Das Spiel
Die Schlacht beginnt in einem anderen, mehrdimensionalen Raum, der vom Bösen verborgen gehalten wird. In diesem Reich regiert das riesige Böse. Dort leben einige recht schauerliche, gefährliche Wesen, die das Reich beschützen. Um den Feind zu besiegen, schickt die Menschheit das Kampfflugzeug R-9 in die Schlacht. Soviel zur Handlung. Das Reich des Bösen ist in acht verschiedene Welten eingeteilt, die es zu erobern gilt. Jede Welt (Level) wird mit einem mehr oder weniger üblen Schlußmonster abgeschlossen. Die hauptsächliche Waffe des Spielers ist die Strahlkanone.
Wenn man den Feuerknopf länger drückt, steigt die Energie des Strahls an. Während des Spiels lassen sich eine ganze Reihe von Zusatzwaffen erwerben, die man auch in die nächsten Level mitnehmen kann. Einzelne Waffen werden einem oft im richtigen Augenblick angeboten. Man sollte jede Waffe akzeptieren, denn die darauf folgenden Schwierigkeiten lassen sich oft nur mit der aktuellen Zusatzwaffe lösen. Wenn man seine Waffen verliert, wird die Sache unmöglich, und es ist oft besser, von vorn zu beginnen. Man sollte sich nicht von den Monstern entmutigen lassen, spätere Level sind nicht automatisch schwerer. Noch ein Tip: Wenn ihr tatsächlich R-Type durchspielen wollt, fangt möglichst freitags an, dann seid ihr wahrscheinlich am Sonntag abend fertig – fix und fertig.

Nichts für lasche Typen: Ballern, was das Zeug hält
Sieben Welten und sieben Endmonster, die einem das Leben schwermachen – das ist R-Type. Nur die Besten können die Herausforderung bestehen. Gehören Sie dazu?
Es fing damit an, daß ein Freund sich R-Type über einen Versandhandel kaufte und es mir auslieh, als er in Urlaub fuhr. Es ließ mich nicht mehr los, ich spielte es trotz des schwülen Spätjuniklimas zwei Wochen lang mehrere Stunden täglich.

Als erstes wird das recht gelungene Titelbild geladen, das eine Mischung aus Dinosaurier und Nessie zeigt. Nach einem Druck auf die <SPACE>-Taste verschwindet es, das Eingangsmenü und die Highscore-Tabelle werden nachgeladen. Der Bildschirm meldet zweifarbig „Ready“. Ein Druck auf den Feuerknopf, und ich sehe meinen blauen Fighter, der der Form eines herabstoßenden Raubvogels nachempfunden ist. Beim Druck auf den Feuerknopf sendet er kurze Laserimpulse aus. Für die kleinen, roten Fighter, die jetzt oben rechts auftauchen, wird diese Waffe nicht gebraucht, für sie reicht je ein einziger Schuß. Am besten hält man sich

äußerst links, um sich auf neue, von rechts kommende Gegner besser einstellen zu können. Diese lassen nicht lange auf sich warten, sondern entern von rechts unten den Bildschirm. Sie sehen aus wie Käfer, aber keine natürlichen, sondern es scheinen biomechanische Wesen zu sein – wie der überwiegende Teil meiner Gegner.

Nachdem ich sie gründlich beschossen habe (ich bin ohnehin kein Käferfreund, aber biomechanische Mistkäfer, das ist zuviel), warten schon die nächsten Gegner auf mich, die bereits bekannten roten Fighter. Diesmal treten sie aber zahlreicher auf (Tip: Dauerfeuer benutzen und immer in Bewegung bleiben, sie schießen auch diagonal). Zwischen ihnen entdecke ich ein graues, rundes Gebilde, das bei Beschuß aufplatzt und einen blauen Kristall freigibt. Beim Weiterfliegen berühre ich ihn, und ein kleiner kugelförmiger Satellit kommt von links ins Bild. Als er mich überholt hat, rufe ich ihn per <SPACE>-Taste zu mir. Er hat die Aufgabe, meine Vorderseite zu decken, denn einen Zusammenprall mit ihm überlebt keiner meiner Gegner, außerdem fängt er feindlichen Beschuß jeder Art ab. Dies ist auch nötig, denn der Roboter, der jetzt auf dem Boden auftaucht, feuert, als würde er dafür bezahlt.

