



GNO  
AOU  
ATE  
E A



Eines der Genres, das den Übergang von 2D zu 3D am wenigstens gut verarbeitet hat, waren die Beat-em-Ups in all ihren Darreichungsformen. Denn wo vorher noch Spiele wie "Street Fighter 2", "Streets of Rage 2" oder "King of Fighters 95" nicht nur enorm liebevolle handgepixelte Figuren und blitzgenaue Kontrolle in petto hatten, resultierte der Sprung in frühe 3D-Welten in matschig-groben Polygonmodellen, einschläfernd träger Steuerung und grässlicher Kollisionsabfrage. Ja, "Street Fighter EX", ich schaue dich an! Brauchst gar nicht so zu tun, als ob du mich nicht sehen würdest! Es gab aber ein paar sehr wenige Ausnahmen, denen der Wechsel in die Pionier-Polygondimension weniger geschadet hat, als man annehmen könnte - und eine davon steht im Mittelpunkt des 88. Levels von "Game Not Over": "Fighting Force"

Wenn es eine Firma gab, die 1997 einfach nichts falsch machen konnte, dann dürfte es Core Design gewesen sein. Denn die hatten im Herbst 1996 einen Titel veröffentlicht, von dem sich im Nachhinein jede einzelne Spielefirma der Welt wünschte, ihn zuerst entwickelt zu haben: "Tomb Raider". [Core Design](#) gab es zu diesem Zeitpunkt schon fast zehn Jahre, da sie bereits im Mai des Jahres 1988 gegründet wurde, vor allem von ehemaligen Mitarbeitern des britischen Entwicklers und Publishers Gremlin Graphics. Diese Bande, die im britischen [Derby](#) ansässig war, feierte schnell erste Erfolge - vor allem mit Kulttiteln wie "[Rick Dangerous 1&2](#)", "[Chuck Rock 1&2](#)" oder dem neanderthalerigen Mario-Kart-Klon "[BC Racers](#)". Der wirkliche, riesige, gigantische Massenerfolg der Firma stellte sich aber erst 1996 ein - mit eben dem gewissen "Tomb Raider". Oder ehrlicherweise vielmehr mit einem absolut okayen Spiel, das clevererweise um eine nur minimal absurd auf Sexsymbol gebürstete Heldin namens Lara Croft gebaut wurde, die die Spielewelt im Sturm eroberte. Und letzten Endes dann auch das Ende von Core Design besiegelte - aber das ist ein Thema für einen anderen Podcast. This Game Is N...



Oh.

Okay.

Zeitgleich zu "Tomb Raider" saßen zwei Core-Entwickler, Programmierer [Mark Avory](#) und Grafiker [Roberto Cirillo](#) an einem ganz anderen Spiel. Denn beide waren Riesenfans von klassischen Brawlern wie "Double Dragon", "Final Fight" oder "Streets of Rage", und wollten dieses leichtbekömmliche Spielprinzip unbedingt in die 3D-Engine packen, an der Mark bereits seit einiger Zeit arbeitete. Die Geschäftsführung von Core Design fand Gefallen an der Idee, die beiden bekamen ein schlussendlich etwa ein Dutzend Personen umfassendes Team an die Hand, und konnten mit voller Power loslegen.

Und wie es dann weiterging, ist nicht zu 100% klar. Denn schon kurz darauf kam Sega ins Spiel, und es gibt davon zwei sehr unterschiedliche Geschichten: Die eine besagt, dass Core Design einen gut funktionierenden Prototypen unter dem Arbeitstitel *“Streets of Rage 3D”* entwickelte, und diesen dann Sega präsentierte. Dort zeigte man sich interessiert, wollte das Spiel aber exklusiv für die firmeneigene Saturn-Konsole haben - etwas, woran Core Design wiederum kein Interesse hegte, also kam die Zusammenarbeit nicht zustande.

Die andere Geschichte kann man zum Beispiel [in der 47. Ausgabe des deutschen Sega-Magazins](#) nachlesen. Denn da führte Hans Ippisch ein Interview mit Jeremy Smith, einem der Gründer von Core Design - der da meinte, dass Sega auf Core Design zugekommen seien, weil sie, Zitat, *“Fighting Force für Streets of Rage haben wollten”*. Was Core Design aber nicht wollte, weil, Zitat, *“wir unser eigenes Ding durchziehen und uns nicht auf Streets of Rage verlassen wollen”*. Tja. Kann nun jeder selbst entscheiden, welche von beiden Geschichten stimmt. Da ich aber schon aus Prinzip keinem Verkäufer über den Weg traue, steht zumindest meine Meinung fest.



uns nicht auf Streets of Rage verlassen wollen”. Tja. Kann nun jeder selbst entscheiden, welche von beiden Geschichten stimmt. Da ich aber schon aus Prinzip keinem Verkäufer über den Weg traue, steht zumindest meine Meinung fest.

Naja, so oder so hat Core Design das Spiel dann für sich weiterentwickelt, allerdings unter dem neuen Titel *“Judgement Force”*, unter dem dann auch [die ersten Previews veröffentlicht wurden](#). Auch wenn

einem die inhärenten Ähnlichkeiten zur *“Streets of Rage”*-Serie sofort ins Gesicht springen: Drei der vier Kämpfer basieren sehr offensichtlich auf Axel, Blaze und Max aus *“Streets of Rage 2”*, einige der aufsammelbaren Waffen wirken genauso vertraut wie Designs und Namen einzelner Gegner. Nachdem dann auch mit Eidos Interactive der finale Vertriebspartner gefunden wurde, dauerte es noch knapp ein Jahr, bis zum Herbst des Jahres 1997, bis das Spiel unter seinem finalen Titel *“Fighting Force”* veröffentlicht wurde.

