

Noch immer schön bunt!

Zuletzt vor beinahe zehn Jahren haben wir uns in Lotek64 (#10 Juni 2004) mit dem Spiel Superfrog beschäftigt. Schon seit Jahren kursieren Gerüchte über ein Remake, aber lange geschah nichts. Nun ist es soweit, nach der Sony-Gemeinde kommen auch PC-Spieler in den Genuss des generalüberholten Superfrosches.

von Georg Fuchs



Nicht weniger als vier Disketten verbrauchte das umfangreiche Jump'n'Run Superfrog 1993 auf dem Amiga. Das Spiel war bunt, rasant, optisch und musikalisch zeitgemäß und konnte mit den immer prächtigeren SNES- und Megadrive-Spielen mühelos mithalten (wenn man von den Ladezeiten einmal absieht, die man in Kauf nehmen musste). Da Superfrog einerseits die Sammelleidenschaft nährt und Hüpfpassagen mitbringt wie ein Super-Mario-Spiel, andererseits die für Sonic typischen rasanten Laufpassagen enthält, stellt das Jump'n'Run für viele Fans so etwas wie die ideale Synthese der beiden Genre-Schwergewichte dar.

Aus diesen Gründen und nicht zuletzt wegen des hohen Spielspaßes entwickelte sich Superfrog schnell zu einem Referenztitel, obwohl die Plattform Amiga bereits im Sterben lag. Das Spiel verkaufte sich so gut, dass schnell noch eine kaum von der Diskettenfassung unterscheidbare Version für die Amiga-Konsole CD32 nachgeschoben wurde. 1994 erschien schließlich eine Ausgabe für MS-DOS, dann wurde es ruhig um den sprunghaftigen Superhelden. Das britische Team 17, das sich bereits mit der Alien-Breed-Reihe einen Namen gemacht hatte, hatte schließlich noch andere Titel in petto, etwa das bis heute in einer unüberschaubaren Serie immer wieder aufs Neue belebte Wurm-Massaker Worms.

Heiß ersehnter Titel

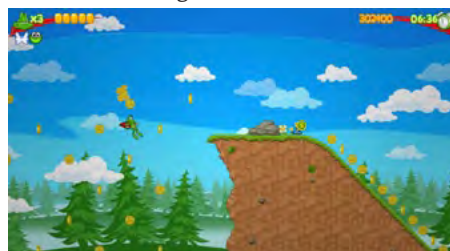
Zwar konnten PC-User in jüngerer Vergangenheit via GoodOldGames.com auf eine unter Windows lauffähige Version zurückgreifen, diese bestand jedoch lediglich aus der MS-DOS-Version mit einem vorkonfigurierten Emulator. Groß war die Freude unter den Froschjüngern deshalb, als Team 17 eine Neufassung ihres Klassikers in Aussicht stellte. Als die Arbeiten daran schon fortgeschritten waren, hieß es, dass nur PS3-Besitzer in den Genuss des Spiels kommen sollten, dann wurde auch an einer Fassung für die Playstati-

on Vita gearbeitet. Inzwischen liegt aber auch die von Fans heiß ersehnte PC-Version vor, die über Steam als Download (Kaufpreis: ca. 9 Euro) bezogen werden kann. Mac-User werden über den iTunes-Store zum selben Preis bedient.

Ich habe auf die PC-Version zurückgegriffen und war überrascht, dass mich kein 4-GB-Download wie etwa bei Giana Sisters: Twisted Dreams erwartete, sondern lediglich 90 MB auf meine Festplatte geschoben wurden. Solche Datenmengen waren nicht einmal bei Erscheinen des Superfrog-Originals eine Sensation, da damals bereits die erste Generation von CD-Rom-Spielen erschienen war. Der Test konnte also umgehend beginnen.

Schon nach wenigen Minuten wird deutlich: Superfrog HD ist ein vorbildlich umgesetzter, behutsam modernisierter Klassiker, der aus der Amiga-Welt die bunten Screens und die Titelmusik von Allister Brimble mitgenommen hat, vor allem aber dem Spielprinzip treu geblieben ist.

