

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Space Invasion sollte es sein, mit Commando kam ich heim

Andreas Wanda am Samstag, dem 28. November 2015

Capcom würde mit Commando im Jahr 1985 einen wichtigen Beitrag zum Shoot 'Em-Up Genre liefern, so die Geschichtsbücher von heute.

Damals stach aus dem bunten Fleckenteppich der ASM-Erstausgabe eine minimalistische Illustration hervor, ein Soldat entschlossenen Blickes, der auf den bescheidenen Namen „Super Joe“ hörte. Nachdem ich an mir sovielen Schulbüchern wie Joe Granaten trug, war der kognitive Prozess der Identifikation sofort vollzogen: Super Joe in Commando, das wollte ich sein, Steve Wilcox, Geschäftsführer von Elite Systems, würde sich um eine rasche Umsetzung kümmern, so der Kurztext in Manfred Kleimanns Einstand als Spielezeitschriften-Chefredakteur.



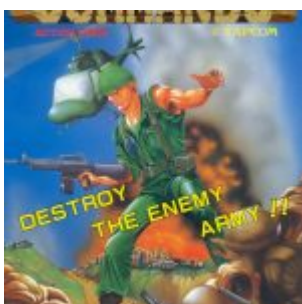
Joe betritt 1985 die Arcade-Bühnen dieser Welt mit Tokuru Fujiwaras Wolf of the Battlefield, im Westen besser bekannt als Commando. Elite Systems veröffentlicht rechtzeitig zum Weihnachtsfest 1985 die Arkadenumsetzung für sämtliche gängigen Heimcomputer. Wie viele anderen Automaten war auch Commando im Hochkantformat angelegt, sodass Spieler „vorausschauender“ arbeiten konnten als Computerspieler, links die C64-Version von Chris Butler. (Bild: Capcom)

Kurz zuvor machte ich im Winter 1985 eine weitere bedeutsame Bekanntschaft, nämlich mit der Bundesprüfstelle und dem Thema Indizierungen.

Heinrich Lenhardt bedachte die [Happy Computer 11/85](#) mit einer tiefgründigen Analyse, warum Spieltitel wie Skyfox oder [Raid over Moscow](#) nurmehr unter der Theke verkauft werden durften. Während Heinrich die möglichen negativen Auswirkungen auf den deutschen Spielmarkt skizzierte, fühlte ich mich fortan in den Grundzügen deutschen Rechts versiert.

KEINE NEWS OHNE ZEITSCHRIFTEN

Zu jener Zeit war es die Erstausgabe der ASM, die mich mit Commando bekanntmachte, schließlich oblag es den florierenden Computerzeitschriften, derlei Entwicklungen der aufstrebenden Gesellschaftsgruppe der Computeruser zu kommunizieren: kein IGN, kein Let's Play oder RSS Feed. Der Griff zum gedruckten Papier war Pflicht, so auch an jenem März-Abend 1986 in Wien, da die allererste ASM überhaupt meinen Augen eine ordentliche Reizüberflutung bescherte. ASM wurde in der Tat seinem Anspruch, den aktuellen Softwaremarkt abzubilden, mehr als gerecht.



Das Original-Leaflet des Commando-Spielautomaten ist eine Studie in Identifikationsprozessen: tollkühne Pose, die tosende Kriegsmaschinerie im Rücken nicht

beachtend, den Blick auf die gierige Käuferschar gerichtet. Super Joe war ein Publikumsmagnet. (Bild: Andreas Wanda)

Nun gingen einige Monate ins Land, Rescue on Fractalus!, Koronis Rift und die TV-Serie Knight Rider dominierten den heimischen Fernsehschirm, immer wieder unterbrochen von einigen schnellen Partien mit C. Kramers drolligem [Snoopy](#).

Im Frühling des Jahres 1986 testete Heinrich Lenhardt endlich jenes sagenumwobene Programm, das Super Joe zu einer Legende und Elite Systems Chef Steve Wilcox zu einem reichen Mann machen sollte: Space Invasion. Schon in der Einleitung klärt Heinrich auf, es handle sich wohl um Commando, dem Spielhallen-Hit schlechthin, aber in einer neuen Fassung, in der sich Super Joe einer Armee Robotern gegenüber sieht, um die Bundesprüfstelle milde zu stimmen. Roboter und Sternenkrieger waren schon immer meins, also stellte die Kombination aus Super Joe – meinem Alter Ego – und Sci-Fi eine ideale Evolution von Commandodar. Außerdem fand ich subjektiv die Grafik besser und das ganzseitige Inserat mit den Robotsoldaten spaciger. Es stand also ein Besuch beim Softwarehändler an.

Dieser Händler war etwas besonderes: Die Zeichen der Zeit erkennend präsentierte man in der aufgeräumten Auslage eines Fotogeschäfts zwischen Objektiven, Stativen und Kameraalternativen aktuelle Computerspiele in ihren eleganten Disketten-„Heftchen“: natürlich interessierte man sich für Canons neues 50er, nicht Martechs Samantha Fox Strip Poker, das geschickt den Blick von jung und alt zum Objektiv dirigierte. Nun in jenes Geschäft stolzierte ich nach der letzten Schulstunde, entschlossen wie Super Joe.

SUPER JOE KANN ES NICHT LASSEN

Super Joe, mit bürgerlichem Namen Joseph Gibson im örtlichen Skat-Verein eingetragen, wurde von Capcom noch auf drei weitere knifflige Missionen geschickt: Bionic Commando (1989), Mercs (1991) und Wolf of the Battlefield III (2008). Besonders Bionic Commando sticht hervor durch seine originelle Mechanik, die den Spieler mittels bionischen verbesserten Arm im Side-Scroller schnell Ebenen und weit entfernte Feindstellungen erklimmen ließ.



Space Invasion erscheint 1986 in Deutschland: Um einer Indizierung der Bundesprüfstelle zu entgehen, ließ Elite Systems Geschäftsführer Steve Wilcox eine besondere Variante mit Roboter-Sprites anfertigen – die Bundesprüfstelle kannte kein Erbarmen und so verschwand Super Joe in den 80ern endgültig von den Theken deutscher Softwarehändler. (Bild: Elite Systems)

„Grüß Gott, junger Mann“, begrüßte mich der freundliche Verkäufer, dem ich leicht überraschend entgegnete: „Wie halten Sie das mit den indizierten Spielen?“ – schließlich war man juristisch dank Heinrich bestens informiert. „Nun in Österreich sind in Deutschland indizierte Spiele frei verfügbar“ (Anm.: Mit Ausnahme rechtsradikaler und pornografischer Programme).

“Wenn in Deutschland Space Invasion verkauft wird, bieten Sie Commando an”, schlußfolgerte ich scharfsinnig, am IQ eines Sherlock Holmes kratzend. „Ganz recht,“ antwortete der Verkäufer glücklich und steuerte auf das Regal hinter der Theke zu. „Ich möchte Space Invasion kaufen“, schoß ich dem flinken Händler hinterher. Finster knirschte jener Absatz, auf dem er sich gerade eben sportlich der besagten Ware zugewendet hatte: „In Österreich wird ausschließlich Commando, das Original, vertrieben.“ „Das kann nicht sein!“ beehrte ich hochjauchzend auf, gerade mal ein paar Zentimeter größer als meine Knight Rider-Schultasche.

Man war jung und brauchte die Aufmerksamkeit: wie verführerisch auch, sich öffentlich als Experte der doch zu unerforschten, frischen Gruppe der Computerspieler zu präsentieren, erwartete man sich gesellschaftliche Anerkennung, besonders mit einem Brückenschlag in juristische Belange der realen Welt.

DIE BUNDESPRÜFSTELLE

Der empfehlenswerte [Wikipedia-Beitrag](#) zur 1954 ins Leben gerufenen Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien spart leider die turbulenten 1980er- und 1990er-Jahre aus, als in Deutschland ein rotes, grünes oder gelbes Pixel zuviele lang ersehnte Spieletitel unter die Ladentheke und aus den Zeitschriften verbannte.

Manche erinnern sich noch an den simplen Textkasten unter den Kleinseraten in der Lieblingszeitschrift, mit dem die Prüfstelle vor bedrohlichen Pixeln warnte, gelegentlich sogar auch Raubkopien („1942 Trainer“) brandmarkte. Jedenfalls hatten es gerade kernige Film- und Automatenumsetzung mit mehr Blei als Verstand im Sinn schwer, ihren unter Weihnachtsbaum zu schaffen, sehr zum Argwohn von Lizenz-starrenden Entwicklern wie Ocean Software.

Der Reiz, die durchaus gewaltätigen Programme zu spielen erwies sich als ebenso unwiderstehlich, denn ein Beach Head II, Gunship oder Barbarian vollbrachten technische Wunder auf den 8-Bit Geräten: niemand vergisst den Moment, als in Beach Head II der Panzer sich nicht rechtzeitig in eine handvoll Pixel auflösen und den pflichtbewusst heranstampfenden Soldaten vor einem schrecklichen Tod bewahren lässt: „Alles in Ordnung, Andreas?“ riefen die Eltern schon mal ums Eck, ich erblasst und schockstarr. „Immersive“ würde man heute vor einem Kaminfeuer, die Pfeife fest umklammernd, aus der Strickweste heraus wissend urteilen.



Space Invasion in seiner ganzen Pracht auf dem C64: Man beachte, dass sogar das Super Joe Sprite futuristisch armiert anmutet, obwohl er auf der Packung noch die traditionelle Dschungeltarnung trägt. (Bild: Andreas Wanda)

Wissend fand ich mich damals 1986 ganz besonders, als würde ganz Wien meinem Vortrag im spärlichen Auditorium des Fotogeschäfts lauschen.

Ein hitziges wie unsinniges Schachspiel abgehackerter Sätze folgte, als plötzlich der Händler den unmittelbaren Bedarf in meinem C64er-Herzen kitzelte: „Aber es würde 4

Wochen dauern, Space Invasion zu liefern.“ Nur das Knicken meines entschlossenen, kindlichen Egos störte die folgende Stille; noch am selben Abend donnerte Ron Hubbards Interpretation des Spielhallen-Musikthemas aus dem Fernseher, auch wenn sich dort nur Soldaten tümmelten. Wenigstens war ich im Frühling 1986 endlich Super Joe, das Ego gekittet.



Elite Systems verzückte 1989 Amiga-Besitzer mit besonders originalgetreuen Adaptionen von Ghosts 'N' Goblins, Space Harrier und natürlich auch Commando, das den Joystick-Rekruten endlich sämtliche Spielstufen des Automaten bescherte. (Bild: Elite)

Commando, das von Tokuru Fujiwara als Wolf of the Battlefield in Japan entwickelte wurde, war ein bedeutender Katalysator eines damals noch jungen Genres. Wie in Tony Motts überaus empfehlenswerten „1001 Videogames You Must Play Before You Die“ festgehalten wird, erlaubte Capcoms Shoot 'Em Up nicht nur einige Pixel entgegen der Scrollrichtung zu gehen, sich also von einem sonst automatisch vorbeirollenden Spielfeld zu emanzipieren, sondern erfand die Sekundärwaffe, im besonderen Fall eine Granate, die man bei den Heimcomputer-Portierungen mit einem beherzten Schlag auf die SPACE-Taste auslösen konnte.

Dies war auch eine überaus zweckmäßige Erfindung, denn die drei Spielstufen brachten recht abwechslungsreiche Landschaften und Gegner hervor, denen Super Joes Maschinengewehr zum Teil nichts anhaben konnte. Doch der Retrokenner fragt verduzt: welche drei Spielstufen?

Wie ich erst viele Jahre später erfahren sollte – Windows XP hatte längst seinen Siegeszug angetreten – gab es nicht nur eine Amiga-Portierung, sondern tatsächlich acht Spielstufen, die ihren Weg nach Hause erst in den 16-Bit Versionen schafften und völlig an mir vorübergegangen waren.

DER PROGRAMMIERER OHNE INTERVIEW

Chris Butler ist jedem C64er Spieler ein Begriff. Commando brannte seinen Namen gewiss in die eine oder andere Bildröhre ein, ein halbes Jahr später legte Butler mit Ghosts 'N' Goblins ordentlich nach und zeichnete sich sogar für die Grafik von Lancelots verzweifelter Rettungsversuch verantwortlich.

Mit der überraschend spielbaren wie mitreissenden Space Harrier-Konvertierung auf dem C64 setzte sich Chris Butler ein endgültiges Denkmal am Spieleolymp. Ab sofort war der Name Butler Synonym für technisch geniale 8-Bit Umsetzungen von schier unstemmbar effekthascherischen Automaten. Power Drift für Activision und Thunderblade für U.S. Gold überzeugten durch einen attraktiven Kompromiss zwischen grafischer Brillanz und erfreulicher Spielbarkeit, sogar der Konvertierungsabgeneigte Boris Schneider

gönnte Thunderblade ein freundlich lächelndes „Gut“.

Trotz all dieser Erfolge schien Chris Butler wie vom Erdboden verschluckt, Interviews suchte man in den Spielezeitschriften vergebens... es sei denn, man gönnte sich gelegentlich Zzap64: hier ein absolutes Unikat seinerzeit, ein tatsächliches Interview mit „dem“ Chris Butler, gelungen geführt vom damaligen ZZAP64!-Chefredakteur Julian Rignall.

2014 folgte eine technisch famose Neuauflage der C64-Portierung namens Commando Arcade, die nebst allen erzählerischen Kurzanimationen auch sämtliche Spielstufen auf den Brotkasten brachte. Längst habe ich alle Stufen Commandos als Super Joe gemeistert (den Save States der Emulatoren sei Dank), der in Bionic Commando, Mercs und zum letzten Mal in Wolf of the Battlefield: Commando 3 aus dem Jahre 2008 weitere Abenteuer erlebte.

Nun ist es 2015 geworden, Commando seit 10 Jahren vom Index genommen, ein herbstliches Lüftlein streichelt das gelichtete Haupthaar: wo einst Objektive und Samantha Fox gereicht wurden, verköstigt eine auf Fisch spezialisierte Fast Food-Kette die darbenden Passanten der Großstadt. Ob der Küchenchef meine Riesengarnelen zum Takt von Rob Hubbards Spiel-Soundtrack in der Pfanne geschwenkt hat? Mag sein.

Ich genieße jedenfalls den Moment, da ich mein Commando an seinen Wiener Ursprung zurückgeführt habe: Danke Steve, Rob und Joe: eine Runde geht immer noch – aber zur Stärkung zuerst noch eine Riesengarnele, denn die macht Joe erst so wirklich „super“.



Super Joe und Super Garnelen: 29 Jahre nach dem Commando in Wien gekauft wurde, kehrt es zu seinem Ursprung zurück, wo heute eine maritime Fast Food Kette Meeresfrüchte denn Software und Fotoartikel reicht (im Bild die Commando Kasette aus dem Elite Systems Budget Sortiment „Encore“). (Foto: Andreas Wanda)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 28. November 2015 um 20:54 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>