

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotografie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden. Alle Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Eine alphabetische Auflistung aller im Buch verwendeten Spiele-Titel und ihrer Copyrights findet sich auf den Seiten 340 bis 343.

Gestaltung, Text, Lektorat, Produktion und Vermarktung: Robert Bannert (rb)

Konzeption: Robert Bannert, Thomas Nickel

Bildredaktion, Text, inhaltliche Beratung: Thomas Nickel (tn), Audi Sorlie (as), John Linneman (jl)

Korrektur: Bettina Herbig, Michael Herde, Barbara M. Eggert, Linda Schmirgal

Schuber-Illustration: Thomas Feichtmeir (©)

Hardware-Illustrationen: Jesse Ressler (©)

Pixel-Team und -Promis: Diana Sondershaus (©)

Druck: Druckhaus Köthen

Umschlagsbilder: Story of Thor (© Sega), Mega Man: The Wily Wars (© Konami), Monster World IV (© Sega)

Post an die Autoren: info@agenturratz.de



Robert

... wollte schon seit seinem Games-Branchen-Einstand 1994 bei den MANIACs Bücher produzieren. 2019 wurde der Traum gnadenlose Realität: Jetzt brütet die unverbesserliche Nachteule über Pixel-Montagen, Texten und innig geliebter Verlags-Bürokratie.



Audi

... arbeitet für Sekai Project sowie Digital Foundry und kennt praktisch jeden japanischen Designer oder Spielemusiker der 80er und 90er persönlich. Seine große Pixel-Liebe gehört aber bis heute *Another World* und dem vorlauten Luchs Bubsy.



Jesse

... arbeitete sich als Pixel- und Tech-Artist tief in die Mega-Drive-Hardware ein, um nicht nur das Gehäuse, sondern auch das komplexe Innenleben des 16-Bitters präzise zu pixeln. Auch in den Online-Weiten von *Eorzea* ist Catboy Jesse oft anzutreffen.



Thomas

... lehrt Game-History und -Design an diversen staatlichen sowie privaten Hochschulen, ist überzeugter Retronaut, Pixel-MANIAC und treibt Robert mit enzyklopädischem Wissen über vergangene Games-Generationen den Fehlerteufel aus.



John

... ist das Retro-Gesicht des Kult-Kanals Digital Foundry und kommt nicht nur jedem Performance- bzw. Grafikfehler auf die Spur, sondern hat auch ein untrügliches Gespür für Game-Design und ein großes Herz für Pixel-Klassiker aus aller Herren Länder.



Diana

... hatte die anspruchsvolle Aufgabe, nicht nur das Team hinter dem Buch, sondern auch die zahlreichen Interview-Partner in den klassischen 16-Bit-Pixel-Look zu überführen. Doch als talentierte Sprite-Künstlerin meisterte sie diese Aufgabe mit Bravour!

ÜBER DAS BUCH

Ende der 80er-Jahre verschwinden die groben Pixel-Figuren der Ära 8-Bit allmählich von den Bildschirmen. An ihre Stelle treten die feiner gezeichneten Protagonisten einer neuen Gaming-Generation. *16Bit* ist das neue Zauberwort – und es verspricht pure Spielhallen-Magie.

Aus allen Rohren feuernde, flüssig über das Bitmap-Firmament preschende Raumschiffe. Kunterbunte, rasend schnell am Spieler vorbei scrollende, unbekannte Fantasie-Welten, die nur eine Bildschirm-Breite entfernt liegen. Und die man immer wieder betreten darf, ohne dafür eine Mark nach der anderen in einen gierigen Münzfresser-Schlund schleudern zu müssen. Den ersten Schritt in diese neue, verheißungsvolle Konsolen-Welt wagt Sega – ein erfolgshungriger Automaten-Experte, der die Coin'Op-Welt zwar bereits im Sturm erobert hat, dessen 8-Bit-Master-System gegen das übermächtige NES aber keinen Stich landen konnte. Das 16-Bit-Mega-Drive soll seine Chance auf den Videospiele-Thron werden. Mit Teenie-gerechter, rotzfrecher Marken-Ansprache, einem stacheligen Mario-Herausforderer und gut gefülltem Arcade-Katalog.

Dieses Buch ist unsere Liebeserklärung an diese unvergessliche Zeit.

