



GNO
AOU
ATE
E A



DUNGEON QUEST:
RISE OF THE ROBOTS

Fighting Games, oder "Prügelspiele", wie sie in unseren Breiten bevorzugt und nur ganz leicht despektierlich genannt werden, waren eigentlich schon immer da: Bereits 1976 traute sich Sega mit dem supersimplen "[Heavyweight Champ](#)" in die Spielhallen, spätere Veröffentlichungen wie das 1984er "[Karate Champ](#)" oder das 1987er "[Street Fighter](#)" zeigten überdeutlich, dass grundsätzliche Aufmaulerei sehr gut funktioniert. Es sollte allerdings noch bis zum Februar 1991 dauern, bis die Türen in eine goldene Zukunft aufgestoßen wurden - oder vielmehr aufgetreten, denn das war der Zeitpunkt, in dem Capcom mit "[Street Fighter 2](#)" mal eben alles veränderte. Etwa anderthalb Jahre darauf zeigte Midway mit "[Mortal Kombat](#)" so heftig und so überdeutlich wie nur möglich, dass ein erfolgreiches Fighting Game nicht zwangsläufig auch ein gutes Fighting Game sein muss - ein Credo, das sich die Entwickler von "[Rise of the Robots](#)" nicht nur zu Herzen genommen haben, sondern direkt auf die Innenseite ihrer Augen gebrannt.

Man sollte eigentlich denken, dass es nicht zuletzt aus Gründen der bei einem Fighting Game ja nicht gerade unwichtigen Kämpferbalance und Qualitätssicherung [ein wenigstens mittelgroßes Team](#) benötigen würde, um ein brauchbares Resultat abzuliefern. Damit läge man aber augenscheinlich falsch - denn "[Rise of the Robots](#)" wurde in seinem Kern von gerade mal fünf Personen aus der Taufe gehoben. Dreh- und Angelpunkt war [Sean Griffiths](#) - ein junger Programmierer, der bereits seit 1986 in der Spielebranche unterwegs war, und seinen Claim to Fame vor allem seiner Zeit bei den legendären "[Bitmap Brothers](#)" zu verdanken hatte. Dort war er zwar nicht allzu lang, gerade mal zwei Jahre, aber da unter anderem für die Erschaffung des ebenso fröhlichen wie sackschweren Jump-n-Runs "[Magic Pockets](#)" verantwortlich, und an der Entwicklung des Isometrie-Klassikers "[Cadaver](#)" beteiligt. Kann man schon mal machen. Nach der wohl ziemlich kräftezehrenden Entwicklung von "[Magic Pockets](#)" wollte Sean aber seine eigene Firma haben, in der er seine Idee eines schnellen Prügelspiels mit schlagkräftigen Robotern in die Tat umsetzen konnte, an der bei den Gebrüdern Bitmap keiner gesteigertes Interesse hatte.



Also gründete er im Frühjahr 1992 sein eigenes Unternehmen "[Instinct Design](#)", das in [Congleton](#) in der britischen Grafschaft Cheshire saß und schnell Teil von "[Mirage Technologies \(Multimedia\) Ltd.](#)" wurde - einer Firma, die es ihrerseits ebenfalls erst seit 1992 gab. Die Entwicklung von Seans Traumspiel startete offiziell direkt nach der Firmengründung, wobei er am Anfang noch ganz allein war: Die ersten paar Wochen lang hat er selbst in Autodesk's professioneller Rendersoftware "[3D Studio](#)" herumexperimentiert, bis er die Animation eines Roboters hinbekam, der einen Faustschlag ausführte.

Die war seiner im Nachhinein getätigten Aussage zufolge zwar schrecklich primitiv, aber sie erfüllte ihren Zweck: Denn die Führungsetage von Mirage sah Potenzial in dem Projekt und gab ganz offiziell grünes Entwicklungslicht. Schon vorher wurden Anzeigen beim lokalen Jobcenter sowie im Spielemagazin "PC Format" geschaltet, die dafür sorgten, dass im Februar und März 1992 Amiga-Programmierer Andy Clark und Grafiker Sean Naden dazukamen, gefolgt vom PC-Programmierer Gary Leach im April, und abgeschlossen von Kwan Lee, der kurz darauf in der Tür stand.



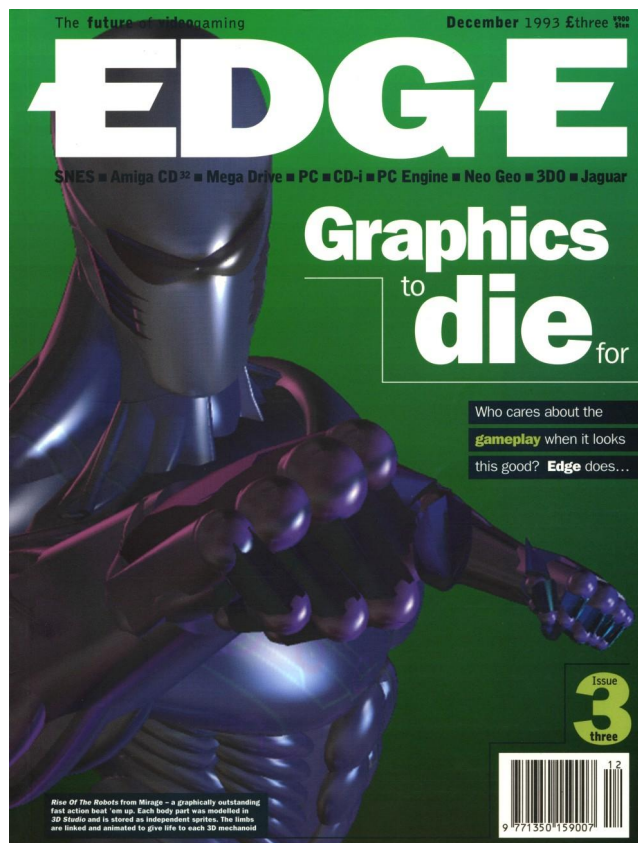
Dieses Quintett sollte das komplette Kern-Entwicklungsteam von "Rise of the Robots" sein. Mit Ausnahme von Sean Griffiths hatte nicht einer von denen jemals ein kommerzielles Spiel erschaffen. Und überhaupt keiner der Bande hatte jemals an einem Fighting Game gearbeitet - aber was heißt das schon, wenn man einen Plan hat? Und dieser Plan lautete: "Wir werden es definitiv besser machen als Street Fighter 2!" - [so die Aussage von Sean](#) in einem frühen Interview im britischen Branchenmagazin Edge. ZACK, so einfach

werden Superhits gemacht! [Sean Naden](#) zum Beispiel, der 3D-Grafiker und Roboter-Animator, wurde ursprünglich eigentlich nur als Konzeptzeichner an Bord geholt. Aber als er sah, was für scheußliche Resultate die Firma ablieferte, die Mirage für die eigentlichen Renderarbeiten angeheuert hatte, übernahm er persönlich dieses Ruder - ohne dass er jemals zuvor auch nur ansatzweise mit Computergrafik im Allgemeinen und "3D Studio" im Speziellen zu tun gehabt hätte. Aber er sagte einfach "Das kann ich bestimmt besser!", und keiner hat ihm widersprochen.

Kurz darauf, im Herbst 1992, wurden die ersten Bilder des Spiels veröffentlicht, die sexy muskulöse Roboter in hochauflösendem Render-SVGA zeigten. Und auf der Summer CES des Jahres 1993 wurde das Spiel an sich enthüllt, zusammen mit der Ankündigung, dass sich "[Time Warner Interactive](#)" komplett um den Vertrieb kümmern würde - eine Sparte des Medienriesen Time Warner, die ihrerseits nur wenige Wochen zuvor gegründet wurde. "Rise of the Robots" sollte der spektakuläre Einstand dieses jungen Publishers werden - also sorgte die übervolle Kriegskasse der Mutterfirma dafür, dass das Spiel bis zur Besinnungslosigkeit gehypt wurde: Die Entwickler posaunten herum, dass sie nicht nur grafisch sämtliche Grenzen sprengen würden, sondern vor allem auch inhaltlich dem Fighting-Game-Platzhirsch "Street Fighter 2" das freche Grinsen aus dem Gesicht prügeln. Julia Coombs, die PR-Managerin von Mirage, [wurde mit dem folgenden Zitat berühmt](#): "It's insulting to hear it being regarded as a Street Fighter clone. This isn't just a Street Fighter. It has gameplay that has never been seen before and graphics that have never been seen before. It's the next generation!"

Sean Griffiths erzählte im Interview mit der [Amiga Games in Ausgabe 10/94](#): *“Rise of the Robots ist als Kampfspiel entworfen worden, das in der Spielhalle stehen könnte. Wir wollen das Spiel direkt neben Beat-em-Up-Klassikern wie Way of the Exploding Fist oder Street Fighter 2 platzieren. Diese Spiele werden als zeitlose Klassiker gesehen. Sie haben alle eine wohlabgestimmte Spielbarkeit, aber wir denken, dass wir es noch besser machen können!”* Und bei Gott, gefühlt jedes einzelne Spielemagazine aller uns bekannten Universen stürzte sich drauf, als würde *“Rise of the Robots”* aus Cracknikotinschokoladendiamantbarren bestehen: Die dritte Ausgabe der britischen Edge [packte das Spiel aufs Cover](#), zusammen mit dem Spruch *“Graphics to die for”*, und lieferte innen [acht Seiten reines Grafikgewichse](#), mit Pop-Art-mäßig inszenierten [Künstlerfotos des Entwicklerteams](#) und ungehemmtem Gejubele über all die Paradiese, in die das Spiel einen befördern würde.

In der Weihnachtsausgabe des Jahres 93 der britischen *“PC Action”* war *“Rise of the Robots”* ebenfalls das große Covermotiv, wo dann das Spiel [über vier Seiten](#) in das schönste Renderlicht aller Zeiten getaucht und das Entwicklerteam mit bemerkenswerter Konsequenz *“Image Design”* genannt wurde. In der 150. Ausgabe der britischen Computer & Video Games gab's ebenfalls [ein fettes Cover](#), gefolgt von [fünf aufwändig inszenierten Seiten](#), auf denen das noch in Entwicklung befindliche Spiel in allen Farben und Superlativen der Welt beleuchtet wurde. Und auch hierzulande wurde nicht mit Lobhudelei gespart - so finden sich die reisenden Roboter auf dem Cover der [Amiga Games 10/94](#), in deren Preview es dann unter anderem *“das bislang aufwändigste Prügelspiel aller Zeiten”* genannt wird.



Eine Sache war bei all diesen Previews aber sehr auffällig: Es war immer nur die ausführliche Rede davon, wie geil das Ganze aussehen würde - und nie, wie es sich eigentlich spielt. Der Grund dafür war sehr einfach: Es gab zu diesem Zeitpunkt noch keine spielbaren Versionen - nur Versprechen von Julia Coombs, der ausgesprochen fleißigen und omnipräsenten PR-Dame von Mirage. Sowie bereits ziemlich weit fortgeschrittene Pläne für Adaptionen des Materials in Bücher, Comics, eine TV-Serie - und es war sogar mal ernsthaft ein *“Rise of the Robots”*-Film geplant! Naja, aber was Wunder - wenn es doch einen Trailer gab, der einem in glorreich unbedarften aber gleichzeitig auch immens wichtig klingenden Worten [sämtliche Superhimmel auf Erden versprach!](#)

Ursprünglich hätte das Spiel bereits im Februar 1994 erscheinen sollen. So stand es in so ziemlich jeder zeitgenössischen Vorschau, unter anderen in der britischen ["Amiga Power" vom Dezember 1993](#). Jetzt sollte man natürlich annehmen, dass sich eine Vorschau zu einem Spiel, das schon in zwei Monaten erscheinen soll, auf eine praktisch finale Version ebenjenes Spiels bezieht - man läge damit aber genauso falsch wie Dracula in einer Sonnenbank. Denn einmal mehr gab es nur schick gerenderte Bilder zu sehen und den Weltfrieden bringende Versprechungen zu lesen. Da wurde vor allem die ausgefeilte KI der Gegner in alle Sphären betont, die zum Beispiel gezielt nach Verletzungen des Spielercharakters Ausschau halten und diese verstärkt angreifen sollte. Aber - das waren alles nur Versprechungen. Niemand außerhalb des Entwicklerteams bekam zu diesem Zeitpunkt an irgendeiner Stelle mal selbst einen Joystick in die Hand gedrückt. Und so endet die Vorschau der Amiga Power mit den folgenden Worten: *"It sounds good, doesn't it? Unfortunately it's difficult to comment on the gameplay, simply because I haven't seen a playable version of it yet."* Zwei Monate vor der geplanten Veröffentlichung, wohlgebetet. Klar, dass dieser Termin nicht mal ansatzweise gehalten werden konnte. Und genauso klar, dass die Entschuldigung dafür nicht etwa ein *"Ja, sorry, wir müssen da jetzt noch irgendwie ein Spiel reinkriegen, gebt uns mal 'ne Minute oder zwei!"* war, sondern das folgende Statement von Julia Coombs in der [August-94-Ausgabe des britischen Amiga-Magazins "The One"](#): *"The delay has been*



mainly because we felt we could continue to perfect the graphics and enhance the gameplay as much as possible."

Naja, gut - warum auch nicht? Auf noch perfektere Grafik und so weit wie es nur geht verbesserte Spielbarkeit wartet man ja gerne ein paar Tage mehr. Oder Wochen. Oder Monate. Im November 1994 war es dann aber doch endlich mal soweit: Nachdem es mehr als eine Million

britische Pfund Entwicklungskosten verschlungen hatte, stand *"Rise of the Robots"* endlich in den Läden - zuerst für verschiedene Amiga-Modelle, wenn auch nur in Europa, und dann in rascher Abfolge auch auf PC, Super Nintendo, Mega Drive, Game Gear, CD-i und 3DO. Woher dieser Plattform-Overkill kam? Auf Wunsch von Time Warner Interactive! Ursprünglich sollte das Spiel nur auf Amiga und PC veröffentlicht werden, aber der neue Publisher wollte so multiplattformig wie nur möglich auftreten, nachdem sich diese Strategie für *"Mortal Kombat"* so extrem ausgezahlt hatte - denn die Konsolen-Umsetzungen des Arcade-Superhits [erschiene am 13. September 1993](#), dem ["Mortal Monday"](#), zeitgleich auf Super Nintendo, Mega Drive, Game Gear und Game Boy. Und Publisher Midway kam direkt danach mit dem Bauen von Geldspeichern nicht hinterher. Woraufhin sich Time Warner Interactive natürlich dachte, dass viel Geld zu verdienen eine total super Idee wäre, und das irgendwie toppen musste - weswegen ursprünglich mal die Rede von bis zu 22 unterschiedlichen Versionen von *"Rise of the Robots"* war, die allesamt zeitgleich hätten erscheinen sollen!

Das wurde dann runtergekürzt auf acht, in gestaffelter Veröffentlichung - aber selbst diese runtergekurbelte Anzahl bereitete dem Team Tonnen an Extra-Arbeit, da vor allem die Superwahnsinnssupergrafik auf alle möglichen Formate runtergedampft werden musste.

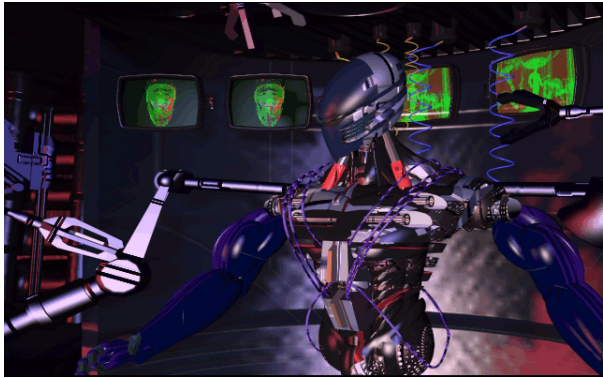
Auf die wichtigsten davon gehe ich später noch ausführlicher ein. Hier und jetzt konzentriere ich mich aber auf die PC-Fassung - das war die, die ich damals gespielt habe, und das war auch die technisch mit weitem Abstand fortgeschrittenste Version von allen. Die kam parallel in zwei Fassungen auf den Markt: Entweder auf einer CD oder auf zehn 3.5"-Disketten. In beiden Versionen in einer auch aus heutiger Sicht wirklich schnieken Box: Sehr dicke, sehr stabile Pappe mit mattschwarzem Hintergrund, auf dessen Cover ein blauer Hochglanz-Cyborg krass hervorsteht - rechts unten steht auch nochmal in Klein, dass das, was man hier gerade vor sich sieht, auch tatsächlich wirklich total echte Spielgrafik sei! Huiuiuiui! Links und rechts auf den Seitenteilen steht übrigens nur in größtmöglichen Großbuchstaben "RISE" anstelle des kompletten Namens - auch das wirklich stylish. Kannste echt nix sagen - die Box macht wirklich was her! Und auf der Rückseite warten

nicht nur Sabberfluten auslösende Screenshots, sondern vor allem jede Menge markiger Sprüche in Deutsch, Englisch, Spanisch und Französisch. In erster Linie sieben Pressezitate aus allen möglichen internationalen Magazinen - aber sehr viel kleiner auch noch die Auflistung von sechs revolutionären Features wie *"Unique combat intelligence system that adapts to and learns your style of play"*, *"The first game with film quality, controllable 3-D graphics"* oder *"Robot attack routines choreographed by a martial arts expert"*. Und ganz ehrlich: Das klingt alles schon gar nicht mal so schlecht. Sollte das Spiel letzten Endes tatsächlich all den Hype und all die Wartezeit wert gewesen sein?



Die damalige Werbung versprach nicht weniger als ["The ultimate in 3-D graphics and animation"](#) - und egal, was man über *"Rise of the Robots"* sagt, und, ja, natürlich gibt es jede Menge darüber zu sagen, bleibt einfach noch eine Weile dran, dann wird genug davon auf euch einprasseln. Jedenfalls hat die Werbung hier erstmal nicht gelogen. Denn wenn man das Spiel einfach nur ansah, dann dürfte man sich fraglos sicher gewesen sein, hier gerade einen Blick in die chromglänzende Laserzukunft getätigt zu haben. Das Intro allein dürfte wohl jedem den Mund unkontrollierbar sturzbachig gemacht haben: Da wird ein muskulöser Cyborg in für damalige Verhältnisse enorm aufwändiger Animation zusammengebaut, rennt an Bord eines Raumschiffs, fliegt mit diesem in eine futuristische Stadt und nimmt dort seinen vorbestimmten Platz an einem großen Bedienpult ein, was dann direkt zum Hauptmenü überleitet - nichts davon handgepixelt, sondern zu 100% im *"3D Studio"* gerendert.