Da ich durch den Satelliten gedeckt bin, hat er meinem Beschuß nicht viel entgegenzusetzen. Nebenbei zerstöre ich noch einen kleinen blauen Raketenwerfer, bevor ich wieder hinaufsteige in den Wust roter Fighter, der sich dort angesammelt hat. Nachdem ich auch dies überstanden habe (das Dauerfeuer sollte man nicht mehr abschalten, es lohnt sich nicht), fliege ich auf einen Engpaß zu, hinter dem eine Art Kammer ist, in der sich graue, eckige Wesen aufhalten, die sich nur langsam bewegen, aber schnell genug schießen, um mir den Durchlaß zu verwehren. Ich kopple also mit <SPACE> meinen Satelliten ab, welcher auch stante pede die Kammer entert und dort aufräumt. Nun pfeife ich ihn zurück – ebenfalls mit <SPACE> – und kann die Kammer gefahrlos durchfliegen. Ich bekomme ein weiteres Extra. Als ich es abgeschossen und berührt habe, verwandelt sich mein Satellit in eine rotierende Kugel mit zwei Geschützrohren.

Level 1

Ich kann nun zusätzlich kleinere Laserimpulse im 45-Grad-Winkel aussenden, die von Boden und Decke reflektiert werden. Ich finde auch sofort Verwendung für sie, denn ich gelange an eine zweite, kugelförmige Kammer, die von acht Geschützen verteidigt wird. Die Kanonen schießen sich sofort ein, so daß ich den Satelliten besser bei mir lasse. Ich fliege also in die Kammer hinein, schieße die in der oberen Hälfte postierten Kanonen ab und fliege sofort wieder am anderen Ende hinaus und befinde mich am rechten Bildrand, konzentriere mich auf eventuell auftauchende Gegner – und explodiere plötzlich. Wieder dort angekommen, wird der Grund schnell sichtbar. Die vier übrigen Kanonen der rechten Kammer haben beschlossen, ihre Kollegen zu rächen und haben mir hinterher geschossen.

Beim nächsten Mal begebe ich mich in den toten Winkel. Dort wandere ich synchron zum Bildschirmscrolling – das übrigens sehr weich und ruckfrei gelungen ist – wieder nach links. Als nächstes erwarten mich vier kleine Bodenkanonen, die feuern, als hätten sie ein komplettes Nato-Munitionsdepot gefrühstückt. Nachdem ich sie fachgerecht verschrottet habe, bekomme ich ein weiteres Extra, ein rotes diesmal. Mit ihm sendet mein Satellit nun ein spiralförmiges, weißes Energiefeld aus, das sogar noch etwas größer ist als mein Fighter und der Satellit zusammen – genau die Keule, die ich brauche, denn nachdem ich zwei Wächter beseitigt habe, stehe ich vor dem Endgegner dieses Levels, einem biomechanischen Saurierzombie. Wie alle Saurier wird auch dieser eine schwache Stelle haben. So ist es denn auch: Wenn man ungefähr fünf Pixel überhalb des letzten „Hügels“, den man überflogen hat, fliegt, so hat man genau die richtige Position, um den Saurier dahin zu treffen, wo's am meisten weh tut – in den Bierbauch. Tatsächlich, er wird schon nach wenigen Schüssen atomisiert. Yeah! Level 2 wird nachgeladen, außerdem gibt's einen Bonusfighter, und der Satellit mit kompletter Bewaffnung wird in den nächsten Level übernommen.

Level 2

Dort erwartet mich ein Höhlenszenario. Aus dem Boden und von der Decke kommen krebsähnliche Geschöpfe, die meinem von Level 1 übernommenen energiefeldverbreitenden Satelliten nichts entgegenzusetzen haben. Es sei denn, sie fallen einem in den Rücken. Mist! Ich habe natürlich nicht daran gedacht, daß der Trick mit dem toten Winkel auch umgekehrt funktionieren könnte. Ich beginne den Level also noch einmal und suche nach einem Punkt, an dem sie mich nicht berühren können, denn meine Extras bin ich auch los. Dieser Punkt ist recht schnell gefunden. Ich stelle mich einfach in die Ecke links oben, dort ziehen einige Krebse zwar nahe vorbei, aber sie berühren mich nicht, so daß ich sie mit einem Full-Power-Beam problemlos vom Bildschirm putzen kann. Was als nächstes auftaucht, läßt mich vermuten, daß dieser Level anscheinend unter Wasser spielt: Es kommt eine Horde wildgewordener Kaulquappen auf mich zu, die zwar nicht schießen, aber ziemlich schnell sind. Allerdings stellen auch sie kein ernsthaftes Problem dar.