Grafik aus *Shining Force 2*, © Sega



INHALT

- 2 Impressum
- 3 Über dieses Buch
- 6 Der Hardware Beine machen
- 10 Die Mega-History
- 12 Naoki Horiis Gauntlet-Saga, Teil 1
- 328 Naoki Horiis Gauntlet-Saga, Teil 2
- 336 Spiele-Verzeichnis & Copyrights
- 340 Tschüss, Goodbye und auf Wiedersehen

18 ABENTEUERER UND PLANER

20 AUF INS GROSSE ABENTEUER

- 24 Wasser, Erde, Feuer, Orient: Story of Thor
- 28 Das Giger-Element: Story of Thor
- 30 Der Tierfreund: Soleil
- 32 Links schräger Cousin: Landstalker
- 34 Ritter vom Isometrik-Orden: Light Crusader
- 36 Abenteuer Zufalls-Generator: ToeJam & Earl
- 38 Interview: Greg Johnson
- 40 Unterwasser-Esoterik

42 RPGS WIE VOM ANDEREN STERN

- 46 Comic-Höhlenforscher: Shining in the Darkness
- 48 Frontal-Angriff: Shining in the Darkness
- 50 Ferien auf Algol: Phantasy Star 2
- 52 Die Familien-Saga: Phantasy Star 3
- 54 Interview: Izuho Numata
- 58 Das Comic-Rollenspiel: Phantasy Star 4
- 60 Vergessene RPG-Reiche: Dungeons & Dragons
- 62 Interview: Daniel Horvath

66 STRATEGEN UND SIMULANTEN

- 70 Das Strategie-Rollenspiel: Shining Force
- 72 Map: Shining Force
- 74 Strategie-Duell: Shining Force
- 76 Das Rollen-Strategiespiel: Shining Force 2
- 78 Strategie-Duell: Shining Force 2
- 80 Taktik-Hymne: Langrisser
- 82 Der Echtzeit-Pionier: Herzog Zwei
- 58 Die Kinder des Wüstenplaneten: Dune 2
- 86 Abenteuer Karibik: Pirates! Gold

88 PLATTFORM-SPIELE

90 VON SPRINGFIDEL BIS RASEND SCHNELL

- 94 Das Flipper-Jump'n'Run: Sonic the Hedgehog
- 96 Der Fuchs-Faktor: Sonic the Hedgehog 2
- 98 Der wilde Australier: Sonic the Hedgehog 3
- 100 Mickys Hüpfburg: Castle of Illusion
- 102 Entdecker-Ente süß-sauer: Quackshot
- 104 Das Wohlfühl-Jump'n'Run: World of Illusion
- 106 Plattfuß-Krieger: Donald in Maui Mallard
- 108 Willkommen in Agrabah: Disney's Aladdin
- 110 Zauberhaftes Pummelchen: Magical Taruruto-kun
- 112 Die Familie Warner: Gehüpftes um Bugs, Daffy & Co.
- 116 Schatzjagd auf Toonisch: Buster's Hidden Treasure
- 118 Piratenjäger von Sonics Gnaden: Capt'n Havoc
- 120 Fast-Food-Hüpfer: McDonald's Treasure Land Adventure
- 122 Späte Sternstunde: Ristar
- 124 Fusselige Invasion: Bubsy
- 126 Der Dschungelprinz: Pitfall - the Mayan Adventure
- 128 Ritter der Pixelrunde: Galahad
- 130 Knobel-Alien: Puggsy
- 132 Der Zaubehrlehrling: Flink
- 134 Agent Fischkopp: James Pond
- 136 Von Asterix bis Gargamel: frankobelgische Comic-Hüpfer

138 AUF INS HORIZONTALE ABENTEUER

- 140 Lester im Vektor-Wunderland: Another World
- 142 Wieder und wieder und wieder: Flashback
- 144 Der Weltenbummler: Wonder Boy in Monster World
- 146 Teppichflug ins Pixel-Märchenland: Monster World 4
- 148 Aus der Lampe gezerrt: Monster World 4
- 150 Interview: Ryuichi Nishizawa
- 154 Horizontale Wanderlust: Ys3 - Wanderers from Ys

156 SPRINGFIDEL UND SCHWER BEWAFFNET

- 160 Ein Ninja in Hollywood: Revenge of Shinobi
- 162 Auf den Kampfhund gekommen: Shadow Dancer
- 164 Der SciFi-Ninja: Shinobi 3
- 166 Geisterjagd in Unterhosen: Ghouls 'n Ghosts
- 168 Der Action-Akrobat: Strider
- 170 Blauer Bomber im Dreier-Pack: Mega Man - Wily Wars
- 172 Okkulter Kammerjäger: Mystic Defender



Der schnelle Prozessor der Sega-Hardware legt rasante Automaten-Ports und exklusive Baller- sowie horizontal scrollende Handkanten- Orgien nahe: Für Action-Fans ist das Mega Drive die erste Konsolen-Wahl.



