



GNO  
AOU  
ATE  
E A



Die 80er waren bekanntermaßen das Jahrzehnt der Aufsmaulfilme: Kloppereien wie *"American Ninja"*, *"Bloodsport"*, *"Karate Kid"* oder *"Karate Tiger"* waren der heißestmögliche Scheiß, von den unzähligen China- und Hong-Kong-Dreschestreifen mal ganz zu schweigen. Kein Wunder also, dass diese faustbasierte Kommunikationsform dann schnell auch ihren Weg in andere Medien fand - allen voran natürlich das Computer- und Videospiel. Es sollte noch bis zum Frühjahr 1991 dauern, bis Capcom mit *"Street Fighter 2"* die Spielhallen aufmischte und für alle Zeiten definierte, wie ein Fighting Game auszusehen hat - aber vorher bekamen noch sehr andere Vertreter des Genres ihre Chance. Vertreter wie *"Budokan - The Martial Spirit"*.

Mano-a-mano-Fighter sind heutzutage ja nun echt keine Seltenheit mehr - und das waren sie auch schon Ende der 80er nicht mehr. Eine der ersten überlieferten Zwei-Spieler-Kloppereien war das simpel betitelte *"Karate"* von Ultravision, das 1982 auf dem Atari 2600 erschien, und allgemein als sehr furchtbares Spiel gilt, bei dessen zweieinhalb angedeuteten Strichen man sich selbst mit einer LSD-basierten Fantasie sehr schwer tut, irgendwas zu



erkennen. Ist trotzdem einer der Urväter des Genres. Das 1983er *"Bushido: The Way of the Warrior"*, nicht zu verwechseln mit dem sechs Jahre später erschienenen C64-Spiel gleichen Namens, verpackte Einzelkämpfe mit halbwegs komplexer Steuerung vor japanischer Kulisse in schauderhafter CGA-Grafik auf den damaligen IBM-PCs. Das kurz darauf veröffentlichte *"Black Belt"* von Kevin Ryan bot ebenfalls One-on-One-Matches, hier allerdings in Taekwondo, unter realistischen Wettkampfbedingungen, und erstmals auch mit einem Übungsmodus.

Seinen richtigen Höhenflug begann das Genre aber erst mit dem ebenfalls 1984 veröffentlichten *"Karate Champ"* von Data East: Ebenfalls eine Gegeneinander-Klopperei, und ebenfalls eigentlich gar nicht gut - allerdings zu ziemlichem Ruhm gekommen, da sie im 1988er Van-Damme-Geholze *"Bloodsport"* [einen prominenten Auftritt hatte](#), was es zum ersten Fighting Game machte, das finanziell ein echter Erfolg war, und dem Genre zum buchstäblichen Durchbruch verhalf. Untermauert wurde dies durch das ebenfalls dem Jahr 1984 entspringende *"Karateka"* von Jordan Mechner - das war zwar keine Gegeneinander-Aufsmaulerei, aber die erste ihrer Art, deren Grafik auf Rotoskopie basierte, was sehr glaubwürdige Bewegungen ermöglichte. Etwas, worauf ich hier ja bereits [im "Flashback"-zentrierten Level 19](#) näher eingegangen bin. Danach folgten in immer kürzeren Abständen Spiele wie *"Competition Karate"*, *"Way of the Exploding Fist"*, *"International Karate"* sowie sein plussiger Nachfolger, *"Uchi Mata"*, natürlich das erste *"Street Fighter"* aus dem Jahr 1987, das dezent absurd betitelte *"Chinese Karate"* oder Thalions 1989er *"Chambers of Shaolin"*. Womit wir dann endlich im Jahr 1989 angekommen wären - dem Jahr von *"Budokan"*.

Der Begriff "*Budoukan*" ist tiefjapanisch, und bedeutet erstmal nichts anderes als "*Kampfkunst-Halle*". Das liegt daran, dass ebendiese, nämlich das "*Nippon Budokan*", eine, nun, Halle für Kampfkunst ist, achteckig, erbaut im Jahr 1964 von Mamoru Yamada, bestehend aus mehreren Arenen, und explizit errichtet für die Austragung der Kampfsportwettkämpfe der Olympischen Spielen 1964 in Tokio. Seitdem wurde und wird es nicht nur für mannigfaltige Wettbewerbe genutzt, sondern vor allem auch für Konzerte - unter anderem haben da schon Bob Dylan und Cheap Trick gespielt, ABBA, Depeche Mode, die Beatles, Jackson Five, Bon Jovi, Ozzy Osbourne, Prince und The Rolling Stones. Daneben existiert auch ein relativ moderner Karate-Stil namens "*Budokan Karate*", der aber, anders als die Halle, mit dem Spiel nichts zu tun hat.

Dessen Entwicklung begann im Frühsommer 1988, und wurde vor allem von drei Leuten vorangetrieben: [Michael Kosaka](#), der in erster Linie für die Grafik und das



maßgebliche Spieldesign verantwortlich war, sowie [Ray Tobey](#) und Rick Tiberi, die sich die Programmierarbeiten sowie die restliche Designlast auf ihre Schultern verteilten. Und die allesamt von sich selbst sehr überzeugt waren, wie ein Einleger in der amerikanischen Verpackung deutlich machte. Denn da stand: "*You'd think that when the designers of 'Skyfox' and 'Skate or Die' got together, you'd get something like 'Space Threshers from Mars'. Instead you've got*

*the most unique and comprehensive martial arts game to date. Go figure. Ray Tobey, Michael Kosaka and Rick Tiberi are computer senseis, true black belts in their art. Give them a few commands, a few pixels of color and they could reconstruct the Sistine Chapel - and animate it too, to boot. If only they had a Game Designing and Programming competition and Budokan...*"

Genauso käsig wie dieser Text war dann auch noch [das dazugehörige Bild](#), das die drei jungen Entwickler in Kampfanzügen zeigt, mit Bo, Katana und Nunchakus in den Händen. Aber gut, die drei hatten zu diesem Zeitpunkt ja bereits einiges vorzuweisen: Michael Kosaka zum Beispiel war EAs erster festangestellter Gamedesigner, der einen der größten frühen Hits der damals noch sehr jungen Firma verantwortete - nämlich das 1987er "*Skate or Die!*", das erste direkt inhouse entwickelte Spiel von Electronic Arts. Und Ray Tobey, der mir für diesen Level freundlicherweise viele meiner Fragen beantwortet hat, war fast von Anfang an bei Electronic Arts dabei, als 25. Angestellter - wenn auch zu Beginn nur als freier, da er damals noch Schüler war. Was ihn nicht daran hinderte, die futuristische 3D-Ballerei "*Skyfox*" zu entwickeln, die im August 1984 veröffentlicht wurde, laut der damaligen Werbung "*the fastest-selling EA game in history*" war, und insgesamt mehr als 300.000 Exemplare verkaufte. Fun fact: Bei uns erschien das Spiel erst ein Jahr später, trug den Untertitel "*Himmelhunde*" und wurde Anfang 1986 natürlich indiziert. Böse Gewalt und so, peng-peng. Ach ja.

Jedenfalls waren die Namen der drei Entwickler überall zu finden: Auf der Packung des Spiels, auf den Disketten, im Handbuch. Ist allerdings auch kein Wunder - denn zum einen war es seinerzeit noch gängige Politik bei Electronic Arts, seine Designer so weit wie möglich in den Vordergrund zu schieben, und zum anderen war "Budokan" ein Herzensprojekt der Truppe. Zumindest Michael Kosaka war damals begeisterter Kampfsportler und Schwarzgurtträger in Aikido - und die beiden anderen waren der Aussage von Ray folgend auch nicht komplett unerfahren.

Die Entwicklung des Spiels dauerte laut der Erinnerung von Ray etwa anderthalb Jahre, und war alles andere als einfach - in den letzten paar Monaten zeigte seine Stempelkarte wohl regelmäßig Wochen mit jeweils mehr als 100 Arbeitsstunden. Das hatte vor allem mit der sehr aufwändigen Komprimierung der Grafik zu tun, auf die ich später noch zu sprechen kommen werde. Jedenfalls stand das fixfertige Spiel zum Weihnachtsgeschäft des Jahres 1989 in den Läden, zunächst für MS-DOS-PCs, Amiga und den Atari ST - und die DOS-Version ist die, mit der ich die allermeiste Zeit verbracht habe, und auf die ich mich hier folgerichtig auch hauptsächlich beziehen werde.



Sie kam in einer interessanten Verpackung daher - interessant nicht nur deshalb, weil es von ihr gleich mehrere sehr unterschiedliche Varianten gab, sondern vor allem, weil das [Covermotiv](#) der in Europa vertriebenen Fassung einen schwer gepanzerten Samurai zeigt, der gerade kurz davor ist, mit seinem ausgesprochen massiv aussehenden Katana auf den harmlosen Käufer einzudreschen. Das ist nicht nur insofern bemerkenswert, als dass es im Spiel keine echten Schwerter gibt - auch und vor allem ist das Motiv 1:1 von einem [Propagandaposter](#) des italienischen Illustratoren [Gino Boccasile](#) aus dem Jahr 1942 übernommen. Boccasile war ein großer Fan des faschistischen Diktators Benito Mussolini, und pinselte während des zweiten Weltkriegs sehr viele entsprechende Plakate - unter anderem eben das Samurai-Motiv, mit dem der Sieg der Japaner über die Amerikaner in Pearl Harbor Ende 1941 sowie die kurz danach gewonnene Seeschlacht gegen die britische Marine zelebriert werden sollten. Es ist ein klein bisschen rätselhaft, wieso ausgerechnet dieses Motiv das Cover eines durch und durch in den USA entwickelten Spiels zierte - aber diese Frage bleibt zumindest aktuell unbeantwortet. Ray hatte seiner Aussage nach bis zu unserem Gespräch nämlich keine Ahnung von dem Hintergrund des Motivs, war darüber ziemlich schockiert, und konnte sich keinen Reim darauf machen, wie es zu seiner Nutzung kam. Immerhin kommt das "Budokan"-Cover ohne das durchs Originalbild wehende Hakenkreuz aus - das ist doch schon etwas.

Und auch das der Packung beiliegende Handbuch ist ein interessantes Biest, wenn auch dankbarerweise aus weniger Faschismus-zentrierten Gründen: Denn zum einen beginnt es direkt nach dem ersten Umblättern mit einer Fabel über Mönche und gestohlenen Getreide, was ein nicht im Geringsten verschleierter Hinweis darauf ist, dass man dieses Spiel doch bitte nicht kopieren möge - etwas, worauf man übrigens auch noch in den ASCII-Headern der drei Spieldateien BUDO.COM, TOURNEY.DAT und DOJO.DAT im Klartext hingewiesen wird. Zum anderen beschränkt es sich auf seinen 23 Seiten nicht nur darauf, einem das Spiel und seine Bedienung näherzubringen, sondern geht auch in beeindruckendem Detail auf die einzelnen Kampfsportarten im Speziellen sowie die dahinter stehende Philosophie im Allgemeinen ein. Was es übrigens nicht gibt, ist eine Handlung - zumindest in der Ursprungsfassung nicht. Erst mit der späteren Mega Drive Veröffentlichung kam eine Art Vorgeschichte dazu; aber auf diese Version komme ich später noch ausführlich zu sprechen.



Anstelle der Handlung bekommt man hier zur Begrüßung eine Kopierschutzabfrage an den Kopf geknallt, bei der man verschnörkelte Familiensymbole identifizieren und korrekt zuordnen darf. Meistert man diese erste Hürde, findet man sich im Innenhof des Tobiko-Ryu Dojos wieder, und darf sich zwischen vier Kampfsportarten entscheiden: Karate, Kendo, Nunchaku und Bo, allesamt

repräsentiert von vier Häusern. Diese Klopperschulen unterscheiden sich nicht nur optisch grundlegend voneinander, sondern auch vom Benutzungsschwerpunkt: Karate ist das lauwarme Vanilleeis unter den vieren - es hat schon seine Daseinsberechtigung, aber das gilt aus irgendwelchen Gründen ja auch für die Kelly Family. Jedenfalls kann man damit eigentlich nichts so richtig gut anfangen: Die Verteidigung ist damit praktisch nonexistent, die normalen Angriffe machen kaum Schaden und haben eine furchtbare Reichweite, und die komplexeren Manöver sind sehr fummelig auszuführen, machen dafür aber kaum Schaden und haben eine furchtbare Reichweite. Der Sprungkick ist schon ganz nett, hebt das Gesamtkunstwerk Karate aber dann doch nicht sehr viel mehr als eine halbe Haaresbreite über den Horizont der tragischen Nutzlosigkeit hinweg.

Das Bo ist da schon besser - also der Kampfstab, nicht der Rapper. Was angesichts der kompletten Belanglosigkeit von Karate zwar fast so überraschend ist wie ein Sonnenaufgang am Morgen, aber trotzdem: Das Ding ist zwar auch elend langsam, hat dafür aber eine gute Reichweite und eine ganz solide Verteidigung. Außerdem kann man sich seine Gegner mit der ebenso leicht auszuführenden wie ungemein fiesen Pieks-Attacke zumindest eine Zeit lang ganz gut vom Hals halten. Was man auch tunlichst machen sollte, denn im Nahkampf ist der Stab fast so nützlich wie ein Entenbaby-Katapult.

Ab den Nunchakus wird's interessant: Denn diese Stöckchen-an-dem-Kettchen-Dinger, die Bruce Lee berühmterweise jederzeit aus der Unterhose zaubern konnte, sind schnell, schlagkräftig und haben eine gute Reichweite - nur leider saugt auch hier abermals die Defensive. Erst mit Kendo fließt alles zusammen, was zusammengeflossen gehört: Heftige Reichweite, heftige Kraft, heftige Verteidigung, heftige Geschwindigkeit! Zu schade also nur, dass Kendo als Kampfsportart an sich zumindest für mich vom Lächerlichkeitsfaktor her nur ganz knapp über Rotnaseclown-Wrestling liegt. Aber gut - in "Budokan" ist das kostümierte Stockgeschwinge ganz klar die Kampfkunst der Wahl, wenn es einem problematischen Gegner ebenso schnell wie konsequent an den Kragen gehen soll. Der Werbetext der Packung wird übrigens nicht müde, den hier gezeigten Realismus zu betonen. Denn da steht: *"Authentic Japanese / Okinawan martial arts - all arts and weapons based on real life. Extensively researched and developed by qualified martial artists."*

Bevor man all die ach so realistischen Schläge, Kicks und Hiebe aber wie im Schlaf beherrscht, ist erstmal exzessives Training angesagt. Wie meint Michael schon sehr treffend in den "Design Notes" des Handbuchs? *"As in real life, dedicated and thoughtful training will pay off in the end"*. Eine Aussage, die abermals auf der Verpackung der amerikanischen Version betont wird: *"Are you willing to endure the hard training it takes to be called a master?"* Im Grunde spielt man hier also den Daniel-san. Vor allem, da immer nur die Kampfsportarten wechseln - die Spielerfigur selbst bleibt immer dieselbe.



Als ebendiese findet man sich im Hauswahlmenü wieder, und kann und sollte und muss jeden einzelnen Dojo wieder und wieder besuchen, um da alle möglichen Kampfbewegungen möglichst sicher zu trainieren - je nach Sportart sind das zwischen 25 und 30 mögliche Manöver, die man sich aneignen kann. Das tut man entweder allein oder im Kampf gegen einen Sparringspartner, der in drei Schwierigkeitsgraden zur Verfügung steht: "sankyū", "ikkyū" und "shodan", was klassischen [Rangstufen in japanischen Kampfsportarten](#) entspricht, hier aber schlicht für "einfach", "mittel" und "schwer" steht. Man kann entweder gezielt in den einzelnen Häusern in derselben Kampfkunst gegeneinander antreten, oder im Innenhof nach links oben stiefeln. Denn da wartet die allgemeine Trainingsmatte, auf der man für sich und sein Gegenüber frei bestimmen kann, in welcher Form die Kinnladen verbogen werden sollen. Außerdem ist das die einzige Stelle im ganzen Spiel, an der zwei menschliche Kämpfer gegeneinander antreten dürfen. Ja, "Budokan" entspringt der Zeit vor "Street Fighter 2", in der das gegenseitige Verkloppen oftmals bestenfalls ein Nachgedanke war.

Das liegt vor allem daran, dass *"Budokan"* eben keine typische Aufmaulerei wie *"Final Fight"* oder eben *"Street Fighter 2"* ist, sondern eher eine richtige Kampfsport-Simulation. Anstelle von rasanten Angriffen gibt es hier nur langsame, kontrollierte Bewegungen, statt fetter Kombos warten einzelne Attacks, die sorgsam eingeleitet und über die korrekte Körperstellung vorbereitet werden müssen - wodurch so etwas wie Buttonmashing buchstäblich nicht möglich ist! Es gibt kein Blut, keine Feuerbälle, keine Fatalities, stattdessen wird sich vor Kampfbeginn und nach jeden Ring-Aus erstmal brav verbeugt. Oder um mal die Werbung zu zitieren: *"Never before has the martial arts experience been so thoroughly captured on a home computer. Fluid character animation and authentic scenery make Budokan an elegant game, where strategy and fast thinking count for more than mere physical strength."*

Es gibt in *"Budokan"* zwei Energiesysteme, auf die man stets ein Auge haben muss: *"Stamina"* und *"Ki"*. *"Stamina"* klingt zwar nach der klassischen Lebensenergie, repräsentiert hier aber tatsächlich die gesamte Körperenergie. Was so viel bedeutet wie, dass man bei voller Stamina alle Manöver schnell und präzise ausführen kann - aber je weiter sie sinkt, desto träger werden die Attacks und Bewegungen, die Erschöpfung

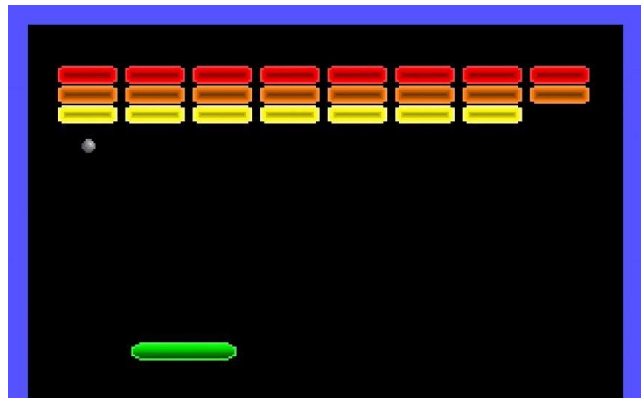


greift immer weiter um sich, man spürt förmlich, wie die Muskeln ächzen und nach einer Pause verlangen. Gewährt man sie ihnen, füllt sich die Stamina ganz langsam von allein wieder auf - aber das ist im normalen Kampf Alltag natürlich nicht so ohne Weiteres möglich. Ist der Stamina-Balken auf die eine oder andere Weise leergekloppt, ist der Kampf logischerweise vorbei.

Das andere Auge sollte immer auf der *"Ki"*-Anzeige liegen. Dieses System [kennt man auch unter dem Namen "Qi"](#), es ist einer der zentralen Begriffe des Daoismus, und repräsentiert die Energie, die durch uns alle fließt. Die Macht, quasi. Allerdings ganz ohne Midichlorianer, und auch nicht nur, [wenn sich die Schulter bewegt](#). Ja, *"Karate Tiger"* war und ist ein ebenso selten dämlicher wie sehr unterhaltsamer Film, aber dieser kurze Einspieler hat die Funktion von *"Qi"*, oder eben *"Ki"*, recht präzise umschrieben - denn je mehr *"Ki"*, desto mehr *"Power"*. Die *"Ki"*-Anzeige schrumpft bei erhaltenen Treffern, Hektik und ziellosem Herumgekloppe, und wächst bei Ruhe und Besonnenheit. Was bedeutet, dass man einen Gegner mit einer einzigen präzise ausgeführten Attacke auf die Matte schicken kann, wenn man vorher seine Energie aufspart und feindliche Angriffe abwehrt. Umgekehrt heißt das aber auch, dass man zur Bekämpfung seines Kontrahenten nicht sehr viel mehr als schlechten Atem zur Verfügung hat, wenn die eigene *"Ki"*-Leiste komplett leer ist. Was schneller geht als einem lieb sein dürfte - denn nicht nur kostet jeder Angriff *"Ki"* - auch verliert man die Hälfte seiner aktuellen Anzeige, wenn man den Mattenrand verlässt, ob freiwillig oder unfreiwillig.

In jedem Fall hat der Meister der Schule, Tobiko-sensei, nach jedem Kampf tendenziell hilfreiche asiatisch-verschwurbelte Weisheit für einen übrig: Er analysiert, was man gut gemacht hat, was schlecht, woran man arbeiten sollte und wie viel Schaden man im Allgemeinen angerichtet hat. Man kann ihn auch sonst immer in seinem Haus besuchen und um Rat bitten - was dann mit Poesiealbumseinträgen wie *"Knowing that enough is enough, you will always have enough"* oder *"True victory is self-victory"* quittiert wird. Oder wie die Werbung es formulierte: *"Budokan integrates Asian philosophy with martial arts fighting action."*

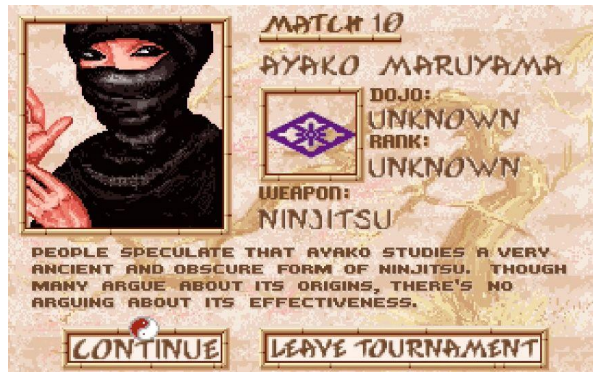
Oh, und es integriert auch noch ein unerwartetes Bonusspiel: Denn geht man in der Dojo-Auswahl ganz nach rechts unten in die Ecke, vorbei am Karate-Dojo, da wo ein Baum steht, und drückt da auf die Taste "B", dann kann man eine Partie Mochtegern-"Breakout" spielen. Dabei handelt es sich um eine recht scheußliche Fassung des Klassikers, ziemlich offensichtlich eine, die mal eben in drei Minuten zusammengerotzt wurde - aber hey, ein Easteregg ist ein Easteregg!



Hat man genug geübt, gibt's noch ein paar einlullende Worte vom weisen Meister, bevor man nach Tokyo zum Nippon Budokan zischt, das optisch direkt ans Original angelehnt ist. Witziges Detail: Wartet man ein paar Sekunden vor dem Turnier-Gebäude, zieht im Hintergrund Godzilla vorbei. Kaum hat man sich vom Reiseschock erholt, geht die Action los - denn im Turnier tritt man gegen zwölf immer stärkere Gegner an. Und sehr schnell stellt man fest, dass einen das Training wie so oft im Leben nur sehr unzureichend auf den schmerzhaften Alltag vorbereitet hat. Denn das Feindesdutzend legt in diversen Kampfsportarten jenseits der vier los, mit denen man zu diesem Zeitpunkt hoffentlich halbwegs vertraut ist - unter anderem bekommt man es mit einer Sichel an der langen Kette, mit Tonfas oder Kampfspeeren zu tun. Einer der Widersacher ist sogar ein Wurfsterne schmeißender und sich durch die Gegend beamender Ninja! Man könnte sich natürlich fragen, wie es ein Ninja zu diesem Turnier geschafft hat - aber nun, er ist ein Ninja. Bzw. Sie ist Ninja, bzw. eine Kunoichi, wenn man ganz genau sein möchte. Das Geschlecht wird zwar nie genau definiert, aber der Name "Ayako" ist im Japanischen ganz klar weiblich, außerdem sprechen ihre Augen im Kämpferporträt eine relativ eindeutige Sprache.

So oder so ist das trainierte Dutzend im Turnier eine wahrlich heftige Herausforderung. Denn zum einen gibt es hier keinen wählbaren Schwierigkeitsgrad, bzw. nur indirekt - denn die Geschwindigkeit des eigenen Computers beeinflusste die Komplexität der gegnerischen Manöver. Hatte der eigene PC also nicht genug Saft, vermied die KI die Nutzung von aufwändigeren Angriffen - wodurch man sich mit einer Drosselung des Computers das Leben ein bisschen leichter machen konnte.

Viel wichtiger ist aber, dass man zum anderen jede Kampfsportart maximal vier Mal benutzen darf - man muss also sehr gründlich abwägen, welchen Gegner man mit welchem Stil bekämpfen möchte: Karate und Bo sind für das Fußvolk gedacht, dickere Kaliber verlangen nach einer Vorzugsbehandlung mit Nunchucks oder Kendo. Obwohl das richtige Timing auch eine wichtige Rolle spielt: So kann man Tetsuo Okabe und Miyuki Ikeda, die Gegner der Levels 5 und 8, sehr leicht mit dem Bo besiegen. Alles was man da tun muss, ist nämlich vom "Hajime" an einfach gerade nach hinten zu blocken und sie sich an einem austoben zu lassen, also im Prinzip den [Rope-a-Dope](#) zu machen - sie landen selbst keine Wirkungstreffer, aber gleichzeitig füllt sich die eigene Ki-Anzeige.



Ist diese voll, benötigt man für beide dann jeweils nur einen Treffer, um sie direkt zu Boden zu schicken. Kendo sollte man sich aber wirklich für die späteren Gegner aufheben - speziell 10 und 11, also Ayako Maruyama und Kazuo Sakata, sind ohne Kendo praktisch unmöglich zu knacken. Mit der einen großen Ausnahme des finalen Oberwahnsinnssupermegagegners "Tokage" - aber zu dem erzähle ich gleich noch mehr. Man hat drei Versuche, um einen Widersacher zu erledigen - schafft

man das nicht, fällt man einen Rang zurück, und muss den vorherigen Gegner nochmal auf die Bretter schicken. Wenn einem das direkt beim ersten Kontrahenten passiert, was ehrlicherweise zu Beginn nichts Ungewöhnliches ist, dann wird man zurück in den eigenen Dojo geschickt, vermutlich mit einem tröstenden Brief für Mutti im Gepäck. Darüber hinaus hat man auch jederzeit selbst die Möglichkeit, die Segel zu streichen, und mit halbwegs hoch erhobenem Haupt das Turnier zu verlassen. Fühlt man sich später stark genug, um es nochmal zu versuchen, muss man allerdings wieder ganz von vorn beginnen.

Aber was sind denn das nun für Spezialisten, die einem im Budokan erwarten? Zum Beispiel Goro Suzuki, der laut seiner Beschreibung ein besserer Sushi-Esser als Fighter ist, aber dennoch besser nicht unterschätzt werden sollte. Oder Shigeo Kawahara, der seine Nunchaku-Technik zwei Jahre lang auf einer einsamen Insel perfektioniert hat. Arnie Gustafson, der einem gewissen Action-Superstar der 80er und 90er nicht nur namentlich, sondern auch optisch sehr ähnlich ist, und seinen Schwarzgurt in Karate nicht trägt, weil er zu den Socken passt. Ayako Maruyama, die bereits erwähnte Ninja-Dame, die einem mit ihren schnellen Wurfsternen und verwirrenden Verschwindetricks in den schnellen Wahnsinn treiben kann. Kazuo Sakata, der den Ehrenkodex der japanischen Krieger zu seinem Lebensinhalt gemacht hat, und dessen rote Samurai-Rüstung in ihre Einzelteile zerfällt, wenn man ihn besiegt. Falls man ihn besiegt. Und dann ist da natürlich noch Tokage - dessen Name nicht ohne Grund das japanische Wort für "Echse" ist. Denn er ist nicht auf einen einzigen Kampfstil festgelegt, sondern übernimmt immer den des Spielers - wodurch man sich das Leben sehr schwer machen kann, indem man zu Kendo greift. Oder deutlich einfacher, wenn man im Karate gegen ihn antritt. Jeder der zwölf Kontrahenten wird einem beim Erstkontakt auf einer Beschreibungsseite vorgestellt, mit nettem Bild, Familienwappen, Herkunftsbeschreibung und kurzer Story. Oder wie die Rückseite der deutschen Verpackung es formuliert: ["Messen Sie sich auf 12 Meistern!"](#)

Und das ist eine Sache, die nicht nur doof klingt, sondern auch sehr viel leichter gesagt als getan ist - denn jeder einzelne dieser Widersacher ist auf seine Weise eine heftige Herausforderung. Keiner kämpft wie der andere, jeder erfordert sehr viel Trial and Error, um herauszufinden, mit welcher Kampfkunst und Vorgehensweise man die beste Chance gegen ihn hat - was irgendwie schon etwas megamanniges an sich hat: Der eine macht nicht viel, da reicht Basis-Karate völlig aus. Der nächste hat eine fiese Reichweite, kann aber kaum etwas einstecken. Ein anderer blockt quasi alles ab, ist aber sehr empfänglich für Luftangriffe. Und nicht zu vergessen den einen oder anderen Kontrahenten, den man sich buchstäblich mit einem langen Stock vom Hals halten muss - denn wenn man doof genug ist, ihn in den Nahkampf kommen zu lassen, dann ist das Match schon gelaufen.

Von den wenigen bereits angesprochenen Ausnahmen mal abgesehen ist es aber eine gute Idee, eher offensiv unterwegs zu sein, gerade mit schwächeren Martial Arts wie Karate - denn die Zeit arbeitet gegen einen. Nicht falsch verstehen, innerhalb der Matches läuft kein Timer. Aber die Gegner regenerieren sowohl ihre Stamina- als auch Ki-Anzeigen schneller, und machen mit den gleichen Angriffen auch mehr Schaden als der Spieler. Außerdem tendieren sie dazu, deutlich weniger anzugreifen, wenn ihre Stamina niedrig ist - was einem im Endgame natürlich Vorteile verschafft, wenn man sich nicht gerade selbst einigelt.



Das Hauptproblem von "Budokan", und auch der Hauptgrund für den verschärften Anspruchslevel, ist aber die Steuerung - denn die unterscheidet sich mehr als überdeutlich von bekannten Genre-Standards, und erinnert in ihrer Handhabung an sehr viel später veröffentlichte Sportspiele von Electronic Arts - wie die ab 2004 veröffentlichte ["Fight Night"-Boxserie](#), oder die ["skate"-Reihe](#), die ab 2007 losrollerte. Der wichtigste Unterschied von "Budokan" zu so ziemlich allen anderen Fighting Games ist, dass es hier keine typischen Angriffstasten gibt. Bzw. es gibt schon eine, und zwar genau eine - aber sämtliche Angriffe und Verteidigungen werden über Kombinationen aus Richtungsangaben und gedrückt gehaltenem Actionknopf ausgelöst. Ein paar Beispiele? Oh ja, oh ja, aber gerne doch! Es geht schon damit los, dass simple Eingaben wie "links" und "rechts" hier nicht für Bewegungen in die entsprechenden Richtungen sorgen - stattdessen bereitet man über diese Eingaben Angriffe vor, bei denen zum Beispiel einfach nur das Bein angehoben wird, wie bei einem Hund mit kurz vor der Explosion stehender Blase. Möchte man einfach nur vor oder zurücklaufen, muss man neben der entsprechenden Richtung auch noch gleichzeitig nach unten drücken. Ein Vorwärts-Spinkick im Karate wird ausgelöst, indem man nach schräg vorne drückt, dann den Knopf gedrückt hält, und den Joystick ganz nach hinten zieht. Eine gedrehte Körperattacke mit dem Bo beginnt, indem man den Joystick zurückzieht, den Knopf drückt und dann schnell nach vorne wechselt.

Der einhändige Sprungangriff im Kendo wird ausgeführt, indem man nach oben drückt, dort den Knopf betätigt und das Manöver nach hinten-unten abschließt. Das klingt jetzt alles nicht sonderlich kompliziert, muss aber sehr präzise und geduldig ausgeführt werden. Und dabei rede ich noch nicht mal von Blocks, die erst dann ihre Wirkung entfalten, wenn man sie gut getimt mitten im gegnerischen Angriff ausführt. *"Budokan"* ist kompliziert, und dadurch schnell frustrierend, wenn man etwas anderes erwartet, als man hier serviert bekommt - was gerade aus moderner Perspektive keine allzu ungewöhnliche Annahme ist. Mit der Sprungattacke nach vorn kommt man halt nur so weit - und alles, was darüber hinaus geht, setzt voraus, dass man bereit ist, sich auf die Nickeligkeiten der hier gebotenen Systeme einzulassen.



Immerhin werden dabei die anderen Sinne erfreut: So ist zum Beispiel der Soundtrack aus der Feder von Altmeister Rob Hubbard immer ein aufmerksames Ohr wert! Zwar gibt es nur im Intro, im Hof, auf dem Weg zum Budokan und im Abspann etwas zu hören - aber das ist qualitativ ziemlich weit oben. Zumindest war es das, wenn man seinerzeit die entsprechende Sound-Hardware mitbrachte. Denn mein erster

Vollkontakt mit *"Budokan"* fand zur Schreckensherrschaft des PC-Speakers statt. Zwar bemühte sich Ray über eine dedizierte Pulsmodulationsroutine, welche die Ausgabefrequenz etwa 4000 Mal pro Sekunde änderte, dem Ganzen zumindest den Anschein von Mehrstimmigkeit zu verleihen - aber das Gepiepse blieb trotzdem tragikomisch. Selbst die billigste Adlib-Karte verbesserte das Klangerlebnis deutlich - aber so richtig super wurde es erst auf einer der schon damals nur über exzessive Organspenden bezahlbaren MT-32-Karte von Roland. Hier mal ein schnelles Medley des Innenhof-Themas - zuerst vom PC-Speaker, dann auf Adlib, und zum Abschluss von einer MT-32.

Im Spiel an sich dominieren dann die wenigen Krawotz-Sounds, die auf der deutschen Packung die schöne Bezeichnung *"Echt fernöstliche Digi-Soundeffekte"* tragen, sowie das bisschen Sprachausgabe, das man schnell in- und auswendig kennt. Am unterhaltsamsten an diesen Sprüchen ist vermutlich, dass die beiden Damen im Kader ebenfalls mit eindeutig männlicher Stimme angreifen. Entweder fand sich damals keine Kampfsport-erfahrene Frau im Dunstfeld der drei Hauptentwickler - oder auf den Disketten war schlicht kein Platz mehr für weitere digitalisierte Schreie.

Was mir die deutlich realistischere Annahme zu sein scheint - denn *"Budokan"* gehört zu den Spielen, bei denen man sich auch und gerade im Nachhinein fragt, welche Schwarzmagie eigentlich dafür gesorgt hat, dass sie auf gerade mal eine 3.5"-Diskette gepasst haben. Wir rufen uns ins Gedächtnis: Auf einer dieser klapperigen Scheiben war präzise 1.44MB Platz. Okay, die ursprünglich entwickelte 5.25"-Version nutzte zwei der Wabbelscheiben, nämlich eine dediziert für die Dojos und eine fürs Turnier - aber die boten ja jeweils auch weniger Speicherplatz.

Gleichzeitig ist "Budokan" ein Spiel, das auf der Packungsrückseite mit den folgenden Worten [beworben wird](#): "The most fluid, detailed and realistic graphics ever designed for a computer game!". Das mag vielleicht minimal großspurig formuliert gewesen sein, selbst im Jahr 1989 - aber es dürfte keine Sekunde lang ein Zweifel daran bestehen, dass das, was es hier zu sehen gab, sowohl technisch als auch künstlerisch verdammt weit vorne war: Den Anfang machen die wirklich hübschen, ganz sachte animierten Hintergründe aus den Pinseln von Mike Nowak und Mike Lubuguin, mit glitzernden Gewässern, vorbeiziehenden Wolken, dem gelegentlich durchs Bild staksenden Vogel oder einem Tentakel, das einem aus dem Dojo-Teich freundlich entgegenwinkt. Weiter geht's mit den großen, sehr charakterstarken Kämpferporträts, die man vor jedem Fight im Budokan zu sehen bekommt - die den geschickten Händen von Cynthia Hamilton entspringen, und zumindest zum Teil vom Entwicklerteam inspiriert sind. Und der krönende Abschluss sind die zahlreichen, erstaunlich fließenden Animationen von Mike Kosaka und Connie Braat, die auf Videoaufnahmen und Fotos basieren, und glaubwürdige Schatten auf den Boden werfen - jedenfalls, wenn der damalige Computer über genug CPU-Power verfügte, da sie in Echtzeit berechnet wurden. Das gesamte Team nutzte das populäre Tool "Deluxe Paint" für alle Bilder, was ja auch Sinn ergibt - das von Dan Silva erschaffene Programm wurde schließlich für Electronic Arts entwickelt und von denen auch vertrieben. Zusätzlich kam noch ein Animations-Editor namens "Elaine" ins Spiel, den Ray speziell für "Budokan" schrieb, und der auch nur da zum Einsatz kam - eine Entwicklung, die er selbst als "[quick and dirty](#)" beschreibt, und die er später unter dem Namen "Animax" deutlich professioneller fortführte.



Angesichts der Menge und Qualität all dieser Bilder ist es also wirklich höchst erstaunlich, dass dieses Spiel auf gerade mal einer 3.5"-Diskette daherkam! Selbst Michael Kosaka schreibt im Handbuch: "I still don't really understand how Ray and Rick made it all fit, but they did." Das Geheimnis war, dass Ray für "Budokan" eine fortgeschrittene Packeroutine auf Basis des LZW-Algorithmus schrieb, welche die Grafik in extrem kleine Stücke segmentierte, und diese dann nochmals stark komprimierte - etwas, das laut seiner eigenen Aussage zuvor mehrere Jahre der entsprechenden Forschung erforderte. Und nicht dadurch leichter gemacht wurde, dass "Budokan" das allererste EA-Spiel überhaupt war, das voll und gezielt auf moderne Grafikpower setzte: VGA als definierter Grafikmodus wurde erst Anfang 1987 eingeführt, und benötigte einige Jahre, um zum Hardware-Standard zu werden. Tatsächlich erfolgte der große Durchbruch erst im Jahr 1990, als Origin Systems "Wing Commander" veröffentlichte, und damit sehr deutlich machte, dass das Leben ohne 256 Farben leider keinen Sinn ergibt.

Dass das knapp ein Jahr zuvor veröffentlichte *"Budokan"* ebenfalls schon volle Kanne drauf setzte, war also alles andere als selbstverständlich. Und erhöhte natürlich den Speicherbedarf der Bilder. Die übrigens auch auf eine EGA- und CGA-Palette heruntergerechnet wurden, wenn der eigene Computer damals noch nicht in der farbgewaltigen Zukunft angekommen sein sollte.



Man kann wohl ruhigen Gewissens davon ausgehen, dass das die Systeme der Spieletester nicht betraf - denn in all den Besprechungen der damaligen Zeit gab's nur strahlende VGA-Bilder zu sehen. Wie zum Beispiel im ["Game Player's PC Strategy Guide"](#) Nummer 4 des Jahres 1990, in dem Tester Gary Meredith vor allem lobt, dass das Spiel einen so philosophischen Ansatz habe - in einer Zeit, in der die Computerspiele ja immer

gewalttätiger würden! Das war wohlgernekt einige Jahre vor *"Wolfenstein 3D"* und *"Doom"* und *"Mortal Kombat"*, und ist damit als Statement wahnsinnig unterhaltsam. *"Budokan"* erhält da keine Wertung, aber sehr positive Worte: *"If there is such a thing as a gentle martial arts game, Budokan is it. While other games may feature battles (or, worse yet, simple gratuitous violence), Budokan maintains the approach to martial arts as they've been taught in Japan for hundreds of years."*

In ["The Games Machine"](#) vom Februar 1990 gibt's 86% von Warren Lapworth sowie das folgende Fazit: *"You'd be justified thinking that the one-on-one beat 'em up genre had been done to death with so many similar games around. However, Budokan is like a breath of fresh air. First-class presentation leads to combat that is truly a challenge to master."* Hierzulande preschte Torsten Oppermann [im ASM 1/90](#) mit 11 von 12 Punkten für Spaß und Spannung sowie dem ASM Hit voran. Seine Einschätzung lautet: *"Bei Budokan handelt es sich um das realistischste Kampfspiel aller Zeiten, das mit viel Liebe zum Detail programmiert wurde. Das ASM-Gütesiegel hat es sich würdevoll verdient."* Im ["Happy Computer"-Special 2/90](#), das den ungewöhnlichen Namen *"Power Play"* trug, erhält *"Budokan"* eine halbe Seite, eine Wertung von 75% sowie den folgenden Rausschmeißer von Tester Michael Hengst: *"Budokan hebt sich wohltuend von den üblichen 'Ich hau dir mit der nackten Faust ins Gesicht!'-Spielchen ab. Nicht nur die gelungene Kombination der verschiedenen Sportarten und das niedliche Drumherum, auch die hervorragende technische Ausführung lassen dieses Programm zu etwas Besonderem werden."* Im etwas später veröffentlichten Sonderheft ["Die besten Spiele des Jahres 1990"](#) erhält dieselbe Fassung übrigens vier Prozentpunkte mehr - muss man nicht jetzt nicht unbedingt verstehen.

Wie ging's dann mit der tiefenphilosophischen Klopperei weiter? Zeitgleich mit der DOS-Version erschien das Spiel auch auf Amiga und Atari ST: Inhaltlich identisch, aber mit schlechterer Musik, schlechterer Grafik und schauderhaft langen Ladezeiten - aber immerhin mit einem [beiliegenden Poster](#) in einigen Fassungen, welches das durchkämpfte Jahr 1990 präsentierte.

Diese Version erhielt zum Beispiel im [Amiga Joker 5/90](#) eine Wertung von 74% - das Fazit von Michael Labiner lautet da: *“Unter dem Strich bleibt eines der stärksten Kampfsportgames für den Amiga, das sich seiner PC-Herkunft keinesfalls zu schämen braucht.”*

1991 fand *“Budokan”* dann auch noch seinen Weg auf 8Bit-Computer wie den C64 oder den ZX Spectrum, wobei mir ein bisschen unerklärlich ist, warum das der Fall war: Beide Systeme waren zu diesem Zeitpunkt bereits zutiefst verwest, und qualitativ lagen die Portierungen des Spiels weit, weit, weiiiiit unter dem Original; mit schlimmer Grafik, komplett flöten gegangenem Zweispielermodus, unerträglichen Ladezeiten und ebenso genereller wie pausenloser Ruckeligkeit.



Ein Jahr zuvor allerdings geschah etwas interessantes: Electronic Arts veröffentlichte *“Budokan”* auf dem Mega Drive. Das ist jetzt an sich keine sensationelle Nachricht, auch wenn die Umsetzung sehr hochwertig war, und einige durchaus spürbare, wenn auch mal mehr, mal weniger bedeutsame Verbesserungen mit sich brachte: So gab es hier erstmals eine dem Hauswahlmenü vorangestellte Handlung - in Form zweier [Texttafeln](#), in der man die unnötigste Erklärung aller Zeiten dafür erhält, warum sich jemand einer Kampfsportschule anschließt. Im Hauptmenü toben sich zwei Kämpfer vor einem angemessen dramatischen Sonnenuntergang aus; die Naginata-Kämpferin Miyuki Hirose gibt endlich zumindest ansatzweise weiblich klingende Laute von sich - und die amerikanische Genesis-Version ist die einzige aller Fassungen, die kein gezeichnetes oder stilisiertes Cover bietet, sondern ein echtes Foto, bei dem sich zwei Kendo-Klopper gerade neue Scheitel ziehen. Oder anders ausgedrückt ist das eine wirklich kompetente Portierung, was in den seinerzeitigen Spieletestanstalten auch entsprechend goutiert wurde - gut zu sehen an den 84% in der Dezember-1990- Ausgabe [der britischen Computer & Video Games](#), den 73% in der [Power Play 11/90](#), oder den 87% in der zeitgleich erschienenen zweiten Ausgabe der britischen Mean Machines, wo es *“a thinking man’s fighting game”* genannt wurde.

Nein, das eigentlich bemerkenswerte an dieser Version ist, dass sie überhaupt existiert - denn Electronic Arts war in den ersten Jahren der Konsole kein offiziell von Sega lizenzierter Entwickler fürs Mega Drive! Ich bin bereits im [“Summer/Winter Challenge”](#)-zentrierten Level 45 näher darauf eingegangen, warum das für Firmen wie Accolade ein echtes Problem war, das sich nicht so einfach aus der Welt schnipsen ließ. Was EA-Gründer Trip Hawkins aber natürlich nicht daran hinderte, sich direkt nach der ursprünglichen Veröffentlichung des Mega Drive in Japan ein paar der Konsolen zu importieren, und sie von seinen Ingenieuren in einem sogenannten *“Clean Room”*-Verfahren durchleuchten zu lassen.

Eine kurze Erläuterung: Im Reverse Engineering unterscheidet man zwischen "Clean Room" und "Dirty Room". Das hat jetzt weniger mit den Essgewohnheiten und der allgemeinen Hygiene der Herumschrauber zu tun, und deutlich mehr mit der eigentlichen Vorgehensweise des Verfahrens. Denn "Reverse Engineering" bewegt sich als grundsätzliches Konzept per Definition immer in einer rechtlichen Grauzone - denn was man damit ja grundsätzlich versucht ist, eine fremde Maschine, Hardware oder



Software, gleich welcher Art, auseinanderzunehmen und ihre Funktionsweise zu verstehen, um sie nachbauen zu können. Und damit betritt man de facto automatisch immer angreifbares Urheberrechtsland.

Aber wenn man sich beim Vorgehen ausschließlich darauf beschränkt, öffentlich einsehbare Dokumentation und Spezifikationen zur Analyse zu benutzen, eine Software nicht dekompiert bzw. disassembliert, sondern lediglich ihre Ausführung beobachtet oder entsprechende Testprogramme dafür einsetzt, dann greift man nicht in die Funktionsweise der Originale ein, und verletzt daher auch keine möglichen Urheberrechte - bewegt sich also auf rechtlich halbwegs sauberem Boden, oder eben im "Clean Room". Diese Vorgehensweise ist natürlich deutlich aufwändiger und zeitintensiver als die dreckige Methode, aber eben auch weniger gefährlich und angreifbar.

Electronic Arts hat sich nun für einen Mittelweg entschieden, der sowohl Clean- als auch Dirty-Room-Reverse-Engineering nutzte: Ein Team zerlegte ein Mega Drive nach allen Regeln der dreckigen Kunst in seine Einzelteile, während ein komplett anderes Team ebendiese analysierte und auf Basis von Beobachtungen und Tests Anleitungen dafür schrieb, wie sie funktionierten. Der relevante Punkt dabei war, dass die beiden Teams niemals direkt miteinander redeten und Erfahrungen austauschten, sondern die gesamte Kommunikation über ein spezialisiertes Anwaltsteam erfolgte, das dafür Sorge trug, dass keine urheberrechtlich geschützten Informationen ihren Weg nach draußen fanden.

Fummelig? Klar. Aber das Resultat dieses aufwändigen, mehr als ein Jahr in Anspruch nehmenden Prozesses war, dass Electronic Arts ohne Wissen von Sega in der Lage war, native Software fürs Mega Drive zu schreiben und zu vertreiben - ohne dass Sega ernsthaft etwas dagegen tun könnte. Trip Hawkins war aber viel zu sehr gewiefter Geschäftsmann, als dass er es darauf ankommen lassen würde, sich in sehr wahrscheinlich folgenden Unterlassungsklagen jahrelang den Verkauf von Software durch Sega verbieten zu lassen, selbst wenn er rechtlich eigentlich nicht angreifbar war. Also wählte als Taktik er mit beeindruckender Chuzpe die Flucht nach vorn: Mit mehreren fixfertigen Spielen in der Tasche traf er sich mit einer Sega-Delegation, und stellte sie einfach vor vollendete Tatsachen: Entweder würde man Electronic Arts zum offiziellen Lizenzpartner machen, natürlich mit vorteilhaften Konditionen, oder EA würde einfach buchstäblich am nächsten Tag damit anfangen, die eigenen Spiele zu vertreiben, ohne Sega davon auch nur einen Cent sehen zu lassen.

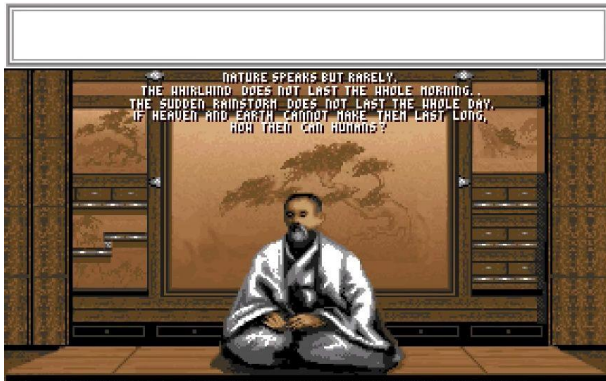
Überlieferter- und verständlicher Weise war Sega alles andere als begeistert von diesem kackfremden Manöver - aber Hawkins machte klar, dass Electronic Arts ein sehr wertvoller Partner war, mit dem sich eine langfristige Zusammenarbeit für alle Beteiligten mehr als lohnen würde. Womit er natürlich völlig recht behalten sollte. Sega schluckte seinen Ärger also runter, der Lizenzdeal kam zu Trips Konditionen zustande - und "Budokan" stand kurz darauf als erstes Resultat aus diesem Husarenstück ab dem Sommer 1990 in den Läden dieser Welt, zusammen mit Umsetzungen von Bullfrogs Göttersimulator "Populous" sowie dem isometrischen Action-Adventure "The Immortal". Und spätestens mit dem pünktlich zum Weihnachtsgeschäft dieses Jahres veröffentlichten "John Madden Football" war dann auch wirklich allen klar, dass Sega die richtige Entscheidung getroffen hatte, Electronic Arts zum ersten Third-Party-Entwickler fürs Mega Drive zu machen. Wenn auch nicht komplett freiwillig.

Abgefahrenerweise hatte dieses rotnasige Vorgehen kurz darauf aber doch noch unerwartete negative Auswirkungen auf die ersten Spiele. Denn mit der dritten Hardware-Revision des ursprünglichen Mega Drives, die Ende 1990 veröffentlicht wurde, implementierte Sega sein patentiertes "TMSS" - [das "Trademark Security System"](#). Das war ein in seinem Kern supersimpler Check im Boot-Rom der Konsole, der beim Start des Systems überprüfte, ob im Code des Spielmoduls an einer bestimmten Speicheradresse die Buchstabenfolge "SEGA" stand. War dies der Fall, wurde der Spruch "Produced by or under license from Sega Enterprises Ltd." auf dem Bildschirm ausgegeben, das Spiel wurde geladen, alles war peachy. War dies dagegen nicht der Fall, blieb der Bildschirm schwarz, was aber nur bei Raubkopien und unlizenzierter Software der Fall war - sowie bei Spielen, die VOR der Implementierung von TMSS entwickelt wurden. Wie eben die frühen Titel von Electronic Arts, die durch das Reverse Engineering auf die ersten Modelle des Mega Drive geeicht waren, in denen das Sicherheitssystem noch nicht existierte. Was im Resultat dafür sorgte, dass diese Spiele auf späteren Konsolen-Modellen schlicht nicht mehr liefen. Das wurde zwar durch gepatchte Wiederveröffentlichungen der entsprechenden Module schnell aus der Welt geschafft - aber es gibt bis heute eine ganze Fuhre offizieller Spiele, die ganz offiziell nicht auf späteren Mega-Drive-Modellen laufen.



Laut Ray war "Budokan" kein gigantisch großer Erfolg, aber auch kein Flop - alles in allem flogen etwa 100.000 Exemplare wie Ninjas über die Ladentische. Danach war aber auch direkt wieder Ruhe im Dojo, denn es gab nie einen Nachfolger - und nur seeeehr vereinzelt mal vergleichbare Spiele wie das 1990er "[Oriental Games](#)" von MicroStyle. Wenn man sich das Fighterleben also mal wieder so kompliziert wie möglich machen möchte, dann ist es wohl am sinnvollsten, direkt zum Original zu greifen - oder zumindest wäre es das, wenn es denn irgendwo offiziell verfügbar wäre. Was es nicht ist.

2007 veröffentlichte Electronic Arts eine Sammlung namens [“EA Replay”](#) auf der PlayStation Portable, die 14 halbwegs klassische Titel aus der Geschichte des Unternehmens auf einer UMD bündelte - darunter eben auch *“Budokan”*. Was leider eines der wenigen Highlights der insgesamt ganz schön vergessenswerten Sammlung war, die ich seinerzeit für 4Players getestet [und mit einer Wertung von 57%](#) deutlich gemacht habe, dass mir nicht direkt vor lauter Begeisterung die Unterhose explodiert ist. 2017 wurde auch ein Freeware-Port des Spiels [auf SymbianOS](#) veröffentlicht - allerdings versuche ich nicht mal, mir vorzustellen, wie sich *“Budokan”* wohl auf einem Handy spielt.

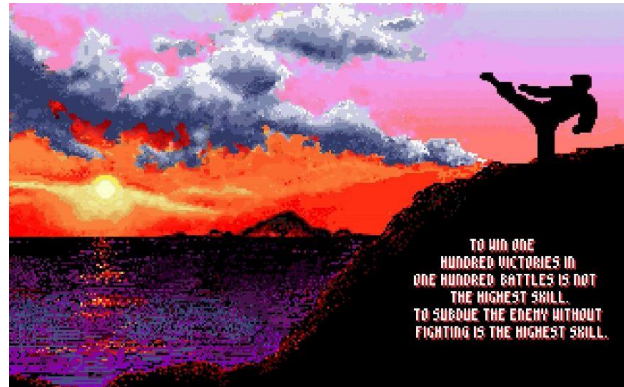


Denn, und so viel dürfte mittlerweile vermutlich rübergekommen sein, schon das Original war enorm polarisierend. *“Budokan”* ist eines der Spiele, die man entweder liebt oder hasst - dazwischen scheint es nicht so richtig viel zu geben. Der sehr langsame und eher auf Realismus setzende Spielablauf ist wirklich nicht jedermanns Sache, es erfordert wahnsinnig viel Übung, Fokus, Geduld und ein Frustfell von der Dicke

einer Elefantenfamilie. Die Steuerung war damals schon verdammt sperrig und fummelig, und ist es heute doppelt und dreifach - ich kann bestens verstehen, dass die meisten Spieler frustriert aufgegeben haben, nachdem sie direkt vom allerersten Gegner im Turnier wieder und wieder gnadenlos verdröschen wurden. Es gibt hier kein Buttonmashing, keine Viertelkreis-Hadoken, keine Hundert-Treffer-Kombos, keine Super Moves - erwartet man ein schnelles Fighting Game á la *“Street Fighter 2”* oder *“Tekken”*, kann und wird man hoffnungslos enttäuscht werden, nicht zuletzt, weil es noch nicht mal einen richtigen Zweispielermodus gibt. Wenn man sich allerdings auf die Langsamkeit einlässt, auf die Wichtigkeit des smarten Ki-Systems, auf das bedächtige Vorantasten, auf die Abwägung jedes einzelnen Angriffs - dann, ja dann begreift man irgendwann, dass man es hier mit einer unerwartet tiefen Kampfsimulation zu tun hat, bei der jeder Schlag und jeder Kick zählt. Jaaaa, der Realismus geht natürlich ein Stück weit vor die Hunde, wenn man es im Turnier plötzlich mit Wurfsterne schmeißenden Ninjas oder Katana schwingenden Samurai zu tun bekommt. Aber eine Prise beklopptes Drama gehört wohl einfach dazu. Und von den vielen möglichen Angriffen benötigt man de facto gar nicht so viele - es ist pro Kampfsportart etwa eine Handvoll Manöver, die einem halbwegs zuverlässig den Sieg bringt. Vorausgesetzt, dass man sie zielgerichtet auslösen kann, natürlich - wobei einem da das schöne und informative Handbuch erstaunlich weit unter die Arme greift.

*“Budokan”* entspringt einer hochinteressanten Phase von Electronic Arts - der Frühzeit des Unternehmens, in der die Designer noch extrem stark in den Vordergrund geschoben wurden, und in der die Philosophie von Gründer Trip Hawkins noch [auf der Packung stand](#): *“We are an association of electronic artists who share a common goal. We want to fulfill the potential of personal computing. That’s a tall order. But with enough imagination and enthusiasm, we think there’s a good chance for our success. Our products, like this one, are evidence of our intent.”*

“Budokan” war sicherlich eines der ungewöhnlichsten Produkte dieser Phase des Unternehmens, das sich gar nicht mal so viele Jahre später von einer Sammlung glücklicher elektronischer Artisten zu einem der zwischenzeitlich [meistgehassten Unternehmen der Welt](#) mauserte. Die Wurzeln für diese Auszeichnungen waren übrigens schon Ende der 80er gelegt - denn laut Ray hat ihn die Programmierung von “Budokan” ausgebrannt, heftiger Crunch war gerade im letzten Drittel der Entwicklungszeit eher die Regel denn die Ausnahme, wodurch nicht viel Zeit für das Feintuning des Spiels blieb. Dadurch sieht er es mit einem zwar stolzen aber auch weinenden Auge, da ihm aus heutiger Sicht vor allem die Mängel im Spieldesign auffallen. Gespielt hat er es laut eigener Aussage seit der ursprünglichen Veröffentlichung übrigens nicht mehr.



“Budokan” war zu seiner Zeit revolutionär, wenigstens in seinen Ambitionen, und ist bis heute ein ganz wunderbares Beispiel dafür, was der Begriff “*Fighting Game*” jenseits von “*Street Fighter 2*” und all seinen Ablegern bedeuten kann. Es mag ganz ähnlich aussehen, könnte spielerisch allerdings kaum weiter davon entfernt sein. Es ist insgesamt echt nicht gut gealtert, aber es strahlt noch bis heute eine sehr angenehme Würde aus, die das garstige Spielprinzip zumindest eine Zeit lang ganz solide übertünchen kann. Bis man halt mal wieder einen Ninja in der Fresse hat.

Es gibt übrigens noch ein anderes Spiel aus dieser Zeit, das sich dem Genre der Aufmaulereien ebenfalls aus einer sehr ungewöhnlichen Richtung näherte - nämlich das 1990er “*Panza Kick Boxing*”, auch bekannt als “*Best of the Best Championship Karate*”. Verdammt dämlicher Titel, verdammt interessantes Spiel - und verdammt definitiv ein Thema für einen anderen Podcast.

This Game Is Not Over!

## Weitere Links:

- Kopierschutzabfragebilder:  
<http://www.abandonia.com/files/extras/Family%20Crest%20ID.png>
- Handbuch der DOS-Version:  
[http://www.abandonia.com/files/extras/28393\\_Budokan\\_manual-fixed.pdf](http://www.abandonia.com/files/extras/28393_Budokan_manual-fixed.pdf)
- Umfangreiches FAQ:  
<https://gamefaqs.gamespot.com/pc/565089-budokan-the-martial-spirit/faqs/39530>
- Spielbare Fassung auf archive.org:  
[https://archive.org/details/msdos\\_Budokan\\_The\\_Martial\\_Spirit\\_1989](https://archive.org/details/msdos_Budokan_The_Martial_Spirit_1989)
- Postmortem auf der privaten Webseite von Ray Tobey:  
<http://www.bionictoad.com/budokan/>