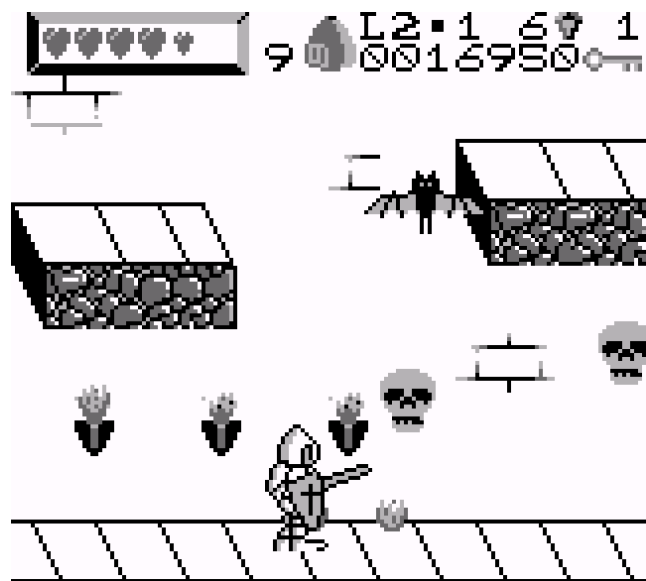
herumexperimentiert werden, außerdem hatte man für die gesamte Entwicklung nicht mal sechs Monate Zeit - im Grunde war das also eine "Alle Mann an Bord!"-Kreativleistung.

Das erklärt allerdings immer noch nicht den Namen: Wieso zum Henker heißt dieses Spiel "Wizards & Warriors Chapter X"? Das "X" markiert hier eindeutig das Mysterium, denn der zehnte Teil der Serie ist es ja nun ziemlich eindeutig nicht. Eine mögliche Erklärung ist, dass das Spiel seiner Handlung nach 17 Jahre nach dem Ende des zweiten spielt - also quasi der Nachnachschnachnachschnachfolger ist.

Hm. Eine andere ist, dass es einfach nur ein Joke war - denn das Spiel ist sich selbst nicht so ganz richtig sicher, wie es nun eigentlich heißt. Auf der [Packung](#) steht "Wizards & Warriors X: Fortress of Fear". Im Spiel bekommt man auf dem Begrüßungsbildschirm nur "The Fortress of Fear" zu lesen - allerdings folgt danach noch ein separater Screen, auf dem "Acclaim presents Wizards & Warriors Chapter X" steht. Es ist verwirrend. War es vermutlich damals auch schon, denn selbst David konnte dieses spezielle Geheimnis nicht entknoten.

Apropos Verpackung: [Och, die ist schon irgendwie ganz schön](#). Typisches Fantasy-Motiv halt. Das nur leider mit dem eigentlichen Spielinhalt gar nicht so irre viel zu tun hat. Vor allem, der da abgebildete Superheldbarbar mit seiner mächtig superheldbarbarigen Mähne genau wie sein fotografiertes Kumpel Fabio mit dem Ingame-Kuros präzise Null Gemeinsamkeiten hat. Von der Ausnahme mal abgesehen, dass beide ein Schwert tragen. Das Cover könnte ehrlicherweise auch das Titelbild eines 80er-Jahre-Heavy-Metal-Albums sein, komplett mit bewaffneten Skeletten und übergroßen Menschenfresserschlangen. Für die deutsche Veröffentlichung war ursprünglich mal ein leicht anderes Bild geplant - dessen Aufbau grundsätzlich identisch war, bei dem Held Kuros aber noch männlich-grimmiger dreingucken sollte, wie man zum Beispiel an einem Bericht in der Ausgabe 5/90 des Club-Nintendo-Magazins [nachlesen bzw. nachsehen kann](#). Das wurde dann aber schlussendlich doch nicht gemacht - das Cover der hier veröffentlichten Schreckensfestung war genau das gleiche wie zuvor in den USA.

Die Handlung. Oder vielmehr die Hahahandlung - denn ja, "Fortress of Fear" hat zwar grundsätzlich eine, aber die ist fast so gehaltvoll wie ein in den Schnee gepisster Heiratsantrag. In aller Kürze dreht sich das Spiel darum, dass Prinzessin Peach offensichtlich nicht das einzige Blaublut ist, das sich entführen zu lassen als einziges Hobby hat - die hochadelig benannte "Elaine" hat diesen Trick genauso drauf. Ihr Princessnapper ist allerdings kein stacheliger Echsenkönig, sondern der durchtriebene Magier Malkil. Die Verpackung formuliert das folgendermaßen: *"Die unglaubliche Heldensaga der Zauberer und Krieger geht weiter. Auf deiner Jagd nach dem bösen Zauberer MALKIL wirst du, KURO, die gefürchtete Festung des Schreckens betreten. Zusammenstöße mit Hunderten von Feinden erwarten dich. Todbringende Fledermäuse und andere fliegende Bestien werden dich von oben herab angreifen, brennende Feuerkugeln und Pfeile werden dir entgegen geschleudert. Und eklige Spinnen und lebendige Gerippe werden aus dem Dunkel erscheinen. Vernichte sie alle! Nur diejenigen mit den kühnsten Herzen werden den 18 Schwierigkeitsstufen dieses herausfordernden Spieles trotzen. Aber dafür gibt es reichliche Belohnungen: Reichtümer im Überfluss, die Schlüssel zu längst vergessenen Schätzen, sowie magische Zaubersprüche und giftige Mixturen. Und was könnte dir höhere Belohnung sein, als schließlich das Zusammentreffen mit dem bösen Zauberer MALKIL höchstpersönlich? Hab acht, KURO! Andere sind bereits vor dir in die Festung des Schreckens eingedrungen ... aber keiner ist bisher lebend zurückgekehrt."*