Nach dieser Begegnung kann ich mir wieder einige Extras fangen (das erste Extra, das man bekommt, ist – bis auf eine Ausnahme in einem späteren Level – immer der Satellit). Wieder kommen einige Krebse, wieder beziehe ich meinen Posten oben links, als sich die Krebse verflüchtigen und einer Seeschlange Platz machen, die aus einem Kopf, einigen kugelförmigen Segmenten und einem Schwanzteil besteht. Ich schieße einige Segmente heraus, was sie jedoch nicht im geringsten stört. Nachdem noch zwei ihrer Artgenossen kurz vorbeigekommen sind, kündigt mir eine bereits bekannte Tonfolge an, daß ich nun den Endgegner dieses Levels kennenlernen werde. Ich nehme noch ein Extra, das mir erlaubt, diagonal zu schießen; ich werde es brauchen. Der Endgegner ist ein sehr schön gezeichnetes Herz, in dem die bereits bekannten Seeschlangen ein und aus schwimmen, wobei sich eine Art Auge am oberen Teil öffnet, das man mehrmals treffen muß. Ich nehme mir also vor, ein wenig zur

Arterienverkalkung beizutragen, ziehe los und fliege fast in eine Schlange, die sich gerade in der Lungenarterie breitmachen will. Also lasse ich sie ziehen, wandere immer von links unten nach rechts unten, wobei ich jedesmal einen Schuß auf das „Auge“ abgebe, und irgendwann ist es soweit – Herzinfarkt! Level 3, fang an zu beten!

Level 3
Dort angekommen, erwartet mich tiefdunkelschwarze Leere und ein Laserhagel, gegen den mich mein Satellit schützt. Er stammt aus einem gigantischen Raumschiff, dessen Oberfläche mit Kanonen aller möglichen und unmöglichen Formen und Arten bebaut ist. Sie sind recht hartnäckig und lassen sich nur durch mehrere Treffer zerstören, was nicht ganz einfach ist, da das gesamte Raumschiff sich langsam, aber stetig bewegt. Man muß aufpassen, nicht in einer Nische stehenzubleiben, wo man buchstäblich zerquetscht wird. Immer an einer sicheren Stelle bleiben und die Scrollbewegungen mitfliegen ist das einzig brauchbare Mittel. Wenn man es einmal raus hat, ist es recht einfach, und man kann sich auf den Abschuß der überall postierten Kanonen konzentrieren. Ich bleibe auf der Unterseite des Schiffes, das über mir langsam nach links scrollt.

Aus dem vorigen Level besitze ich noch ein Extra, mit dem ich kleine, gelbe Feuerkügelchen verschieße, die sich an den Konturen des Raumschiffes entlangschleichen und in Nischen versteckte Geschütze zerstören, die ansonsten recht lästig werden können. Im Moment ist es ruhig, keine Angriffe irgendwelcher Art, aber es fängt an, eng zu werden, denn das Raumschiff scrollt nach unten, als sich plötzlich ein gut getarntes Beiboot löst und mich überwalzt. Da biste platt. Wieder am Anfang des Levels angekommen, muß ich dem Beschuß ausweichen, da ich den Satelliten nicht mehr besitze, was sich aber recht bald ändert. In Form der bekannten Extras bekomme ich alle benötigten Waffen. Wieder am Beiboot angekommen, ziehe ich meinen Fighter nach oben in eine Nische, das Beiboot fliegt unter mir hindurch. Na also. Das Schiff scrollt wieder nach oben, es werden vier Düsen sichtbar, die es oben halten. Ich erhalte das Extra, mit dem ich die schon erwähnte spiralförmige Energiekeule verschicken kann. Die Düsen arbeiten plötzlich nicht mehr, das Schiff sinkt ab.

