

# Dragon Spirit

Hintergründe von S. Radic

Dragon Spirit (Doragon Supiritto) ist ein vertikal scrollendes Shooter-Arcade-Spiel, das 1987 von Namco veröffentlicht und an Atari Games für die amerikanische Herstellung und den Vertrieb lizenziert wurde.<sup>1]</sup> Es läuft auf Namco System 1 Hardware und wurde später auf die Plattformen Amstrad CPC, Commodore Amiga, Commodore 64, DOS, Atari ST, X68000, PC Engine/TurboGrafx-16 und ZX Spectrum portiert.

Grundidee. Im Königreich Mitgult entkommt ein Schlangendämon namens Zawell nach tausend Jahren der Gefangenschaft und entführt Prinzessin Alicia. Ein Soldat namens Amul wird ausgewählt, um sie zu retten und Zawell zu vernichten. Er richtet sein Schwert nach oben und verwandelt sich in einen mächtigen blauen Drachen. Er kann Feuer speien und Bomben abwerfen, sowie bis zu dreizehn zusätzliche Kräfte während seiner Reise sammeln. Amul muss neun von Zawells mächtigsten Tieren bekämpfen, eines am Ende jeder Etappe, bevor er sich Zawell selbst stellt.



Screenshot aus der Arcade-Version des Spiels



Amul bewegt sich immer vorwärts, aber der Spieler kann ihn in 8 Richtungen bewegen. Er kann Flammen auf Luftgegner schießen oder Bomben auf Feinde auf den Boden werfen. Amul hat ein größeres Erscheinungsbild als die meisten Gegner und ist daher leicht zu treffen, obwohl er zwei Treffer erzielen kann, bevor er ein Leben verliert. Die Powerups, die dem Spieler zusätzliche Köpfe geben, können ihm die doppelte oder dreifache Feuerkraft geben, aber sie geben ihm auch die doppelte oder dreifache Exposition gegenüber feindlichem Feuer, was - besonders in den späteren Phasen - sehr schwer zu vermeiden sein kann. Daher ist es nicht einfach, das Spiel zu gewinnen.

Zusätzlich wurde Dragon Spirit 1988 für die PC Engine/TurboGrafx-16 veröffentlicht. Diese Version behielt die meisten der ursprünglichen Arcade-Grafiken und Klangqualität bei, hatte aber nur acht Stufen im Gegensatz zu den neun Stufen der Arcade-Version.<sup>1.</sup> Am 2. Juli 2007 wurde die PC Engine (oder TurboGrafx-16) Konvertierung des Spiels zur Nintendo Virtual Console hinzugefügt, und am 8. September 2009 wurde die Arcade-Version als Teil der Virtual Console Arcade in Japan veröffentlicht. Am 4. November 2008 wurde es auf der Xbox 360 als Teil der Namco Museum Virtual Arcade veröffentlicht.

4-Beat (T=170)

The musical score is arranged in a system of six staves. The top staff is for 'Strings Adv.' in bass clef with a 4/4 time signature, showing two whole notes: a chord of G4, B4, D5 and a chord of G4, B4, D5. The second staff is 'Mute-Git.' in bass clef with a 4/4 time signature, showing a continuous eighth-note melody. The third staff is 'Bass' in bass clef with a 4/4 time signature, showing a continuous eighth-note melody. The fourth staff is 'Tambourin' in bass clef with a 4/4 time signature, showing a continuous eighth-note melody. The fifth staff is 'Perc. Adv.' in bass clef with a 4/4 time signature, showing a continuous eighth-note melody. The sixth staff is 'Drums' in bass clef with a 4/4 time signature, showing a continuous eighth-note melody. The drum part includes labels 'BD' and 'DSD' under the first two notes. The score is divided into two measures by a vertical line.

**Programmieranweisung**

Ein sehr schneller 4-Beat ist für jeder PC-GAME-Soundhintergrund unerlässlich! Im obigen Style ist nur der Grundrhythmus und seine Advanceds dargestellt. Der Akkord-Teppich gehört obilgat dazu. Das Tambourin ist heir auch als adv. dargestellt und hat die Aufgabe die DSD (Disco-Snare-Drum) zu unterstützen, könnte jedoch auch durch Handclape ersetzt werden. Der Bass ist sehr bewegt und schließt jede Zweitakt-Phrase mit einem abwärts gerichteten, zerlegten Akkordlauf. Besondere Rolle übernimmt hier der „MUTE-GIT.“-Part, welcher unentwegt läuft und somit das Game-Spieltempo anheizt!