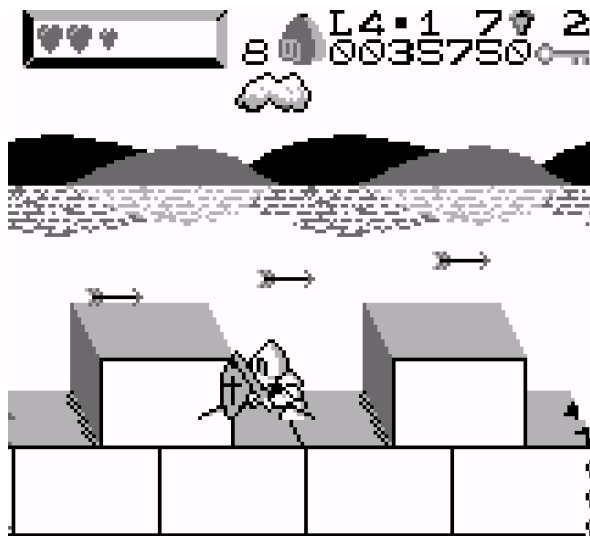


Naja, also zugegebenermaßen fasst das die Komplettheit des Spiels an sich schon ganz gut zusammen. Man übernimmt die heldenhafte Rolle von

Ritter Kuros, der aufgrund seines leicht unglücklich geformten Helmes wie ein sehr enthusiastisch spazierender Penis aussieht. Mit, äh, Schwert und Schild. Laut dem er übrigens ein Kreuzritter ist, also eigentlich der Bösewicht des Spiels. Es gibt keine Optionen oder Sonstiges - drückt man die in Dauerrotation laufenden Titeldisplays mit der Start-Taste weg, landet man auch schon direkt im Spiel, mit dem Gesicht nach vorn. Man kann normal laufen, kriechen und springen, wobei Letzteres die Richtungskorrektur mitten im Flug nicht nur erlaubt, sondern an leicht entmutigend vielen Stellen sogar explizit fordert.

Denn sehr oft, und damit meine ich in der Tat sehr oft, muss man einfach blind in Richtung eines sonst ausgesprochen unpassierbar wirkenden Abgrundes springen, damit dann plötzlich eine Plattform in ungefähre Nähe des eventuellen Landepunktes erscheint - was dann in aller Regel der Moment ist, in dem man es sich, Mutter Physik den Stinkefinger zeigend, mitten in der Luft anders überlegt und einfach wieder umdreht, um zu verschmaufen und erstmal ein energiespendendes Snickers zu vernichten.

Jaaa, das Design der fünf in 18 Levels aufgeteilten Welten ist nicht uuuuunbedingt die allergrößte Stärke von *Fortress of Fear* - meist trabt und springt man durch etwas ideenlose Standardware, aufgelockert durch gelegentliche Bonusareale mit Extrakram drin, die man in aller Regel nur erreicht, indem man den Super Mario macht, und den vorherigen Level nicht auf reguläre Weise verlässt, sondern den versteckten Weg über dem eigentlichen Leveldesign nimmt. Über diese Wege findet man hin und wieder auch Abkürzungen, mit denen sich sonst eher lange Abschnitte sehr viel schneller erledigen lassen - z.B. direkt zum Start von Level 2.2. Naja, egal. Schon das NES-Vorbild war nicht



direkt der strahlende Leuchtturm des beseelten Designs, auch wenn dessen Levelgestaltung deutlich vertikaler und vor allem weniger linear als das vom Game-Boy-Vetter war. In *Fortress of Fear* gibt es keinerlei Vertikalität, dafür aber umso mehr Gegnerzerholze in Levels, deren Aufbau schnurgerader ist als das Schwert von Kuros.

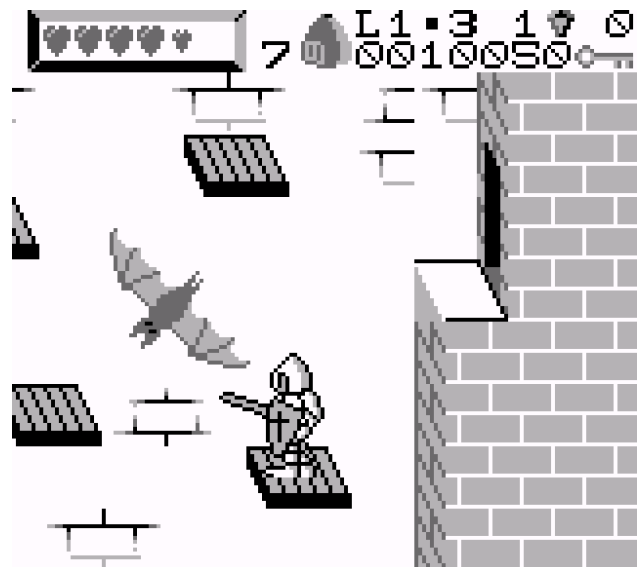
Dafür aber locker genauso hart - denn wenn man eines über *Fortress of Fear* wissen sollte, dann dass es verteufelt schwer ist! Kuros trägt zwar angeblich eine dicke Plattenrüstung, aber die hat hier genauso viel schützenden Effekt wie Ritter

Arthurs Blümchenschlüpper in den *Ghosts 'n Goblins*-Spielen. Ausnahmslos alles in Burg Schreckenhausen ist nur dazu da, einem das Leben so schwer und kurz wie möglich zu machen: Gegner bzw. gegnerische Geschosse tauchen vorzugsweise sehr überraschend und im Pulk auf, bevorzugt aus dem nicht sichtbaren Teil des Bildschirms heraus, was einem kaum Zeit zur Reaktion lässt. Und dann müssen sie einen noch nicht mal mit ihren Waffen treffen - es reicht schon völlig, wenn sie einfach durch einen durchlaufen, um absurd viel Schaden zu machen. Was besonders bei den Bossgegnern sehr schlimm ist, da die dazu tendieren, es sich auf Kuros bequem zu machen. Feinde lassen sich von Treffern auch nicht etwa aufhalten, solange sie nicht davon draufgehen. Wenn sie auf einen zulaufen, dann laufen sie auch weiter, wenn sie ein dickes Schwert im Kopf stecken haben. Im selben Atemzug hat Kuros auch keine kurze Unverwundbarkeitsphase nach einem Treffer - solange ein Widersacher nicht ausgeknipst ist, macht er alleine schon durch seine nahe Präsenz dauerhaft Schaden, was irgendwie ein exzellentes Argument für social distancing ist. Auch hier hat die Packung hilfreiche Worte der Weisheit zu bieten: *„Nutze dein Schwert und deinen Verstand, um MALKILS Legionen böser Kreaturen zu schlagen!“* Ahhh, Schwert und Verstand nutzen, alles klar, ist notiert. Darauf muss man erstmal kommen!

Laut David war der hohe Garstigkeitslevel keine direkt böse Absicht, sondern wie so oft etwas, das sich durch die intime Vertrautheit der Entwickler mit dem Spiel ganz organisch ergeben hat - man kannte die eigenen Levels in- und auswendig, und ging davon aus, dass die Spieler da draußen eh harte Hunde seien, die eine gute Herausforderung zu schätzen wüssten.

Gerade angesichts der Tatsache, dass das Spiel echt nicht lang ist: Ein reines Durchspielen dauert vielleicht eine halbe Stunde, der aktuelle [Speedrun-Rekord](#) beträgt 9 Minuten und 49 Sekunden - und selbst da ist noch Luft nach unten. Ich habe damals, Anfang 1991, als ich mir das Spiel gekauft habe, ein bisschen länger gebraucht. Zwei Monate, wenn ich mich recht entsinne. Vielleicht waren's sogar drei. Der verdammte Totenkopf-Bossgegner hat mich echt fertig gemacht! Aber wie sagt schon die Packung? *"Siegen oder sterben lautet die Losung beim Kampf gegen den tödlichen Schädel des Terrors!"*

Jaanaa, die Bossgegner - die sind so eine Sache. Wenn man ihre Angriffsmuster erstmal durchschaut hat, dann sind sie ehrlicherweise echt eine Lachnummer. Bei der Riesenfledermaus zum Beispiel muss man sich einfach nur direkt unter sie stellen und ein paar Mal weit ausholend nach oben kloppen, schon ist sie in wenigen Sekunden weggerotzt. Beim übergroßen Adler muss man sich einfach an die rechte untere Stufe rankuscheln - dort kann einen das Vieh schlicht nicht erwischen. Auch eine Art Bossgegner ist das Ende von Welt 2 - denn da wartet ein gigantisches Skelettschädeltor, in dessen halbwegs



rhythmisch herumzuckendes Maul man einfach reinspringen muss. Was allerdings eine Stelle ist, an der ungeduldige Spieler in wenigen Sekunden alle Leben verlieren können, und auch werden, da es innerhalb der regelmäßigen Bewegung des Mauls genau eine Stelle gibt, an der man gefahrlos hineinhuschen kann - ansonsten prallt man an dem Ding nur ab und fliegt in den bodenlosen Abgrund davor. Auch das ist allerdings eine reine Lernsache - außerdem mag ich irgendwie den Gedanken, dass sich hinter diesem Schädel das einzige funktionierende Klo der Festung des Schreckens befindet, und Malkil da jedes Mal gut getimet durchspringen muss, wenn's mal drückt. Ach ja, Malkil: Der ist so ziemlich die einzige Ausnahme von der genannten Regel. Denn den habe ich schon immer nur durch Brute Force besiegt, komplett blind auf ihn eindreschend, ohne Rücksicht auf Verluste und Lebenszähler. Auch jetzt wieder, zum Durchspielen für diesen Level. Funktioniert ganz wunderbar.

Denn wenn man soweit ist, bei ihm anzukommen, ohne dass ergraute Haarbüschel um einen herumliegen, dann ist man auch gestählt genug, an dieser Stelle die vollen neun Leben zu haben. Und einfach nur wie blöde auf ihn draufzuhauen, kostet einen vielleicht vier davon. Man startet übrigens mit dreien, und kann niemals mehr als neun haben - weitere zu erhalten ist erstaunlich leicht, wird aber nur leider nicht gezählt. Die gute Nachricht: Verliert man ein Leben, was erwähnenswertermaßen sehr einfach ist, geht's an der Todesstelle direkt weiter - die schlechte Nachricht ist allerdings, dass die Gegner, die einen da um die Ecke befördert haben, ebenfalls immer noch direkt zur Stelle sind.