Was niemanden verwundern dürfte, der damals mit funktionierenden Augen durch die Welt ging. Denn gerade Anfang bis Mitte der 90er war Rendergrafik das fantastisch-heiße Superding. Und zwar sowohl im Kino, mit Filmen wie dem 1991er ["Terminator 2"](#) oder dem ein Jahr darauf veröffentlichten und in Teilen komplett im Computer entstandenen ["Lawnmower Man"](#), als auch in Computerspielen - allen voran dem im Oktober 94 erschienenen Klopfer ["Killer Instinct"](#) sowie dem einen Monat



später das Super Nintendo erobernden Jump-n-Run ["Donkey Kong Country"](#). Damals galt: Alles, was gerendert ist, ist automatisch mit *"WHOA!"* gleichzusetzen. Und da *"Rise of the Robots"* zu 100% gerendert war, folgte daraus logischerweise seine hundertprozentige Superheit.

Die verwendete Grafiktechnologie musste natürlich einen fancy Namen tragen - in diesem Fall war das *"3DVC"*, was für *"3D Visual Contouring"* steht. Das klingt jetzt natürlich aufregend und sexy und vermittelt ein so unwiderstehliches Weltkennertum, dass dieser Begriff seinerzeit [in so ziemlich jeder Preview](#) wieder und wieder und wieder verwendet wurde. Aus heutiger Sicht dagegen bröckelt das Spektakel ein bisschen, denn dahinter verbirgt sich erstmal nichts anderes als eine stinknormale Render-Pipeline: Sämtliche Figuren wurden in Einzelteilen als Drahtgittermodelle im 3D Studio entworfen, schattiert, texturiert und als Einzelbilder ausgerendert. Diese Schritte wurden für jeden Roboter und für jede einzelne Kampfanimation wiederholt, wodurch das Design und die komplette Entwicklung jedes Kämpfers jeweils zwischen zwei und drei Monaten dauerte. Was auch nicht so verwunderlich ist, wenn man bedenkt, dass das komplette Design und die Animation aller Klopfer und Zwischensequenzen auf den Schultern gerade mal einer einzigen Person lag: Sean Naden, dessen ursprüngliche Aufgabenbeschreibung von Sean Griffiths seiner eigenen Aussage nach einfach nur folgendermaßen lautete: *"make some kickass robots!"*

Es gab allerdings noch eine zweite Person, die an der Grafik beteiligt war - und das war der Innenarchitekt Kwan Lee. Dessen Aufgabe zu seinem vorherigen Beruf passend war - denn er sollte das Innere architekturen. Sprich: Sämtliche Levels wuchsen auf seinem Mist. Oder vielmehr sämtliche Levelbilder, denn jede Arena besteht aus genau einem Bildschirm - es wird zu keinem Zeitpunkt mal gescrollt. Oder irgendeine Art von Leben vermittelt, denn das einzige, was sich hier mal bewegt, ist der Bildschirm, der leicht wackelt, wenn ein getroffener Roboter zu Boden geht - ansonsten bleibt alles komplett statisch. Und auch bevorzugt arschdunkel, denn sämtliche Levels, mit der einen Ausnahme des Kampfes gegen den roten Cyborg-Gegner, sind überraschend düster gehalten.

Aber immerhin, und das war dem unbedingten Fortschrittsgedanken geschuldet, komplett in SVGA, also in 640x400 Bildpunkten. Was seinerzeit noch alles andere als selbstverständlich war. Eigentlich sollte sich laut den damaligen Testberichten auch noch eine niedriger aufgelöste und dadurch auch wesentlich weniger beeindruckend aussehende VGA-Fassung als installierbare Alternative mit auf der CD befinden - aber in der Version, die ich besitze, habe ich die nirgends orten können. Jedenfalls ist alles und jeder hochauflösend gerendert, was auch die Nutzung der CD-ROM als Primärmedium rechtfertigt - die alternative Disketten-Fassung war zwar inhaltlich identisch, musste aber fast komplett auf das schmückende Beiwerk verzichten. Jedenfalls gab's da in den ganzen Cutscenes meist nur Standbilder statt Animationen zu sehen. Wobei da rein platzmäßig gar nicht sooo viel gespart werden musste - denn auch die CD ist alles andere als komplett ausgefüllt: von den 650 verfügbaren Megabyte nimmt *"Rise of the Robots"* gerade mal 97,8 MB für sich in Anspruch.

Eine andere Art und Weise, mit der das Spiel für Wellen der Sensation sorgen wollte, war der Soundtrack - denn der sollte aus den nachweislich anbetungswürdigen Fingern von Queen-Gitarrenheld Brian May stammen. Diese Meldung sorgte damals definitiv für reihenweise nach ihren Inhalatoren greifenden Schnappatmern! Nun war die Nutzung von zeitgenössischer Musik in Spielen natürlich auch 1994 schon alles andere als neu - gerade auf dem C64 wurde bereits in den 80ern gecovered und reinterpretiert, was das Zeug hält. Etwas, worauf ich ja in aller Ausführlichkeit [im Katakis-Level Nummer 67](#) eingegangen bin. Und die Spiel-Verwurstung eines Pink-Floyd-Songs habe ich auch bereits [in Level 78](#) besprochen, der sich um *"Crime Wave"* drehte. Aber nichts davon war offiziell, sondern schlicht zwei Dingen geschuldet: 1.) Entwicklern, die den einen oder anderen bestimmten Song in ihrem Spiel haben wollten und das halt einfach gemacht haben. Und 2.) Musikverlagen, die sich kaum weniger für einen damals noch monetär so belanglosen Quark wie Computerspiele interessieren konnten. Bei *"Rise of the Robots"* hingegen wurden mit Köpfen Nägel gemacht. Denn einer der Bosse von Mirage, nämlich Andy Wood, war ein Riesenfan von Queen im Allgemeinen und Brian May im Speziellen, und wollte ihn nach dem Besuch eines ganz besonders aufregenden Konzertes unbedingt im Spiel drin haben. Und zwar nicht nur als Werbefigur - im Gegenteil, Brian sollte gleich mal den kompletten Soundtrack von *"Rise of the Robots"* schreiben!



Ein entsprechender Vertrag zwischen ihm bzw. seinem Management und Mirage wurde am 6. Dezember 1993 unterschrieben, als sich Brian gerade mitten in seiner *"Back To The Light"*-Solotour befand. Und die Tinte darauf war noch nicht mal angetrocknet, da wurde dieses Spektakel auch schon so breit wie möglich in die Öffentlichkeit getreten. Natürlich findet sich ein dicker Kleber auf der Rückseite der Packung, der *"Including Music by Brian May"* verspricht.

Außerdem bekommt man direkt zum Start des Spiels nicht eine, nicht zwei, nicht drei, sondern allen Ernstes gleich [sechs Copyright-Zeilen zu lesen](#), in denen überdeutlich darauf hingewiesen wird, bei welchen Partnern der gute Herr May zu dem aktuellen Zeitpunkt unter Vertrag war. Und was war das Resultat dieses damals absolut einzigartigen Deals, der mit Sicherheit einige Zehntausend Dollar verschlungen hat? Hier, ich spiele ihn mal in seiner Komplettheit ein.

Habt ihr mitgestoppt? 23 Sekunden. Das ist die Gesamtheit der Beteiligung von Brian May an "Rise of the Robots". 23 Sekunden, die noch nicht mal exklusiv für das Spiel geschrieben wurden, sondern einem Stück namens "[The Dark](#)" entspringen, dem Titeltrack von Brian Mays 1992er Solo-Album "[Back to the Light](#)". Das ist schlicht das zugegebenermaßen echt fette Einstiegsriff des Liedes, weiter nichts. Die Sache ist: Eigentlich sollte Brian ja den kompletten Soundtrack des Spiels schreiben. Und angeblich hat er das auch getan. Aber dann soll es Querelen mit seiner Plattenfirma EMI gegeben haben, die sich, um Verwertungsrechtefragen zu klären, wohl mehrfach zusätzliche Bearbeitungszeit erbeten haben soll. Die Mirage dann irgendwann einfach nicht mehr gewähren wollte, und sich lieber dazu entschloss, "Rise of the Robots" eben einfach so zu veröffentlichen, ohne Mays Musik.



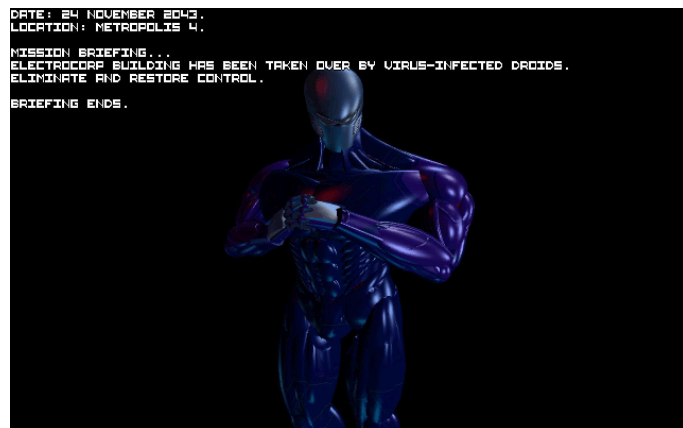
nicht mehr gewähren wollte, und sich lieber dazu entschloss, "Rise of the Robots" eben einfach so zu veröffentlichen, ohne Mays Musik.

So liest man es ziemlich häufig. Und ich glaube kein Wort davon. Zum einen, weil ich nirgends einen wirklich verwertbaren Nachweis dieser Geschichte gefunden habe. Und zum anderen, weil es schlicht nicht den geringsten Sinn ergibt, dass eine Firma durch so viele

Reifen springt, so viele Hindernisse meistert, sich durch garantiert zermürbende Verhandlungen quält, viel Geld auf den Tisch legt - nur um dann kurz vor dem Ziel zu sagen "Ach näää, jetzt will ich doch nicht mehr!" Sorry, halte ich für kompletten Bullshit. Die wesentlich einfachere und auch deutlich mehr Sinn ergebende Antwort ist, dass die Plattenfirma einfach im Nachhinein noch zu viel Geld wollte. Und im Zweifelsfall halte ich mich da wirklich lieber an [Ockhams Rasiermesser](#) als an glattgerührtes Marketing-Bla. Ich habe versucht, für diesen Dungeon sowohl einige der ursprünglichen Entwickler als auch der ehemaligen Mirage-Führungsetage ans Rohr zu bekommen - leider in jedem Fall erfolglos. Diese Frage wird leider also erstmal ungeklärt bleiben.

Jedenfalls ist das Resultat, dass es nur zu Beginn des Spiels das eine Riff gibt, dazu noch nicht mal eine Hand voll technoider Stücke aus dem Synthie von Richard Joseph im Intro und im Abspann - im Spiel selbst ertönt gar keine Musik, durchs Hauptmenü rauscht nur ein formloses Brummen. Das setzt sich dann in den Kämpfen fort, und wird von ein paar Soundeffekten begleitet, die so klingen, als ob eine rattige Katze einem Besteckkasten ganz schreckliche Dinge antut. Ernsthaft, das Spiel klingt so.

So, aber worum geht's denn hier nun eigentlich? Haha, das Ding hat ernsthaft eine Story! Wisst ihr, was ein Fighting Game noch mehr braucht als eine Story? Zwei stepptanzende Buckelwale! Jedenfalls haben wir das Jahr 2043, den 24. November 2043, um genau zu sein, und die Roboter der Firma Electrocorp, laut dem Handbuch *"der größte Roboterhersteller des Planeten"*, wurden von einem Virus verseucht, der sie, wie der Titel des Spiels ja bereits verspricht, so ein bisschen aufmüpfig werden lässt. Denn das ist nicht irgendein Virus, sondern, Zitat, *"ein äußerst gefährlicher Ego-Virus"*! Huiuiui! Die Lösung- dieses Problems ist dann nicht etwa ein Ausrutscher auf den Reset-Knopf oder ein stinknormaler atomarer Angriff aus dem Orbit, sondern der Cyborg *"ECO 35-2"* - das *"ECO"* steht in diesem Fall mal nicht nicht für seinen Windantrieb, sondern für *"Electrocorp Cybernetic Organism"*. Der kann gut zuhauen, also ist es seine Aufgabe, genau das mit den rebellierenden Kumpelbots zu machen. Im für die damalige Zeit recht beeindruckend animierten Intro wird das folgendermaßen zusammengefasst: *"Electrocorp building has been taken over by virus-infected droids. Eliminate and restore control."* Reicht völlig. Im Spiel selbst wird man dann damit übrigens gar nicht mehr belästigt.



Oh, schnell noch [ein paar Worte zum Handbuch](#): Das ist ein absolutes Meisterwerk der Satzkunst! Denn in jeder der fünf verfügbaren Sprachen, Englisch, Französisch, Deutsch, Italienisch und Spanisch, haben alle Kapitel angemessene Überschriften wie *"The Contents"*, *"The Introduction"* oder *"The Credits"*. Aus Gründen. Im Deutschen werden daraus entsprechende Übersetzungen, aber ebenso sensationell wie extra-groß und extra-falsch getrennt: Konstrukte wie *"Konfigur Ation"*, *"Besch Reibungen"* oder *"Spiela Nleitungen"* haben meinen Applaus mehr als verdient.

Okay, ich fasse mal eben schnell zusammen: Spektakuläre Grafik, potenziell, aber leider dann doch nicht so spektakulärer Soundtrack, hochambitioniertes Team, Marketing-Millionen als Rückenwind, zusätzliche Entwicklungszeit, um die Spielbarkeit zu perfektionieren - was ist denn nun dabei rausgekommen? Tja. Ich weiß nicht, ob die Bezeichnung *"Schlechtestes Prügelspiel aller Zeiten"* fair wäre - ich kenne sie ja nicht alle. Aber ich würde vermuten, dass *"Rise of the Robots"* zumindest ein Platz in dieser sehr speziellen Top 5 auf jeden Fall sicher ist, selbst bei Konkurrenz wie ["Bikini Karate Babes"](#), ["Street Fighter: The Movie"](#) oder ["Star Wars: Masters of Teräs Käsi"](#). Um das herauszufinden, benötigt man noch nicht mal besonders viel Zeit - eine gespielte Runde reicht bereits. Wenn dieses Spiel nicht gerade das allerallererste Fighting Game ist, das man jemals in den Händen hält, dann wird man schon nach wenigen Augenblicken völlig zurecht annehmen müssen, hier gerade mächtig verarscht zu werden.

Die Sache ist: per se macht das Spiel erstmal nichts falsch, denn die Basics sind alle vorhanden. Es warten vier Schwierigkeitsgrade, von "Beginner" bis "Hard", man kann den Rudentimer auf 30, 60, 90 oder unendlich viele Sekunden stellen, die Fights bestehen aus drei, fünf oder maximal sieben Runden. Trainieren darf man auch. Und natürlich auch zu zweit gegeneinander antreten. Soviel zu den Basics. Ab hier wird's aber problematisch: Es geht damit los, dass man genau einen Fighter wählen darf - nämlich den Öko-Schlumpf. Optisch grundsätzlich eine Mischung aus Robocop,



Spider-Man und einem auf Hochglanz polierten Mitglied der Blue Man Group, das zufällig der Sohn von Arnold Schwarzenegger und Ralf Möller ist. Ich habe noch nie so viele gerenderte Robotermuskeln gesehen! Das blecherne Sixpack allein! Wofür hat der das? Und was sind das eigentlich für gigantische Klöten, die zwischen seinen Cyborg-Beinen angeheißelt sind? Egal. Es warten noch sechs andere Metallverdrescher, die aber nur als Gegner zur Verfügung stehen. In Previews hieß es zwar noch, dass man jeder gegen jeden antreten dürfe, aber

diese Pläne fanden sich dann sehr schnell neben dem Brian-May-Soundtrack in der "Oopsie-Daisy!"-Restetonne wieder.

Jedenfalls finden sich den Reihen des Aufsmaulblechs durchaus interessante Figuren, vom ebenso einfachen wie dezent un kreativ "Loader" betitelten Verladedroiden bis hin zum knallroten Militärklassenklopper "Sentry", dessen Design sehr stark vom japanischen Anime "[Mobile Police Patlabor](#)" inspiriert war. Auch die amerikanische Animationsserie "[G-Force: Guardians of Space](#)" war laut Sean Naden eine wichtige Quelle der Orientierung. Jeder Gegner wird zur Begrüßung nicht nur mit einem kurzen Renderfilmchen vorgestellt, sondern auch gleich mal auf drei Eigenschaften hin klassifiziert: Intelligenz, Stärke und Kampfgeschick, außerdem werden die jeweiligen Stärken und Schwächen analysiert.

Der große finale Obersuperboss ist in Wahrheit eine große finale Obersuperbossin. Oder zumindest kann es sich in ebendiese verwandeln, denn bei "[The Supervisor](#)" handelt es um einen Flüssigmetallmorphbot sehr T1000iger Bauart - klar, nach "[Terminator 2](#)" und der [Flüssigmetallmorphbotendgegnerin Dural](#) aus "[Virtua Fighter](#)" musste das wohl einfach sein. Und ja, selbstverständlich trägt sie High Heels. Weil... seufz... ja. Jedenfalls kann sie sich in diverse Formen verwandeln, unter anderem in fliegende Stacheln. Ist ja aber auch klar, da sie laut dem Handbuch "[die ultimative Herausforderung](#)" darstellt. Das Problem ist nur: Wie so vieles an "[Rise of the Robots](#)" stimmt auch das nicht. Denn tatsächlich ist der Supervisor der mit Abstand einfachste Gegner des ganzen Spiels.

Nicht, dass das viel heißen würde, denn, und jetzt komme ich langsam mal auf die echten Probleme des Spiels zu sprechen, diese vorab so hochumjubelte Gegner-KI, die angeblich lernen und sich dem Kampfstil des Spielenden anpassen sollte, die ist schlicht nicht vorhanden. Was da nicht alles versprochen wurde: Die Programmierer Andy Clark und Gary Leach haben angeblich komplexe Reaktionstabellen entworfen, die detailliert das Verhalten der Widersacher steuern, sie merken lassen, wenn der Spieler versucht, einen einzelnen Angriff zu spammen und entsprechend aggressiv darauf zu reagieren. Hier, ich lasse nochmal schnell den offiziellen Trailer [zu Wort kommen](#).

Also - die Gegner hier lernen bestimmt irgendwas, aber das hat vermutlich mit Kuchen zu tun, und nichts mit Kämpfen. Denn jeder Fight, und ja, jeder einzelne, lässt sich mit einem einzigen Manöver gewinnen: dem Sprungkick. Was jetzt allerdings auch nicht sonderlich verwundert, denn es gibt gerade mal eine Hand voll unterschiedlicher Attacken - buchstäblich: Zwei Schläge, einer stehend, einer kriechend, ein normaler Kick, ein Sprungkick und ein Fußwischer. Das war's. Auch dafür hatte Sean Griffiths eine offizielle Begründung: *"Viele der erhältlichen Beat-em-Ups sind zu unverständlich und komplex, was dem Gameplay grundsätzlich abträglich ist."* verlautbarte er in der Amiga Games 10/94. Und er hatte damit ja auch völlig recht - *"Street Fighter 2"* wurde aufgrund seiner unverständlichen und komplexen Steuerung ja bekanntermaßen von allen und jedem verhasst, und gilt heute genau deswegen als verbuddelt und vergessen.



Das Resultat ist, dass bei *"Rise of the Robots"* etwas wie Kampfdynamik offensichtlich ein Problem ist, das nur anderen Spielen passiert. Jeder einzelne Fight läuft über eher kurz als lang auf Sprungkick-Gespanne hinaus, es gibt keine Würfe, kein Ring Out, keine Kombos; nichts, was einen Kampf irgendwie interessant oder dynamisch machen würde. Nur langsame Bewegungen langsamer Maschinen, bei denen man noch nicht mal mit Gewissheit sagen kann, ob ein Angriff nun gelandet ist oder nicht - denn es gibt auch praktisch kein Treffer-Feedback, mit der Ausnahme von ein bisschen abspritzendem Lack. Verdammt nochmal, es ist noch nicht mal möglich, den Gegner zu überspringen und damit die Kampfrichtung zu ändern! Theoretisch stehen einem zwei Spezialangriffe zur Verfügung: der *"Turbo-Kopfstoß"* sowie der *"Schulterstoß"* - doch deren Aktivierung ist derart glücksabhängig, dass man sich das Gefummel wirklich ersparen sollte. Das traurige Resultat ist all die Anstrengung wirklich nicht wert.

Und warum all die Einschränkungen? Weil *"Rise of the Robots"* genau einen Feuerknopf unterstützt. Bzw. schon zwei, falls man so viele zur Verfügung haben sollte, aber der zweite dient dann ausschließlich zum Blocken, und kann nicht umkonfiguriert werden. Und Blocken ist insofern komplett schwachsinnig, weil ein blockierter Angriff trotzdem fast so viel Schaden macht, als wenn er voll gelandet wäre. Man hat also nur einen Feuerknopf für alle Attacken zur Verfügung, und bestimmt deren Ausführung neben den Richtungsangaben vor allem über die Länge des Gedrückthaltens ebenjenes Feuerknopfes. Es ist zum Verzweifeln, zum Verrücktwerden bescheuert! Es verlangt ja nun wirklich keiner, dass das Steuerungskonzept von *"Street Fighter 2"* oder *"Mortal Kombat"* einfach so 1:1 auf den Computer übertragen wird - was ja auch gar nicht so



ohne Weiteres möglich wäre, speziell am Amiga nicht. Aber einfach die faulstmögliche Variante zu nehmen, ohne dabei auch nur einen halben Gedanken an die Spielbarkeit zu verschwenden, ist dann auch gleich mal das andere Extrem.

Falls man aber wahnsinnig genug sein sollte, sich trotzdem durchzubeißen, dann stellt man sehr schnell fest, dass *"Rise of the Robots"* den Inhalt von

einem Kubikmeter Weltraumluft hat. Denn die nennen wir sie mal *"Kampagne"* ist ohne sonderliche Anstrengung in einer Viertelstunde durchgespielt - der aktuelle Speedrun-Rekord für die Super-Nintendo-Fassung [liegt bei sieben Minuten und fünf Sekunden](#). Noch bevor auf der zum Spielstart in den Ofen geschobenen Pizza also der Käse auch nur angetaut ist, bekommt man zur Belohnung der Vernichtung vom Supervisor direkt nochmal alle gerenderten Cutscenes zu sehen, die man im Laufe der Kampagne eh schon vorgesetzt bekam - nur jetzt als eine Art Supercut, zusammen mit den Credits. Und das war's dann. Das war die wundervolle Gesamtheit der *"Rise of the Robots"*-Kampagne. Das Resultat von zwei Jahren harter Arbeit. Hätten die mal lieber Stricken gelernt.

Falls man es übrigens doch hinkriegt, sich ein *"Game Over"* ans blaue Knie nageln zu lassen, ist das Spiel direkt vorbei - Continues gibt es nicht. Aber dafür wenigstens die Enthüllung der schrecklichen, ach so schrecklichen Wahrheit hinter der Existenz von *"ECO 35-2"*: Hinter der Cyborg-Fassade steckt nämlich ein Mensch! Denn man bekommt zum Rausschmiss ein einzelnes menschliches Auge zu sehen, das einen vorwurfsvoll anglotzt. Ei der Daus! Schockschwerenot! Okay, man hätte auch einfach nachschlagen können, [wie die genaue Definition von "Cyborg" lautet](#), nämlich ein um technische Gerätschaften erweiterter Mensch, eben ein *"kybernetischer Organismus"*, was dieser Bekanntmachung so ein bisschen den Schockwert nimmt. Aber gut, verlangen wir mal nicht zuviel. Denn das ist ja immerhin der einzige interessante Teil der Handlung hier.

Man kann dann natürlich auch immer noch im Mehrspielermodus gegeneinander antreten, aber nein, warum? Denn natürlich wurden auch hier wieder Entscheidungen getroffen, bei denen man einfach nur die Tiger von der Leine lassen möchte. Denn Spieler 1 spielt automatisch und immer den Cyborg - er kann keinen der Gegner auswählen. Spieler 2 auf der anderen Seite darf das sehr wohl - ihm wiederum steht aber weder der Cyborg zur Verfügung, noch der Supervisor. Den gibt's nur per Cheat. Und jetzt kommt das eigentliche Problem: Wenn nicht die KI am Steuer ist, die bereits mit dem Identifizieren von Nullen und Einsen überfordert ist, dann stellt man sehr schnell fest, dass "ECO 35-2" hoffnungslos unterlegen ist - und das "hoffnungslos" kann nicht überbetont werden! Denn die feindlichen Roboter haben nicht nur deutlich heftigere Angriffe als der Spieler-1-Cyborg, sondern in einigen Fällen, wie zum Beispiel beim "Crusher" oder dem "Sentry", buchstäblich doppelt so viel Reichweite wie er. Mit dem Resultat, dass im Zweispielermodus schlicht keine fairen Gefechte möglich sind. Und natürlich auch keine Wege, sie über einstellbare Handicaps auch nur ansatzweise fair zu gestalten.



Man ist wirklich kurz davor, sich die Haut vor lauter Verzweiflung selbst abzukratzen: Der erste Spieler hat hier einfach keine Chance - und auch keine Möglichkeit, eine zu haben. Außer wenn es für den zweiten Spieler okay ist, der Fairness wegen eine Hand an die Ohren genagelt zu bekommen. Ja, [es gibt einige Tastenkombinationen](#), mit denen man seinen Cyborg kurzzeitig unsichtbar oder unverwundbar machen kann - oder gar die Steuerung des Gegners umdrehen, was vermutlich zumindest eine Zeit lang ganz unterhaltsam sein dürfte. Aber trotzdem: Was soll's denn? Hier wurden schon wieder derart bescheuerte Entscheidungen getroffen, dass man einfach nur heulen könnte. Ach, das ganze Spiel ist so kaputt, so komplett kaputt! Und außerhalb der sinnentleerten Kampagne und dem komplett dämlichen Zweispielermodus gibt es nichts - kein Turnier, kein Zeitspiel, kein Survival, nichts.

Was mich direkt zu dem 40 Meter großen, neonrosa leuchtenden Stroboskop-Elefanten im Raum bringt: Wie zum Henker konnte dieses Machwerk, dieser Schund, dieser Scheißdreck, dieser Ausschuss, dieser nach Verwesung und Stümperei stinkende Bodensatz der interaktiven Unterhaltung, diese komplett nutzlose Verschwendung von Lebenszeit jemals auch nur ansatzweise positiv besprochen werden? Also, versteht mich bitte nicht falsch - in den allermeisten Magazinen hat "Rise of the Robots" genau die Wertungen erhalten, die es verdient hat. [In der Amiga Games 1/95](#) zum Beispiel gibt's von Hans Ippisch nur 47%, zusammen mit dem Fazit "Hilfe! Rise of the Robots ist kein Beat-em-Up, sondern nur ein wunderschönes Grafikdemo! Mit mickrigen Standardschlägen und den äußerst stupiden Taktiken der Blechdosen jagt man jeden Beat-em-Up-Freak davon."

In der Schwesterzeitschrift PC Games vom Februar 95 ist das Spiel Oliver Menne [immer noch 50% wert](#), sein abschließendes Urteil lautet: *“Wer sich an technischen Höchstleistungen erfreuen kann, der sollte sich Rise of the Robots einmal zu Gemüte führen. Ein Rat an alle anderen: Finger weg!”* Im PC Player 1/95 lobt Florian Stangl irritierenderweise den nicht vorhandenen Soundtrack von Brian May, und hat das folgende zum Spiel zu sagen: *“Örks, da hat mal wieder jemand zu lange mit 3D Studio herumgefummelt und dabei das Spieldesign vergessen!”* [32% ist ihm die Roboter-Rumpelkiste wert](#).



Im englischsprachigen Bereich war's auch nicht besser: In der britischen TV-Spielshow *“Bad Influence”* zum Beispiel wurde es im Dezember 1994 [komplett verrissen](#). Selbst die Edge, die in Ausgabe 3 noch die lieblichsten aller Liebestöne flötete, kam 14 Ausgaben später beim Rest der Menschheit auf dem Boden an - da erhielt *“Rise of the Robots”* nämlich geläuterte 2 von 10 Punkte. Auf gerade mal einer Seite, auf der

auffälligerweise mit keinem einzigen auch noch so kleinen Pieps auf den vorherigen Bericht eingegangen wird. Frage mich, wieso... Aber den absoluten Wertungsvogel schoss fraglos die *“Amiga Power”* in ihrer 45. Ausgabe vom Januar 1995 ab - [denn da erhielt das Spiel fünf Punkte](#). Von 100, wohlgemerkt. Zusammen mit dem folgenden Fazit von Tester Jonathan Davies: *“Rise of the Robots is terrible. I'm not exaggerating. [...] Even if you don't believe in Father Christmas, it might be worth writing to him to make sure he doesn't bring you a copy of this. [...] What an astonishing waste of time.”*

Aber, wie gesagt, es gab auch andere Stimmen. Sehr viel anders klingende andere Stimmen. Wie zum Beispiel die vom ASM 1/95, [wo das Spiel 10/12 Punkte](#) sowie das folgende Fazit erhielt: *“Die Backgroundstory ist zwar nicht so prall (hier geht's ja auch in erster Linie ums Draufhauen, aber die Grafik ist erste Sahne), und die Spieler bewegen sich ziemlich ruckelfrei und fließend. Als erstes Martial-Arts-Spiel in Super-VGA gefällt es mir gut”* heißt es da am Ende des sehr knapp gehaltenen Einseiters. Aber die wohl unverständlichste Wertung hierzulande waren die 91%, [die Richy Löwenstein im Amiga Joker 12/94 vergab](#), wo *“Rise of the Robots”* auch das Covermotiv war. Zwei knallbunte Seiten voller schöner Bilder, wo das Spiel *“eine grafische Revolution”* genannt wurde, die *“mehr Spaß macht, als jede andere Amiga-Keilerei”* - und schlussendlich sogar *“das beste Prügelspiel aller Zeiten!”* 91%! Das war definitiv eine der höchsten Wertungen, die der Amiga Joker jemals vergeben hat! In der gesamten Historie dieses Magazins gab es nur sehr, sehr wenige Spiele, die eine höhere Note erhielten, allen voran Klassiker wie *“The Secret of Monkey Island”* mit 93%, *“Elvira”* mit 94 oder *“Ultima 5: Warriors of Destiny”*, das mit 95% die einsame Spitze für sich beansprucht. Fun fact: All diese gerade genannten Titel wurden in einer Ausgabe des Amiga Joker getestet - [nämlich in der 1/91](#).

Aber egal. Die 91% für "Rise of the Robots" war die eine große, krasse, hervorstechende, eine deutliche Narbe hinterlassende Fehlwertung dieses Magazins, das ["Gothic 3"](#) des Amiga Jokers. Diese Wertung wurde übrigens ein paar Ausgaben darauf, nämlich in der 6/7 95, auch direkt wieder relativiert - allerdings nur im Bereich Lesertest. Denn dort vergab der 16-jährige Leser Oliver Holsten nämlich eine [Gesamtwertung von immer noch sehr großzügigen 40%](#).

Eine offizielle Klarstellung, wie es jemals zu der komplett bescheuerten Höchstwertung kommen konnte, fand erst 2019 statt, [in der zweiten Wiederbelebung vom Amiga Joker](#). Ich zitiere mal aus dem Bericht: *"Wie konnte sich die Redaktion so täuschen? Nennen wir es eine Verkettung unglücklicher Umstände. Das Testmuster trudelte wenige Stunden vor Redaktionsschluss ein: als stark gekürzte Vorabversion, nebst etlichen Versprechungen des Herstellers betreffend geplanter Verbesserungen. Wenn dann gleichzeitig die Verlagsleitung Druck macht, weil der welterste Test des Spiels Heftverkäufe verspricht ... Wenn außerdem das Cover bereits im Druck ist und einen schick glänzenden Roboterkämpfer zeigt, und deshalb an eine Verschiebung des Tests nicht zu denken und eine ausgezeichnete Wertung vorausgesetzt wird - ja, so entstehen Fehlwertungen."* Ich sollte allerdings nicht unerwähnt lassen, dass ich an dieser Sonderausgabe mitgeschrieben habe - und speziell diesen Nachttest, der mit einer Wertung von 32% abschließt, habe ich zusammen mit Richy verfasst.



Abgefahrenerweise, oder vielmehr erschütternderweise, waren die 91% von Amiga Kasper weltweit noch immer nicht die höchste Wertung für "Rise of the Robots". Die gab's bei der britischen "Amiga Action", welche in ihrer Dezember-Ausgabe des Jahres 1994 [nochmal einen Zähler drauflegte](#). Das enthusiastische Fazit da lautete: *"Rise of the Robots is nothing short of stunning. The project is technically brilliant. The Amiga is stretched so far that it almost creaks. [...] Control, graphics, sound and playability are all excellent. As I said before, anything over £35 is expensive for a game in my book, but if ever anything is worth that sort of money, it has got to be this. A memorable moment in the Amiga's history... and you can quote me on that one! Yes siree!"*

Auch in der britischen "Computer & Video Games" wurde "Rise of the Robots" in sämtliche verfügbare Himmel gelobt: Denn da gab's [90% für die PC-Fassung und 91% für die SNES-Version](#), außerdem wurde im Fazit die Hoffnung geäußert, dass selbst der zweifelndste Spieletester anerkennen müsse, dass das Resultat die Wartezeit total wert war. Denn in den Worten von Tester Mark Patterson ist "Rise of the Robots" *"the best beat-em-up the PC has seen"*.

Komplett absurde Wertungen wie diese inspirierten den damaligen "Amiga Power"-Redakteur Stuart Campbell zu einem offenen Brief an die Spieleindustrie, [den er im Dezember 1994 veröffentlichte](#), und in dem er kein Blatt vor den Mund nahm. Ich zitiere mal aus dem übersetzten Text: "Wie kann es sein, dass dieser schleimige Scheißhaufen aus dem Arsch eines toten Hundes es geschafft hat, mehr als eine 90%-Bewertung zu erhalten? Ist das keinem der Rezensenten aufgefallen? Oder repräsentiert das einzelne Wort „Exklusiv“ wirklich den gesamten Text der Bibel der Tester? Wie kann ein Spiel im Jahr 1994 3%, 5%, 19%, 20%, 33% und 35% in sechs Rezensionen in sehr unterschiedlichen Zeitschriften erzielen, die fünf verschiedene Formate abdecken, und 90% und 92% in zwei anderen? 'Persönliche Meinung' kann in diesem Fall wirklich nicht der ausschlaggebende Faktor sein, oder? Ich werde jetzt keine Namen nennen, aber als ich einen Tester zur überraschenden Natur seiner sehr hohen Wertung befragte, gab er die Antwort: 'Es gab da einen gewissen Druck... belassen wir es einfach dabei'.



Kann es vielleicht sein, dass die Praxis, Spiele im Büro des Herstellers zu testen, während einem dabei die gesamte PR-Abteilung über die Schulter schaut, langsam ein wenig, sagen wir mal 'unzuverlässig' wird? Oder ist es nur Paranoia meinerseits zu denken, dass vielleicht etwas leicht Unheimliches vor sich geht, wenn die vermeintliche Spieleveröffentlichung des Jahres keinem Magazin gezeigt wird, bevor sie in die Regale kommt, mit der Ausnahme von einem oder zwei

Exklusivpartnern, bei denen eben 'gewisser Druck' ausgeübt wurde, und bei denen das Spiel dann bestimmt nur rein zufällig fünf- bis 30-mal so viele Punkte erzielt wie bei den meisten anderen zuverlässigen Bewertungen? Haben wir vielleicht vor irgendwas Angst?"

Wie ging's dann mit den reizlosen Robotern weiter? Nun, wie schon ganz am Anfang erwähnt, wurde das Spiel auf alle möglichen Systeme umgesetzt, insgesamt acht an der Zahl. Ganz zuerst erschien es ja auf dem Amiga bzw. den Amigas - denn es gab unterschiedliche Fassungen für Amiga 500, Amiga 1200 und Amiga CD32. Angeblich soll "Rise of the Robots" sogar das bestverkaufte Spiel auf dem CD32 sein - was allerdings nicht das Geringste heißt, da geschätzt etwa vier Menschen und zwei Topfpflanzen dieses System besaßen.

Sämtliche Amiga-Fassungen wurden ausschließlich in Europa veröffentlicht, und waren inhaltlich identisch zur PC-Version, wenn auch grafisch logischerweise ein ganzes Stück niedriger aufgelöst - und das Spiel kam im Falle der Amiga1200-Version auf heftigen 13 Disketten daher. 13! Von denen allein fünf ausschließlich den Introfilm enthielten! Die grafisch nochmals erheblich runtergekurbelte Standard-Fassung machte sich immer noch auf zehn Disketten breit. Amiga-User mit nur einem Laufwerk waren schon echt arme Schweine.

Aber immerhin nicht so arme Schweine wie die Trottel, die dachten, es wäre eine Bombenidee, ein Spiel, das sich mehr als alles andere durch seine futuristische Grafik definierte, auf einem System zu kaufen, das bereits zu seiner Veröffentlichung hoffnungslos veraltet war - ich rede natürlich von Segas glücklosem Handheld ["Game Gear"](#). Denn es gab allen Ernstes eine Umsetzung von *"Rise of the Robots"* für den Game Gear. Und diese Fassung lässt sich mit gerade mal zwei Worten vollumfassend beschreiben: [Oh Gott!](#) Wie konnte jemand jemals denken, dass die Portierung dieses Spiels auf einen komatösen 8-Bit-Handheld, dessen Hardware auf dem zu diesem Zeitpunkt bereits neun Jahre alten *"Master System"* basierte, auch nur ansatzweise eine gute Idee sein könnte? Das Resultat ist folgerichtig ein nicht in Menschenworte zu fassender Pixelmatsch des Schreckens, mit komplett unerklärlichen Farbbalken als Hintergründen und einer bestenfalls im negativen Bereich messbaren Spielbarkeit. Es gab nur sehr wenige Besprechungen dieses Gehirnzellenvernichtungsbeschleunigers - und sehr repräsentativ für diese paar steht [die Schulnote 6+](#) in der Februar-95-Ausgabe der Zeitschrift *"Gamers"*. Das Fazit von Tester Michael Koczy lautet da: *"Kauft es bloß nicht!"*.



Den anderen Konsolenfassungen erging es besser, jedenfalls in einem gewissen Rahmen. Die Versionen für [Super Nintendo](#) und [Mega Drive](#), jeweils vertrieben von Acclaim, boten breitere Levels mit hübschem Zeilenscrolling auf dem Fußboden, einen durchgehenden und gar nicht mal so üblen Soundtrack von Jason Page, sinnvoll belegten Gamepads, bei denen mehr als nur ein Knopf genutzt wurde, sowie die Möglichkeit, die Gegner zu überspringen und damit die Kampfausrichtung umzudrehen. Oder anders ausgedrückt: Diese Fassungen spielten sich fast wie *"normale"* Fighting Games - nur halt wie extrem simple, immer noch drei bis vier Universen von der Klasse eines *"Street Fighter 2"* entfernte Fighting Games.

Außerdem hatten diese Versionen den Nachteil der heftigen Platzbeschränkung: Zwar kamen dicke 32-Megabit-Module zum Einsatz, was umgerechnet aber trotzdem nur vier Megabyte sind - was man speziell den Renderfilmchen ansieht, die gerade auf dem Mega Drive auf schauderhafte 16 Farben heruntergerechnet werden mussten, um noch irgendwie draufzupassen, und dadurch gerade mittlerweile so besorgniserregend aussehen wie eine zwölf Meter große Vogelspinne mit Kettensägebeinen. Trotzdem: Von allen Fassungen sind das hier noch die spielbarsten. Falls man also gerade etwas Lebenswillen übrig hat und unbedingt mal *"Rise of the Robots"* ausprobieren möchte, dann sollte man zu einer dieser Varianten greifen.

Die Umsetzungen fürs Philips CD-i und das 3DO waren von der abgespeckten Grafik abgesehen auch grundsätzlich inhaltsgleich zur PC-Version, ebenfalls mit einem durchgehenden Soundtrack, und sogar einem weiteren Brian-May-Song mit dem Namen "Resurrection", der während der automatisch ablaufenden Demo losschredderte. Eine Besonderheit der 3DO-Fassung war, dass Schläge und Kicks hier zwar voneinander getrennt waren, aber nicht auf unterschiedlichen Knöpfen lagen. Stattdessen musste man über einen Druck auf den Block-Knopf von dem einen Angriff zum anderen wechseln. Was natürlich nicht den geringsten Sinn ergibt, an keiner Stelle eines irgendwie funktionierenden Gehirns. Ist hier aber so. Und das, obwohl auf dem 3DO-Pad [drei Knöpfe zur Verfügung stehen](#). Seufz.

Eine Fassung fürs Mega-CD war ursprünglich [auch noch geplant](#) und auch schon programmiert - wurde dann aber doch nie veröffentlicht. Genausowenig wie die Spielhallenversion von "Rise of the Robots", die in Zusammenarbeit mit dem Coin-Op-Spezialisten ["Bell-Fruit Games"](#) entwickelt wurde. Von dieser Fassung schafften es einige [sehr wenige Prototypen](#) Ende 1994 für einige Monate in sehr ausgewählte Spielhallen, nur um dort gnadenlos zu floppen - weswegen dieses Spiel nie in Serie



produziert wurde. Was natürlich grundsätzlich erstmal ein Segen für die Menschheit ist, aber gleichzeitig auch irgendwie schade. Denn nach allem, was man über diese Version [liest und sieht](#), scheint das tatsächlich [die "ultimate" Fassung dieses Spiels](#) gewesen zu sein - was auch immer das im Falle von "Rise of the Robots" bedeutet. Jedenfalls steht einem hier nicht nur Blaubotbube zur Wahl, sondern insgesamt 18 blecherne Kämpfer, mit individuellen Sieger- und Verlierer-Animationen für alle

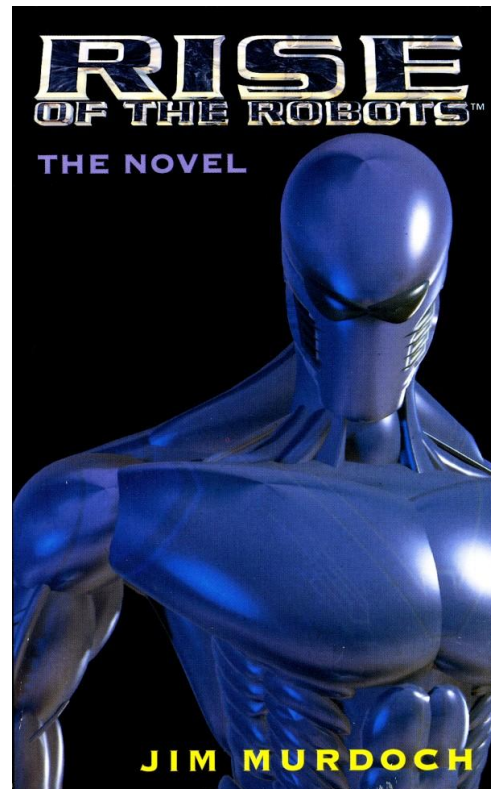
möglichen Kombinationen, es darf in alle Richtungen gekloppt werden, die Spielgeschwindigkeit wurde erhöht - aber nun, es sollte nicht sein. Das Platinen-ROM ist aber ziemlich einfach in den Weiten des Webnets zu finden und läuft auf MAME - wer also seiner FOMO nachgeben und sich persönlich davon überzeugen muss, dass "Rise of the Robots" auch in seiner besten Fassung immer noch bestenfalls ein sehr unterdurchschnittliches Spiel ist, der kann das sehr einfach tun.

Es wurde sogar nochmal daran geschraubt, allerdings erst im Jahr 2015, und dann auch schon nicht mehr offiziell: Denn im Oktober ebendieses Jahres wurde eine [von einem Fan entwickelte Special Edition](#) von "Rise of the Robots" fürs Amiga CD32 veröffentlicht, mit diversen kleinen und großen Verbesserungen - unter anderem ein besser ausbalancierter Schwierigkeitsgrad, endlich ein brauchbares Blocken von Angriffen, die direkte Verfügbarkeit vom Supervisor im Mehrspielermodus.

Oh, und man muss die Kampagne jetzt nicht mehr zwei Mal durchspielen, um gegen den Supervisor antreten zu dürfen, was im Original noch vorausgesetzt wurde - da fand wohl jemand die "Ghosts 'n Goblins"-Serie enorm inspirierend.

Wie schon eingangs erwähnt, war "Rise of the Robots" eigentlich nur als erster Baustein eines gigantischen Multimedienimperiums geplant. Aber von den ursprünglichen Absichten eines Filmes, einer TV-Serie, Comics, Bücher und einer Spielzeug-Reihe überlebte nur das Buch den scheppernden Kontakt mit der Realität. [Und dieses Buch](#), geschrieben von [Jim Murdoch](#) und erschienen am 2. Februar 1995, das ist... also... also, angeblich ist das die allererste Buchumsetzung eines Spiels überhaupt! So. Das ist doch schon mal was. Und leider auch so ziemlich das einzig Positive, was sich darüber sagen lässt. Der Gedanke, dass glückliche Bäume für seine Entstehung sterben mussten, ist eine Tragödie Shakespeare'schen Ausmaßes!

Dieses... dieses... Ding ist meiner Meinung nach eines der schlechtesten Bücher aller Zeiten. Nicht nur eines der schlechtesten Spielebücher - meine Güte, von denen gibt es ja schon endlos viele. Nein, ich meine eines der schlechtesten Bücher ganz im Allgemeinen und überhaupt. Es ist noch schlimmerer Schund als das Spiel, auf dem es basiert, was eine bedrückend beeindruckende Leistung ist. [Selbst sein Autor schreibt im Nachhinein darüber](#), dass man damit wirklich nicht sehr viel mehr anfangen kann, als seinen Hamsterkäfig auszupolstern!



Einige Monate nach der Veröffentlichung des Spiels erschien die PC-Version gleich nochmal - dann allerdings in Form eines nur in limitierter Auflage erhältlichen "Director's Cuts". Das bedeutete in erster Linie eine ganz nette neue Box, [jetzt mit dem Supervisor vorne drauf](#) anstelle des Cyborgs, sowie zwei CDs im Innern anstelle von nur einer. Auf der ersten befand sich das ganz normale und leider unveränderte Spiel - und die zweite enthielt eine durchaus beeindruckende Tonne an Bonusmaterial, allen voran jede Menge nicht verwendeter Animationen und Bilder sowie [ein einigermaßen interessantes Making-Of](#). Diese Fassung ist in verpackter Version mittlerweile ziemlich selten, gar nicht mehr so einfach zu finden, und folgerichtig [in aller Regel ziemlich teuer](#), wenn man doch mal über sie stolpern sollte. Wenn man einfach nur mal in die Bonusinhalte reinschnuppern möchte, [dann findet man die Sammlung aber auch auf archive.org](#).

Alles in allem hat sich das Spiel in seiner Komplettheit mehr als eine Million Mal verkauft - klingt gut, ist aber an sich kein sonderlich bemerkenswertes Ergebnis, da diese Zahl quer über alle Plattformen gerechnet ist. Aber immerhin gut genug, dass ein Sequel entstehen durfte: Das einfach nur ["Rise 2: Resurrection"](#) betitelte Spiel erschien Anfang 1996 im Vertrieb von Acclaim auf PC, PlayStation und Saturn, und war an sich das ganz klar bessere Spiel - es hat halt nur kein Schwein mehr interessiert. Spieler lassen sich halt nur so oft verarschen, und der zweite Teil hätte Krebs heilen und gleichzeitig kostenlose Goldbarren verteilen können - da war nach der kolossalen Vernichtung des ersten Teils einfach zu viel verbrannte Erde. Dieses Spiel wollte schlicht keiner mehr haben.



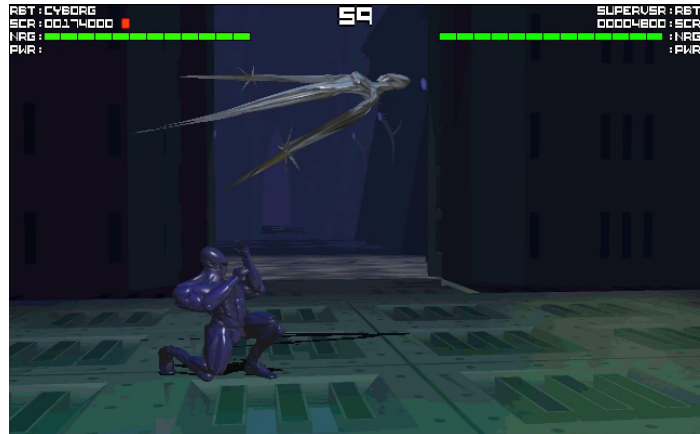
Das wurde auch schon nicht mehr von Instinct Design gemacht, da es die Firma zu diesem Zeitpunkt schon nicht mehr gab. Stattdessen lief die Entwicklung direkt über Mirage, unter der Leitung von Programmierer Gary Leach. Nachdem aber *"Rise 2"* kaum irgendeine Art von Geld in die Kassen des Unternehmens spülen konnte, und auch die beiden Iso-Ballereien ["Bedlam 1&2"](#) nicht so funktionierten wie sie sollten, wurde Mirage im Herbst 1999 ebenfalls dichtgemacht.

Wer *"Rise of the Robots"* heute nochmal nachholen möchte, weil sein oder ihr Leben aktuell offenbar deutlich zu viel Glück und Liebe enthält, der hat Pech gehabt. Oder sehr viel Glück, je nach Betrachtungsweise - denn das Spiel ist nirgends mal offiziell wiederveröffentlicht worden. Die

Originalversionen kriegt man in aller Regel echt billig hinterhergeschmissen, speziell die Fassungen für Mega Drive und SNES sind für ein paar wenige Euro zu haben. Aber, nein, bitte - tut das nicht! Es gibt keinen auch nur ansatzweise vernünftigen Grund, dieses Spiel heute nochmal oder gar zum ersten Mal erfahren zu müssen! Es ist, wie man so schön sagt, *"all style, no substance"*, die Lexikondefinition und auch eines der wichtigsten Anschauungsbeispiele des Begriffes *"Grafikblender"* - was ironisch ist, wenn man bedenkt, dass die auf Hochglanz geschrubbte Rendergrafik zwischenzeitlich fast so gut gealtert wie Macaulay Culkin. Es ist halt gerade im Nachhinein eine so schreckliche Verschwendung - so als würde man Patrick Stewart die Autobiographie von Dieter Bohlen vorlesen lassen.

Die armen Entwickler tun mir ja schon irgendwie echt leid. Denn die Sache ist: Niemand setzt sich hin und sagt sich *"So, jetzt entwickle ich mal ein echt schlechtes Spiel!"* - die grundsätzlichen Ambitionen, die zur Erschaffung von *"Rise of the Robots"* führten, waren sehr ehrlich und meinetwegen auch ehrenwert.

In das Spiel ist fraglos eine Tonne an Arbeit von ebenfalls fraglos sehr talentierten Leuten hineingeflossen - nur leider von den komplett falschen Leuten, an den komplett falschen Stellen. Man könnte fast vermuten, dass da Entwickler saßen, die nicht die geringste Ahnung von Fighting Games hätten! Stattdessen wurde versucht, den Mangel an Inhalt mit einer überwältigenden Tonne an Werbegeldern zu überpinseln, was zu einem Hype geführt hat, der noch bis heute einzigartig ist. Dazu muss man natürlich sagen: Hype ist per se jetzt erstmal nichts Schlechtes - das Heißmachen der Massen auf irgendwas Popkulturelles gehört ja in so ziemlich jedem Medienbereich zum ganz normalen Handwerkszeug der Marketing-Abteilung. Aber das winzig kleine Entwicklerteam von "Rise of the Robots" befand sich dadurch sehr schnell in der wahnsinnig unkomfortablen Position, mit dem Spiel, das abliefern konnten, nicht mal ansatzweise die Erwartungen erfüllen zu können, die mittlerweile an sie gestellt wurden.



Das Resultat ist eines der noch bis heute schlechtesten Fighting Games aller Zeiten, das de facto alles grundlegend falsch macht, was man in diesem Genre niemals falsch machen darf: Man kämpft nur mit dem einen Dude, und eigentlich auch nur mit zwei Angriffen, es sind keine Richtungsänderungen möglich, es gibt keine Kombos, keinen Flow und kein Kampfsystem, das diesen Namen verdient hätte, die Blocks sind komplett nutzlos, die Gegner-KI ist lächerlich unfähig, der Finalboss eine traurige Witzfigur, es ist extrem kurz, man verbringt mehr Zeit mit dem Starren auf den Ladebalken als mit dem eigentlichen Kämpfen - und der Mehrspielermodus, das Fleisch jedes Fighting Games, seine wahre Existenzberechtigung, ist von vorn bis hinten ein jämmerlicher, jämmerlicher Witz, der selbst Mario Barth zu scheiße wäre.

Dazu kommt noch dieses ständige, unangenehme Gefühl, einer Mogelpackung aufgesessen zu sein: Der versprochene epische Brian-May-Soundtrack entpuppt sich als kurzer Schnipsel aus einem bereits lange erhältlichen Album. Die angeblich so überlegene KI sorgt dafür, dass das ganze Spiel mit nur einem Angriffsmanöver beendet werden kann, das man wieder und wieder und wieder spammen kann, ohne dass die Gegner imstande wären, irgendwas dagegen zu unternehmen. Das Kampfsystem ist simpler als bei jedem C64-Klopper der 80er. Sich die damalige Mega-Vorschau in der Edge vor Augen zu halten, jedes einzelne der dort versprochenen Features einem Realitätscheck zu unterziehen, und praktisch jedes einzelne Mal zu scheitern ist deutlich unterhaltsamer, als das Spiel an sich zu spielen.

[Es gibt so viele Zitate](#) von Designchef Sean Griffiths und Marketing-Gießkanne Julia Coombs aus der damaligen Zeit, auf die man heute nur noch mit allen vorhandenen Fingern zeigen und lachen und lachen und lachen kann.

Wie zum Beispiel *"I wanted to do an interactive movie type game out of it, as opposed to have brilliant images and a dire game."* Oder *"It's inevitable that people are going to compare any one-on-one beat 'em up to Street Fighter 2, but after people see Rise they will see it's nothing like Street Fighter"*. Mit diesem Satz sollten sie ja auch sehr recht behalten



- nur irgendwie nicht so, wie man sich das wohl eigentlich vorgestellt hatte. Gerade die Zeit war echt nicht gut zu diesem, in Ermangelung eines besseren Wortes, *"Spiel"*, das fast so gut gealtert ist wie offene Mayonnaise in der Sahara. Und der Vergleich mit Zeitgenossen wie *"Killer Instinct"*, dem ersten *"Tekken"*, *"King of Fighters 94"* oder *"Darkstalkers"* verbietet sich von vornherein, da er in jedem möglichen Universum von ebenso pausenlosem wie

enorm hysterischem Lachen begleitet wird. Für solche Vergleiche gibt es schlicht nicht genug stabile Wände, in die man seinen Kopf hämmern könnte.

Mit dieser seelenlosen Scheiße gegen *"Street Fighter 2"* und *"Mortal Kombat"* ins Feld zu ziehen war nicht mutig. Es war bescheuert und von vornherein in absolut jeder Hinsicht mit der größten und leuchtendsten Ansage aller Zeiten zum Scheitern verurteilt. Aber was diese beiden großen Spiele angeht - nun, die sind sehr gute Themen für andere Podcasts.

This Game Is Not Over!