Dieses ist schnell beschrieben: Superfrog muss in sechs Welten, die aus jeweils vier Levels bestehen, den Ausgang finden und dabei so viele Früchte, Münzen und sonstige Bonusgegenstände wie möglich durch Berührung aufsammeln. Dabei sollte man verschiedenen Gegnern ebenso aus dem Weg gehen wie Fallen, sie sich praktisch überall im Spiel befinden. Die meisten Feindberührungen führen zu einem Verlust von Lebensenergie, andere sind sofort tödlich. In fast allen Levels gibt es Geheimgänge und versteckte Höhlen, in denen eine Menge Münzen und Punkte zu



holen sind, allerdings benötigt man zusätzliche Zeit, um alle Verstecke abzugrasen – und wenn dann das Zeitlimit abgelaufen ist, geht ein Froschleben verloren und die aktuelle Stufe muss neu gestartet werden.

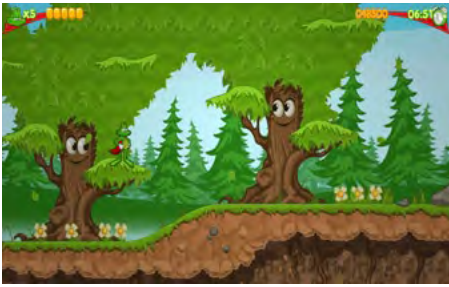
Die wichtigsten Objekte sind die beiden Frosch-Upgrades, die die Schieß- und Flugfähigkeit freigeben. Beide gehen mit verloren, wenn der Frosch ein Leben verliert. Zwar können die meisten Levels auch ohne diese Fähigkeiten absolviert werden, aber besonders die Flugfunktion ist ein wichtiges Hilfsmittel, ohne das einige Passagen kaum zu bewältigen sind. Das alles war schon 1993 so und wurde in der Neufassung nicht geändert.



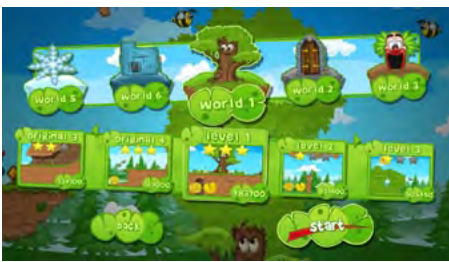
Unterschiede

Die Modernisierung fällt insgesamt positiv aus: Die Grafiker gingen sanft vor, das Spiel sieht deshalb auch eindeutig „retro“ aus. Die Animation ist etwas flüssiger, die Auflösung höher, die Ladezeit kürzer. Die Themen der sechs Welten (Wald, Spukschloss, Zirkus, Pyramide, eisige Höhle, Weltraumstation) wurden beibehalten, vier Stufen in jeder Welt wurden allerdings einem Redesign unterzogen und sind nun größer als die Originale. Sie enthalten aber zahlreiche wiedererkennbare Passagen, die aus dem Original übernommen wurden.

Leider kann keine moderne Hardware mit dem flüssigen Scrolling der Amiga- und C64-Ära mithalten, auch eignet sich ein klassischer Ein-Button-Joystick nicht für Superfrog HD, da darin für die beiden Manöver Feuern und Springen unterschiedliche Tasten verwendet



werden. Bei der Amiga-Fassung wurde mit Feuer + Richtung geschossen, mit Joystick-nach-oben gesprungen. Betätigte man im Sprung den Feuerknopf im Stakkato, konnte man den Frosch fliegen lassen. Das Remake, das ich beim Testen mit der Tastatur gespielt habe, verwendet einen Knopf zum Springen, einen anderen zum Schießen. Diagonale Schüsse sind mit der Tastatur kaum zu bewerkstelligen, außerdem fliegen die Blob-Projektile – eigentlich ein grünes Lebewesen namens Spud, das wie ein Bumerang zu Superfrog zurückkehrt – nun nicht mehr so weit und erreichen deshalb nur sehr nahe gelegene Ziele. Dafür können nun so gut wie alle Gegner mit Spud ausgeschaltet werden, während in der Originalversion nur ein Teil der Gegner auf Beschuss reagierte.



Beim Fliegen muss nun nicht mehr auf einen Knopf gehämmert werden, es reicht, die (in meinem Fall) Leertaste einfach zu halten, um den Frosch ein paar Sekunden in der Luft zu halten.