Auf dem Weg dahin erhielt es eine beeindruckende Menge an Hype, die ich mir persönlich nur mit dem Kielwasser von *“Tomb Raider”* erklären kann. Denn durch dieses Spiel waren sowohl Core Design als auch Eidos in so ziemlich aller Munde, und jeder einzelne Titel beider Firmen wanderte automatisch auf Großartigkeitsgeneralverdachtslisten. So eben auch *“Fighting Force”*, das es mit einem der hässlichsten Rendermotive aller Zeiten auf die Cover von Spielezeitschriften wie der [Ausgabe 10/97 vom Sega Magazin](#), der [Video Games 9/97](#) oder der zeitgleich erschienenen britischen [PlayStation Pro](#) schaffte, von unzähligen weiteren und zum Teil wahnsinnig enthusiastischen Vorschauberichten mal ganz abgesehen. Der Hype war also ganz klar heftig am Blubbern, als das Spiel Ende Oktober in den USA und Anfang November dann auch in Europa erhältlich war.

Die Brawler dieser Welt haben sich eigentlich noch nie durch eine irgendwie auch nur viertelwegs nennenswerte Handlung hervorgetan. Eigentlich muss immer nur irgendeine Blondine aus den Händen eines <hier stereotypischen Bond-Bösewicht einsetzen> gerettet werden. Und ja, auch in *"Fighting Force"* wurden einige Wörter zusammengetippt, die man mit sehr viel Wohlwollen unter dem Stichwort *"Handlung"* zusammenfassen könnte. Da es sich bei den Entwicklern um Briten handelte, kann ich nur sehr stark davon ausgehen, dass mindestens ein exzessiver Besuch im Pub vorausging. Jedenfalls dreht sich die kleinstgedruckteste Seite aller Zeiten im Handbuch um den, ahem, *"berühmten Radikalwissenschaftler und Professor der Theologie Dr. Dex Zeng, seines Zeichens Multitalent"*, der davon überzeugt war, dass die Menschheit im Jahr 2000 untergehen würde. [Y2K Bug](#) und so. Jedenfalls passierte das frecherweise einfach nicht, die Menschheit überlebte die Jahrtausendfeiern ungenehmigt - also machte der... oh Gott... *"Radikalwissenschaftler"* einfach das, was wir alle an seiner Stelle getan hätten. Nämlich mal eben selbst die Apokalypse herbeiführen. Der [hochdramatische deutsche Veröffentlichungstrailer](#) fasst die Handlung übrigens so zusammen.



Jedenfalls kann der bekloppte Doc natürlich nur von vier üblich verdächtigen Elitemenschen aufgehalten werden: Zwei Herren, Hawk und Smasher, der eine muskulös, der andere wahnsinnig muskulös, und zwei Damen, Alana und Mace - die eine dünn und mit wenig Klamotten dran, während die andere dünn ist und wenig Klamotten trägt. Alle vier haben im Großen und Ganzen sehr ähnliche Angriffe, und unterscheiden sich vor allem durch ihre Größe, Schlagkraft und Laufgeschwindigkeit. Im Grunde sind sie aber alle komplett austauschbar - vom Äußeren mal abgesehen, natürlich.

Wer noch mehr Informationen über sie benötigen sollte, findet diese im Handbuch - denn da, und in den damals veröffentlichten Werbematerialien, hat man sich noch die Extramühe gemacht, sich [komplett nutzlose Zusatzinfos](#) über die vier aus der Nase zu ziehen. So erfährt man unter anderem, dass Alana 17 Jahre jung ist, einen Intelligenzquotienten von, oho, 240 hat, und auch noch ein *"Partytier"* ist - während Smasher, der breite, langsame Hulk-Verschnitt hier, mit einem IQ von 106 auskommen muss, dafür aber auch einen Halsumfang von 66 cm besitzt. Ja, noch lacht ihr! Aber dieses Wissen kann euch mal die 16.000-Euro-Frage retten! Ursprünglich waren statt Alana und Smasher übrigens [zwei andere Figuren geplant](#), um das Quartett zu komplettieren: Ein Gigant namens *"Hammer"* und ein Cyborg namens *"Vulcan"*, die dann aber schnell verschwanden. Obwohl - stimmt gar nicht. Zumindest Hamer findet sich als Bossgegner im finalen Spiel - da allerdings unter dem Namen *"Driver"*.

In den frühesten Previews wurde *"Fighting Force"* unter anderem als Mischung aus *"Tekken 2"*, *"Tomb Raider"* und *"Die Hard Arcade"* beschrieben. Was natürlich sensationell falsch ist, in so ziemlich jeder Hinsicht. Was es ist, ist ein sehr simpler Arcade-Brawler, nur halt in 3D: Man sieht seinen Held oder seine Heldin immer von außen, und kloppt und tritt sich aus festen Kameraperspektiven von Gegner zu Gegner und von Level zu Level, erledigt die halb-regelmäßig ins Bild stampfenden Bosse und nimmt erfrischende Mülltonnenhühner zu sich, um verlorene Energie wiederzugewinnen. Obwohl die Hühner hier Coladosen und Sandwiches sind. Es handelt sich ja immer noch um ein britisches Spiel - da darf man schon froh sein, dass die Lebensenergieitems nicht wie gekochte Wildschweine in Pfefferminzsauce aussehen.