Ich bleibe links, denn ich weiß nicht, ob ich es noch schaffe, unter den nun kalten Düsen hindurch nach rechts zu fliegen. Die Unterseite des Schiffes kommt bedrohlich nahe, mir bleibt gerade noch genug Platz, um nicht mit einer der Wände zu kollidieren. Als es sich wieder aufwärts bewegt (komisch – die Düsen sind noch immer abgeschaltet), fliege ich nach rechts in einen Schwarm roter Fighter, die aber kein Problem darstellen. Nun wird die Rückseite des Schiffes sichtbar, sie beherbergt vier Kanonen, die in mehrere Richtungen feuern können. Ich versuche, mich durch ihr Feuer hindurchzuschleichen (mein Satellit kann mich nicht schützen, er befindet sich vor der Nase meines Fighters, während das Heck attackiert wird). Ich fange mir einen Abschuß ein und beginne wieder von vorne, mit dem grausigen Gedanken, daß ich soeben meinen letzten Fighter fliege. Wieder hinten angekommen, kopple ich den Satelliten ab,

überhole ihn und kopple ihn am Heck wieder an.

Die Kanonen können mir nun nichts mehr anhaben. Oben zerstöre ich noch drei kleinere Kanonen, bevor ich den Satelliten wieder löse, überhole und vorne wieder ankopple. Nun gilt es noch, den Motor zu zerstören, der sich in der Mitte des Schiffes befindet. Um ihn zu erreichen, muß man sich in eine kleine Nische direkt vor ihm zwängen. Dann serviert man ihm 15 Sekunden Dauerfeuer, und schon bleibt er mit einem ausgewachsenen Kolbenfresser auf der Strecke. Auf geht's in Richtung Level 4.

Level 4
Hier werde ich sofort freudig begrüßt, und zwar von den kleinen roten Fightern. Neu ist jedoch, daß sie eine Spur grüner Kügelchen hinter sich herziehen, die man tunlichst umfliegen oder abschießen sollte (Tip: Ein schwacher Beam genügt, um mit einem Schuß eine ganze Reihe verschwinden zu lassen). Ich bin vollauf damit beschäftigt, mir einen Weg zu bahnen, denn mein Satellit kann die Kügelchen nicht zerstören, sondern er überfliegt sie einfach. So gerate ich ins Kreuzfeuer einiger Raketenwerfer, die vom Boden her feuern – und treffen. Gut, daß ich am Anfang einen Bonusfighter bekommen habe, es ist mein letzter. Diesmal spiele ich Tiefflieger, zerlege alles, was sich am Boden bewegt, und steige dann wieder auf, wobei ich tierisch aufpassen muß, denn die roten Fighter kommen nicht nur von vorne, sondern auch von oben und unten. Also positioniere ich mich äußerst links in der Bildschirmmitte.

Ein schwerwiegender Fehler, wie sich herausstellen wird, denn ein kurzes Stück weiter werde ich von hinten gerammt (hätte ich mir eigentlich denken können) und werde prompt aufgefordert, mir Level 1 noch mal anzuschauen. Als sich draußen die Dämmerung ankündigt, bin ich wieder am Anfang von Level 4 und überlege, wie's besser geht. Es gibt keinen toten Winkel, in dem man vor seinen Gegnern sicher ist. Es gibt nur eine Möglichkeit: Durchballern. Also kopple ich den Satelliten hinten an, um gegen Angriffe aus dem Hinterhalt gefeit zu sein, und habe tatsächlich Erfolg, denn bald sehe ich vor mir, daß der gesamte Bildschirm mit diesen Kügelchen gefüllt ist. Ich bleibe äußerst links und mache reichlich Gebrauch von der Beam-Funktion. Das Ende dieser grünen Masse ist bereits in Sicht, als ich ein weiteres Extra erhalte: Einen zweiten, blauen Satelliten, der sich über meinem Fighter niederläßt, sich von dort aber nicht abkoppeln läßt.