Da wären zum Beispiel Minotauren-ähnliche Krieger, oder Spinnen, die gerne erst nach ein paar Sekunden Wartezeit ins Bild kommen, was dann zuverlässig für Momente der bissigen Panik sorgt, wenn man ganz entspannt vor einem Abgrund steht, sich geistig auf den folgenden Sprung vorbereitend, und aus dem Nichts von oben auf einmal eine Riesenspinne angezappelt kommt! Übergroße Schlangen, von der Wanderlust gepackte Skelette, rotierende Totenköpfe, bissige Fische und Massen an mehr oder weniger aktiv durch die Gegend schwirrenden Fledermäusen. Gerne auch mal eine wilde Mischung aus allem auf einmal, bevorzugt an Stellen, an denen man ohne Energieverlust kaum an sie rankommt. Oder direkt nach einem fiesen Sprung platziert, nach dem man entweder keine Gelegenheit bekommt, auf ihre Attacke zu reagieren oder durch den



unvermeidlichen Fall erstmal eine Sekunde "duuuuhhh..." machend daliegt und sich komplett wehrlos von ihnen zersäbeln lassen muss. Wie gesagt - "Fortress of Fear" ist nicht direkt das am fairsten designte Spiel aller Zeiten. Immerhin spinnt gelegentlich die Kollisionsabfrage, und registriert gegnerische Treffer nicht - speziell, wenn die Feinde sehr zackig unterwegs waren.

Neben den Standard-Stinkern und den Obermotzen ist es auch die Welt von "Fortress of Fear" selbst, die den Lebenszähler kontinuierlich nach unten rattern lässt: Von der Decke tropfende

Säureblubbels, aus Fackeln hoppelnde Feuerkugeln oder unerwartet durchs Bild zischende Pfeile, Äxte oder Kanonenkugeln verbeulen einem zuverlässig die Rüstung. Gelegentlich ist es auch schlicht Verwirrung: Auf die eine Wolke kann man springen, auf die nächste, identisch aussehende, dagegen nicht. Alles eine Ausprobier- und Zähnezusammenbeißsache. Sowie natürlich eine eklatante Geduldsfrage, denn es gibt keine Continues - wenn alle Leben weg sind, erhält man nur eine leicht frotzelige "Game Over. Sorry, Your Quest Has Ended Here!"-Einblendung sowie einen Eisenstiefeltritt zurück zum Titelschirm. Was speziell für Kenner des NES-Kumpels überraschend kommen dürfte - denn da gab es noch unendlich viele Wiederholungsversuche.

Und auch mehr Waffen, während sich Gevatter Kuros auf dem Game Boy ausschließlich auf sein Langschwert verlassen darf - keine Fernangriffe, keine Magie, nix. Immerhin sind drei verschiedene Attacken möglich: Der normale Piekser nach vorn, das Gleiche nochmal aus der Hocke sowie ein weiter Überkopfschlag, der auch leicht nach hinten trifft, und bei dem Kuros einen sehr gleitenden Ausfallschritt macht, den sich Michael Jackson garantiert abgeguckt hätte. Alle drei machen dieselbe Menge an Schaden - und erledigt man einen Gegner, explodiert er mit einem sehr befriedigenden Soundeffekt sowie einer "ZAP!" oder "POW!"-Einblendung. Was allerdings erstaunlicherweise NICHT geht, ist im Sprung zuzuschlagen - was sehr schade ist, weil das verdammt oft verdammt hilfreich gewesen wäre!

Und wo wir schon bei den Dingen sind, von denen es auf dem NES noch deutlich mehr gab - das gilt auch für die Extras, von denen hier eigentlich nur zwei wirklich sinnvolle existieren: Zum einen die heilsamen Energiehappen in Form von gelegentlich in der Gegend herumstehenden Getränkekelchen bzw. der ziemlich seltenen Heilbuddeln in Schatztruhen - die sensationell überdimensionierten Schinken, auf die man ab und zu auch noch trifft, geben dagegen erschütternderweise kaum Energie zurück. Und zum anderen die Sprungstiefel, die den weltverbessernden Namen *"Boots of Jumping"* tragen, und aus gleich mehreren Gründen verdammt nützlich sind. Denn mit ihnen kann Kuros ein bisschen höher und weiter hopsen, was den gelegentlichen *"Leap of Faith"* nicht mehr ganz so faithleapig macht. Vor allem aber sorgen sie dafür, dass Kuros beim Fall aus mal mehr und mal weniger großer Höhe keinen Schaden mehr nimmt. Denn normalerweise reicht schon das Stolpern über eine mittelhohe Teppichkante, damit bei Kuros die *"Ahhh, ich sterbe, ich sterbe!"*-Animation einsetzt, woraufhin er dann mit dem Hintern voran unten aufkommt, was nicht nur Energie kostet, sondern auch dezent würdelos aussieht.



Die anderen Extras dagegen... naja, sie sind halt auch da. Im Falle der temporären Unverwundbarkeit namens *"Scroll of Invincibility"* allerdings im ganzen Spiel genau EIN MAL - nämlich im zweiten Level. Und selbst da kann man ihr gepflegt den Arsch zudrehen, denn die paar



Sekunden an Unverwundbarkeit, die sie liefert, sind gerade an der Stelle fast so nützlich wie ein Schwert aus Nutella. Den Schild namens *"Shield of Protection"*, den man folgerichtig besser nicht mit dem *"Shield of Wurstbrot"* oder dem *"Shield of No Use At All"* verwechseln sollte, und der den erhaltenen Schaden halbiert, gibt's dagegen deutlich öfter. Genauso wie die Edelsteine, die hier keine Levelausgangsschlüssel mehr sind, sondern in erster Linie Extrapunkte bringen, und in zweiter ein weiteres Leben, wenn man zehn von ihnen einsackt. Und dann gibt's auch noch Bonusleben an sich, die in Form von Mini-Kurossen immer wieder mal in der Gegend herumstehen.

Sammelt man ein Extra ein, erklingt ein fröhliches Jingle, es wird eine große Grafik des gerade erworbenen Objektes angezeigt, die zum Teil direkt aus dem NES-Spiel übernommen wurde, und es erscheint ein Text wie *"Thou Hast Discovered The Potion Of Healing"* - ich hatte damals nicht die geringste Ahnung, was zum Kuros das bedeuten sollte. Genauso wie der Text, den man zum Abschluss eines Levels zu lesen bekam, wenn sich das Übergangstor vor einem verschloss und wieder öffnete: *"The Evil Malkil Awaits To Vent His Wrath Upon Thee"*. Tjaja. Ich erinnere mich noch sehr gut daran, wie ich damals meine Englischlehrerin nach diesen Sprüchen befragt hatte, und die mir auch nicht sagen konnte, was das heißen soll. Die Wunderwelten des Frühneuenglisch haben sich mir erst deutlich später erschlossen.

Das mit weitem Abstand wichtigste Extra hier ist aber der Schlüssel - denn ohne den lässt sich keine Schatztruhe öffnen. Und hier kommt der Casus Fiesus: Es gibt deutlich mehr Schatztruhen als Schlüssel! Immer wieder muss man sich also zwischen mehreren verlockend identisch aussehenden Kisten entscheiden, nur um ganz traditionell dann die zu wählen, die einen Diamanten sowie ein leicht schimmeliges Stück Käse enthält, statt zu der zu greifen, die einen mit Zusatzleben sowie experimentierfreudigen Jungfrauen überschüttet. Wie immer halt! Verliert man ein Leben, verliert man auch alle aktuellen Extras, was gerade im Fall der Schlüssel sowie der Hochsprungstiefel ein sehr



schmerzlicher Verlust ist, da man diese an manchen Stellen auf jeden Fall braucht, um weiterkommen zu können. Immerhin waren die Entwickler gnädig genug, an ebendiesen Stellen dafür zu sorgen, dass irgendwo in der Nähe ein Schlüssel sowie eine Kiste mit Stiefeln drin herumsteht.

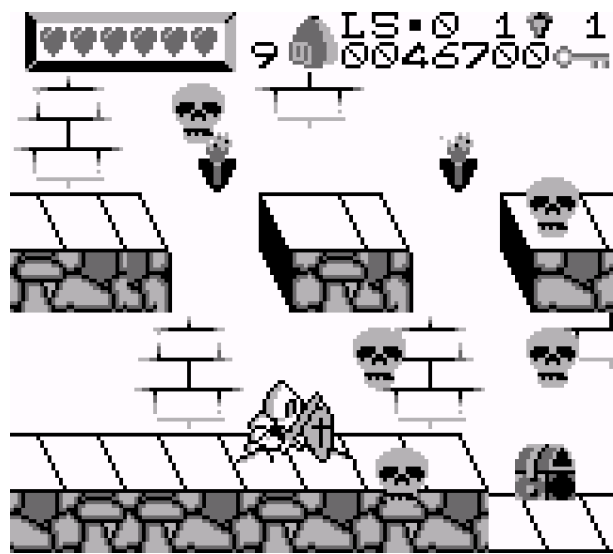
All das geschieht in... ordentlicher Grafik. Nicht schlecht oder hässlich, aber auch echt alles andere als spektakulär. Spielt man "Fortress of Fear" heute im Emulator, ist alles gut - aber seinerzeit war vom Spiel aufgrund seines verschwommenen Scrollings in Verbindung mit dem notorisch fusseligen Bildschirm des Game Boy in Bewegung echt nicht so irre viel zu

erkennen, was sicherlich seinen Teil zum fiesen Schwierigkeitsgrad beigetragen hat. Außerdem ist Kuros ein bisschen zu groß für den mit 160x144 Pixeln nicht eben irre ausladenden Bildschirm des Handhelds. Es sieht so aus, als sei das Heldensprite direkt vom NES übernommen worden - nur dass das mit 256x240 Pixeln über eine deutlich höhere Auflösung verfügte! Klatscht man nun den gleich großen Herrn Prinzessinnenretter in ein zwangsläufigerweise kleineres Spielfeld, ergeben sich daraus gleich mehrere Nachteile: Er wird echt gut angreifbar, nicht zuletzt aufgrund seiner wahnsinnig ausladenden Hitbox. Die allgemeine Übersicht sinkt, weil auch der Rest der Grafik proportional passen muss. Und Gegner rücken gerne mal sehr überraschend ins Bild. All das hätte mit einer sinnvollen Umproportionierung aus der Welt geschafft werden können, wie es ja zum Beispiel auch in "[Super Mario Land](#)" oder dem zweiten "[Castlevania](#)"-Abenteuer gemacht wurde, wo die bekannten Helden verkleinert wurden, um mehr Spiel ins Bild zu bekommen - beides nachzuhören in den Levels 26 und 15. Wurde aber nicht gemacht.

Immerhin bringt der übergroße Kuros auch überdurchschnittlich gute Animationen mit sich - leider als einzige Figur im Spiel. Seine Widersacher sind nicht nur spärlich animiert, sondern auch deutlich schlechter erkennbar als Kuros selbst, was vor allem daran liegt, dass er als einzige Figur im ganzen Spiel einen durchgängigen schwarzen Rand hat, wodurch er sich deutlich vom Hintergrund abhebt - für die konturlosen Gegner gilt das leider nicht.

Außerdem beschmeißt einen das Spiel zwar gerne mal mit mehreren Stinkern auf einmal - nur leider findet der Game Boy selbst das nur so mittelwitzig, und verfällt dann immer wieder mal in wildes Sprite-Flackern. Aber, wie gesagt: grundsätzlich ist das Gezeigte schon ganz okay. Natürlich nicht unbedingt aus heutiger Sicht - aber damals waren Dinge wie die großen Bosse, die angedeutete Rauntiefe oder das multidirektionale Scrolling schon ganz nett.

Definitiv mehr als nur "nett" ist die Soundkulisse, und da vor allem die Musik - es hat schon seinen Grund, warum ich einige der Stücke hier in die erste [Game-Boy-zentrierte Jukebox](#) geschleust habe. Das atmosphärische [Titelthema](#) ist zum Beispiel noch bis heute eines meiner liebsten Game-Boy-Stücke überhaupt! Allerdings ist nicht jedes Modul ein Volltreffer - was sich Komponist David Wise zum Beispiel bei der Musik gedacht hat, [die weniger in den ersten Level des Spiels](#) und vielmehr in den Zirkus einer Irrenanstalt gehört, das kann ich mir echt nicht erklären. Er übrigens auch nicht, denn ich habe ihn natürlich auch nach den Kompositionen befragt. Er findet den Großteil der Stücke speziell aus heutiger Sicht natürlich grenzwertig, aber mag sie immer noch - seiner Aussage nach hat er bei jedem der [mittlerweile ECHT vielen Spiele](#), die er akustisch untermalt hat versucht, aus der jeweiligen Plattform so viel wie nur möglich rauszuholen. Bei "Fortress of Fear" hat's nicht an allen Ecken und Enden geklappt, aber ein paar Treffer sind ja immer noch besser als gar keine.

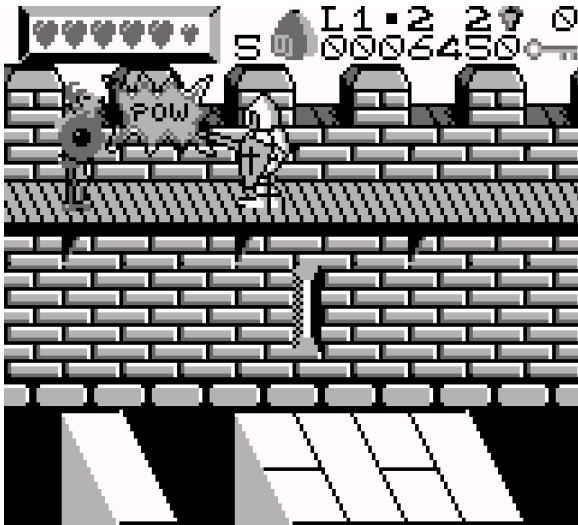


In dem Zusammenhang wollte ich von David übrigens auch gleich noch wissen, wie die Komposition auf dem Handheld damals ablief. Und wenn man bedenkt, wie einfach und komfortabel die Produktion heutzutage ist, waren die frühen 8Bit-Tage nachweislich einer der inneren Kreise der Hölle: Typische Kompositionstools oder Tracker gab es für den Game Boy schlicht nicht, jedenfalls damals noch nicht - Davids wichtigstes, da einziges, Werkzeug war ein Texteditor, den er mit Hexadezimalzahlen und Tonanweisungen fütterte, die sehr stark an [6502-Assembler](#) angelehnt waren. Jede so erzeugte "Komposition" musste quasi erstmal kompiliert werden, bevor sie angehört werden konnte - was für jede noch so kleine Änderung natürlich wiederholt werden musste. Ein fertiges Musikstück durchlief laut David gerne mal mehrere Hundert dieser Korrekturschleifen.

Und das Resultat ist hier... naja, wie gesagt, ein paar Treffer, ein paar Nieten. Es gibt leider nur eine Hand voll Stücke, die man folgerichtig sehr oft hört, und die aufgrund ihrer Kürze sehr schnell loopen, und auch jedes Mal von vorn loslegen, nachdem man ein Item eingesammelt hat. David hat im Laufe seiner Karriere sehr viele sehr bedeutende Spielekompositionen abgeliefert - allen voran seine Stücke in den "Donkey Kong Country"-Spielen, die mittlerweile völlig zurecht Legendenstatus haben.

Um den Soundtrack von "Fortress of Fear" dagegen wird auch außerhalb des Spiels nicht so richtig viel Trara gemacht: Kein Hinweis darauf auf der [Webseite von David](#), keine wie auch immer geartete Wiederveröffentlichung, kaum mal ein Remix - [der hier von Daniel Neitz](#) ist allerdings echt nett geworden.

Die ehrenwerten Spielepresseritter von anno dunnemals fanden "Fortress of Fear" seinerzeit im Großen und Ganzen gar nicht mal so schlecht - auch wenn speziell im englischsprachigen Bereich die granitsichere Auffassung vorherrschte, dass es sich dabei aufgrund des Namens auf jeden Fall um den zehnten Teil der "Wizards & Warriors"-Serie handeln musste - wie zum Beispiel in der Ausgabe 2/91 [der Zeitschrift](#)



["Raze"](#), wo das Spiel 79% kassierte, in der Februar-92-Ausgabe [der britischen "Total!"](#), wo es 84% erhielt, oder auch in der 14. Ausgabe [der amerikanischen "Electronic Gaming Monthly"](#), wo es mit durchgehenden 7/10 Punkten in ein besseres Leben entlassen wurde.

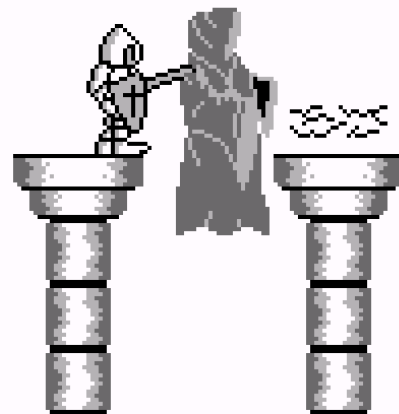
Hierzulande pendelten sich die Wertungen etwas niedriger ein: Sandra Alter vergibt [im ASM 3/91](#) acht von zwölf möglichen Punkten für die Motivation, zeigt einen Screenshot aus den ersten fünf Spielsekunden, und schreibt als Fazit: "Auch wenn es sich hier zum 534ten Male um ein entführtes Prinzesschen handelt, muss man

zugeben, dass es trotzdem Spaß macht, die Gute zu retten." [In der Power Play 12/90](#) gibt's von Martin Gaksch nur noch 69%, zusammen mit dem Urteil "Erstaunlicherweise spielt sich die Game-Boy-Version sogar besser als das NES-Vorbild. Viele Extras, faire Feinde, interessant gestaltete Levels und eine große Spielumgebung sorgen für langanhaltende Motivation." Viel bemerkenswerter als die Wertung finde ich allerdings seine Einschätzung des Schwierigkeitsgrades, den er nur "mittel" fand. Hm. Harter Hund.

Den Abschluss bildet mit 68% der gute Stephan Enghart [in der Video Games 1/91](#), wo er nicht nur gerade mal 40% für die Musik verleiht, sondern auch meint: "Fortress of Fear spielt sich zwar ganz ordentlich, ist aber sicher kein Hit." Was ich allerdings bis heute nicht verstanden habe, ist der folgende Abschnitt: "Ein sehr guter Gruseleffekt ist schon das Hereinscrollen des ersten Bildes: Es flackert so grausam, dass selbst der hartgesottenste Tester eine Gänsehaut bekommt. Aber keine Angst, im eigentlichen Spiel ist das Scrolling wesentlich besser." Ich habe ganz ehrlich nicht die geringste Ahnung, was er damit sagen will. Vielleicht könnt ihr es mir ja erklären. Danke.

Wie ging's denn dann mit den vortrefflichen Vier weiter? Wie schon eingangs erwähnt erschien 1992 noch der offizielle dritte Teil der Serie mit dem Namen "Wizards & Warriors 3: Kuros - Visions of Power" auf dem NES - und das war's dann auch direkt schon wieder! Kuros hat nach dem dritten Teil seine Rüstung an den Nagel gehängt. Anders als gewisse populäre italienische Klempner weiß er offensichtlich, ab welchem Punkt sich das Retten einer dauerentführten Prinzessin einfach nicht mehr lohnt.

Er hatte dann noch den einen oder anderen Auftritt in der extrem kurzlebigen Zeichentrickserie "The Power Team", die eine Staffel lang nur in den USA lief, als Teil der Videospielelesung "Video Power". Wer mit Schreckenscartoons wie "Captain N" oder der "Super Mario Bros. Super Show" vertraut ist, der weiß genau, was für ein [billiger Rotz](#) das hier war - nur eben mit Figuren aus Acclaim-Spielen wie "Kwirk", "Arch Rivals" oder eben "Wizards & Warriors". Immerhin durfte Kuros hier seinen Helm abnehmen, wodurch er wie ein He-Man-Klon von der chinesischen Resterampe aussah.



Der Name "Fortress of Fear" spukte danach allerdings noch in mannigfaltiger Form herum: 1996 gab's ein [Textadventure für den ZX Spectrum](#), das diesen Namen trug - eine Aussage, die an nur sehr wenigen Stellen irgendeinen Sinn ergibt. Der finale Dungeon im 2017er Japano-Rollenspiel "Dragon Quest XI" heißt "[Fortress of Fear](#)", es gibt einen [grusellastigen Vergnügungspark](#) im amerikanischen Ohio unter diesem Namen - bzw. ein "Screampark", wie er da direkt genannt wird. Nicht zu vergessen einen [Sonic-Comic aus dem Jahr 1995](#), sowie, logisch, eine schwedische Metal-Band. Es gab zwischenzeitlich sogar auch wieder ein Spiel unter dem Namen "Wizards & Warriors", genau genommen im Jahr 2000 - das war allerdings ein 3D-Rollenspiel unter Activision-Fahne, das mit den ursprünglichen Entwicklungen von Rare präzise nüscht zu tun hat.

Und Rare selbst stand zur Veröffentlichung von "Fortress of Fear" gerade auf dem Sprungbrett, dass direkt in den Champagner-gefüllten Platinpool des Mega-Erfolges führen sollte - Spiele wie die "Donkey Kong Country"-Trilogie auf dem Super Nintendo oder legendäre N64-Titel wie "Banjo-Kazooie", "Conker's Bad Fur Day", "GoldenEye" oder "Perfect Dark" verliehen ihnen den Nimbus von unantastbarer Perfektion - bis sie sich dann im Jahr 2002 von Microsoft kaufen ließen, um dort dann zum Lieferanten von Avatarklamotten und Kinect-Spielen degradiert zu werden. Ja, okay, zugegebenermaßen war da auch noch mehr - die schönen "Viva Pinata"-Spiele zum Beispiel, oder der Xbox360-Starttitel "Kameo: Elements of Power".

Aber der Fall vom Olymp war ebenso spürbar wie schmerzhaft, und auch der aktuelle Erfolgstitel *"Sea of Thieves"* lässt sehr viel von der Originalität der Firma vermissen, die seit fast 40 Jahren denselben Namen trägt. Aber gut - das ist echt ein anderes Thema.

Ein offizieller vierter Teil des ursprünglichen *"Wizards & Warriors"* ist also höchst unwahrscheinlich - sehr schade, auch und gerade weil der dritte Teil mit einem heftigen Cliffhanger endet. Wer *"Fortress of Fear"* heute nochmal spielen möchte, der kann das nur im Original oder eben im Emulator tun. Das lose Modul bekommt man auf Ebay oder Flohmärkten normalerweise für zweieinhalb Muscheln hinterhergeschmissen - verpackte Versionen jedoch gehen für zum Teil sehr unverschämtes Geld über die Theken. Und ich habe meine damals für einen Spottpreis verkauft, ICH TROTTEL! Es gab nie eine wie auch immer geartete Wiederveröffentlichung, noch nicht mal auf der 2015 veröffentlichten und grundsätzlich auch sehr empfehlenswerten Sammlung ["Rare Replay"](#), die 30 Spiele aus der damals 30jährigen Historie von Rare beinhaltete - aber darunter kein einziges aus der *"Wizards & Warriors"*-Reihe. Rare und Acclaim haben da beeindruckend schnell und konsequent sämtliche Decken und Teppiche drübergestapelt. Und selbst David hat mir gegenüber gestanden, dass er *"Fortress of Fear"* seit der Veröffentlichung nicht mehr angefasst hat. Er hat sich zur Auffrischung der Erinnerung jetzt schnell ein [Longplay auf Youtube](#) angeschaut - und seiner Aussage nach war die Entwicklung damals zwar ein großer Spaß, und das Resultat auch etwas,



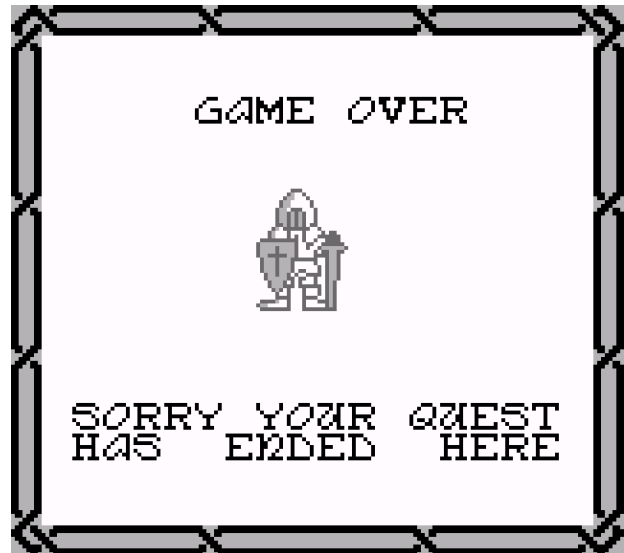
worauf er durchaus stolz ist. Aber aus heutiger Perspektive könnte man das seiner Meinung nach kaum noch jemandem zumuten.

Und ja, er hat nicht ganz unrecht. Ich meine - nicht falsch verstehen, es hat schon seinen verdienten Platz in meinem Herzen. Das war eines der ersten Game-Boy-Spiele, die ich besaß, und wie schon erwähnt habe ich das monatelang gespielt - gezwungenermaßen natürlich, denn es war seinerzeit schon gnadenlos. Aber wenn man's nur oft genug spielt, wenn man die Positionen der Schlüssel und der wirklich sinnvollen Kisten kennt, wenn man mit den

Abkürzungen und versteckten Bonusabschnitten vertraut ist, wenn man die Angriffsmuster der normalen Gegner und speziell der Bosse locker aus dem Ärmel schütteln kann - oder kurz gesagt, wenn man abgewetzt genug ist, dann beginnt man das Spiel auch wirklich zu schätzen und irgendwie lieb zu haben. Ich war damals noch nicht mit dem Begriff *"Stockholm Syndrome"* vertraut, aber wenn ich jetzt so darüber nachdenke, dann war der wohl schon ziemlich zutreffend. Vor allem, da all das Leid zu einem wahnsinnig lahmen Abspannbildchen führte - bei dem man immerhin zu sehen bekommt, dass Kuros unter seinem Penishelm Haare besitzt.

Witziger- oder vielmehr irritierenderweise darf man danach noch seine drei Buchstaben in die Highscoreliste eintragen - die aber nicht gespeichert wird, und daher fast so sinnvoll ist wie eine Blinddarmmassage. Was man allerdings mit ihr anstellen kann, ist in ihr statt der eigenen drei Buchstaben Cheats einzugeben - bzw. Cheat, Singular, denn es gibt genau einen: W Herz W, woraufhin man beim nächsten Spielstart mit sechs statt nur drei Leben beginnt. Falls man nach dem gerade überstandenen Abenteuer Bock darauf haben sollte, das Ganze direkt nochmal anzugehen.

Jaaa, ist schwierig. Eigentlich gehört *"Fortress of Fear"* hier in einen Dungeon, denn es macht sehr viel von dem falsch, was man beim Design eines Jump-n-Runs eigentlich besser nicht falsch machen sollte. Aber dafür hege ich viel zu warme Gefühle für dieses bekloppte kleine Spiel. Die direkt zum Start des ersten Levels erbimmelnde Zirkusmusik mag wirklich bescheuert klingen - aber verdammt nochmal, sie erweckt in mir wahnsinnig nostalgische Gefühle! Das Ding hat ohne Fragen seine überdeutlichen Schwächen - aber dennoch habe ich das damals und auch heute noch deutlich lieber gespielt, als zum Beispiel das erste *"Castlevania"*-Abenteuer auf dem Game Boy. *"Fortress of Fear"* heute zum ersten Mal zu spielen, einfach so, aus dem Nichts, dürfte frustrierender sein, als eine Runde *"Dark Souls"* mit dem Hodenklemmen-Controller.



Immerhin darf man sich in jedem Fall an der unterhaltsamen Animation erfreuen, die Kuros beim Kriechen zeigt, und die mich aus heutiger Sicht sehr stark an Dr. Zoidberg aus *"Futurama"* erinnert. Mehr kann man von einem Spiel eigentlich nicht verlangen. Außer vielleicht, Batman zu sein. Aber das ist wirklich ein Thema für einen anderen Podcast.

This Game Is Not Over!