Im Laufe der Kampagne prügelt man sich durch 25 Levels. Diese sind in kleinere Bereiche unterteilt, in *"Stages"*, die immer erst komplett befriedet werden müssen, bis man weiterziehen darf. Das funktioniert folgendermaßen: Die heranstürmenden Gegner greifen in Wellen von bis zu fünf Angreifern an, die beseitigt werden müssen, bevor die nächste Welle anschwappt. Erledigt man diese oft genug, im Schnitt so drei, vier, fünf Mal pro Levelteil, wird eine knapp gehaltene Abrechnung eingeblendet, nach der der nächste Abschnitt betreten

werden darf, der erst in den Speicher geladen werden muss, was auf der ursprünglichen PlayStation gerne mal eine halbe Minute gedauert hat. Manche Levels bestehen auch aus mehreren Abschnitten, bei denen man erst eine sie trennende Mauer oder Tür durchschlagen muss, um dahin zu gelangen - und ist man erst mal da durchgerannt, darf man auch nicht mehr in den vorherigen Bereich zurück. So oder so durchquert man unter anderem einen Parkplatz, Bürogebäude, belebte Straßen, U-Bahn-Tunnel, ein Einkaufszentrum, eine fahrende U-Bahn, einen Militärflughafen oder schummrige Forschungslabore.

Hin und wieder, zwei Mal, um genau zu sein, hat man am Ende eines gemeisterten Levels sogar die Wahl unter mehreren Wegen, die man nachfolgend beschreitet. Hat man zum Beispiel den fiesen Trucker am Ende des Straßen-Abschnittes besiegt, steht man vor der Wahl, ob man direkt danach in Richtung Einkaufszentrum, den Park oder in die Bronx weiterzieht. Egal, welchen Pfad man wählt - nach diesem gesonderten Ausflug führen alle Wege wieder zusammen, jedenfalls bis zur nächsten Gabelung. Aber dennoch ist diese Entscheidungsmöglichkeit natürlich super für den Wiederspielwert - gerade angesichts der Tatsache, dass ein reines Durchspielen von *"Fighting Force"* zwei, oder vielleicht maximal drei Stunden in Anspruch nimmt, bis man den Radikalwissenschaftler in seine Schranken gewiesen und den enttäuschenden Abspann zu sehen bekommen hat. Jeder Level wurde übrigens während der Entwicklung mit Farbstiftzeichnungen [detailliert vorgeplant](#), um die jeweiligen Szenenkameras optimal platzieren zu können.

Eine der Besonderheiten der populären Brawler der frühen 90er war, dass man einen Großteil des im Level herumstehenden Inventars zerkloppen durfte, um an Boni zu gelangen: Telefonzellen, Mülltonnen, Straßenhütchen oder Snackautomaten warteten immer nur auf einen wohlplatzierten Schwinger, um ihre wertvolle Fracht auf den Boden zu kippen. Core Design hat das bei *"Fighting Force"* auf die beeindruckende Spitze getrieben - denn hier kann man so ziemlich alles zerstören, was herumsteht: Kisten, Colaautomaten, Wandhalterungen, Mülleimer, Aschenbecher, ein Hot-Dog-Kart, diverse Maschinen, Autos - man darf sogar ein Kampfflugzeug mit einem gezielten Tritt zerstören! Dieser angewandte Dekonstruktivismus gibt oftmals Boni und immer Punkte, sollte also so exzessiv wie nur möglich praktiziert werden! Außerdem verleiht das den Kämpfen etwas leicht jackiechaniges, da man sich nicht nur auf seine Hände und Füße verlassen muss, sondern auch die Umgebung an sich in die Fights einbeziehen kann. Allerdings sollte man sich mit dem Aufsammeln der Purzelware immer ein bisschen beeilen - denn egal ob Sandwich, Geldbündel, Goldbarren oder Coladose, die meisten Sachen verschwinden nach kurzer Ruhephase für immer.



Aber natürlich möchte man nicht nur den Telefonzellen dieser Welt zeigen, wer hier die Verdrescherhosen anhat, sondern auch den vielen, vielen Anzugträgern, Punks, Bikern, Soldaten, Typen mit fiesen Elektrobratzerhandschuhen, Damen mit gemeingefährlichen Krallenhänden oder aus Cryostasekammern kriechenden Biomonstern, die man im Laufe des Spiels vor die Fäuste bekommt. Das übliche Brawler-Kroppzeuch halt. Jeder und jede davon verfügt nicht nur über eine individuelle Lebensenergieleiste, sondern auch, ebenfalls eine schöne Genretradition, immergleiche Namen - wie Smiler, Banger, Bruiser, Punk, Masher, Snakey, Crusher, Misery oder einfach nur Dude. Diese Kerls und Kerlinnen kommen ins Bild gerannt, gesprungen, gefahren und geklettert, oder werden auch mal per Helikopter oder gar Schwebemoped hereingeflogen, und liefern in aller Regel keinen nennenswerten Widerstand.

Das gilt irritierenderweise auch und gerade für die Handvoll Bosse, die zum Abschluss der Welten warten: Egal ob Typ mit Jetpack, bulliger Trucker oder ganz am Ende der zumindest am Anfang noch hohnlachende Zeng persönlich - allesamt sind sie Lachnummern, die nur umkreist und aus dem Laufen heraus angegriffen werden müssen, ohne dass sie etwas dagegen ausrichten könnten. Oder man hämmert einfach pausenlos auf sie ein. Sie blocken zwar die Angriffe, nehmen dabei aber trotzdem kontinuierlich kleinere Mengen an Schaden, und schlagen während des Blockens nicht zurück. So oder so kann man ausnahmslos jeden einzelnen Boss mit geschlossenen Augen erledigen, unabhängig davon, welchen der drei Schwierigkeitsgrade man gewählt hat - was ein bisschen traurig ist.