Außerdem erhalte ich das Extra, mit dem ich diagonal schießen kann. Endlich komme ich wieder ins Freie, werde von einigen Fightern attackiert und kurz darauf dem Endgegner gegenübergestellt. Der Endgegner ist eine recht groß geratene Maschine, die sich dreiteilt. Ich postiere mich am unteren Bildrand und beschieße die drei Teile, die fast nur nach links schießen. Allerdings kann ich den drei Maschinen nichts anhaben, solange sie sich am

Bildschirmrand aufhalten. Daß ich richtig liege, merke ich daran, daß es im Inneren der Maschinen kurz aufblitzt. Ein wenig Geduld ist allerdings erforderlich, außerdem ist es wichtig, daß man sich nur unterhalb der drei Teile aufhält. Irgendwann geben sie klein bei und explodieren. Der Weg ist frei.

Level 5

Wieder lande ich in einer Art Höhle, wo ich auf der Stelle von geballter Biomechanik in Form angriffslustiger Käfer bearbeitet werde. Immer schön links bleiben, auch auf die Gefahr hin, daß was von hinten kommt, und immer in Bewegung bleiben, sonst hat man trotz Satellit keine Chance. Nachdem sich die Käfer endlich verdünnisiert haben, übernehmen raupenähnliche Wesen das Geschehen. Am besten wandert man direkt neben ihrem Kopf, um dann schnell abzudrehen. So entgeht man ihrem Beschuß am sichersten. Nach den Raupen schauen die Käfer noch einmal kurz vorbei, ihnen folgt eine Horde schneller, blauer Fighter, die überall gleichzeitig sind, aber zum Glück nur geradeaus schießen, so daß man sich leicht einen Weg durch sie bahnen kann.

Ihnen folgen wieder Raupen und Käfer, was dann kommt, schlägt dem Faß allerdings den Boden in die Krone: Fighter, ungefähr viermal so groß wie meiner, an der Vorderseite gespickt mit Geschützrohren, lassen einen Laserhagel auf mich niederprasseln, daß es nur so rauscht. Aber auch sie stellen keine ernsthafte Gefahr dar, denn gegen meinen Satelliten sind auch sie machtlos. Nachdem ich sie überwunden habe, kündigt sich auch schon der nächste Endgegner an. Er besteht aus grünen, ineinanderschleimenden Kugeln, die sich zu einer Masse zusammengeballt haben. Diese Masse schleimt jetzt mit zuckenden Bewegungen über den gesamten Bildschirm, in der Hoffnung, mich irgendwo an die Wand drücken zu können. Man überwindet sie folgendermaßen: Der Satellit wird abgekoppelt und fliegt ballernd über den Bildschirm, während ich meinen Fighter, so weit es geht, in die linke obere Ecke quetsche (Vorsicht, nicht zu weit, sonst zerschellt er an der Wand). Dies ist die einzige Ecke, in der ich nichts zu befürchten habe. Der Satellit beschießt nun den Endgegner, es kann allerdings einige Minuten dauern, bis er ihn endgültig zur Strecke gebracht hat. Die Bahn ist frei für Level 6.

Level 6

In Level 6 finde ich Röhren, die Gänge bilden, und Unmengen grüne Fighter, die diese bevölkern. Da sie auch von hinten kommen, empfiehlt es sich, den Satelliten hinten anzukoppeln. Auch sollte man immer direkt auf einer der Röhren fliegen, da dies Treffer von unten verhindert. Weiter hinten stehen dann drei Röhren senkrecht. Um dorthin zu gelangen, muß man einfach nur schnell sein, es gibt dort keinen Trick. Dies ist aber auch die einzige Stelle in diesem Level, wo's richtig eng wird, danach kommt man recht schnell zum Endgegner durch, der eigentlich gar keiner ist.

Es gibt nämlich keinen richtigen Endgegner, sondern das Scrolling stoppt, der Bildschirm bleibt, wie er ist, und herein kommen zirka 50 Fighter (keine Gewähr für diese Zahl, sie ist geschätzt). Ich suche nach einer Stelle, an der ich sicher bin, denn ich bin sicher, daß es eine solche gibt. Man stelle sich etwas unterhalb der Mitte des rechten Quadrats so auf, daß der Satellit hinten ist, dann zerschellen alle Gegner am Satelliten (es ist wichtig, daß dieser sich hinten befindet) oder fliegen vorbei. Irgendwann hört der Ansturm auf, und man findet sich in Level 7, dem vorletzten Level, wieder.

