



GNO  
AOU  
ATE  
E A



Gerade in den 80er Jahren war ein Name einer der wichtigsten in der gesamten Spielebranche - und es war der Name, von dem keiner so richtig wusste, wie man ihn eigentlich ausspricht: "Bröderbund"? "Broderbund"? "Brönkjemönkje"? Klingt alles gleich bescheuert. Obwohl die korrekte Aussprache "Bruderband" auch nicht so wirklich viel besser ist. Jedenfalls hatte die Bruderbande einige der heißesten Titel der 8Bit-Ära im Portfolio, darunter so legendäre Titel wie "Choplifter", "Karateka", "Prince of Persia" oder "Lode Runner" - sowie das Spiel, das sich schreiend durch den 72. Level von "Game Not Over" ballert: "Wings of Fury"

Das Ende 1987 auf dem Apple 2 erstveröffentlichte "Wings of Fury" hat eine interessante Entwicklungsgeschichte - oder vielmehr einen interessanten Entwickler. Denn der damals gerade mal 22-jährige Steve Waldo hat sich weder davor noch danach im Spielbereich auf irgendeine spürbare Weise hervorgetan, und war im Laufe seiner sehr kurzen Entwicklerkarriere auch nur auf dem Apple 2 aktiv. Mit Computern sowie den darauf "Bip" und "Plöp" machenden Spielen hatte er bereits in seinen Schulzeiten ab den frühen 80ern zu tun. Laut seiner Aussage nutzten er und seine Freunde das Computercenter seiner Schule derart exzessiv, dass sich die Verwaltung gezwungen sah, alle dort befindlichen Spiele zu löschen - woraufhin Steve ganz pragmatisch entschied, eben selbst Spiele zu schreiben, was zum Beispiel zum 1983er "Pac-Man"-Klon "Mutant" oder der im Jahr darauf erfolgten Portierung des simplen Geschicklichkeitsspiels "Whomper Stomper" führte. Später zog er nach Baraboo im amerikanischen Bundesstaat Wisconsin, wo er an der "University of Wisconsin at LaCrosse" eigentlich an seinem Abschluss in Computerwissenschaften schraubte - aber hauptsächlich mit der Entwicklung von "Wings of Fury" beschäftigt war. Einem Spiel, das er vor allem aus zwei Gründen erschaffen wollte: Erstens, weil ihn die fließende Animation eines Flugzeuges reizte. Und zweitens, weil er sich selbst als "a serious student of World War II aircraft" bezeichnete, und daher großes Interesse daran hatte, ein Spiel um ebendiese herum zu stricken.



"Wings of Fury" ist sein mit Abstand größtes und auch bekanntestes Werk - aber es war keine aus dem Nichts erschaffene Neuerfindung, sondern hatte mit der 1984er DOS-Simpelfliegerei "[Sopwith](#)" ein Vorbild: Da flog man in scheußlicher Vierfarb-CGA-Grafik den namensgebenden Doppeldecker, kümmert sich mit dem MG um Luftziele und mit Bomben um Dinge am Boden - was übrigens auch Kühe beinhaltete. Das Ganze spielte eher auf dem Festland, und weniger über pazifischen Gewässern, war aber inhaltlich schon recht nahe, wie ich finde. Und wenn man das Spielprinzip NOCH ein bisschen weiter dehnt, dann hangelte sich auch "Sopwith" schon inhaltlich [am 1983er Arcade-Titel "Looping"](#) entlang. Alles jetzt nicht direkt die bekanntesten Titel aller Zeiten, aber, nun, das war "Wings of Fury" ja auch nicht.

Jedenfalls sah das für die damalige Zeit schon ganz ordentlich aus, auch wenn diese Aussage aus heutiger Sicht aufgrund des [Violett-Hellblau-Schwarz-Weiß-Overkills](#) nur noch mit komplett verschlossenen und idealerweise aus dem Fenster geschmissenen Augen nachvollziehbar ist. Zugegebenermaßen immer noch wesentlich besser als die Seelenqual der Soundkulisse - aber gut, der Apple 2 hatte akustisch präzise überhaupt nichts drauf. Insofern ist es also kein allzu großes Wunder, dass "Wings of Fury" da wie eine Sammlung der schönsten Magenprobleme klingt. Angeblich sollte das Ganze leicht menschenverträglicher werden, wenn man einen Verstärker an den Kassettenausgang anschloss, über den dann realistischere Motorengeräusche erklingen sollten - aber das klingt für mich eher nach einer "Du musst es dir nur schönsaufen!"-Lösung.

Jedenfalls war "Wings of Fury" eines der sehr wenigen Apple-2-Spiele, das explizit einen Joystick voraussetzte - worauf man [im Handbuch](#) auch mehrmals dringlich hingewiesen wurde. Ist allerdings auch nicht so wirklich verwunderlich, denn schon [die Vorderseite der Verpackung](#) zeigt nur die stilisierte Darstellung einer Grumman F6F Hellcat, zusammen mit dem Foto einer Zweitweltkriegsfliegertruppe - es scheint da also eindeutig in irgendeine luftbezogene Richtung zu gehen. Die Rückseite zählt dann eine ganze Batterie an technischen Eigenschaften der Hellcat auf, und beschäftigt sich nur erstaunlich kurz mit dem Inhalt des eigentlichen Spiels. Die Bildunterschrift eines der beiden Screenshots [auf der Rückseite](#) sagt interessanterweise das Folgende: "Discipline and prayer will bring you home from a rocket raid against the enemy fleet" - ich hatte keine Ahnung, dass die Gegner hier vor allem mit Selbstgesprächen besiegt werden. Nun



ja. Fun fact: In den seinerzeit geschalteten Printanzeigen steht [an der gleichen Stelle unter einem vergleichbaren Bild](#): "Discipline and blind faith will bring you home from a rocket raid against the enemy fleet". Jetzt ist natürlich die Frage, was zuerst da war: das Gebet oder der Glaube? Huiiii, jetzt wird's tiefenphilosophisch...

Jedenfalls kam dieses Meisterwerk der Introspektive bei den damaligen Testern sehr gut an: In der 51. Ausgabe der amerikanischen "Computer Gaming World" [heißt es zum Beispiel](#): "Wings of Fury is an exciting action arcade-style game that tests the reflexes of the most demanding gamer. It is more than just a mere combat game. It has a feeling of depth that is missing in many other current offerings. Bottom line: This is an exciting, memorable game for anyone remotely interested in action games. Broderbund should have a hit with this one. It is worth your while to check it out."

Und den scheinen Broderbund auch tatsächlich gehabt zu haben: Genaue Verkaufszahlen sind zwar nicht bekannt, aber die schnelle und kostengünstige Entwicklung scheint sich sowohl für Steve Waldo als auch für die Firma ausgezahlt zu haben. Was mich direkt ins Jahr 1990 bringt - genauer gesagt in dessen Februar, in dem die Umsetzung dieses Spiels für den Amiga erschien.

Nicht von Steve Waldo selbst, sondern von einem Unternehmen namens *“Unlimited Software”*, dessen Logo verdächtig nach dem von *“Distinctive Software”* aussieht - einem Softwarehaus, auf das ich hier ja nicht zuletzt bereits im *“Stunts”*-zentrierten [Level 55](#) näher eingegangen bin. Die Lösung ist weder ein Mangel an Kreativität noch ein sehr gut funktionierender Klompinsel, sondern schlicht, dass *“Unlimited Software”* eine Unterfirma von *“Distinctive Software”* war, und in erster Linie zuständig für deren Portierungsaufträge. Und im Falle von *“Wings of Fury”* an sich nur aus zwei Leuten bestand: Dem Grafiker John Boechler, der hier bereits [in Level 45](#) einen Auftritt hatte, als es um die beiden *“Summer/Winter Challenge”*-Spiele ging, sowie dem Programmierer Colin Fox - die beide freundlich genug waren, mir meine Fragen zur Umsetzung von *“Wings of Fury”* in aller Ausführlichkeit zu beantworten. Die erste war, wieso die Umsetzung eigentlich zweieinhalb Jahre gedauert hat. Rein aus Business-Sicht gibt es laut Colin darauf keine erschöpfende Antwort - vorher hat sich schlicht keiner um eine entsprechende Lizenz bei Broderbund bemüht. Außerdem war die Amiga-Abteilung bei Distinctive Software seinerzeit nicht sonderlich groß - genauer gesagt bestand sie aus gerade mal zwei Leuten, eben Colin Fox sowie Bruce Dawson. Und *“Wings of Fury”* war Colins erstes kommerzielles Projekt auf diesem Computer. Er hatte laut eigener Aussage zu diesem Zeitpunkt bereits sieben oder acht Jahre lang programmiert, zuerst auf dem C64, dann auf dem Amiga, aber immer nur zum Spaß, und noch nie auf professioneller Basis.



Die andere Schwierigkeit lag darin, dass die Amiga-Umsetzung von *“Wings of Fury”* keine Umsetzung war, sondern eine komplette Neuentwicklung. Colin verrät mir, dass ihm präzise gar keine der ursprünglichen Entwicklungsdateien zur Verfügung standen. Was vermutlich auch gar nicht so viel gebracht hätte, denn laut seiner Aussage hat er einige Zeit am Telefon mit Steve Waldo verbracht, und dieser hat ihm gestanden, dass der 6502-Assemblercode der Apple-2-Entwicklung ein ziemlicher Hackjob war, dessen Ausmistung und Portierung auf den Amiga aller Wahrscheinlichkeit nach deutlich länger gedauert hätte als die etwa zehn Monate, die die Reinterpretation in Anspruch nahm. Laut Colin war das Ziel ohnehin, den Spielinhalt zwar so nahe wie möglich am Original zu halten, aber das ganze Drumherum so technisch fortschrittlich und amigaig wie möglich zu machen - also spielte er das Original einfach so lange, bis er das Flugverhalten der Hellcat im Schlaf draufhatte, und machte den Rest komplett neu. Aber dazu später noch mehr.

Das Resultat kam dann auf einer einzelnen Diskette daher, und stand in einer [dramatischen Verpackung](#) in den Regalen, die das ursprüngliche Anzeigenmotiv nutzte, in dem eine fies grinsende Hellcat vor ebenso feuerrotem wie unverkennbar verdammt kriegerischem Hintergrund direkt auf den Zuschauer draufloszischt - zumindest in einigen Territorien.

Und ich bin mir aber nicht sicher, ob Deutschland auch offiziell dazugehörte. Soweit ich weiß, war *“Wings of Fury“* hier nie offiziell erhältlich! Man konnte das Spiel natürlich bei einzelnen Händlern kaufen, zum angepeilten Midprice von etwa 50 D-Mark - aber meines Wissens nach hatte es nie einen offiziellen deutschen Vertrieb. Nichtsdestotrotz ist die Amiga-Version die Fassung, um die es mir hier und heute schwerpunktmäßig geht - vor allem, weil ich die von allen mit weitem Abstand am meisten gespielt habe, da sie selbstverständlich ausnahmslos jeder Amiga-Besitzer in seiner Diskettenbox hatte, deutscher Vertrieb hin oder her.



Aber worum geht's denn hier nun eigentlich? Die Verpackung fasst die Aufgabe des Spielers folgendermaßen zusammen: *“Wings of Fury is for anyone who has dreamed of flight, honor and the mighty Hellcat - both the ace and the rookie. So climb into the cockpit, grab the stick, and prepare for action, Brøderbund style! You have your orders, a fight is close at hand.”* Zu Beginn des Spiels gibt's dazu auch noch einen kurzen scrollenden Text, der unter dramatischer Musik das Szenario umreißt: Das Ganze spielt im

Pazifik des Jahres 1944, also kurz vor dem Ende des Zweiten Weltkriegs, und inmitten der Klopereien, die sich Japaner und Amerikaner zu dieser Zeit rund um Pearl Harbor lieferten. Folgerichtig spielt man einen unbenannten Piloten auf der Seite der heldenhaften Amerikaner, und muss die ach so garstigen Japaner ausrotten. Obwohl man das gar nicht so hundertprozentig genau sagen kann - denn weder Handbuch noch Printanzeigen noch die Handlung nehmen das Wort *“Japan“* irgendwo mal in den Mund, es wird da die ganze Zeit nur vom *“Feind“* geschwafelt. Auf der anderen Seite wird im Spiel gleichzeitig nicht das geringste Geheimnis darum gemacht, wem es hier die ganze Zeit an den Kragen geht: Die vielen Flaggen mit dem dicken roten Punkt vor weißem Hintergrund und die ganz klar erkennbaren gegnerischen Zero-Flugzeuge sprechen eine Sprache, die sehr viel eindeutiger eigentlich nicht mehr wird.

Dazu passt auch das grundsätzlich sehr simple Spielprinzip: Der Untertitel des Spiels *“Blaze Your Way To Glory“* fasst das Ganze schon ganz solide zusammen. Man spielt den strahlenden Helden in seiner Hellcat, dem Jagdflugzeug, das den Pazifikkrieg entscheidend zugunsten der Amerikaner beeinflusst hat, und fliegt einen Einsatz nach dem anderen, um die vielen pazifischen Inseln von den dort befindlichen Japanern zu befreien - was man tut, in dem man ihre Hütten, Flugabwehrgeschütze, Bunker, Schiffe, Flugzeuge und auch sie selbst zerstört, mit vier verschiedenen Arten von KABOOM machenden Waffen. Jeder einzelne Einsatz beginnt auf dem Deck des Flugzeugträgers *“USS Wasp“*, von dem man abhebt, und auf dem man auch wieder landen muss, um eine Mission zu beenden. [Dieses Schiff gab's übrigens wirklich](#): Das war ein Flugzeugträger der Essex-Klasse der United States Navy mit der Einsatznummer CV-18. Sie hat den Pazifikkrieg überstanden, war danach noch fast 30 Jahre lang im Einsatz und wurde 1973 verschrottet - macht das *“Wings of Fury“* nun zu einer historischen Simulation?

Mmmm, nicht ganz. *“Wings of Fury”* hat mit einer Simulation so viel zu tun wie mit einem Schnitzelsombrero - das hier ist ganz klar eine actionlastige Arcade-Ballerei, mit ganz, gaaaanz leichten physikalisch glaubwürdigen Aspekten, auf die ich gleich noch genauer zu sprechen kommen werde. Jedenfalls beginnt man auf dem Deck der Wasp, und muss eine von drei Hauptwaffen wählen: Bomben, Raketen oder Torpedos, jede einzelne davon mit sehr klar definierter Nutzbarkeit und ebenso klar definierter Zahl - das zusätzlich auch noch an Bord befindliche Maschinengewehr ist das einzige, das unbegrenzt munitioniert ist. Bzw. die Maschinengewehre, denn an dieser Stelle kam der Realo in Steve Waldo durch, weswegen zumindest das Handbuch behauptet, dass auch die im Spiel vorhandene Hellcat an jedem Flügel über drei Kaliber-50-MGs verfügt - was auf das Spiel genau Null Auswirkungen hat, da man hier eh nur einen Dauerfeuerstrom abgibt, der gegen feindliche Flugzeuge und Fußsoldaten wirksam ist. Mit den Bomben knackt man vor allem gegnerische Gebäude, also Hütten und Bunker, jedenfalls solange sie unbefestigt sind - standardmäßig hat man 30 100-Pfund-Bomben dabei, womit es sich mit der Realitätsnähe dann auch schon direkt wieder erledigt hätte. Die durchschlagskräftigere Alternative besteht aus den un gelenkten 5-Inch-Raketen, mit denen sich gepanzerte Flugabwehrstellungen echt gut knacken lassen - schade nur, dass man von den Dinger immer nur 15 dabei haben darf. Noch knauseriger wird's mit den Torpedos, von denen genau einer unter die Hellcat passt.



Die Nutzung der Waffen ist nicht ganz unkompliziert, da sich wie schon erwähnt der Simulationsaspekt des Spiels auf markige Werbeworte beschränkt. Die Nutzung der Bomben ist da noch am einfachsten: Man fliegt auf sein Ziel zu, und beginnt da kurz vor der Ankunft wie wild auf den Feuerknopf einzudreschen, woraufhin die Hellcat anfängt Bomben zu kötteln, als sei sie ein nervöses Kaninchen. Die Bömbesken fallen physikalisch halbwegs korrekt - man muss vor dem Abwerfen also schon seinen Winkel und die Fluggeschwindigkeit mit einberechnen, um nicht dauernd vor und hinter den feindlichen Bunkern Krater zu erschaffen.

Die Raketen funktionieren ganz straightforward, wie wir Crazy Marketingpeople jeden Tag den ganzen Tag so sagen: Man drückt den Feuerknopf, woraufhin sie in gerader Linie nach vorn fliegen. Die Torpedos hingegen - huiuiui. Die erfordern schon einiges an Übung: Zum korrekten Abwerfen eines solchen Batzens muss man sehr nahe an der Wasseroberfläche fliegen - ist man zu hoch unterwegs, klatscht das Ding nur auf und versinkt sofort. Allzu weit vom Ziel darf man auch nicht entfernt sein, denn so ein Torpedo verfügt nur über begrenzten Treibstoff - bugsiiert man ihn zu weit vom feindlichen Schiff ins Wasser, säuft er auf halber Strecke ab. Und da man immer nur einen Torpedo dabei haben darf, aber ein gegnerisches Schiff normalerweise erst nach zwei bis drei Volltreffern den Anstand hat, im Pazifik zu versinken, muss man alles richtig machen, dann umdrehen, zur Wasp zurückfliegen, sicher landen, sich neu bewaffnen, und das Ganze noch zwei Mal wiederholen.

Und das Landen, das ist ein ganz besonderes Sensibelchen, auf das ich gleich noch gesondert zu sprechen kommen werde. Jedenfalls ist es wichtig, die Hauptbewaffnung dem aktuellen Spielziel anzupassen, da man immer nur einen Typus dabei haben darf. Einen Torpedo also auf eine Holzhütte zu werfen mag ganz unterhaltsam klingen, ist aber nicht per se die beste Möglichkeit, hier seine Zeit zu investieren.

Jede der 21 Missionen hier dreht sich um das gleiche Ziel: Alle im Level befindlichen Gegner zu eliminieren. Startet man von der Wasp, bekommt man seine Maschine noch in der Nahaufnahme zu sehen - sobald man aber etwas aufsteigt, schaltet die Grafik schnell in eine deutlich weiter entfernte Ansicht um, in der absolut alles nur noch aus einer Handvoll Pixel besteht. Was am Anfang komisch aussieht, aber verdammt übersichtlich ist, da man von hier aus ganz gut sehen kann, was gleich alles an Zielen auf einen zukommt. Bombardiert man dann eine Hütte oder Flugabwehrstellung, rennen die darin befindlichen Gegner raus, auf dem Weg in die nächste Sicherheit - woraufhin man vor allem mit dem MG dafür sorgen müssen, dass sie es nicht dahin schaffen, da sie sonst



beginnen, das kaputte Gebäude in japanischer Effizienz ratzfatzt wieder aufzubauen, woraufhin der Ärger an dieser Stelle von vorn beginnt. Eigentlich reicht es völlig, ein feindliches Gebäude mit einer Bombe zu treffen, um es zu zerstören - aber das kriegen selbst erfahrene Spieler nur mit Monaten an Spielpraxis halbwegs sauber hin. Außerdem macht die Teppichbomber-Strategie deutlich mehr Spaß, auch wenn sie naheliegenderweise wahnsinnig verschwenderisch ist

Und anfangs ist das auch wirklich alles, was man macht: Abheben, Flak-Beschuss ausweichen, bomben, MG-Dauerfeuer, noch ein bisschen mehr bomben, ständiges Drehen vom Runden, um auch wirklich den letzten Fußgänger zu erwischen, bomben, bomben, bomben, zurückfliegen, landen. Erst wenn alle Gegner erledigt sind, gilt der Auftrag als erfüllt - etwas, worauf man auch am unteren Bildschirmrand aufmerksam gemacht wird. Ein anderer ganz solider Hinweis auf den aktuellen Status ist die japanische Flagge, die in aller Regel in der Inselmitte vor sich her weht: Solange die noch zu sehen ist, ist mindestens auch noch ein Gegner am Leben - wurden alle Feinde ins Jenseits gebombt, ist auch die Fahne weg. Am unteren Bildschirmrand erfährt man über eine dauerhaft eingblendete Infoleiste, wie man sich gerade schlägt - denn hier sieht man auf einen Blick, wie viele Leben man noch hat, wie viele Extrawaffen, Punkte und abgeschossene Feindesmaschinen auf dem Kerbstahl. Außerdem sieht man hier, wie viel Benzin und Öl man noch an Bord hat. Okay, Benzin ergibt Sinn, auch wenn diese Zahl erst in späteren Missionen relevant wird, die sich gerne mal in die Länge ziehen. Aber Öl? Das hat keine direkten Auswirkungen aufs Spiel, sondern ist nur ein Indikator des generellen Zustandes der eigenen Maschine: Wird man getroffen, sinkt der Öldruck immer weiter, woraufhin man zu qualmen beginnt und fortwährend das schmierige Zeug verliert - ist die Anzeige ganz unten, stürzt man auch auf jeden Fall ab.

Schon nach wenigen Einführungsaufträgen bekommt man es mit feindlichen Flugzeugen zu tun, die sich bevorzugt hinter einen setzen und ziemlich unbarmherzig drauflosrattern. Es gibt zwei Arten von Gegnerflugzeugen, die beide sehr offensichtlich auf der japanischen Mitsubishi A6M Zero basieren: Die schnellen Jagdmaschinen, die einen in Dogfights verwickeln. Und die deutlich langsameren Torpedotransporter, die den eigenen Flugzeugträger mit vier Treffern zu zerlegen drohen - lässt man sich mit deren Zerstörung zu viel Zeit, wird einem der eigene Flugzeugträger unterm Hintern wegversenkt, was spontanes "Game Over" bedeutet! Dankbarerweise sind gerade die Torpedoflieger echt lahme Enten, die a.) nicht zurückfeuern und b.) nur sehr gemächliche Ausweichmanöver fliegen, wodurch sie sich grundsätzlich sehr leicht aus der Luft pflücken lassen. Jedenfalls wenn man sie früh genug sieht, worauf man mit einem ins Bild geblendeten roten Pfeil aufmerksam gemacht wird. Die gute Nachricht ist, dass selbst Schlafmützen noch eine Chance haben, wenn der japanische Torpedo erstmal im Wasser ist - denn die Dinger lassen sich mit gut gezieltem MG-Feuer auch auf ihrem Weg zum Ziel noch zerstören. Theoretisch auch mit Bomben oder Raketen, aber das ist ziemlich fummelig und ehrlicherweise auch sehr Kanonen auf Spatzen. Außerdem bekämpft man immer nur maximal drei Feindesflieger auf einmal, das Ganze bleibt also immer recht übersichtlich. Was man übrigens erstaunlicherweise nicht machen kann ist, die gegnerischen Flugzeuge zum eigenen Träger zurückzulocken und sie dort von ihm zerschreddern zu lassen - denn die USS Wasp treibt nur tiefenentspannt auf dem Wasser herum und macht überhaupt nichts, außer einem ein bisschen Platz zum Landen zu geben.



Achja - das Landen. Ich hatte es ja schon angedeutet, dass das eine sehr spezielle Diva ist. Die Art Diva, die ausschließlich zartrosa Lilien in ihrer Garderobe erträgt, und zwar genau 76 davon, sonst geht ihre Stimme vor die Hunde. Die Art Diva, die nach einem eigens für sie gepimpten Maybach für die 20 Meter zur Bühne verlangt, ohne den ihr Auftritt von vornherein zum Scheitern verurteilt ist. Die Art Diva, die... okay, also in der Theorie ist das Landen sehr einfach: Man nähert sich der Wasp von rechts, ungefähr auf der Höhe des Decks. Befindet man sich kurz davor, drückt man auf dem Joystick nach oben, woraufhin die Hellcat in den Sinkflug geht, logisch, sich der Landehaken den Bremsleinen verfängt, und die Maschine dann ruckartig zum Stillstand kommt - woraufhin sie dann nur noch zum richtigen Haltepunkt kutschiert werden muss, damit sie in den Bauch des Schiffes heruntergelassen und dort neu befüllt und repariert werden kann.

Wie gesagt - klingt erstmal simpel. Aber man zeige mir einen "Wings of Fury"-Spieler, der nicht die ersten fünf, sechs, sieben oder 38 Male mit Schmackes voll in die Seite des Schiffes geknallt ist. Oder ganz knapp über dem Deck einfach weitergefliegen ist, dann panisch aufzusetzen versuchte, woraufhin das Flugzeug dann auf der anderen Seite des Schiffes würdelos im Wasser verblubberte. Einer reicht mir! Es gibt nämlich keinen, behaupte ich jetzt einfach mal.

Wenn man einmal weiß, wie das geht, wenn man den Nutzen des kleinen 3D-Fensters in der unteren Bildschirmleiste kapiert hat, in dem man die Höhe des Flugzeugträgers gut erkennt und sich entsprechend daran ausrichten kann, und wenn man das Timing des Sinkflugs draufhat, dann landet man auch sicher. Aber der Weg dahin dürfte einer der frustrierendsten auf dem Amiga überhaupt gewesen sein. Immerhin wird man bei dieser Sisyphusarbeit nicht auch noch von den Gegnern genervt: Denn die verlieren sofort das Interesse an einem, sobald man auf der Wasp aufsetzt. Eben zwischen sie noch



aus allen Rohren ballern hinter einem her, und eine Sekunde später ist der Gedankengang dann wohl "Oh, er ist zuhause angekommen. Na, da wollen wir natürlich nichts kaputt machen. Sorry für die Störung!" und drehen direkt ab.

Das Landen ist einer der schwierigsten Teile von "Wings of Fury" - aber natürlich nur einer von vielen, die einem vorzeitig die Zähne ausfallen lassen. Denn schon das Gegenteil des Landens, und damit meine ich das Abheben, ist nicht ganz ohne - unbedarfte Anfänger landen öfter

direkt direkt im Wasser, als ihnen und ihrer Rettungsweste lieb sein dürfte. Die Hellcat hat zwei Geschwindigkeiten: "normal", was 3/4 ihrer Maximalgeschwindigkeit entspricht, und "etwas schneller", was gleichbedeutend ist mit Vollgas. Diesen durch Drücken der entsprechenden Richtung auf dem Joystick ausgelösten Unterschied muss man sehr schnell verinnerlichen, wenn man die Maschine nicht nur sicher in der Luft halten möchte, sondern sie auch ebenso sicher in diese befördern oder aus ihr heraus wieder auf stabilen Flugzeugträgerboden zurücklotsen möchte. Eines der meistgenutzten und zumindest anfangs auch sicherlich gemeinsten Manöver ist die schnelle Wende - spätestens, wenn man auf der Jagd nach fliehenden Soldaten ist, dann dreht man quasi Kreise über ihren Köpfen. Das Problem dabei ist, dass das Wenden der Maschine aufgrund der Trägheit der Hellcat verhältnismäßig lange dauert, und physikalisch vielleicht nicht korrekt, aber wenigstens halbwegs glaubwürdig ausgeführt wird - wodurch sie bei einer engen Kurve immer an Höhe verliert. Was bedeutet, dass sich jeder, der sich von der Nähe zum Boden zum rasanten Tiefflug hat verleiten lassen, in aller Regel direkt erstmal im nächstgelegenen Baum wiederfindet. Schnell lernt man, beim Wenden auch nach oben zu drücken, um so den Höhenverlust etwas auszugleichen - aber die ersten paar Kurven enden traditionell in schicken Explosionen und feixenden Gegnern. Merke: Die Kollisionsabfrage kennt keinen Pazifikurlaub!

Auch das Bekämpfen der Feinde ist nicht ganz so trivial, wie es vielleicht klingen mag. Denn zu einen macht einem gerade in späteren Levels das Flakfeuer ganz ordentlich zu schaffen. Zwar ist man, wenn man so hoch fliegt, dass man sich etwa auf der Mitte des Bildschirmes befindet, halbwegs sicher davor - aber gleichzeitig ist an dieser Position das zielgenaue Ausknipsen der Geschütze natürlich auch deutlich anspruchsvoller als von knapp über dem Boden aus.

Und spätestens beim Angriff auf die laufenden Gegner muss man aufgrund der starr nach vorn zeigenden MGs wieder und wieder den großen Sturzkampfangreifer machen, die Maschine schräg stellen, in Richtung Boden rasen - und logischerweise kurz davor auch wieder hochziehen, wenn man nicht direkt als Baumbelag enden möchte. Wird man zu oft getroffen, darf man sich immerhin noch zum Träger zurückschleppen und dort kostenlos reparieren lassen - was natürlich eine erfolgreiche Landung voraussetzt. Und falls nicht, dann ist halt eines der standardmäßigen drei Leben weg. Dankbarerweise ist auf dem Amiga, anders als auf dem Apple 2, das Speichern innerhalb einer Mission möglich - befindet man sich nämlich im Bauch der Wasp, drückt man die absolut naheliegende Tastenkombination "Strg+G", und darf dann den aktuellen Spielfortschritt sichern. Der dann später wieder im Rangauswahlmenü geladen werden kann - unter dem ebenfalls sensationell offensichtlichen Menüpunkt "Return from R&R". Einfach nur "Load Game" zu schreiben wäre vermutlich zu prosaisch gewesen. Ach, im Zweifelsfall drückt man auf dem Träger einfach "Strg+L", das geht nämlich auch, worauf man auch im Handbuch hingewiesen wird. Wenn man das nicht weiß, wenn einem das Original-Handbuch zum Beispiel von außerirdischen Invasoren entführt wurde, dann muss man das Spiel aber jedes einzelne Mal ganz von vorn beginnen.



Was allerdings zugegebenermaßen schlimmer klingt, als es in Wirklichkeit ist. Denn die 21 Levels verteilen sich auf sieben Schwierigkeitsgrade mit jeweils nur drei dazugehörigen Abschnitten. Die Anspruchsniveaus heißen hier netterweise nicht "easy", "medium" oder "hard", sondern orientieren sich an amerikanischen Marine-Rängen von "Midshipman" über "Lieutenant" und "Lt. Commander" bis hin zum finalen "Captain". Meistert man alle Missionen des gewählten Schwierigkeitsgrades, wird man beim finalen Landeanflug auf die USS Wasp mit bunten Ballons begrüßt, steigt eine Stufe im Rang auf und erhält ein zusätzliches Flugzeug - was übrigens die einzige Art und Weise ist, wie man hier an Extraleben gelangt. Eine andere Möglichkeit gibt es nicht, was das Spiel speziell nach hinten raus wahnsinnig schwer macht - denn dadurch ist die Zahl der maximal möglichen Leben enorm überschaubar, während der Schwierigkeitsgrad von Stufe zu Stufe spürbare Sprünge macht, und das Verlieren der Maschinen sehr viel einfacher ist, als das Dazugewinnen von ein paar neuen.

Was mich direkt zum Hauptproblem von "Wings of Fury" bringt: Es ist auf Dauer echt kein besonders interessantes Spiel, da man in jeder einzelnen Mission das Gleiche macht, nur mit unterschiedlich durchmischten Gegnern. Mit steigendem Spielfortschritt kommen immer mehr Feinde und weitere Inseln dazu, was das Spielerlebnis streckt, aber nicht abwechslungsreicher macht. Die wichtigsten Änderungen späterer Levels sind die dicker gepanzerten Bunker sowie die am Boden geparkten feindlichen Flugzeuge - die man amüsanterweise nicht mit Bomben ausschalten kann, da sie von beeindruckend stabilen Netzen geschützt werden.

Und wofür das alles? Für ein paar Luftballons. Denn *“Wings of Fury”* hat kein Ende per se. Hat man alle 21 Missionen gemeistert, gibt es keinen schulterklopfenden Abspann - stattdessen werden die Aufträge der *“Captain”*-Stufe einfach im Dauerloop recycelt.