Immerhin funktioniert die Steuerung astrein - was vor allem daran liegt, dass man da echt nicht viel lernen muss. "Fighting Force" ist definitiv ein Brawler und kein Fighting Game wie "Street Fighter 2" oder "Tekken 3". Und selbst im Vergleich zu älteren Genrekumpels wie "[Streets of Rage 2](#)" ist das Kampfsystem hier sehr einfach gehalten: Schlag, Kick, Rückwärtsangriff, Haltegriff, zwei Spezialangriffe pro Kämpfer, außerdem darf man sprinten - und das war's dann auch schon wieder. Ursprünglich sollten mal viel, viel mehr Manöver möglich sein - laut frühen Previews waren ernsthaft mal etwa 100 Moves pro Kämpfer angedacht! Was aber radikal runtergekürzt wurde. Dauerhaftes Einhämmern auf die Schlag- oder Kicktaste führt zu wenigen simplen Angriffskombinationen, aber es gibt keine Möglichkeiten, beides zu abwechslungsreicheren Attacken zusammenzuführen. Steht man direkt vor einem Feind, kann man diesen auch über einen Druck auf die Dreieckstaste greifen, und aus dieser Nähe heraus dann entweder weiterbearbeiten oder werfen.



Was erstaunlicherweise aber nicht möglich ist, ist gegnerische Angriffe zu blocken - während die Feinde nicht das geringste Problem damit haben. Aber gut, wenn sie das machen, dann haut man entweder stoisch weiter auf sie ein, bis man ihre Lebensenergie runtergetickert hat. Oder man wechselt einfach den Angriff, was meist durchschlägt. Oder man zündet eine von zwei möglichen Sonderattacken - die auf jeden Fall treffen, aber auch einen

Zacken eigener Lebensenergie kosten. Diese Manöver sind auch super, um sich ein bisschen Atemluft zu verschaffen, falls man mal umzingelt sein sollte - denn neben einer nach vorn gerichteten Attacke, was mal ein Schlidderer oder im Falle von Smasher eine putzige Vorwärtsrolle ist, gibt es auch einen Rundumangriff, der gleich mehrere um einen herum stehende Gegner trifft. Sehr praktisch.

Das Bewegungsrepertoire bleibt von Anfang bis Ende gleich, man lernt im Laufe des Spiels nichts Neues dazu. Und ich habe bis zum Ende nicht kapiert, wozu es eigentlich eine dedizierte Sprungtaste gibt - die wird nämlich präzise nie benötigt. Außer als Teil der Tastenkombination, mit der man eine der beiden Spezialattacken auslöst. Aber sonst gibt es im ganzen Spiel nichts zu überspringen, und man kann noch nicht mal aus dem Hopser heraus einen Luftangriff starten. Mysteriös!

Neben der Feindesbehandlung durch Hand und Fuß gibt es noch diverse Waffen, die man aufsammeln und einsetzen darf: Späße wie Pistolen, Messer, Baseballschläger, Eisenstangen, kaputte Flaschen, Raketenwerfer oder Granaten, die einen mächtig langen Countdown und noch einen mächtigeren Zerstörungsradius haben. Darüber hinaus darf man auch, wie schon erwähnt, Teile der Umgebung als Waffe einsetzen - wer wollte nicht schon immer mal einem Gegner einen Autoreifen, einen Motorblock oder eine stabile Holzkiste ins Gesicht drücken? Die Idee, das zu tun, ist super - die praktische Umsetzung dagegen eher nicht so, da das Aufheben oftmals echt lange dauert.

Bis man zum Beispiel einen Reifen über den Kopf erhoben hat, bekommt man von den umstehenden Stinkern schon locker eine gelatscht. Woraufhin das Ding dann fallen gelassen wird, neu aufgehoben werden muss, man fängt sich wieder eine, das Ding wird fallen gelassen, und so weiter und so weiter - ihr seht, wo das hinführt. Was aber immerhin ganz gut funktioniert ist die automatische Ausrichtung auf einen in der Nähe befindlichen Gegner - kommt man also zum Abwurf, dann trifft man in aller Regel wenigstens auch jemanden damit.

Die regulären Waffen sind übrigens nur begrenzt einsetzbar - Pistolen zum Beispiel kommen in aller Regel mit fünf Schuss daher, Schrotgewehre sogar nur mit vier. Wenn die verballert sind, dann sind sie halt verballert - nachladen geht nicht und aufsammelbare Munition gibt's auch keine. Dafür darf man die schlaffe Hülle dann aber immerhin einem herumstehenden Gegner ins Gesicht schmeißen. Zieht zwar nicht sonderlich viel Energie ab, gibt aber ein gutes Gefühl. Einzelne Levels beginnt man sogar ganz automatisch mit einer geladenen Waffe in der Hand, die nicht zwangsläufig die Knarre sein muss, mit der man möglicherweise den vorherigen Abschnitt beendet hat. Das wirkt zwar anfangs noch irgendwie verwirrend, aber irgendwann war's mir wurscht - kostenlose Knarre ist kostenlose Knarre! Ich beschwere mich da nicht.



Gegner wissen übrigens auch, wie man die benutzt: Zum Teil kommen sie schon mit einer Waffe in der Hand auf einen zugerannt, begierig darauf herauszufinden, was wohl passiert, wenn sie das eine Ende in die Spielerrichtung halten und am anderen herumdrücken. Zum Teil heben sie sie aber auch erst vom Boden auf, falls sie da zufällig herumliegen sollten. Beim Einsatz der Kanonen wird *"Fighting Force"* sogar minimal blutig - aber das sind einfach nur große rote Pixel, die dann für einen Sekundenbruchteil durch den Level fliegen, sonst nichts. Aber selbst das war schon zuviel für das ordnungsgemäß reglementierte Deutschland des Jahres 1997 - also mussten diese Pixel in der über eine [Freigabe ab 16 Jahren](#) verfügenden hiesigen Version gegen unaufregend graue *"Schweißtropfen"* getauscht werden. Eine Zensurmaßnahme, die man einfach umgehen konnte, indem man bei der Auswahl der Sprache halt *"Englisch"* statt *"Deutsch"* wählte. Ansonsten ist das Spiel aber ziemlich gewaltfrei: Erledigte Gegner verschwinden nach kurzer Zeit, es fliegen keine Körperteile durch die Gegend, und es verbleiben auch keine Blutflecken.