Level 7

In Level 7 kommt es nur auf schnelle Reaktion an, taktische Probleme stellen sich nicht. Man befindet sich in einer Höhle, deren Boden und Decke manchmal Vorsprünge aufweisen, und wird von biomechanischen Käfern angegriffen. Auch hier sollte man den Satelliten hinten ankoppeln, falls einige der Käfer einem in den Rücken fallen sollten. Das war eigentlich schon alles, aber es ist nicht leicht, den Käfern auszuweichen. Wie gesagt: Wer schnell ist, dürfte keine großen Probleme haben und wird schnell mit dem Endgegner konfrontiert werden, der – man faßt es nicht – eine Müllkippe ist.

Von der Decke fällt der Schrott des Bydo-Imperiums, das ich eigentlich vernichten soll. Im letzten Drittel dieses Levels konnte ich den schon erwähnten zweiten Satelliten bekommen. Er ist unerläßlich, da er den Müll abhalten muß, der von oben auf den Fighter fällt. Ich bleibe ganz links in einer Nische, die einer anderen Nische auf der rechten Seite gegenüberliegt. Von Zeit zu Zeit steckt eine Art Saurier-Mutation seinen skelettierten Schädel herein, den ich ihm umgehend per Beam von der Wirbelsäule puste. Irgendwann ist sein Vorrat an Ersatzschädeln zu Ende (es kann einige Minuten dauern), dann zerfällt er in seine Bestandteile und gibt den Weg in Level 8, die letzte Herausforderung, frei.

Level 8

Level 8 erweist sich aber als einfacher, als ich dachte. Wieder lande ich in einer Höhle, ohne Vorsprünge diesmal. Ich werde von grünen, embryoähnlichen Wesen bestürmt, denen man nur ausweichen muß, was nicht besonders schwierig ist. Sie rücken einem immer dichter auf die Pelle, aber es sind keine anderen Gegner in Sicht, auch nicht von hinten, und so komme ich ungestört zum Endgegner. Der hat es allerdings in sich. Er besteht aus einem grünen, lebenden „Ring“ mit einer Art Mund. In seinem Inneren sitzt eine Art Baby-Saurier, der anscheinend nichts Besseres zu tun hat, als mit Feuerbällen um sich zu werfen, und zwar immer dann, wenn sich der äußere Ring öffnet. Ich nehme mir also vor, diese Geschosse von meinem Satelliten abfangen zu lassen und gleichzeitig durch die Öffnung zu schießen.

Allerdings ist mein Gegner mit diesem Plan nicht ganz einverstanden, denn mein Satellit ist

nicht in der Lage, den Beschuß abzuwehren. Wer rechnet auch mit so was... Wieder dort angekommen, versuche ich es auf eine etwas unbequemere Methode: Da der kleine Saurier nicht immer schießt, wenn sich der Ring öffnet, sondern nur jedes zweite Mal, versuche ich also, immer dann zu feuern, wenn mein Gegner gerade Pause macht. Auf diese Weise dauert es recht lange, aber es funktioniert. Schließlich zerfetzt eine wunderschöne Explosion auch diesen letzten Gegner. Endlich! Wer jetzt allerdings ein monumentales Schlußszenario erwartet, wird enttäuscht werden. Ich werde aufgefordert, Seite A einzulegen, kurz darauf dankt mir das Programm für meinen mutigen Einsatz, die Zerstörung des Bydo-Imperiums und dafür, daß ich das Spiel bis zum Ende durchgespielt habe.

In der Tat läßt sich R-Type jedem empfehlen, der sich nach Katakis noch an diese Art Spiele herantraut. Die Programmierer haben R-Type auch alles mit auf den Weg gegeben, was ein gutes Shoot'em Up-Spiel ausmacht: Die Grafik ist ansprechend, jeder Level hat seinen eigenen, gelungenen Sound, und wer ein wenig strategisch denkt, dem ist langer Spielspaß sicher. Es sei denn, er verfällt vorher dem Wahnsinn.

(64'er -Longplay 1/91, Autoren: Carlo Kühnast/Arnd Wängler)

Powered by: