



GNO
AOU
ATE
E A



LEVEL 099:
FALL OF THE FOOT CLAN

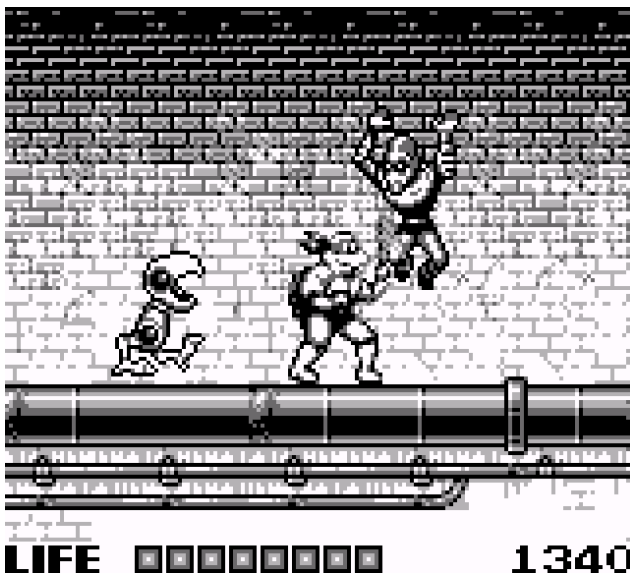
Es ist noch gar nicht so lange her, da habe ich die *“Teenage Mutant Ninja bzw. Hero Turtles”* schon mal in den Mittelpunkt eines Levels hier gezerrt - im März 2020 war das, als es um [“Turtles in Time”](#) ging, und wo ich auch schon das eine oder andere Mal darauf hingewiesen habe, dass zuvor bereits auf dem Game Boy sehr heroisch geturtelt wurde. Es war also nachweislich überdeutlich an der Zeit, ebendiese Krötereier mal zum Mittelpunkt ihres eigenen Levels zu machen - für mehr Cowabunga in unser aller Leben!

Über die Entwicklung der frühen Game-Boy-Spiele, die außerhalb von Nintendo entstanden, ist in aller Regel nur sehr, sehr wenig überliefert - ein paar der Beteiligten identifizieren zu können ist normalerweise schon die Spitze des Glücksberges. Und selbst das ist im Falle von Firmen wie Konami eigentlich kaum mal hilfreich, weil die Firma Ende der 80er bis Mitte der 90er eine derartig hohe Entwicklerrotation hatte, dass man mit einigem Recht annehmen könnte, dass direkt innerhalb einer Drehtür programmiert wurde. Im Falle des Spiels, um das es mir hier und heute geht, ist das dankbarerweise aber zumindest zum Teil anders - denn ich rede natürlich von *“Teenage Mutant Ninja Turtles: Fall of the Foot Clan”*.



Dessen Projektleiter, Hauptdesigner und Chefgrafiker war in Konami-Kreisen zu diesem Zeitpunkt bereits ein mittelalter Hase: [Naoki Matsui](#), auch bekannt unter seinem Spitznamen *“Metal Slave”*, was auch der Name seiner damaligen Band war, und ein Begriff, der damals im Spiel *“Snatcher”* benutzt wurde - an dem Matsui auch [maßgeblich beteiligt war](#). Und nicht nur das - Matsui war eine wichtige Kraft hinter vielen Konami-Projekten, die auf den speziell in Japan [sehr populären MSX-Computern](#) erhältlich waren! Das beinhaltet Titel wie die *“Nemesis”*-Serie, die man hierzulande unter ihrem verwestlichten Titel *“Gradius”* kennt, oder die *“Castlevania”*-Variante [“Vampire Killer”](#). Außerdem war er der Vorgesetzte eines gewissen Jungdesigners namens Hideo Kojima, [der ihn einst als seinen Mentor bezeichnete](#) - denn nicht zuletzt war es Matsui, der Kojima erst seinen großen Durchbruch ermöglichte: Im Frühjahr 1987 gab es die Anweisung aus der Konami-Chefetage, dass ausgewählte Mitarbeiter Konzepte für *“ein neues Kriegsspiel”* präsentieren sollten - die dann durch die Bank abgelehnt wurden. Inklusiv eines Vorschlags von Kojima, der erst kurz zuvor bei Konami angefangen hatte, und mal ein Spiel ausprobieren wollte, bei dem man nicht wie üblich dauerfeuernd vorgehen sollte, sondern lieber kontrolliert und schleichend.

Laut Kojima war es dann Matsui, der Potenzial in der Idee sah, [und für Kojima bürgte](#) - was dann nach nicht mal einem halben Jahr Entwicklungszeit zum ursprünglichen ["Metal Gear"](#) führte, und damit für Kojima direkt in den Designer-Olymp. Für Matsui hingegen ging es kurz darauf in eine neue Abteilung: Denn nachdem Konami die Spielebasterei für die MSX-Computer einstellte, stürzte man sich mit Elan auf den im April 1989 in Japan veröffentlichten Game Boy - und Matsui wurde zum Kopf der entsprechenden Entwicklungsabteilung gemacht. Die ersten Resultate standen dann schon ab dem Herbst dieses Jahres in den Läden, namentlich die sehr unterhaltsame Dreck-Raserei *"Motocross Maniacs"* sowie das eher misstratene erste [mobile "Castlevania"-Abenteuer](#) - auf das ich [hier ja schon im 15. Level](#) ausführlich genug zu sprechen gekommen bin. Interessanter wurde es dann schon ab Anfang 1990, mit Spielen wie ["Skate or Die: Bad 'n Rad"](#), ["Gradius"](#) - sowie eben *"Fall of the Foot Clan"* - Konamis drittem Spiel rund um die mutierten Haudruffkröten.



Das wurde im Großen und Ganzen vom gleichen Team entwickelt, das nicht mal sechs Monate zuvor bereits die ganz exzellente Umsetzung von *"Gradius"* auf den Game Boy gebracht hatte. Was im Umkehrschluss bedeutet, dass *"Fall of the Foot Clan"* in nicht mal einem halben Jahr entwickelt wurde. Und ja, das merkt man - aber dazu komme ich gleich noch. Vom Timing her war das aber perfekt, denn 1990 befand sich die Welt gerade in der heißesten Welle vom Turtles-Fieber. Ich werde jetzt nicht nochmal die komplette Geschichte der Kröten aufdröseln, denn das habe ich bereits im *"Turtles in Time"*-Level getan,

auf den ich jetzt einfach mal freundlich winkend verweise. Es reicht vermutlich zu wissen, dass im Jahr 1990 [der erste Turtles-Film](#) in die Kinos kam, und sich da mit Ninja-Geschwindigkeit als gigantischer Erfolg entpuppen sollte. Die seit 1987 laufende TV-Cartoon-Serie ging gerade in ihre [höchst erfolgreiche vierte Staffel](#) - und das Ende 1989 in den Arkaden veröffentlichte [offizielle Game zur Serie](#) wurde zum erfolgreichsten Spielhallenspaß des Jahres 1990! Oder anders ausgedrückt: Wie hätte es da kein Game-Boy-Spiel zu den Turtles geben können?

Das Resultat stand nach den wenigen Entwicklungsmonaten ab dem August 1990 in den amerikanischen und japanischen Läden, und war dann gegen Ende des Jahres auch bei uns erhältlich. Allerdings erschien das Spiel in den USA nicht unter der Fahne von Konami, sondern unter dem *"Ultra Games"*-Label - was vielleicht kurz erklärt werden sollte: Schon zu Zeiten seiner stationären Heimkonsole *"NES"* war Nintendo sehr berüchtigt dafür, die Veröffentlichung der dafür erhältlichen Software extrem streng zu reglementieren - nicht nur über das obligatorische ["Nintendo Seal of Quality"](#), sondern auch über die Vorgabe, dass keine Firma mehr als fünf Spiele pro Jahr auf eine Nintendo-Plattform bringen durfte.

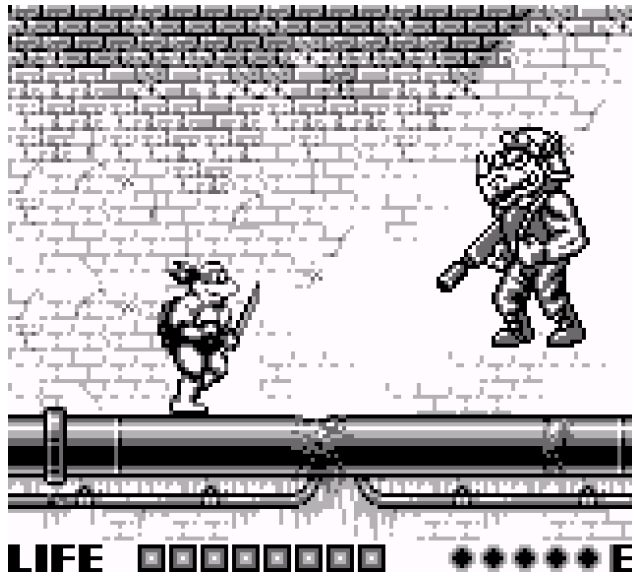
Was einer Firma wie Konami, die schon Ende der 80er auf dem quantitativen Niveau eines modernen Electronic Arts rauspumpten, natürlich den sperrigsten Stock aller Zeiten in die Speichen schob. Mit der pragmatischen Konsequenz, dass im Jahr 1988 im amerikanischen Buffalo Grove im Bundesstaat Illinois einfach ["Ultra Games"](#) gegründet wurde - was nichts weiter als eine Briefkastenfirma war, ein Tochterunternehmen von Konami, die aber als eigenständige Gesellschaft fungierte, und der Mutterfirma damit über einen cleveren Umweg ermöglichte, die Zahl der jährlichen Nintendo-Veröffentlichungen von fünf mal eben auf zehn zu verdoppeln. Nachdem dieser Name dann über die Veröffentlichung von populären Spielen wie *"Metal Gear"*, *"Q*bert"*, zwei *"Skate Or Die"*-Teilen oder ebenso vielen *"Turtles"*-Spielen einen ganz guten Klang hatte, wurde er auch noch auf dem Game Boy weiterbenutzt, wo Nintendo zumindest anfangs noch ganz ähnlich drakonische Veröffentlichungsvorschriften an die Publisherwände nagelte. Was sich dann aber mit dem Release der neuen Spielkonsole *"Super NES"* im August 1991 aber erledigte, woraufhin das Portfolio von Ultra Games nach und nach in die Mutterfirma zurückintegriert und das Label im Frühjahr 1992 offiziell zu Grabe getragen wurde. In Europa gab's übrigens vergleichbare Bemühungen, hier allerdings [unter dem Namen "Palcom"](#).

Aber zurück zu den mobilen Kröten: Deren Veröffentlichung wurde in Japan von einem wie dort üblich [sehr enthusiastischen TV-Trailer begleitet](#) - der umso spektakulärer wirkt, wenn man sich das amerikanische Pendant [im direkten Vergleich anschaut](#) bzw. anhört. Falls ihr in den letzten 29 Sekunden gar nichts verstanden haben solltet: Ihr seid nicht allein! Denn in dieser Werbung wird einem Jungen, der einfach nur ein bisschen Game Boy spielen wollte, das gute Teil geklaut und frech durch ein Pizzastück ersetzt, abgeschlossen durch eine Aufnahme der Flucht des sehr turtelförmigen Täters. Angesichts der Fröhlichkeit, die die Turtles eigentlich sonst an allen Ecken und Enden verbreiteten, war dieser Trailer schon abgefahren düster und grummelig.



Und auch die [Verpackung des Spiels](#) an sich ließ die sonst von den Mutanten-Teenagern bekannte Leichtigkeit und Fröhlichkeit vermissen - denn da stehen die vier Ninja-Helden im Kreis, Waffen gezückt, mit grimmigen Ausdrücken auf ihren teilverhüllten Gesichtern, umgeben von fraglos gemeingefährlichen Mitgliedern des ebenso böartigen wie namensgebenden *"Foot Clan"*. Der Grund dafür ist, dass dieses Motiv eigentlich gar nicht für das Spiel gedacht war - stattdessen war die Zeichnung ursprünglich als das offizielle Artwork für den ersten Kinofilm geplant, gepinselt von Turtles-Miterfinder Kevin Eastman persönlich.

Als dann aber beschlossen wurde, doch lieber mit einem echten Foto klarzumachen, dass es sich bei dem Streifen mitnichten um einen Trickfilm handeln würde, wurde das Bild dann als Motiv für die [parallel zum Film erschienenen Comic-Adaption](#) von Archie Comics genutzt. Und dann auch noch für die Verpackung von "Fall of the Foot Clan". Und dann auch noch für das ebenfalls 1990 veröffentlichte LCD-Spiel "[Teenage Mutant Ninja Turtles II: Splinter Speaks](#)". Wir stellen fest: Da wurde echt nix verschwendet!



Bei uns erschien das Spiel natürlich unter dem angepassten Titel "*Teenage Mutant Hero Turtles: Fall of the Foot Clan*", ganz normal über Konami. Ich hatte meinen Erstkontakt damit während einer Klassenfahrt nach Oberstdorf, als ich es ausgerechnet in einem kleinen Schreibwarenladen herumstehen sah - und davon so fasziniert war, dass ich es mir direkt kaufen musste, wofür ein Großteil meines Taschengeldes draufging, das ich mir eigentlich für die gesamte Fahrt einteilen sollte. Ahem. Ja, mit Geld konnte ich schon immer echt super umgehen! Aber ich musste es haben!