Und währenddessen gibt es noch nicht mal sonderlich viel zu sehen: Die Amiga-Version war schon mit Abstand die hübscheste Fassung von allen, aber das heißt jetzt erstmal nicht so irre viel - die Szenerie ist immer gleich und vor allem immer gleich simpel. Die Inseln sind mit ihren einfachen Palmen und den paar Gebäuden immer sehr ähnlich



aufgebaut, alles befindet sich immer auf einer Ebene, ganz ohne Höhenunterschiede. Der Hintergrund ist lebensbejahend blau, von den seltenen Nachtmissionen mal abgesehen, die erst im letzten Spieldrittel zum Tragen kommen, und auch nur das Blau durch ein Schwarz ersetzen - aber sonst sind die Lüfte leer: Keine Wolken, keine Vögel, keine Sonne, keine Sterne, nüscht. Man schaut immer von der Seite auf seine zentrierte Hellcat, während das Scrolling über die Inseln zuckelt - das ist nicht

störend oder gar fies ruckelnd, aber definitiv nicht kuschelweich fließend. Es gibt eigentlich nur zwei Elemente hier, die man als halbwegs hübsch bezeichnen könnte: Zum einen die schönen, farbenfrohen und angenehm wuchtigen Explosionen, bei denen John im Nachhinein lediglich bedauert, dass er keine Transparenzen für schönere Rauchentwicklung nutzen konnte. Und zum anderen die Hellcat selbst, bei der gerade die Wendeanimation sehr schnecke geworden ist.

Die Entstehung dieser Bilder bzw. der Maschine selbst war aber wahnsinnig nervend, wie sich John mir gegenüber erinnerte. Denn Broderbund hatte an dem Flugzeug dauernd etwas herumzukritisieren: Zuerst sollte es dicker sein, und das Heck breiter - dann aber war das Flugzeug zu dick, obwohl nur eine Pixelreihe dazukam, was bei der geringen Amiga-Auflösung aber schon einen gewaltigen optischen Unterschied machte. Nach der vierten Korrekturschleife hatten John dann die Schnauze derart voll, dass er einfach wieder seine ursprünglichen Entwürfe nahm, an denen den Zeitindex aktualisierte und erneut einschickte - woraufhin sie dann plötzlich durchgewunken wurden, wie er sich grinsend erinnert. Das war übrigens eine seiner letzten Aktionen für das Spiel, denn direkt nachdem er sämtliche Bilder für *“Wings of Fury”* abgeliefert hatte, kündigte er bei Distinctive Software, um bei Mindspan anzuheuern - worauf ich ja schon im *“Summer/Winter Challenge”*-Level eingegangen bin. Was bedeutet, dass er das finale Spiel seiner Aussage nach nicht nur niemals in der Hand, sondern sogar nie in seiner kompletten Form gesehen hatte - erst jetzt, mehr als 30 Jahre später, hat er in Vorbereitung auf unser Gespräch ein Longplay-Video seines Spiels [auf Youtube angeschaut](#).

Die Grafik mag simpel bzw. euphemistisch formuliert zweckdienlich sein - aber es gibt dann hin und wieder doch einige wirklich sehr nette Details zu bestaunen: Wie zum Beispiel die Spur, die ein durchs Wasser auf sein Ziel zurasender Torpedo hinter sich her zieht, und die sowohl in der Nah- als auch Fernansicht gut zu erkennen ist. Der Abwurfwinkel der Bomben, der sich passend zur aktuellen Geschwindigkeit des Flugzeugs ändert. Die klitzekleinen Staubwölkchen, die von im Boden einschlagenden MG-Geschossen aufgewirbelt werden. Die immer dichter werdenden Rauchwolken, die man hinter sich herzieht, wenn man getroffen wird - was im schlimmsten Fall mit einem dramatischen Absturz endet, bei dem das eigene Wrack noch einige Meter explodierend über den Boden schleift. Was übrigens an Hütten oder Soldaten erheblichen Schaden anrichtet - auch wenn es ironisch wirkt, dass ein amerikanischer Pilot gegenüber japanischen Feinden zur wenn auch unfreiwilligen Kamikaze-Taktik greift. Nicht zu vergessen der kleine Typ, der einem an der Deck der USS Wasp die Startflaggen hisst, und dabei immer andere Positionen einnimmt - ich habe keine Ahnung vom Flaggenalphabet, aber für mich sieht das realistisch genug aus. Laut Colin stieß er während der Entwicklung auf einen angenehm albernen Bug, der dafür sorgte, dass eben dieses Crewmitglied wie ein aufgeregtes Huhn mit den Armen herumzappelte. Ein bisschen schade, dass das nicht drinblieb.



Generell war gerade Colin mit dem Resultat durchaus zufrieden, auch wenn er sich nach der Fertigstellung von *Wings of Fury* schwor, nie wieder ein Spiel komplett in 68000er Assembler zu schreiben - da die immer umfangreichere Ansammlung von fiesen kleinen Hacks die Entwicklung auf Dauer immer schwerer, unübersichtlicher und vor allem instabiler machte. Aber das war seiner Aussage nach unvermeidlich - wie schon erwähnt war dieses Spiel seine erste professionelle Produktion, und als Autodidakt war er bis dahin nur diese Arbeitsweise gewohnt. Auch wenn es ihm heutzutage körperliche Schmerzen bereitet, sich seinen damaligen Code genauer anzusehen.

Nichtsdestotrotz sind da einige sehr interessante Programmiertricks drin, allen voran der in mehrere Auflösungen unterteilte Bildschirm: Der obere Bereich, also das eigentliche Spielfeld, war im *LowRes*-Modus dargestellt, bot also eine niedrige Auflösung mit 320 Pixeln Breite, dafür aber 32 Farben - während die Instrumententafel im unteren Fünftel aufgrund der Nutzung der *HiRes*-Variante mit 640 horizontalen Pixeln mehr Details darstellen konnte, dafür aber mit 16 Farben auskommen musste. Das war möglich, indem Colin den Copper, also den für den Bildschirmaufbau zuständigen Coprozessor im Amiga, dazu nutzte, Auflösung, Aufteilung und Farbpaletten jederzeit flexibel seinen Bedürfnissen anzupassen.

Etwas, das dann dafür sorgt, dass der obere Bildschirmteil auch in den HiRes-Modus schaltet, wenn man hoch genug fliegt, damit die Ansicht in die herausgezoomte Variante umschaltet. Ganz, ganz unten befindet sich sogar noch eine 16 Pixel schmale Bitplane, die genau eine Funktion hat - nämlich den Spieler per Texteinblendung darauf hinzuweisen, wenn er einen Auftrag erfolgreich abgeschlossen hat. Der dort verwendete Farbverlauf ist nicht etwa ein entsprechend gestalteter Font, sondern ebenfalls das Resultat einer Copperliste. All das passierte übrigens nur, weil Colin das so wollte.



Seiner Aussage nach gab es von Broderbund zur Programmierung genau eine Anweisung: *"Make it a good version"*. Alle eigentlichen technischen Entscheidungen blieben dadurch an ihm hängen.

Das galt übrigens auch für die Soundkulisse - mit Ausnahme der Musik: Es gibt hier nur das Titelthema sowie die Komposition der Highscoreliste, beides aus der Feder von Kris Hatlelid, der seinerzeit eine Vielzahl der Spiele von Distinctive Software akustisch

untermalte. Nein, ich rede von den Soundeffekten, die in dieser Form ausschließlich auf dem Amiga existierten, und meiner Meinung nach mehr als alles andere zur speziellen Identität dieses Spiels beitrugen. Damit meine ich jetzt nicht das eher monotone Motorengebrumme, sondern zum einen die wirklich wuchtigen Explosionen und das MG-Gewummse sowie vor allem die Schreie der Soldaten, wenn man das Feuer auf sie eröffnet. Diese digitalisierten Schreie erinnern ein bisschen an den berühmten *"Wilhelm Scream"* - aber in Wirklichkeit ist das Grafiker John Boechler, der hier sein Bestes gibt, wie ein sterbender Japaner zu klingen - zumindest in der Erinnerung von Colin. Denn ich habe auch John danach befragt, und er meinte, dass das erste sei, was ihm beim Hören der Schreie durch den Kopf gegangen sei, dass das total wie Colin klinge. Hmm. Nun, wir werden niemals zu 100% genau wissen, wer von den beiden da nun kreischt - aber einer von ihnen war's auf jeden Fall.

Und auch in der damaligen Presselandschaft hat *"Wings of Fury"* für den einen oder anderen Schrei gesorgt - und zwar entweder vor Begeisterung oder Entsetzen. Das Spiel hat seinerzeit beeindruckend konsequent polarisiert, sodass die Wertungen entweder verdammt hoch oder verdammt niedrig ausfielen. Speziell in den britischen Spielmagazinen kannte die Begeisterung kaum mal eine Grenze: [89% in der Oktober-90-Ausgabe der "Zero"](#), zusammen mit dem Fazit *"Exciting, atmospheric and very, very addictive."* [87% in der Dezember-Ausgabe der "Raze"](#), in der es hieß: *"This game is a little gem."* [84% in der "Amiga Format"](#), [83% in der "CU Amiga"](#) - aber dann auch mal eben 39% [in der 14. Ausgabe der "Amiga Action"](#).

Hierzulande war man auch eher zurückhaltend: Unter dem Motto *“Brutal, aber gut”* vergibt Tester Hans-Joachim Amann [im ASM 10/90](#) 8/12 Punkte für die Amiga-Version, und meint am Ende des Drittelseiters *“Wer ein einfaches Shoot-em-Up-Game sucht, der ist mit Wings of Fury gut bedient. Zartbesaitete Naturen sollten aber vorsichtshalber probespieren.”* - [einen Monat später](#) wird da auch noch die PC-Version vom sogenannten *“Massakerspiel”* getestet, mit derselben Motivationswertung sowie dem Fazit: *“Technisch ist die PC-Version ebenfalls keine Meisterleistung, doch stimmt auch hier der Spielspaß.”* [In der Power Play 11/90](#) präsentiert Winnie Forster trotz einer Wertung von lediglich 65% sein *“Gut!”*-Gesicht, und beschließt den Halbseiter mit dem folgenden Fazit: *“Sehr spielbar und technisch sauber gemacht, ist mir das Ganze dennoch zu hart.”* Nochmal ein ganzes Stück weiter runter ging's in der zweiten Ausgabe vom Amiga Joker: [Werner Hiersekorn verleiht da 51%](#) und meint: *“Das recht eintönige Spiel wird durch den betont sparsamen Einsatz von Grafik und Sound auch nicht gerade aufgebessert, der einzige Lichtblick ist die elegante Schleife, die der Flieger beim Umdrehen aufs himmlische Parkett zaubert. Man fühlt sich hierhin eher strafversetzt und versieht entsprechend lustlos seinen Dienst.”*



Das Ganze hat aber zumindest an dieser Stelle doch noch ein Happy End: Denn im Jahr 2019 gab's vom Amiga Joker ja eine kurze Wiederbelebung in Form eines neuerlichen Sonderheftes, [an dem ich auch mitgeschrieben habe](#). Und in diesem beförderte mein ehemaliger Kollege Manfred Huber *“Wings of Fury”* mit einigem zeitlichen Abstand abermals auf den Prüfstand - und bescheinigte ihm mit einer neuen Wertung von 80% *“Doch keine 08/15-Ballerei!”* zu sein.

Wie ging's dann mit den ausgesprochen stinkigen Flügeln weiter? Genaue Verkaufszahlen gibt's leider nicht - Colin erinnerte sich daran, dass die Verkäufe gut waren, wusste aber leider auch nicht mehr. In jedem Fall fand das Spiel noch seinen Weg auf diverse andere Plattformen wie C64 oder ZX Spectrum - die unterscheiden sich vor allem grafisch zum Teil erheblich voneinander, was man angesichts des simplen Ursprungs eigentlich kaum vermutet. Die C64-Variante war seinerzeit sehr populär, und inhaltlich auch weitestgehend identisch mit der Amiga-Fassung, wenn auch vor ausschließlich schwarzem Hintergrund - aber insgesamt erstaunlich hässlich, mit einem wahnsinnig ruckeligen Scrolling sowie genau wie auf dem Apple 2 wieder mit extrem furzigem Sound verflucht. Das beste Mittel dagegen war, beim Fliegen selbst die ganze Zeit *“Mmmmmmmmmmm”* und *“BÄMBÄMBÄMPOWPOWPOW!”* zu machen. Idealerweise, während im Hintergrund der Soundtrack von *“Top Gun”* lief. Eine Version für Atari ST war ebenfalls geplant, in vielen Tests auch entsprechend angekündigt, und Broderbund packte die Ankündigung sogar mit in die damalige Printwerbung - aber sie wurde dann doch nie veröffentlicht. Ich habe Colin auch nach dieser Fassung befragt, aber er wusste nicht mal, dass sie jemals in Arbeit gewesen sein soll - die Projekte sowie die dazugehörigen Teams waren bei Distinctive Software damals noch halbwegs streng nach den Plattformen getrennt.

Aufgeweicht wurde diese Vorgabe bei der kurz vor der Amiga-Fassung veröffentlichten MS-DOS-Version, bei der John auch wieder für die Grafik zuständig war, und die zumindest in der Theorie sowie laut dem Handbuch über volle VGA-Farbpracht verfügte - sich schlussendlich aber immer nur auf die 16-farbige EGA-Palette beschränkte, und alternativ auch in vier scheußlichen CGA-Farben spielbar war. Colin erinnerte sich daran, wie sich der DOS-Programmierer Lance Wall immer wieder neidisch über die Farbherrlichkeit des Amigas äußerte. Immerhin profitierte die PC-Version auch von einigen Fortschritten der Amiga-Fassung wie dem Speichersystem - aber leider nicht von der Soundkulisse. Standardmäßig wurde unter DOS nämlich nur der grausame PC-Speaker genutzt - lediglich Besitzer der obskuren Tandy-Computer bekamen digitalisierte Effekte zu hören, mussten dafür aber auf die Nutzung des Joysticks verzichten.



Die meiner Meinung nach interessanteste Fassung neben der Amiga-Version ist aber die, die Ende 1989 unter dem einfachen Namen "*Wings*" exklusiv in Japan auf den dort verbreiteten Computern Sharp X68000 und NEC PC-98 veröffentlicht wurde. Denn in dieser wurden die Positionen der kriegsbeteiligten Parteien mal eben vertauscht: Man spielt also einen Piloten der Kaiserlich-Japanischen Marine, der in einer Zero den Pazifik von den aufmüpfigen Amis befreien muss - was ich ganz ehrlich für eine sensationelle Idee halte! [Inhaltlich bleibt sonst aber alles beim Alten](#), und genau wie auf dem Amiga wird hier vor allem tagsüber geflogen - und zwar begleitet von einer Menge an unerwartet fröhlich vor sich her dudelnder Musik. Diese Fassung wurde übrigens direkt von Broderbund Japan entwickelt, und auch niemals außerhalb der Insel veröffentlicht - was der Hauptgrund dafür sein dürfte, dass weder Colin noch John jemals von ihr gehört hatten. Was besonders John im Nachhinein ziemlich ärgert: Er war ohnehin kein besonders großer Fan der im Spiel gezeigten Gewalt, und hätte diesen Rollentausch sehr gerne auch in der Amiga-Version drin gehabt, um für ein bisschen Ausgleich zu sorgen.

John war übrigens nicht der einzige, der sich an dem moralisch leicht fragwürdigen Geballer störte - die damalige Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften sah das ganz ähnlich. Natürlich wie es der Gesetzgeber vorsieht erst auf externen Antrag, und damit reichlich spät - aber im Bundesanzeiger Nr. 42 vom 29. Februar 1992 wurde bekannt gemacht, dass die Entscheidung Nr. 4277 (V) vom 7. Februar 1992 die Indizierung sämtlicher bis dahin erhältlicher Fassungen von "*Wings of Fury*" zur Folge hatte. Ich habe in Vorbereitung auf diesen Level die heutige Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien kontaktiert und um eine Zusendung der damaligen Indizierungsbeurteilung gebeten - die ich auch schnell wieder erhalten habe, und aus der ich nachfolgend zitieren möchte:

*“Die Antragsteller beantragen die Indizierung, da das Spiel kriegsverherrlichend sei, da der Spieler für das Zerstören feindlicher Ziele und Töten japanischer Soldaten belobigt werde. Zudem sei das Spiel kriegsverharmlosend, da es die Schrecken eines Krieges verniedliche. Zudem erhalte die Anwendung von Gewalt durch Beförderung des Spielers und Vergabe von Pluspunkten eine positive Bewertung. Darüber hinaus enthält das Spiel rassenhetzerische Tendenzen. Mit der Aufgabe des Spielers, japanische Stützpunkte zu zerstören und japanische Soldaten zu töten, was unentwegt dadurch kenntlich gemacht wird, dass auf den Stützpunkten und den Schiffen zahlreiche japanische Flaggen wehen, ruft das Spiel bewusst dazu auf, Angehörige einer bestimmten Nation zu vernichten. Das Spiel Wings of Fury macht Krieg zu einem sportlichen Vergnügen. Was Krieg bedeutet und welche schrecklichen Konsequenzen er haben kann, lässt das Spiel auch nicht ansatzweise erkennen. Zerstören und Töten wird spielerisch eingeübt und vom Programm belobigt. Krieg wird zum Spiel, in dem es Spaß machen soll, andere zu vernichten. Das ist im Sinne des GjS (Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften) kriegsverharmlosend und damit jugendgefährdend.”*



Wer die Indizierungsbegründung in ihrer Komplettheit nachlesen möchte, kann das im zu diesem Level gehörenden [Blogeintrag](#) auf [www.gamenotover.de](http://www.gamenotover.de) tun - denn da stelle ich das entsprechende Dokument mit Erlaubnis der BPjM wieder [kostenlos zum Download](#) zur Verfügung. Aus dem erfährt man dann auch, dass die BPjS damals amüsanterweise nicht in der Lage war, die Anschrift der Firma Broderbund Software zu ermitteln.

Bis zu einem gewissen Grad kann ich die Entscheidung ehrlicherweise aber nachvollziehen: *“Wings of Fury”* nimmt sich schon ziemlich ernst, es gibt keine zynische Distanz zu dem, was da auf dem Bildschirm passiert, wie zum Beispiel beim 1993er *“Cannon Fodder”* von Sensible Software. Aber klar, damals zur Amiga-Veröffentlichung war ich noch inmitten meiner Teenager-Jahre, und da konnte mir das Geballere nicht wahnsinnig genug sein. Und heute ist ja sowieso alles ein bisschen entspannter. Mittlerweile ist das Spiel übrigens auch wieder offiziell deindiziert, es hat seine aufgezwungenen 25 Jahre auf der Strafbank abgedrückt, und darf seit dem 31. Januar des Jahres 2017 wieder für Schrecken in den Straßen sorgen - eine Entscheidung, die im Bundesanzeiger 01/2017 vom 18. Januar [bekannt gemacht wurde](#), auf Basis der Entscheidung Nr. A 7/17 vom 17. Januar ebendieses Jahres. In diesem Bundesanzeiger wurden übrigens auch gleichzeitig noch die leicht obskure 1990er Vogelperspektivenballerei *“Blazing Thunder”* sowie die internationalen Versionen von *“Gears of War 2”* und *“Duke Nukem 3D”* wieder als der Jugend zumutbar deklariert.

Zwischenzeitlich gab es noch eine weitere offizielle Veröffentlichung von *“Wings of Fury”* - und zwar Ende 1999, und zwar auf dem Game Boy Color, und zwar im Vertrieb von Red Orb Entertainment, und zwar in leicht entschärfter Fassung: Inhaltlich hat sich grundsätzlich erstmal nichts geändert - aber nachdem man ein gegnerisches Gebäude zerbröseln hat, rennen da keine panischen Männchen mehr raus, die man ins Visier nehmen könnte. Stattdessen dreht da ein Jeep seine Runden, der zerstörte Gebäude wieder repariert, und daher gleich als erstes zerhackt werden sollte. Diese eine Änderung hat gereicht, damit diese Fassung als einzige nicht nur nicht indiziert wurde - sie hat natürlich auch eine offizielle Freigabe der USK erhalten. Und zwar eine ab sechs Jahren. Nuuuuuun ja.

Ganz generell wurde bei dieser von Ed Magnin entwickelten Fassung erstaunlich viel Feinschliff betrieben: Die Grafik wurde aufgehübscht, und bietet nun schönere und in mehreren Ebenen scrollende Hintergründe sowie mehr Animationsphasen für die Hellcat. Die Einsatzzeiten haben sich vermehrt; man fliegt nicht mehr nur bei Tag oder Nacht, sondern auch in verschiedenen Abstufungen zwischendrin. Es gibt nur 15 Missionen, die aber inhaltlich gestrafft



wurden, und nun nach jedem Einsatz ein Passwort bieten. Und die allgemeine Zugänglichkeit und Spielerfreundlichkeit wurde deutlich erhöht: Die Steuerung wurde klar vereinfacht, und bietet nun mit Fassrollen sowie der Möglichkeit, bereits eingeleitete Wendungen wieder abubrechen und doch weiter geradeaus zu fliegen ein bisschen mehr fliegerische Finesse. Es passen mehr Extrawaffen an Bord, es gibt keine feindlichen Torpedo-Angriffe mehr, gegnerische Flugzeuge sind jetzt auch am Boden zerstörbar, weil zwischenzeitlich offenbar das Geheimnis des Adamantium-Netzes verloren ging - und die vermaledeite Landung ist jetzt deutlich einfacher! Ja, das Motorengesummse ist unverändert nervend monoton, dafür gibt es jetzt aber einen ganz okayen Soundtrack aus den bekanntermaßen talentierten Fingern von Tommy Tallarico. Diese Fassung hat dann noch echt gute Wertungen kassiert, wie zum Beispiel 86% im offiziellen britischen Nintendo-Magazin oder 4/5 Sternen [im Kurzttest der Video Games 5/2000](#). Und es ist auch die Fassung, die es heute noch am einfachsten macht, quasi das Original zu spielen, da sie echt günstig zu bekommen ist - ganz im Gegensatz zu den Ursprungsversionen für Amiga, DOS oder gar Apple 2, die für sensationell bescheuertes Geld die Besitzer wechseln.

Natürlich gab es im Laufe der Jahre eine Tonne an alles andere als offiziellen Wiederbelebungsversuchen: Die unvermeidliche Portierung auf Flash in den späten 2000ern, diverse Fangames auf iOS, die sich vor allem bei der Namensgebung alle einen abgebrochen haben - wie zum Beispiel *“Wings of Valor”*, *“Wings of Heroes”* oder *“Wings: War of Pacific”*. Dazu noch gefühlt zehn Millionen Klone wie *“Angels 20”* oder *“Wings of Fire”*, zum Teil wirklich gelungene geistige Nachfolger wie *“Rogue Aces”* oder *“Luftrausers”* - sowie die von mir sehr geschätzten beiden *“Glory Days”*-Spiele, die 2005 bzw. 2007 das *“Wings of Fury”*-Spielprinzip in ebenso kompetent wie zeitgemäß aufgebohrter Form auf den GBA respektive den Nintendo DS hebelten.

Beim zweiten Teil habe ich dem Entwickler Olivier Denis leicht beratend zur Seite gestanden, weswegen mein Name da auch in den Credits zu finden ist, was mich ein klein bisschen glücklich macht.

Aber zurück zu den noch direkter inspirierten Dingen. Dem im Februar 2003 erschienenen "3DMark 03" zum Beispiel, bei dem ein Benchmark-Teil sicher nicht zufällig "Wings of Fury" hieß und sich um eine heftige Luftschlacht drehte. Im selben Jahr veröffentlichte der niederländische Indie-Entwickler "Byte The Bullet", der aus genau einer Person besteht, nämlich dem jungen Entwickler Edwin Bos, das funkensprühend kreativ betitelte "Wings of Fury Remake", das im Prinzip genauso aussieht wie das Amiga-Spiel, aber



buntere Hintergründe bietet, fließendere Kamera-Zooms, parallaxscrollende Wolken und neue Soundeffekte - außerdem wurde es als Freeware veröffentlicht, ist bis heute noch [an allen Ecken und Enden der Interhighways](#) verfügbar, und funktioniert problemlos unter Windows 10, ist also definitiv mindestens einen mittelaufmerksamen Blick wert. Jedenfalls deutlich mehr als der Möchtegern-Nachfolger mit dem wahnwitzig einschläfernden Namen "Wings of Fury 2: Return of the Legend" -

[der 2008 veröffentlicht wurde](#), ebenfalls als Freeware, und die Absicht hatte, das im Großen und Ganzen unveränderte Spielprinzip in die unausweichliche 3D-Polygongrafik zu packen. Das Ding sah schon irgendwie nett aus und spielte sich halbwegs okay, aber das Flugverhalten der Hellcat war da irgendwie ganz schön bizarr und physikalisch deutlich weniger interessant als im Original - so konnte man da zum Beispiel quasi auf der Stelle wenden, so als würde man mitten in der Luft einfach die Handbremse anziehen. Was sich genauso super-falsch anfühlte wie das scheußliche Techno-Gebratze im Hintergrund. Dieses Projekt wurde nie fertiggestellt, ist aber mittlerweile Open Source und in seiner Vollständigkeit [auf Github zu finden](#).

Wie bereits eingangs erwähnt, war "Wings of Fury" der größte und auch einzige Hit von Steve Waldo - er ward danach zumindest in der Spielebranche nie mehr gesehen oder gehört. Er existierte verbrieftermaßen zumindest in den 90ern noch, denn sowohl Colin Fox als auch Ed Magnin hatten für ihre jeweiligen Umsetzungen Kontakt mit ihm. Letzter berichtete [in einem Interview](#) davon, wie er noch eine Weile mit ihm gesprochen habe, und ihn fragte, wieso er nach "Wings of Fury" keine weiteren Spiele mehr entwickelt hatte. Steves Antwort darauf war, dass es ihm keine Freude bereitet hatte - es war in seinen Worten "too much trouble". Ich habe versucht herauszubekommen, was er heute macht, oder ob er überhaupt noch lebt - aber ich habe präzise Null Informationen über den Mann gefunden. Falls er überhaupt ein Mann ist. Vielleicht ist er ja ein Koala-Agent! Hm. Man weiß es nicht. Oder ich weiß es zumindest nicht.

Was ich weiß ist, dass *“Wings of Fury“* heute auf jeden Fall noch einen Blick wert ist oder zwei. In vielen englischsprachigen Tests der damaligen Zeit wurde es als *“addictive“* beschrieben - und das stimmt auch. Ja, das Spielprinzip ist hohl und dämlich, aber gleichzeitig auch laut, aufregend und auf leicht unerklärliche Art und Weise verdammt unterhaltsam. Präzise Steuerung, großartig fiese Soundkulisse - für Zwischendurch ist das auch heute noch echt geil. Mehr allerdings auch nicht; für mehr als eine oder zwei Missionen am Stück ist das Spielprinzip doch zu monoton - auf Dauer mangelt es dem Spiel spürbar an Abwechslung, da man in jedem Auftrag das Gleiche macht, nur gegen eine andere Anzahl an Feinden. *“Wings of Fury“* ist kein Spiel, das man das ganze Wochenende lang pausenlos zockt. Aber für die aggressionsabbauende Viertelstunde zwischendurch ist es auch heute noch bestens geeignet. Auch und gerade, weil es einige interessante Herausforderungen bietet, die es vom Hirnlosdauergeballer-Gros abheben. Alleine schon die Kontrolle der Maschine braucht sehr viel Geduld - einfach scheinende Dinge wie Abheben, stabil in der Luft bleiben und sicher zu landen fressen locker Dutzende Fehlschläge, bevor sie halbwegs sitzen.



Das ist gleichzeitig Segen wie Fluch - denn um hier dauerhaft Spaß haben zu können, muss man schon wirklich ebenso geduldig wie frustresistent sein. Die ersten paar Missionen sind zumindest vom Inhalt her noch ein Klacks - aber das Ding wird nach hinten raus verteufelt schwer! Später wird man so intensiv und heftig und pausenlos unter Dauerfeuer genommen, dass man mehr Zeit im Reparaturbauch der USS Wasp als über der Feindbasis verbringt. Und auch die Flugdistanzen werden in den späteren Missionen so elend lang, so dass man ständig nachtanken muss. Vom dauernden Auffüllen der lächerlich mickrigen Extrawaffenvorräte mal ganz zu schweigen! Kein Wunder, dass *“COLIN WAS HERE“* einer der bekanntesten Amiga-Cheats überhaupt ist. Der, wie der Name bereits andeutet, natürlich auf Colin Fox zurückgeht, mit dem er sich selbst im Spiel verewigt hat - denn über diesen Cheat bekommt man direkten Zugriff auf unendlich viel Munition, freie Wahl der Extrawaffen, spontane Reparatur und Betankung in der Luft oder weitere Leben. Ursprünglich war das übrigens nur ein Debug-Feature, das er für die Tester von Broderbund eingebaut hatte - und dann einfach drin ließ, da er davon ausging, dass das eh nie gefunden werden würde. Jap, genau so funktioniert das ja bekanntermaßen in der Spieleszene. Was übrigens ganz witzig ist, ist dass dieser Cheat in der nachfolgenden britischen Budget-Wiederveröffentlichung von *“Wings of Fury“* dem Spiel hochoffiziell in ausgedruckter Form beilag - in Form eines mit Warnhinweisen versehenen Mini-Briefumschlags.

Colin hat vom Spaghetticodedebakel mal abgesehen an die Entwicklung übrigens nur gute Erinnerungen. So berichtete er mir zum Beispiel davon, dass er noch bis heute ein ganz solider Jongleur sei - etwas, das während der Entwicklung von *“Wings of Fury”* seinen Anfang nahm. Denn während der Minuten, die sein Programmcode zum Kompilieren brauchte, packte er am Schreibtisch immer seine Bälle aus, höhöhö, und begann damit herumzuschwingen. Etwas, was dann schnell die Runde machte, was seiner Aussage nach dazu führte, dass sich ein großer Teil von Distinctive Software immer wieder zur Mittagspause auf einem Feld hinter dem Firmengebäude traf und dort in der großen Runde gemeinsam jonglierte.



Außerdem erzählte er mir, dass man während dieser Zeit auch einen Netzwerkshooter entwickelt hatte. Das Ganze ging ursprünglich von Chris Taylor aus, dem späteren Entwickler von Hits wie *“Total Annihilation”* oder *“Dungeon Siege”*, und seinerzeit ebenfalls Angestellter von Distinctive Software, und das Team fügte mehr und mehr Features hinzu. Laut Colin war das Ding ein Riesenspaß und funktionierte ganz hervorragend im Netzwerk - aber Joan Mattrick, die Mutter des

Geschäftsführers Don Mattrick, und verantwortliche Büromanagerin, veranlasste, dass die Arbeiten daran gestoppt wurden. Etwas, das Colin zutiefst bedauert, und sich wünscht, dass sie damals dagegen rebellierte hätten. Denn seiner Einschätzung nach hatten sie nur aus Spaß vermutlich den ersten multiplayerbasierten Netzwerkshooter erschaffen - und statt das Ding zu vermarkten und sich damit dumm und dämlich zu verdienen, wurde es sang- und klanglos unter den nächstbesten Teppich gekehrt, weil einer leicht älteren Dame der Spaß auf den Sack ging, den die Leute damit hatten. Ja, ja. So wurden in den frühen 90ern noch Geschäftsentscheidungen getroffen!

Apropos Chris Taylor: Der war laut John Boehler übrigens der lokale Snackdealer, der an seinem Schreibtisch einen kleinen Shop aufgesetzt hatte, an dem Kollegen für wohl sehr günstige Preise jederzeit Süßkram kaufen konnten - was Johns Aussage nach gerade während langer Nachtentwicklungen bei Distinctive Software immer wieder ein Lebensretter war. Und was diese langen und durchgearbeiteten Nächte neben *“Wings of Fury”* noch so an hervorhebenswerter Software hervorgebracht haben - das ist ein Thema für einen anderen Podcast.

This Game Is Not Over!

## Weitere Links:

- Handbuch der DOS-Version:  
<https://archive.org/details/wwwiiiiinnng/mode/2up>
- Original im Browser spielbar:  
[https://archive.org/details/Wings\\_of\\_Fury\\_1987\\_Broderbund\\_cr](https://archive.org/details/Wings_of_Fury_1987_Broderbund_cr)
- Vergleichsvideo von vier Versionen:  
<https://www.youtube.com/watch?v=0NKWpD-VI2w>