Allerdings auch kein gesteigerter Anspruch, denn *"Fighting Force"* ist echt kein sonderlich schweres Spiel. Was gleich an mehreren Faktoren liegt: Zum einen gibt es echt Tonnen an heilenden Omnomnom-Items, die man halt nur schnell genug aufsammeln muss. In manchen Fällen, wie einem Colaautomaten oder einem Hot-Dog-Wagen, springen nach der Draufhauerei sogar mehrere Energiespender auf einmal raus, die einem umgehend sehr viel frische Kraft verleihen.

Was ich ganz witzig finde ist, dass Sandwiches sofort gegessen werden, die Cola aber ganz entspannt genossen wird. Dankbarerweise ist man während dieser werbetauglich inszenierten Entspannungsphase unverwundbar, da das natürlich bevorzugt inmitten eines Gegnerrudels erfolgt. Zum anderen ist die Vorgehensweise der Feinde sehr schnell wirklich sehr berechenbar: Ihre Angriffe sind nicht nur gut lesbar, auch ist es wirklich einfach und zuverlässig wirksam, immer mit gedrückter Sprint-Taste im Kreis zu rennen und Sprungattacken oder Schlidderer zu spammen - etwas, wogegen kein Gegner irgendetwas ausrichten könnte.

Ein bisschen aufpassen muss man aber schon, denn man hat zu Beginn des Spiels nur ein Leben - weitere in Form von Continues verdient man sich mit steigender Punktzahl dazu. Aber selbst wenn man das eine Leben verliert, ist der Schmerz erträglich - denn solange man noch Neuversuche dabei hat, wird nur der aktuelle Levelteil von vorn



begonnen, und nicht gleich das ganze Spiel. Außerdem wird man nach dem Abschluss jeder Welt gefragt, ob man den aktuellen Fortschritt sichern möchte - innerhalb der Levels gibt es allerdings keine Speichermöglichkeit.

Eine weitere Sache, die ebenfalls zu jedem guten Brawler von Welt gehört, ist ein Koop-Modus für zwei Dreschkumpels - der auch in "Fighting Force" enthalten ist und grundsätzlich echt gut funktioniert. Etwas fies ist nur, dass friendly fire aktiv ist und sich auch nicht abstellen lässt - ganz so

blind darf man dann also nicht mehr durch die Gegend holzen, wenn man nicht riskieren möchte, von nebenan richtig aufs Maul zu bekommen. Das sollte ursprünglich in einem weiteren Modus für zwei Forcefighter kompensiert werden - dem sogenannten "Battle Mode", in dem beide in einer 3D-Arena direkt gegeneinander antreten durften, "Tekken"-Style. Dieser wurde bis kurz vor der Veröffentlichung des Spiels in Vorschauberichten immer wieder überdeutlich angesprochen, wie zum Beispiel in der 5. Ausgabe des amerikanischen Spielemagazins ["Gamefan" vom August 1997](#), wo "Fighting Force" auch auf dem Cover war. In der finalen Fassung war er dann aber nicht mehr enthalten, was für alle Außenstehenden sehr überraschend kam - die amerikanische "GamePro" vom März 1998 musste sich [in den Leserbriefen dieser Ausgabe](#) sogar dafür entschuldigen, vorher über diesen Modus berichtet zu haben, da sich Leser fragten, wo dieser denn nun abgeblieben sei, und was die Redakteure da für einen Quatsch geschrieben haben.

Aus heutiger Sicht ist "Fighting Force" technisch echt nix, was nicht auch ein solider Toaster besser hinbekommen würde. Im Jahr 1997 hingegen war das gute Teil aber definitiv mehr als nur ein bisschen vorzeigbar! Die 3D-Engine von Mark Avory rannte nur so dahin, ein Großteil der Umgebung war zerstörbar, im Hintergrund war mit fahrenden Autos, rumpelnden U-Bahnen, vorbeiziehenden Helikoptern oder auch mal einem auf einem übergroßen Präsentierteller rotierenden Ausstellungs-Fahrzeug im Einkaufszentrum immer ordentlich was los.

Außerdem mag ich die subtilen Lichteffekte - steht man zum Beispiel unter einer Straßenlaterne, erscheinen alle Figuren da deutlich heller als in der dunkleren Umgebung um sie herum. Achja, die Figuren: Die sind etwas grobgehackt designt, ja - aber echt verdammt gut und flüssig animiert. Was umso beeindruckender ist, wenn man weiß, dass sämtliche Animationen hier handgemacht sind - laut Jeremy Smith hatte man überlegt, ob man nicht zu Motion Capturing greifen sollte. Aber das hätte a.) eine Tonne an Extrageld gekostet und b.) jede Menge Speicherplatz verschwendet, den man lieber anderweitig investieren wollte.

In minimale Mengen an Rendergrafik, zum Beispiel: Die gibt es nur im Vor- und Abspann - und dankbarerweise auch nur da, wie man festhalten muss, da gerade die Renderfiguren absurd scheußlich geraten sind. Innerhalb des Spiel gibt es immer wieder mal Cutscenes, die aber allesamt direkt in Spielgrafik inszeniert werden. Und zwar immer nur echt kurz sind, dafür aber trotzdem jeweils ziemlich lange geladen werden müssen. Der Rest der Grafik sieht so aus, wie PlayStation-Spiele der zweiten Generation damals halt aussahen: Schwimmende Boden- und Wandtexturen, okaye Transparenzen, überschaubarer Polycount und meist ganz okay, gelegentlich aber auch mal herumspinnende Kameraführung, an der man nicht manuell herumfummeln darf.