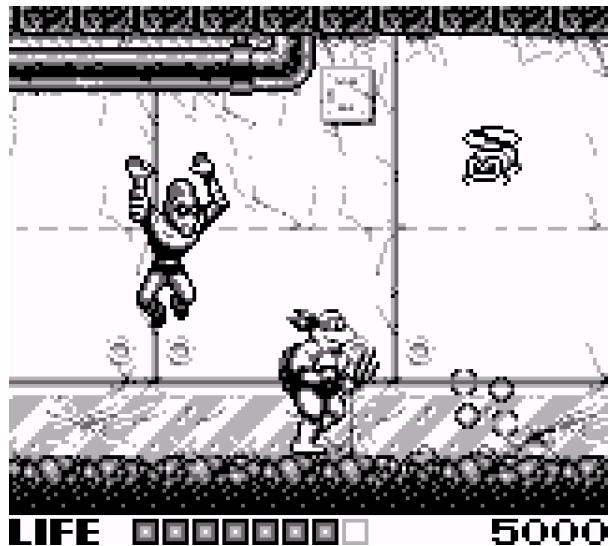
Nicht zuletzt deswegen, weil ich die Turtles damals sensationell cool fand. Meine Überraschung beim Anblick des Spiels rührte vor allem daher, dass es in der von mir damals sehr aktiv konsumierten Power Play unverfrorenerweise nicht getestet wurde - ich hatte also keine Ahnung von seiner Existenz! Erst kurz darauf, als ich das Ding bereits etliche Male durchgespielt hatte, habe ich zum ersten mal eine [Printwerbung](#) davon gesehen - die ich jetzt mal in ihrer Komplettheit zitieren muss, weil die darin verwendeten Formulierungen kaum noch ninetiesiger werden können: *"Ihr wollt Spaß. Ihr wollt euch nicht mit öden Spielen langweilen. Ihr wollt wissen, wie ein Spiel so richtig abläuft. Ihr wollt das Original. Mit deutscher Spielanleitung, damit klar ist, wie's geht. Das sind die superstarken Spiele von Konami. Action, Abenteuer, Spannung, Spaß. Mit dem Kinohit Teenage Mutant Hero Turtles."*

Da hat jetzt eigentlich nur noch ein "[Hey, hey, hey!](#)" gefehlt. Aber worum geht's denn hier nun überhaupt? Die im Handbuch mal angerissene Handlung kann man sich ruhigen Gewissens sparen, sie dreht sich einmal mehr um die Turtles-Variante der üblich verdächtigen Super-Mario-Geschichte: Die Dame des Hauses wurde entführt - nur dass es hier kein blondes Prinzesschen ist, sondern die [laut der Packungsrückseite](#) "*wunderschöne Dame*" und "*bezaubernde Reporterin*" April O'Neil. Innerhalb des Spiels gibt's dann zwischen jedem Level eine fortführende Zeile, begleitet von qualitativ echt hochwertigen Bildern, die [in ihrer Gesamtheit](#) aus der TV-Serie [digitalisiert wurden](#) - und da vor allem aus der 1987er Pilotfolge namens "[Turtle Tracks](#)".

Auch inhaltlich spart [der deutsche Packungstext](#) nicht mit Superlativen: *“Natürlich geht bei diesem, in Lichtjahren einmaligen, Abenteuer wirklich die Post in der Nanosekunde ab, in der du in fünf noch nie dagewesenen Gegenden des Manhattan-Chaos einbrichst.”* Nicht, dass das englische Original auch nur ansatzweise besser gewesen wäre - dort wurde [genauso dämlich auf die Pauke gehauen](#). Was man aber eigentlich macht, ist fünf Levels lang von links nach rechts zu laufen, und die Bösewichter zu Pixelklump zu hauen. Klingt aus heutiger Sicht ganz schön belanglos, ist es ja ehrlicherweise auch - aber man darf nicht vergessen, dass der Game Boy zu diesem Zeitpunkt noch ein prügel- und scrolltechnisch ganz schön unbelecktes Blatt war.

Vor *“Fall of the Foot Clan”* gab es genau zwei thematisch verwandte Spiele - und beides waren nur Portierungen: Zum einen das Ende 1989 erschienene [“Master Karateka”](#), eine ganz passable Umsetzung des 1984er Jordan-Mechner-Klassikers *“Karateka”*, sowie das kurz vor den Turtles auf den Markt einhauende [“Double Dragon”](#) - und angesichts dieser Konkurrenz erstrahlten die grünen Ninjas dann doch wieder in einem halbwegs innovativen Licht.

Wenig überraschend hat man zu Spielbeginn die Wahl unter den vier turteligen Brüdern: Leonardo, Donatello, Michelangelo und Raphael. Die sich zwar grundsätzlich schon voneinander unterscheiden, aber nur in der Wahl ihrer Waffen - und da auch nur grafisch. Donatello hat halt einen leicht längeren Stab in der Hand, während Michelangelo seine Nunchucks regelmäßig kreisen lässt - aber das ist buchstäblich die einzige Auseinanderhaltungsmöglichkeit der vier, mangels Farbe am Game Boy sehen alle sonst komplett identisch aus. Und was die Waffen angeht: Die mögen unterschiedlich designt sein, sind aber, anders als zum Beispiel im NES-Spiel, in Sachen Reichweite und Wirksamkeit durch die Bank identisch. Oder anders ausgedrückt: Es spielt nicht die geringste Rolle, welchen Turtle man wählt. Und trotzdem habe ich natürlich immer mit Donatello gespielt. Wir erinnern uns: Er war schon immer nachweislich der Beste! Jeder, der etwas anderes behauptet, der... der liegt einfach sehr, sehr falsch!



Wird ein Turtle innerhalb einer Mission getötet, dann steht er in den nächsten logischerweise nicht mehr zur Verfügung. Ah, Moment - hier wird ja keiner getötet. Ein Turtle, der seine komplette Lebensenergie verliert, wird stattdessen vom Feind geschnappt! Dann steht da zum Beispiel *“Donatello was captured”*, während ebendieser Turtle dann mit schmerzverzerrtem Gesichtsausdruck am Boden liegt, umringt von schwerbewaffneten Mitgliedern des Foot Clan. Übersetzt bedeutet das also, dass die vier Helden nichts anderes sind als schlicht vier Leben, die man hat.

Verliert man eines bzw. einen, muss man den letzten Spielabschnitt oder gerade laufenden Bosskampf nochmal von vorn beginnen - dankbarerweise aber nicht den kompletten Level. Und sind alle vier Kröten gefangen, dann ist das Spiel vorbei - es gibt keine aufsammelbaren Extraleben. Und wenn ein Krötenbruder erstmal raus ist, dann bleibt er auch raus - es gibt keine Möglichkeit, ihn wieder zurückbefreien.

Aber was sind das eigentlich für Schwerverbrecher, die eine Jungkröte verfrüht aus dem Leben zu reißen imstande sind? In erster Linie natürlich Mitglieder des Foot Clan, die mal entspannt ins Bild schleichen, hereinspringen oder in besonders faulen Momenten auch mal drei Fußsoldaten hoch auf dem Motorrad angezischt kommen. Dann gibt es noch kleine Flugroboter, aus dem Boden springende Flammteufel, bissige Fische mit dem im englischen Original schlicht grandiosen Namen *"Filet 'o Filth"*, kleine Raketen mit verbissenem Gesichtsausdruck, die auf die schöne Bezeichnung *"Torpedo Timmy"* hören, sowie Turtles-Klassiker wie *"Mousers"*, die kleinen Roboter mit den sehr gut geölten Gebissen, oder *"Roadkill Rodneys"* - diese, hm, Robo-Mülleimer mit Elektro-Lassos. Sowie aus unerklärlichen Gründen auch kleine Fledermäuse, die sehr stark danach aussehen, als wären sie auf ihrem Weg in ein *"Castlevania"*-Spiel falsch abgebogen. Naja, egal. Jedenfalls kommen die aus allen Richtungen ins Bild gelaufen,



gesprungen, geflogen und geschwommen, und fallen mit Ausnahme von Roadkill Rodney durch die Bank nach jeweils einem Treffer, woraufhin zwischen zehn und 50 Punkte mehr auf dem Spielerpunktekonto landen. Dazu kommen noch diverse Garstigkeiten aus der Umgebung an sich: Von der Decke oder aus dem Boden zischende Stampfersäulen, rollende Riesenkugeln, Deckenbratzer, durch die Gegend rasende Pieks-Roboter oder von der Decke bröselnde Steinbrocken.

Und dann warten am Ende jedes Levels natürlich auch noch die unvermeidlichen Bosse, die man in ihrer Komplettheit

ebenfalls aus den Comics bzw. der TV-Serie kennt. Bosse, oder wie sie im sprachlich pausenlos umwerfenden englischen Handbuch bezeichnet werden: ["The Super-Powered High Karate Dudes"](#) - ja, die 90er hatten auch ihre dunklen Seiten. Jedenfalls warten hier die üblichen Verdächtigen: Bebop & Rocksteady, die übergroße Menschenfliege Baxter Stockman, Shredder, der im deutschen Handbuch glorreich als *"Kung-Fu-Diktator"* bezeichnet wird - und dann überraschenderweise das außerirdische Matschhirn Krang als großer finaler Oberüberbösesack. Alle sind sehr groß, sehr gut zu erkennen, erstaunlich detailliert designt - und leider an keiner Stelle des Programms auch nur ansatzweise eine Herausforderung!

Okay, Shredder könnte einen vielleicht mal kurz ausbremsen - denn dank seiner Zauberschwerts verschwindet er nach jedem kassierten Treffer, nur um dann kurz darauf wieder direkt hinter einem aufzutauchen, woran man sich erstmal gewöhnen muss. Was aber echt nicht lang dauert - und dann ist er genauso schnell weggebatscht wie jeder andere Boss. Alle verfügen über fünf Energiepunkte, und keiner gibt sich nennenswert viel Mühe, diese so lange wie möglich zusammenzuhalten.

Was mich direkt zum größten Problem von *"Fall of the Foot Clan"* bringt: Es ist wirklich viel zu leicht! Das geht schon damit los, dass man den Schwierigkeitsgrad nicht wählen darf - es gibt nur einen, und der ist wahnsinnig niedrig angesetzt. Wie gesagt ist Shredder, der einen am Ende des vierten Levels erwartet, echt die einzige halbwegs nennenswerte Herausforderung - und selbst der danach folgende, finale fünfte Level ist nicht mal ansatzweise das, was normalerweise unter *"Game Boy Hard"* laufen würde. Konami waren damals eigentlich die Großmeister der hammerhart-fiesen Spiele, auch und gerade auf dem Game Boy! Wenn ich bedenke, wie lange ich seinerzeit fürs Durchspielen von *"Gradius"* gebraucht habe, für *"Probotector"*, die beiden ersten *"Castlevanias"* oder *"Skate or Die: Bad 'n Rad"*. Und dann... das hier, das man, wenn man nicht gerade ein buchstäblich frisch geschlüpfter Anfänger ist, völlig problemlos beim ersten Versuch durchspielen kann - hmhmhm.

Denn, und hier kommt das nächste Problem: Das Ganze ist auch nicht besonders umfangreich! Fünf Levels warten hier, die laut dem Handbuch *"noch nie dagewesen"* sein sollen - was natürlich ein klitzekleines bisschen jenseits von *"minimal großspurig aufgetragen"* ist. [Laut der damaligen Werbung](#) in den Videospelzeitschriften waren das *"gefährliche Gegenden Manhattans: Der Verkehrsstau, die Müllhalden-Schlucht, der Technodrom-Turm..."* - schon krass, was da in New York so alles herumsteht. Jedenfalls hopst man durch Straßen mit zerstörbaren Parkuhren, die man Gegnern an den Kopf werfen kann, durch Abwasserkanäle, auf den Transportflächen von LKWs über eine Autobahn, auf und unter einem Fluss - sowie final durchs Technodrom. Wem das unter Umständen ein bisschen bekannt vorkommen sollte: Ja, die Ähnlichkeiten zum 1988er ["Bad Dudes VS Dragon Ninja"](#), auf manchen Plattformen auch einfach bekannt als *"Bad Dudes"*, sind kein Zufall - die Konami-Truppe hat sich sehr offensichtlich vom Levelaufbau des Data-East-Klassikers inspirieren lassen.



Jeder Level ist irgendwas zwischen vier und vielleicht sechs Minuten lang, was einen kröta krötatum vielleicht eine halbe Stunde lang beschäftigt hält, bevor man den Abspann zu sehen bekommt. Von dem es übrigens zwei gibt - eine kurze und eine lange Variante. Erstere gibt es zu sehen, wenn man von der Levelauswahlmöglichkeit Gebrauch macht, die einem direkt zum Start angeboten wird - was bedeutet, dass man von Anfang an direkt in der fünften Welt loslegen könnte, wenn man das denn aus niemals näher erklärten Gründen tun wollte. Denn nicht nur verkürzt man sich damit das Abenteuer auf die Länge von zwei mitteltiefen Atemzügen, sondern versaut sich auch den Abspann! Wählt man direkt den fünften Level an und beendet ihn, gibt es nur zu sehen, wie April von ihren Fesseln befreit wird - erst wenn man das Spiel in seiner Komplettheit meistert, bekommt man den vollständigen Abspann zu Gesicht. Worauf man übrigens auch schon direkt im Handbuch hingewiesen wird. Ganz nebenbei: Der

▣ BONUS GAME 2 ▣



Rausschmeißer-Text, den es in der kompletten Variante zu lesen gibt, entspringt in seiner Vollständigkeit [dem ursprünglichen Arcade-Spiel](#). Aus welchem Grund auch immer - denn inhaltlich haben die beiden Spiele erstmal nix miteinander zu tun, von der grundsätzlichen Schildkrötensuppigkeit natürlich mal abgesehen.