Eine äußerst angenehme Neuerung ist die Levelauswahl. Sobald eine Stufe absolviert wurde, kann sie jederzeit aus dem Hauptmenü direkt angesteuert werden. In der Urfassung musste nach jedem Level eine Gamble-Sequenz gespielt werden, bei der man einen Levelcode gewinnen konnte. Wenn man dabei kein Glück hatte, musste man einen Level also unzählige Male wiederholen, um an den Code zu gelangen. Die Gamble-Sequenz wurde in Superfrog HD beibehalten, allerdings werden mit ihr die Bonus-Level freigeschaltet. Das ist keine Hexerei, schnell sind alle 24 (!) Bonusstufen freigeschaltet – dazu später mehr.

Die Musik während des Spiels kann nicht mit dem Vorbild mithalten. Zwar imitiert sie im Stil die Brimble-Stücke, die Melodien sind aber weniger mitreißend und bleiben nicht im Ohr. Immerhin gibt es auch hier in jeder der sechs Welten eine neue Komposition zu hören.

Eine kleine Enttäuschung ist das Fehlen der legendären Zwischensequenz namens „Project F“ zwischen der vorletzten und letzten



Zurückhaltende Produktpflege: Superfrog HD hat sich in 20 Jahren nur unauffällig verändert.

Welt, in der Superfrog frei durch den Welt-raum fliegt und sich in bester Shmup-Manier den Weg freiballern muss. Dafür gibt es nun im Unterschied zum Original nach Absolvierung jeder Welt eine kurze Kampfsequenz, in der unser mit einem Spud ausgestattete Frosch einer auf einem Besen fliegenden Hexe auf den Leib rücken muss, ohne bei deren Flugmanövern in einen Abgrund versenkt zu werden. Diese Passagen sind relativ einfach und wirken reichlich uninspiriert, stören aber auch nicht, da sie in wenigen Sekunden zu bewältigen sind.

Bonus-Level

Die schönste Zugabe stellen die freischaltbaren Bonusstufen dar, handelt es sich dabei doch um die Originallevels der Urfassung. Diese sind grafisch im HD-Stil gehalten, eine „Retro-Ansicht“ wie bei Remakes à la R-Type oder The Secret of Monkey Island, welche ein Umschalten in die Originalgrafik inklusive niedriger Auflösung ermöglicht, fehlt hier. Auch kommt die Spielmechanik der HD-Fassung zum Einsatz, eine Emulation der Amiga-Fassung sollte man also nicht erwarten. Leider haben einige der Originallevel auch einen ärgerlichen Bug: Da die Bonusgegenstände teilweise andere Wirkung haben als im Original, gibt es hier keine Kapseln zum Aufstocken des Zeitlimits. Das führt dazu, dass einige der Bonusstufen nicht mit der vollen Münzen- und Punktezahl durchgespielt werden können.

Andererseits bieten die Bonuswelten auch eine unverhoffte Überraschung: Die geniale Originalmusik aus der Amiga-Version ist hier zu hören!



Fazit

Superfrog war 1993 einer der besten Jump'n'Run-Titel und konnte der Konkurrenz von Sega und Nintendo mit Leichtigkeit Paroli bieten. Weil sich Superfrog HD, abgesehen von einer Vielzahl mehr oder weniger bedeutender Details, nicht wesentlich von seinem 20 Jahre älteren Amiga-Vorgänger unterscheidet, macht das Spiel – fast – so viel Spaß wie sein älterer Bruder. Erwartet man ein rundum modernisiertes Gameplay oder ein Grafikspektakel à la Giana Sisters: Twisted Dreams, wird man sicher enttäuscht sein über ein stark am Original orientiertes Remake eines 16-Bit-Klassikers. Wer es aber damals mochte, wird heute nicht viel am HD-Remake aussetzen haben. Schließlich kostet es auch nicht die Welt. Team 17 erfindet seinen fliegenden Superfrosch nicht neu, fügt auch keine nennenswerten Spielelemente hinzu, sondern betreibt zurückhaltende Produktpflege eines unvergessenen Amiga-Klassikers. Das würde ich mir bei Remakes öfter wünschen.



Superfrog HD

- Erhältlich für PS3, PSV (ca. 8 Euro) PC, Mac (ca. 9 Euro)
- Offizielle Seite <http://www.team17.com/games/superfrog/superfrog-hd>
- Umfangreiche Fanseite von Pooka <http://pooka.knightmare.org.uk/sfrog/>