Und auch die Sound-Abteilung bekleckert sich nicht mit allem Ruhm der Karibik: Der Soundtrack von Core-Design-Urgestein [Martin Iveson](#) zum Beispiel ist an sich gar nicht mal schlecht - speziell das gitarrenlastige Titelthema hat ein angenehm markantes Riff, das gut im Ohr bleibt, und der Rest setzt auf die damals so populären Big Beats. Und das in echt guter Qualität, da die Musik direkt von CD läuft. Aber, und da kommt das Problem - innerhalb des Spiels kriegt man davon kaum mal etwas mit, da die entsprechende Lautstärke standardmäßig derart weit nach unten gekurbelt ist, dass der Soundtrack unter all dem Gestöhne, Geächze und Gedresche akustisch komplett verschwindet.

Aber nun - was haben denn die Spielmagazine der damaligen Zeit von "Fighting Force" gehalten? Die Reaktion auf das Spiel war alles in allem erstaunlich gemischt, vor allem international: Auf der einen Seite gab es zum Beispiel 89% in der [27. Ausgabe der britischen "PLAY"](#), die das Spiel aus irgendeinem Grund "ultra-violent" genannt haben, aber sonst vollkommen begeistert waren. Genauso wie die Tester beim amerikanischen PlayStation-Magazin "[PSExtreme](#)", wo das Spiel satte 95% kassierte! Auf der anderen Seite gab es Magazine wie [IGN](#) oder [Gamespot](#), bei denen "Fighting Force" 5.5 respektive 5.3 von 10 Punkten erhielt. Das Fazit von IGN: "With solid graphics, impeccable control, yet almost zero innovation or variety, Fighting Force is a mixed bag. If in doubt, rent before you buy."

In unseren Regionen war man da deutlich harmoniebedürftiger unterwegs: In der [Video Games 11/97](#) vergibt Vokuhilgang Schaedle eine Wertung von 78% und meint: *“Fighting Force stellt technisch einen genialen Streets of Rage-Verschnitt dar, der mit etwas japanophiler Gameplay-Perfektion zum Superhit hätte werden können.”* Ein Prozentchen mehr gibt von Oliver Ehrle [in der Maniac 1/98](#). Für ihn ist das Spiel eine *“Brutale Massenkeilerei in 3D: Demoliert Gegnervisagen und Möbel mit Axt und Pistole. Technisch solide, spielerisch ausgereift.”* Auch Götz Schmiedehausen ist in der [Fun Generation 12/97](#) mit 7/10 Punkten angetan genug, um das Folgende über das Spiel zu sagen: *“Mangels Konkurrenz ist Fighting Force eine Bereicherung jeder PlayStation-Sammlung. Geeignet für alle, die einen stumpfen Spaß für Zwischendurch zu schätzen wissen.”* Nur die [Mega Fun geht in Ausgabe 12/97](#) mit einer 85 in höhere Regionen. Das Fazit von Tester Georg Döller: *“[Fighting Force ist] Ein rundum gelungener Prügelspaß”*



Wie ging's dann auf der Nebenstraße der Wut weiter? Laut Produzent Ken Lockley war *“Fighting Force”* ein absolut solider Verkaufsschlager - [aber nicht der Megahit, den man eigentlich erwartet hatte](#). Daran änderten auch die drei Umsetzungen nichts, die in einigem Abstand folgten. Den Anfang machte die japanische PlayStation-Version: An der war inhaltlich absolut nichts besonderes - äußerlich dagegen schon, denn nicht nur hieß das Spiel da drüben auf einmal *“Metal Fist”*, auch wurden die

vier Kämpfer zumindest auf dem Cover [heftig vermagaisiert](#). Ansonsten wurde an dem Spiel, das am 15. Januar 1998 veröffentlicht wurde, im Vertrieb von [Electronic Arts Victor](#), der japanischen Tochter von Electronic Arts, nur die ganz behutsame Feile angesetzt: Die Nahkampfwaffen sind jetzt etwas schwächer, während die Knarren etwas mehr Munition tragen. Außerdem gibt es innerhalb der Levels jetzt etwas weniger Gegner, die dafür ein bisschen stärker sind.

Weiter ging's dann mit der PC-Umsetzung: Die sollte ursprünglich mal zeitgleich mit der PlayStation-Fassung erscheinen, verzögerte sich dann aber doch noch um einige Monate, und bahnte sich ihren Weg auf damalige Windows95-Systeme erst im Frühjahr 98. Inhaltlich war diese Version identisch zur PlayStation-Fassung, setzte aber eine 3D-Beschleunigerkarte voraus - mit der es dann höher aufgelöste SVGA-Grafik sowie verwaschene Texturen gab. Die Wertungen bewegten sich dann folgerichtig in der gleichen Region wie beim Vorbild: 71% in der [PC Player 5/98](#), [70% im PC Joker](#), genauso viel im GameStar, und 68% [in der Power Play](#). Die britische PC Zone packte das Spiel in ihrer Ausgabe vom November 1997 auf das Titelbild, und zwar intelligenterweise nicht mit dem Albträume erregenden Rendermotiv, sondern mit [zwei knapp bekleideten Models](#), die Mace und Alana darstellen sollten, und beendeten [den vierseitigen Exklusivtest](#) mit 88% sowie den Worten *“Dumb. But fun.”*

Die dritte Umsetzung ließ eine ganze Weile auf sich warten - denn die Fassung fürs N64 erschien erst im Juni 1999 in den USA, und sogar erst im Dezember desselben Jahres bei uns. Der Grund dafür, dass das speziell in der hiesigen Ecke so lange dauerte war, dass Eidos den Titel in Europa nicht vertreiben wollte - laut einem damaligen Bericht [im Branchenmagazin MCV](#) lag das laut Eidos an der *"mangelnden Produktqualität des Spiels"*. Und auch an der Launenhaftigkeit von Nintendo, ja, kennt man ja, aber vor allem am Mangel an Qualität. Eidos zog dann also den Stöpsel, was dann für Crave Entertainment das Stichwort zum Auftritt war - der deutlich kleinere Publisher schnappte sich die Vertriebsrechte, und brachte *"Fighting Force 64"* doch noch auf den europäischen Markt. Das Resultat war inhaltlich grundsätzlich ebenfalls identisch, zeigte aber sterilere Grafik mit zum Teil heftigen Rucklern, eine nochmals simplere Soundkulisse und gelegentlich verkürztes Leveldesign. Zu diesem Zeitpunkt schien für die Spieltester dieser Welt der *"Fighting Force"*-Zug auch schon abgefahren zu sein, denn die N64-Version erhielt in den meisten Tests nur noch vergleichsweise niedrige Wertungen: Die [77% in der Maniac 8/99](#) waren da schon der Ausreißer nach oben - ansonsten bestimmten eher Noten wie die [4/10 in der Fun Generation](#) oder 60% [in der Video Games 12/99](#) das Wertungsbild. Eidos scheint also irgendwie Recht gehabt zu haben mit seiner beeindruckend selbstkritischen Einstellung - etwas das man von diesem Publisher gerade damals echt nicht für möglich hielt.



Ursprünglich sollte *"Fighting Force"* ja exklusiv auf dem Saturn erscheinen, bevor es dann ironischerweise auf allen möglichen Systemen außer dem Saturn veröffentlicht wurde. Diese Entscheidung, das Spiel letzten Endes doch nicht auf der Sega-Plattform zu veröffentlichen, hatte aber erstmal nichts mit der Weigerung Segas zu tun, daraus einen offiziellen *"Streets of Rage"*-Titel zu machen - denn die Saturn-Fassung von *"Fighting Force"* wurde nicht nur weiter-, sondern tatsächlich komplett zuende entwickelt! Und es war bis zuletzt auch geplant, diese Fassung ganz normal unter die Leute zu bringen: Noch im November 1997, also quasi Minuten vor dem geplanten Release, gab es extrem enthusiastisch klingende und alle Segel auf *"JAWOLL!"* setzende Previews - wie zum Beispiel in der 25. Ausgabe vom britischen *"Sega Saturn Magazine"*, wo es noch hieß: ["Fighting Force is a definite Yes for an official release!"](#) Auch im Sega Magazin 47 vom September 97 hieß es zur Einleitung der *"Fighting Force"*-Preview von Hans Ippisch noch: *"Ja, es wird definitiv eine Saturn-Version erscheinen!"* - eine Aussage, die [zwei Ausgaben später](#) nochmals extradoll bekräftigt wurde.

Aber die Geschichte hat uns gelehrt: Sie kam dann definitiv doch nicht. Und die Entscheidung, die zu diesem Resultat geführt hat, muss wirklich erst kurz vor superknapp gefallen sein. Hatte sie damit zu tun, dass Ende 97 bereits überklar war, dass die Saturn-Konsole ein gigantischer Flop werden würde?

Wir werden es vermutlich nie erfahren, da es niemals eine offizielle Begründung dafür gab. Oder war es doch das leicht angesäuerte Verhältnis zwischen Core Design und Sega, das ja unter anderem dafür sorgte, dass es von den "Tomb Raider"-Spielen nach dem ersten Teil keine Saturn-Umsetzungen mehr gab - und das, obwohl die Serie auf ebendieser Konsole ihren Anfang nahm!

Immerhin lässt sich heute noch ein bisschen nachvollziehen, wie sich "Fighting Force" auf der Saturn gespielt hätte - denn 2008 wurde eine Fassung dieser Version geleakt, [die man herunterladen und ausprobieren kann](#), wenn man sich mit Saturn-Modding etwas auskennt. Dabei handelt es sich allerdings um eine frühe Variante aus der Zeit, als das Ganze noch "Judgement Force" hieß, und nicht um das finale Spiel.



Ende 1999 nahte nicht nur die Jahrtausendwende, sondern auch der offizielle Nachfolger von "Fighting Force", der den unerwartet spektakulären Namen "[Fighting Force 2](#)" trug und zeitgleich auf PlayStation und Dreamcast erschien. Jetzt könnte man natürlich denken "oh, ja, klar, more of the same" - man läge damit aber falsch, zumindest ein bisschen. Ganz grundsätzlich geht es immer noch darum, durch Levels zu rennen, in denen möglichst viel kaputt zu machen und darin befindliche Personen davon zu überzeugen, dass das

Leben doch nicht immer einen Weg findet. Aber alles, was über diese Basis-Gemeinsamkeit hinaus geht, [wurde unerwartet weiterentwickelt](#): Es geht schon damit los, dass es jetzt nur noch einen Helden gibt, nämlich den aus dem ersten Teil bekannten Vorzeige-Strahlemann Hawk Manson - die anderen drei machen vermutlich gerade Ferien. Folgerichtig gehört auch der Koop-Modus der Vergangenheit an, das ganze Abenteuer, das fünf Jahre nach den Ereignissen des Vorgängers spielt, wird jetzt allein in Angriff genommen. Und "Abenteuer" ist jetzt auch wörtlich zu nehmen - denn zwar wird noch fleißig und dauernd geprügelt, aber zwischenzeitlich auch noch das eine oder andere Rätsel gelöst. Die Levels sind jetzt größer, direkt miteinander verbunden und nicht mehr diese Ansammlung von Mini-Arenen wie noch zuvor. Hat nur leider niemanden mehr interessiert, die Wertungen von "Fighting Force 2" waren teils unterirdisch - als Beispiel seien da die [55% in der Video Games 3/2000](#) genannt, die [3.5/10 bei Gamespot](#) oder die [3.6/10 bei IGN](#).

Trotz aller wertungs- und verkaufstechnischer Niederschläge sollte es noch einen dritten Teil der Serie geben, für PlayStation 2, die erste Xbox und gerüchteweise auch den GameCube, abermals aus den Händen von Core Design. An diesem Spiel wurde zwischen 2002 und 2003 auch schon eine ganze Weile lang gearbeitet, und die Featureliste klang auch nicht schlecht: Das Spielprinzip sollte zum klassischen Brawler in 3D zurückkehren, und der Koop-Modus für zwei Spieler wäre genauso wieder dabei wie drei der vier Haudruffs aus dem ersten Teil - lediglich Alana sollte durch eine neue Kämpferin namens Jill ersetzt werden.

Es sollte deutlich mehr Attacks geben als noch zuvor, und auch eine nochmals deutlich interaktivere Umgebung, die man unter anderem dazu nutzen konnte, um Gegner an Wände zu speißen, sie in brennende Tonnen oder vor fahrende Züge zu schmeißen - ja, das Ganze sollte dieses Mal auch ein ganzes Stück brutaler werden. Zeitgeist und so. Das Projekt hätte laut internen Aussagen etwa noch ein Jahr Entwicklungszeit gebraucht, um komplett ausgearbeitet zu sein - aber da war ja dieser kolossale Flop namens ["Tomb Raider: The Angel of Darkness"](#), der im Juni 2003 veröffentlicht wurde, in absolut jeder Hinsicht komplett in die Hose ging, und das zu diesem Zeitpunkt ohnehin bereits sehr angespannte Verhältnis zwischen Eidos und Core Design endgültig zerrüttete. Woraufhin Eidos beschloss, die "Tomb Raider"-Serie zukünftig in die Hände von Crystal Dynamics zu legen, und ihre ehemaligen Star-Entwickler von einem Tag auf den nächsten in die dritte Reihe zu schieben - was unter anderem das Ende der Finanzierung von *"Fighting Force 3"* bedeutete. Das sorgte nicht nur dafür, dass einige Leute aus der Führungsebene Core Design verließen, um eine neue Firma zu gründen, nämlich das kurzlebige [Circle Studio](#), sondern auch, dass Core Design nach einiger Herumwurschtelei an weiteren Spielen dann im Frühjahr 2006 von Eidos an [Rebellion](#) verkauft wurde, und dort bis zu seiner Schließung im Jahr 2010 unter dem Namen *"Rebellion Derby"* fungierte. Wer aber mal selbst herausfinden möchte, ob sich das Warten auf *"Fighting Force 3"* gelohnt hätte, der findet im Netz einen zumindest teilweise spielbaren Build oder alternativ auch [entsprechende Spielvideos davon](#). Meine Meinung: Nä, das war nix.



Wer hingegen das Original heute nochmal ausprobieren will, der sollte sich besser eine ältere PlayStation 3, eine PSP oder eine Vita zulegen - denn da gibt's das Spiel im Rahmen der *"PlayStation Classics"* seit dem Jahr 2012. Im Zweifelsfall wird's einem aber auch auf diversen Gebrauchtspiele-Marktplätzen für ein paar Kröten hinterhergeschmissen. Und ich muss echt zugeben: Ich hatte beim Durchspielen in der Vorbereitung auf diesen Podcast wieder erstaunlich viel Spaß damit. Klar, wie alle Brawler ist das sehr abwechslungsarm, die Story ist praktisch nicht vorhanden, die Figuren unterscheiden sich vor allem optisch voneinander - und das Kampfsystem ist ebenso simpel wie die KI der Gegner. Außerdem ist der Abspann wirklich bemerkenswert kacköde.

Und dennoch hat es mich wieder in seinen Bann gezogen: Die Grafik ist immer noch recht ansehnlich, die Fights laufen mit Fleisch und Wumms ab, und gerade die interaktiven Umgebungen verleihen den Kämpfen ein erstaunliches Maß an Jackiehanigkeit. Es ist ratzfatz durchgespielt - aber für die rabiate halbe Stunde immer wieder mal ist *"Fighting Force"* auch heute noch echt gut geeignet, gerade im Koop-Modus. Klar, innovativ oder aufregend ist hier gar nix - aber auch nicht schlecht oder unterdurchschnittlich.

Ist ein absolut solides Spiel, das keinem weh tut. Außer den Gegnern, die einen Motorblock ins Gesicht gedrückt bekommen. Man merkt schon überdeutlich dass das eigentlich mal ein offizieller *"Streets of Rage"*-Nachfolger werden sollte, und es hängt natürlich zwischen den Stühlen der guten 2D-Fighting-Games der 90er und der ordentlichen 3D-Prügler der Nullerjahre. Aber im Vergleich zu Schund wie zum Beispiel *"Final Fight Streetwise"*, *"Death by Degrees"* oder der schauderhaften Wiederbelebung von *"Altered Beast"*, die allesamt eine Konsolengeneration später dem Brawlerfan ins Müsli kotzten, liefert *"Fighting Force"* echt absolut solide Aufsmaulereien.



Das hier war das Resultat einer innovationsfreudigen Firma in ihrer absoluten Hochphase, die sich durch die kompletten 90er durchzog. Jaja, *"Tomb Raider"*, blabla, ist ja schon richtig - aber ich denke da mehr an Späße wie *"Chuck Rock 2"*, *"Jaguar XJ220"*, *"Wolfchild"* oder das zumindest in meiner Erinnerung mächtig gewaltig abgehende *"Thunderhawk 2"*. Ob das wirklich so war - nun, das ist ein Thema für einen anderen Podcast.

This Game Is Not Over!