Ein sehr unerwartetes Alleinstellungsmerkmal von "Fall of the Foot Clan" ist die Menge an Bonusgames, mit denen man es hier zu tun bekommt - jedenfalls, wenn man die Ninjaaugen offen hält, und die richtigen Pixel Luft vermöbelt, hinter denen sie

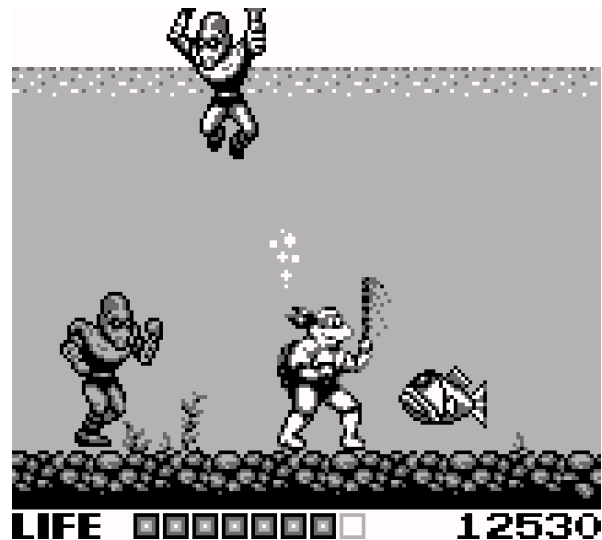
sich verstecken. Von denen gibt es gar nicht mal so wenige - etwa Mauerteile, die man wegkloppen kann, ein spezielles Fass, auf das man einhauen muss, oder einfach die in keinsten Weise markierte Seite eines kontinuierlich rauf und runter stampfenden Hindernisses, an der man hochspringen muss, woraufhin man dann in einen von drei Bonusabschnitten gebeamt wird: In dem einen muss man sechs ins Bild zischende Punkte mit einem kleinen Fadenkreuz treffen - quasi eine supersimple Variante des Lightgun-Klassikers "Duck Hunt", nur eben mit einem Punkt anstelle einer Ente. Und ohne gehässigen Grinsehund. Im nächsten muss man eine Zahl zwischen 1 und 1000 erraten, die Meister Splinter sich gerade vorstellt - wofür man zehn Versuche hat, und von ihm nach jedem Tipp einen Hinweis erhält, ob man sich gerade über oder unter dem gewünschten Ergebnis befindet.

Und das letzte Minigame dreht sich darum, dass man erstaunlich friedlich mit Krang an einem Tisch sitzt, und drei Reihen an Wurfsternen so dezimieren muss, dass er mit dem allerletzten verbleibt. Man könnte sich natürlich fragen, wieso die Turtles hier nicht einfach Krang aus dem Weg schaffen, wenn er eh schon grad da ist, aber ach...

Jedenfalls machen diese Bonusspiele fast so viel Spaß wie Telefonsex mit einem Gürteltier, lassen sich aber, wenn man gerade sehr gelangweilt sein sollte, über einen Cheatcode direkt vom Optionsmenü aus anwählen - dazu muss man da nur die Tasten "A", "B" und "Select" gleichzeitig drücken und dann das frisch erschienene Fragezeichen anwählen. Aber warum sollte man das tun? Keines der Spiele ist auch nur ansatzweise interessant - aber immerhin, sie lockern die Levels auf und sind schnell vorbei. Außerdem füllen sie einem im Erfolgsfall die acht eigenen Lebensenergiepunkte komplett wieder auf, falls man in die unerwartete Situation kommen sollte, von Gegnern erwischt worden zu sein. Was übrigens mit einem beeindruckend unangenehmen Soundeffekt quittiert wird, sobald man mal weniger als vier Punkte mit sich herumschleppen sollte.

Was hilft in so einem Schreckensfall? Zum Beispiel den berühmten [Konami-Code](#) "Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, B, A" einzugeben, wenn das Spiel pausiert ist, was die Energieleiste wieder voll auffüllt - was aber nur ein Mal pro Spiel erlaubt ist. Wesentlich Turtles-kompatibler ist aber natürlich PIZZAAAA! Die existiert hier in zwei Varianten: Als einzelnes Stück, das zwei Energiepunkte wiederherstellt, oder als ganze Scheibe, die glücklich machende vier Punkte zurückbringt. Diese praktischen Köstlichkeiten schweben ab und zu durchs Bild, hängen entspannt in der Luft herum oder werden auch mal von einzelnen erledigten Gegnern zurückgelassen - was vermutlich bedeutet, dass man den armen Kerls [kurz vor dem Essen einfach so eine geballert hat!](#) Was für eine Art, seine Mittagspause zu verpassen!

Die Art und Weise, wie man das macht, ist dabei so simpel wie nur möglich gehalten: Eine Taste lässt den Turtle springen, mit der anderen wird attackiert. Wer total crazy gelaunt sein sollte, darf sogar die Belegung der beiden Knöpfe seinen ganz individuellen Vorlieben anpassen. Okay, der Game Boy hatte nur diese zwei Buttons, die man also munter durchrotieren durfte. Aber hey - der Servicegedanke zählt! In Bewegung waren sogar ein paar Extra-Attacken möglich: Batschte man einfach nur auf den Angriffsknopf, schwang der gewählte Herr Turtle seine Waffe der Wahl. Ich hatte damals recht schnell



rausgefunden, dass man mit einem Angriff quasi gleichzeitig nach vorne und hinten schlagen konnte - nämlich indem man die Attacke aktivierte, und direkt danach nach hinten drückte, woraufhin man eine Art Rundum-Angriff auslöste. War schon ganz praktisch. Machte man das in der Luft, wurde der trainierte Krötenfuß ausgestreckt, wenn auch nur in eine Richtung. Und ging man in die Hocke, konnten Wurfsterne in unbegrenzter Zahl verschossen werden. Die, anders als der Sprungkick, allerdings praktisch nutzlos waren. Genauso wie der Anschlussstecker für das Game-Boy-Verbindungskabel - denn "Fall of the Foot Clan" war ausschließlich für einen Turtlefreund gedacht.

Wo *"Fall of the Foot Clan"* inhaltlich eher bieder blieb, zeigte es optisch sehr deutlich, wie die Ninjakröte von Welt auszusehen hat! Buchstäblich sogar, denn es sind vor allem die beeindruckend großen Turtle-Sprites, die damals nachhaltigen Eindruck machten. Normalerweise sind übergroße Heldenfiguren bei Game-Boy-Spielen aufgrund der enorm niedrigen Auflösung des Bildschirms ein Problem, speziell bei schnellen Bewegungen, da man dadurch ratzfatz mitten in einem Gegner landet. Hier nicht - im Gegenteil, das Spiel kriecht eher mit Schildkrötengeschwindigkeit dahin. Nicht ganz so schneckenartig wie noch beim ersten *"Castlevania"*, aber auch nicht so wahnsinnig weit davon entfernt. Das Design der Turtles selbst orientiert sich stilistisch mehr an der TV-Serie, und weniger an den Comics - was bedeutet, dass alles eher auf nett und freundlich gebürstet ist, und sämtliche Helden ein deutlich sichtbares Grinsen auf den Gesichtern haben. Auch wenn sie, genau wie alle Gegner, [nur sehr rudimentär animiert](#) sind. Aber viel mehr wäre aus der simplen Hardware zu diesem frühen Zeitpunkt und



innerhalb des eh schon sehr knappen Entwicklungsrahmens wohl nicht rauszuholen gewesen - es gibt auch so schon mehr als genug Sprite-Flackern und spürbare Slowdowns. Das wird für mich durch zwei Dinge wieder wettgemacht: Erstens die wirklich schönen Hintergründe, speziell in den ersten beiden Levels, der Stadt und den Abwasserkanälen - die erstaunlich viel Abwechslung bieten für ein Modul, das mit gerade mal 128 Kilobyte Platz auskommen musste. Und zweitens durch nette Effekte wie kleine Spritzer, wenn man die Wasseroberfläche durchbricht, aufsteigende Luftblasen am Grunde des

Flusses, oder das gelegentliche Parallax-Scrolling - diese Illusion grafischer Tiefe, die auf dem Game Boy auch in seinen fortgeschrittenen Lebensjahren ziemlich selten zu sehen war, da rechentechnisch ziemlich anspruchsvoll.

Und dann ist da noch die Soundkulisse. Und an dieser Stelle bin ich wirklich, wirklich happy! Denn es ist heute ganz generell ziemlich herausfordernd, japanische Entwickler aus der damaligen Zeit noch aufzutreiben - und aus den Konami-Tagen ganz besonders! Denn wie ich ja schon das eine oder andere Mal erwähnt habe, war es gerade bei japanischen Spielefirmen in den 80ern und 90ern ganz normal, die Entwickler so gut wie nie beim Namen zu nennen - wenn es mal Credits gab, was selten genug der Fall war, dann waren diese meist von wilden Pseudonymen bestimmt. Nicht so bei *"Fall of the Foot Clan"* - da gibt es im Abspann die Namen aller acht Teammitglieder zu lesen. Ihre richtigen Namen, wohlgemerkt! Dadurch ist bekannt, dass Naoki Matsui der Chefentwickler war - und dadurch ist auch bekannt, dass die Musik zum größten Teil auf die Kappe von [Michiru Yamane](#) ging, eine der bekanntesten Mitwirkenden des Künstler-Kollektivs *"Konami Kukeiha Club"*, und extrem aktive Komponistin beim Konami der 90er Jahre.

Die dankbarerweise auch heute noch im Bereich der Spielmusik sehr aktiv ist, dadurch ganz gut auffindbar war, und mir meine Fragen auch [rasant beantwortet hat](#) - allerdings nur in Japanisch, weswegen ein extra-dicker Extradank an meinen Freund und Japanologen Lasse Christiansen geht, der mir alles ebenso schnell wie super übersetzt hat!

“*Fall of the Foot Clan*” war einer ihrer frühesten Titel bei Konami: Laut ihrer eigenen Aussage hat sie sich 1988 noch während ihres Abschlusses an der [“Aichi Prefectural University of the Arts”](#) in Nagakute in der Präfektur Aichi bei Konami beworben und wurde auch genommen. Obwohl sie zu diesem Zeitpunkt bereits privat viel Erfahrung mit Videospiele gesammelt hatte, hat sie sich nicht gezielt auf eine Stelle in einer Spielefirma beworben - [laut einem früheren Interview](#) lief zeitgleich eine andere Bewerbung bei einer Elektronikfirma. Konami war schlicht schneller. Schon verrückt, wie das manchmal läuft. Wenn man bedenkt, was die Frau noch für einen gewaltigen Einfluss auf die Welt der Videospieldmusik haben sollte - und die Chancen standen fifty-fifty, dass es niemals überhaupt dazu gekommen wäre! Hm. Naja, jedenfalls wurde sie nach einzelnen Titeln für NES und MSX schnell Teil des Game-Boy-Teams, wo sie sich dann direkt auf “*Gradius*” und “*Motocross Maniacs*” stürzte - beides wirklich gute Spiele, die definitiv die eine oder andere Besprechung wert sind, und die jeweils über echt gute Soundtracks verfügen.

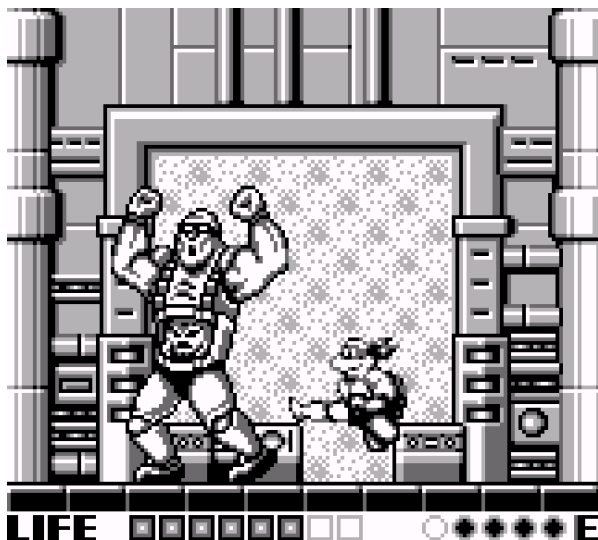
Direkt danach war dann auch schon “*Fall of the Foot Clan*” dran. Laut ihrer eigenen Aussage war sie etwa anderthalb bis zwei Monate mit der Erschaffung der Musik für das Spiel beschäftigt, zusammen mit ihrem Kollegen Tomoko Nishikawa. Das Komponieren selbst lief dabei ganz ähnlich ab wie zuvor auf dem NES: Zuerst hat sie die Melodie auf einem Keyboard eingespielt, die finalen Melodien dann in Notenform niedergeschrieben und über die Nutzung eines [Roland MC-500 Midi-Sequencers](#) dann in den Computer eingegeben. Das war ihrer Erinnerung nach der leichte Teil der Arbeit - der anstrengende folgte dann, als es darum ging, aus der soundtechnisch extrem eingeschränkten Hardware des Game Boy das Feintuning der Melodien rauszuholen: Länge und Höhe der Töne, abgestimmte Lautstärke, Klangfarbe und feine Nuancen wie Vibratos mussten in Zahlen umgewandelt und in vom Game Boy verarbeitbare Daten gemacht werden, was wohl viel Zeit und Geduld gekostet hat. Aber es hat sich definitiv gelohnt, denn die Melodien gehen erstaunlich gut ins Ohr - allen voran natürlich das weitbekannte Turtles-Thema, das auch außerhalb des Intros immer wieder mal aufblitzt, aber nie nervt. Jeder der fünf Levels hat sein ganz eigenes Thema, genau wie die Bonuslevels.



**HERE'S THE RIVER.
LET'S CHASE THEM!**

Klar, da sind nicht nur akustische Gewinner dabei, aber gerade zu dieser Zeit hat man auf dem Game Boy auch ganz andere, sehr, sehr viel schlimmere Dinge zu hören bekommen. Alles richtig gemacht. Bis auf die Soundeffekte - die gehören eher zur Familie der Nervkröten. Laut Michiru war ihre Arbeit auch erstaunlich frei von irgendwelchen Vorgaben: Solange das Turtles-Thema halbwegs gut erkennbar war, war alles gut - bei den restlichen Melodien hatte sie wohl komplett freie Hand.

Etwas, das auch die damaligen Tests zu schätzen wussten. So vergibt Winnie Forster in der [Erstausgabe der Video Games](#) zwar nur eine Gesamtwertung von 68% fürs Spiel, meint aber: *“Neben brillanten Intro- und Zwischenbildern wartet auch das eigentliche Spiel mit beeindruckender Grafik auf. Auch die verschiedenen Musikstücke vermögen den in dieser Hinsicht nicht gerade verwöhnten Game-Boy-Besitzer durchaus zufrieden zu stellen. Leider ist das Spielprinzip steinalt. Springen und prügeln nahezu ohne versteckte Extras - auf Dauer machen da ‘Super Mario Land’ oder ‘Gargoyle’s Quest’ mehr Spaß.”* Im [ASM 1/91](#) gibt’s von Peter Braun für den Gesamteindruck 9/12 Punkte, zusammen mit dem Fazit: *“Trotz des einseitigen Spielablaufs macht das Game Spaß. Das liegt wohl an der sehr schönen Grafik, die vor Details nur so strotzt, und dem packenden Sound, der für hohe Motivation sorgt. Ein nettes Game für Zwischendurch, aber ohne Hitqualitäten.”*



International ging die Ninjapost sogar nochmals heftiger ab: So kassierte das Spiel in der [8. Ausgabe der britischen ‘Mean Machines’](#) heldenhafte 88% sowie den Spruch *“This has got everything a turtle fan could ask for - great graphics, excellent sound and loads and loads of action!”* In der 16. Ausgabe der amerikanischen [‘Electronic Gaming Monthly’](#) erhielt das Spiel von den vier Testern jeweils eine 8, 8, 8 und 9 von 10 Punkten. Und in der [24. Ausgabe von ‘Nintendo Power’](#), der enorm populären Hauspostille von Nintendo of America, wurde *“Fall of the Foot Clan”* sogar zum besten Game-Boy-Spiel des Jahres 1990

gekürt - vor *“Final Fantasy Legend”* und vor allem auch vor *“Super Mario Land”*! Dass ein Nintendo-eigenes Magazin das Spiel eines Drittherstellers vor seinen eigenen Game-Boy-Starttitel platziert, war höchst ungewöhnlich! Und machte *“Fall of the Foot Clan”* zum ersten Spiel in der langjährigen Historie dieses Magazins, das zum besten Game-Boy-Spiel des Jahres gewählt wurde. Eine Ehre, die es sich in den Folgejahren mit Spielen wie [“Metroid 2: Return of Samus”](#), [“Super Mario Land 2”](#) oder [“The Legend of Zelda: Link’s Awakening”](#) teilen durfte.

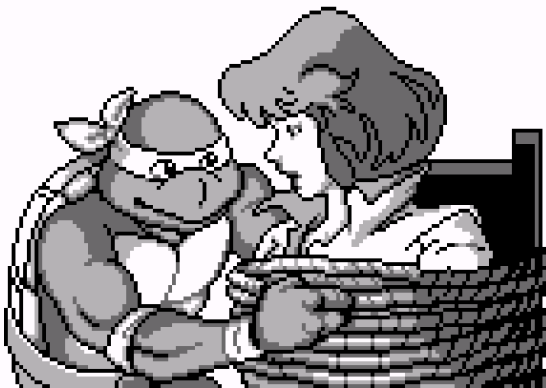
Wie ging's dann mit der Kloppurtlesoup weiter? Nun, wie so oft bei Game-Boy-Spielen gibt es auch hier keine offiziell in die Welt getragenen Verkaufszahlen. Aber sie müssen insgesamt doch mindestens sehr gut gewesen sein, denn das Spiel erhielt nicht nur einen Nachfolger, sondern gleich zwei. Aber gut, war ja auch kein Wunder - denn dass es irgendwie weitergehen musste, wurde ja schon im Abspann von "Fall of the Foot Clan" angedeutet, der auf einen Cliffhanger endet: Denn da fragt Krang "The End?" mit Fragezeichen - und tatsächlich war das noch lange nicht das Ende: "[Teenage Mutant Hero Turtles 2: Back From The Sewers](#)" erschien ziemlich genau ein Jahr nach "Fall of the Foot Clan", Ende 1991 in den USA und Japan, und im Mai 1992 dann auch bei uns, und bot jetzt sechs Levels statt nur fünf bei nahezu identischem Spielprinzip. Das wichtigste Unterscheidungsmerkmal war die etwas aufgebohrte Grafik, wodurch sich die Brüder jetzt optisch minimal besser voneinander unterscheiden ließen. Außerdem durfte man gefangene Kröten jetzt auch wieder befreien, und ein paar ganz nette Skateboard-Fahrabschnitte gab's auch noch.

Und weil die Turtlemania danach immer noch nicht gemolken genug war, folgte im November 1993 noch "[Teenage Mutant Ninja Turtles III: Radical Rescue](#)": Abermals im Großen und Ganzen more of the same, mit noch deutlicherer Unterscheidung der vier Helden sowie einem Zwangs-Beginn mit Michelangelo, da sich Shredder dieses Mal nicht nur die gute April, sondern auch alle anderen Turtles geschnappt hat - es gilt also, nach und nach alle zu befreien, was auch den radikalen Titel erklärt. Erstmals gab's hier größere, auch nach oben und unten führende und offener gehaltene Levels, die dadurch schon etwas gaaaaanz leicht metroidvaniaiges hatten. Aber mein Spiel war das dann doch schon trotzdem nicht mehr - "Radical Rescue" ist bis heute der einzige der drei Titel, den ich noch nie durchgespielt habe. Bin noch nicht mal sicher, woran das liegt, weil das Spiel ja an sich nichts falsch macht. Auch optisch und akustisch war das nach wie vor Bombe - aber irgendwie war für mich der Drops damals schon gelutscht.



Und das war's dann auch schon wieder mit den Game-Boy-Abenteuern der Turtles. Zwar gab es an sich noch jede Menge weiterer Pizza-basierter Kloppereien auf anderen Plattformen, auf die ich ja schon im "Turtles in Time"-zentrierten Level näher eingegangen bin, aber auf dem Game Boy war's nach Teil 3 vorbei. Oder fast, denn im Jahr 1993 erschien auf dem taiwanesischen Game-Boy-Abklatsch "[Gamate](#)" ein Spiel namens "[Tough Guy](#)", das extrem offensichtlich einfach nur ein Klon von "Fall of the Foot Clan" war - und zwar ein [tragisch-schlechter Klon](#), beschissen steuerbar und grausam ruckelnd, in dem im Großen und Ganzen nur die Turtles durch einen sehr Anime-ähnlichen Helden ausgetauscht wurden, während der Rest bekannt verblieb.

“*Fall of the Foot Clan*” war Naoki Matsuis letztes Werk für Konami. Direkt nach dem Abschluss des Spiels hat er die Branche verlassen, und zwar, so scheint es, mit voller Konsequenz - es ist nicht überliefert, was er in den letzten 30 Jahren gemacht hat. Außer, dass er wohl nach wie vor ein echt guter und auch ziemlich aktiver Gitarrist ist. Michiru Yamane dagegen hat speziell bei Konami noch echt heftig Musikkarriere gemacht - nicht umsonst ist sie als eine der wichtigsten Komponistinnen von Konami in die Spielegeschichte eingegangen, die etliche Titel der Firma musikalisch unvergesslich gemacht hat: Allen voran die beiden Castlevania-Titel “*Symphony of the Night*” auf der PlayStation und “*Bloodlines*” auf dem Mega Drive, mal ganz zu schweigen von Spielen wie “*Rocket Knight Adventures*”, “*Pro Evolution Soccer*” oder dem abgefahrenen 2012er Fighting Game “*Skullgirls*”. 2008 hat sie dann den sicheren Konami-Hafen verlassen und sich als Komponistin selbständig gemacht - was sie noch bis heute tut, wenn auch nicht mehr ganz so exzessiv aktiv wie in den 90ern. Irgendwann will man ja auch mal ausschlafen. Als ich sie nach ein paar Entwicklungsanekdoten gefragt habe, erinnerte sie sich glücklich klingend daran, wie das gesamte Team sich damals in der Kantine der Konami-Entwicklungsbüros in Kobe traf, um da bis in die Nachtstunden hinein das Spiel auf Bugs zu testen - wofür jeder eingespannt wurde, auch die Musiker und Grafiker. Was aber keinen gestört hatte - denn wie meinte sie? *“Es gab viel zu tun, aber wir waren alle jung und vor allem hochmotiviert, ein unterhaltsames Spiel zu erschaffen.”*



**YOU SAVED ME!
THANK YOU TURTLES!**

Wer “*Fall of the Foot Clan*” heute nochmal erleben möchte, hat leider nicht irre viele Möglichkeiten, das legal zu tun - genau genommen gibt es nur die Variante, sich das Originalmodul zu holen und es auf Original-Hardware laufen zu lassen. Es gab nie eine Neuauflage, Wiederveröffentlichung oder eine Turtles-zentrierte Spielesammlung, wie Konami sie ja für andere ihrer klassischen Serien in den letzten Jahren immer wieder mal veröffentlicht hat. Und der Erhalt der Originalspiele ist mittlerweile ein gemeingefährlicher Brieftaschenvernichter - jedenfalls wenn man Wert auf eine vollständige Version

legt, die auf Ebay routinemäßig für 150 bis 300 Euro die Besitzer wechselt. Wenn einem allerdings die Verpackung wurscht ist, dann wird's deutlich einfacher, denn das lose Modul kriegt man problemlos für den Preis einer halben Pizza.

Wenn man sich mit einer modernen Annäherung an das Original zufrieden gibt, dann sollte man auch wenigstens ein halbes Auge auf das Projekt “*Fall of the Foot Clan DX*” haben - ein Fan-Remake, das in zum gegenwärtigen Zeitpunkt zwei veröffentlichten Videos auf Youtube echt nicht übel aussieht, und an dem laut der Patreon-Seite des Indie-Entwicklers “*Merso X Games*” auch noch bis heute fleißig weitergeschraubt wird. Schauen wir mal.

Erfahrung mit der Entwicklung von Mutantenkröten-basierten Prügeleien scheint man aber genug zu haben, denn bereits im Juni 2019 wurde da ein anderes Fangame namens [“Teenage Mutant Ninja Turtles: Rescue-Palooza!”](#) veröffentlicht, das Teile der Game-Boy- und NES-Spiele zu einem zwar modernen, aber auf alt gebürsteten Remake kombiniert, und auf der Seite von Merso X Games kostenlos herunterladbar ist.

Und vielleicht ist das auch wirklich der bessere Ansatz, heute nochmal Turtles-Kontakt zu pflegen, als mit dem Original. Denn das ist, speziell aus moderner Sicht, eigentlich kein gutes Spiel: Zum einen ist es echt kurz - man kann es ohne große Anstrengungen in weniger als 30 Minuten durchspielen. Was es zwar optimal für den etwas längeren Klogang macht, aber in den meisten anderen Situationen eher eine inhaltliche Enttäuschung ist. Gleichzeitig ist es auch viel zu leicht: Waren die NES-Brüder dafür berüchtigt, absurd schwer und unfair zu sein, machen es sich die ersten Game-Boy-Kröten am anderen Ende des Spektrums viel zu bequem. Das Ganze ist wirklich ein ziemlich generischer Plattformer, und das auch noch ohne echte Plattformerei, da es zum allergrößten Teil nur auf einer Ebene spielt - nur ganz, ganz selten dürfen die Herren Schildkröten mal einen Meter nach oben oder unten hopsen.

Und trotzdem: Obwohl es sich aus moderner Perspektive ein bisschen seelenlos anfühlt, habe ich daran nicht nur ganz wunderbare Erinnerungen, sondern auch verdammt viel Spaß beim halb-regelmäßigen Durchspielen. Klar, damals habe ich heißhungrig praktisch alles verschlungen, was mit den Turtles zu tun hatte, und daher war *“Fall of the Foot Clan”* für mich natürlich ein unhinterfragbares Muss. Und man darf echt nicht vergessen, dass dieses Spiel noch in einer sehr frühen Lebensphase des Game Boy auf den Markt kam - wodurch es angesichts von billigstmöglicher Konkurrenz wie irems Simpelklopperei [“Kung Fu Master”](#) echt verdammt gut aussah, im wörtlichen wie im übertragenen Sinne. Punktgenaue Steuerung, schöne Grafik, abwechslungsreiche Levels, tolle Musik - da kann man schon mal zumindest kurzzeitig gönnerhaft gelaunt sein. Und auch Michiru Yamane hat schöne Erinnerungen daran: Sie ist heute noch stolz auf die Arbeit, die das kleine Team da in kurzer Zeit auf die Schildkrötenbeine gestellt hat, auf das Spiel, das zwar simpel, aber dennoch unterhaltsam ist.

Und ich denke, dass ich damit auch mit dem Turtles-Thema für mich durch bin, zumindest im Spielebereich. Das bedeutet aber natürlich nicht, dass ich mit Konami im Allgemeinen und mit Konami auf dem Game Boy im Speziellen schon abgeschlossen hätte. Nu-Uh, noch lange nicht - wenn ich da an Spiele wie *“Skate or Die: Bad ‘n Rad”*, *“Probotector”* oder *“Parodius”* zurückdenke, dann weiß ich, dass da noch mehr als genug Themen für andere Podcasts warten.

THE END ?



This Game Is Not Over!