Raufende Kampf-Kolosse im Wrestling-Ring, fliegende Blöcke in der Puzzle-Spiel-Sphäre, über digitales Grün hechelnde Pixel-Athleten und virtuelle Flipper-Tische: „Andere“ Spiele-Genres verweigern sich der Einordnung in eine übergeordnete Gruppe.

- 174 Wunderjunge sucht Monsterhort: Wonder Boy 3 - Monster Lair
- 176 Matchbox Mechas: Assault Suit Leynos
- 178 Geladen und entschert: Gunstar Heroes
- 180 Map: Gunstar Heroes
- 182 Explosiv-Spielzeug: Dynamite Headdy
- 184 Action mit Vogel: Alien Soldier
- 186 Das Raketen-Opossum: Rocket Knight Adventures
- 188 Steampunk-Vampirjagd: Castlevania - The New Generation
- 190 Das Boss-Showreel: Probotector
- 194 Tim Burtons Fledermaus: Batman - The Video Game
- 196 Agiler Pixel-Flattermann: The Adventures of Batman and Robin
- 198 Weltraum-Gewürm: Earthworm Jim 1 & 2
- 202 Mit Schwert, Charme und Minirock: Valis, Syd of Valis
- 204 Die High-School-Amazone: Valis 3
- 206 Mit Flower-Power gegen die Hölle: Devil Hunter Yohko
- 208 Mutter der Drachen: Alisia Dragoon
- 210 Die Barbaren-Prinzessin: Dahna Megami Tanjo
- 212 Made in Germany: Mega Turrican
- 214 Interview: Andreas Escher und Willi Bäcker

216 ACTION-SPIELE

218 LICHTSCHNELLE LASER-SCHLACHTEN

- 224 Im Flug geknipst: Musha Aleste
- 226 Space-Samurai: Musha Aleste
- 228 Interview: Kazuyuki Nakashima
- 230 Laser-Sturm: Thunder Force 4 und 3
- 234 Top-Down-Hexer: Elemental Master
- 236 Zwilling's-Geschütz: Gley Lancer
- 238 Giger-Engel: Gynoug
- 240 Mythologische Exploitation: Phelios
- 242 Action mit Hut: Twinkle Tale
- 244 Action mit (Toa-)Plan
- 246 Cartoon-Feuerwerk: Super Fantasy Zone
- 248 Girls & Guns: Battle Mania, Battle Mania Daiginjo
- 250 Flying Steam Circus: Empire of Steel
- 252 Weltraum-Pfadfinder: Ranger X

- 254 Frontaler Zusammenstoß: 3D-Action für Mega Drive
- 258 Iso-Kommando: Desert, Jungle und Urban Strike
- 260 Doldrehende Kadaver: Skeleton Krew
- 262 Galactic Ocean: Darius Extra Version
- 264 Popkultur im Fadenkreuz: Xeno Crisis

266 HORIZONTALES HANDKANTEN-GEWITTER

- 270 Kloppe auf Cimmericisch: Golden Axe, Golden Axe 2
- 274 Barbaren-Brüder: Golden Axe 3
- 276 Kettensägen-Massaker: Splatterhouse 2
- 278 Backstreet Fighter: Streets of Rage
- 280 In Rage geprägt: Streets of Rage 2
- 282 Das Backpfeifen-Finale: Streets of Rage 3
- 284 Kampf-Kröten: TMNT - The Hyperstone Heist
- 286 Bild für Bild: Comix Zone
- 288 Robo-Gladiator: Mad Stalker
- 290 Interview: Luis Martin
- 292 Die Meister-Duellanten: Super Street Fighter 2
- 294 Finish them: Mortal Kombat
- 296 Die Liga der Lizenz-Befreiten: Eternal Champions
- 298 Ab in den SNK-Ring!

302 ANDERE SPIELE-GENRES

304 DIGITALE ATHLETEN

- 310 Outrun
- 312 ACME All-Stars

314 DIE KUSCHEL-KÄMPFER

320 PINBALL-WIZARDS

324 PIXEL-ZEN

STRÖMUNGEN STATT SPIELE-GENRES

Spiele in Genres einzuordnen – das ist gar nicht so leicht. Wo hört das Rollenspiel auf und wo fängt das Action-Adventure an? Ist *Flashback* ein Jump'n'Run oder ein Adventure? Und kann man ein *Mega Man* in dieselbe Genre-Kiste werfen wie ein *Musha Aleste*, nur weil in beiden geballert wird? Unsere Lösung: Wir sortieren nach den dominanten Spiel-Elementen und leiten – wo möglich – von denjenigen Klassikern ab, die Genres geprägt haben. Das Ergebnis ist die Einordnung in verschiedene Strömungen, die unser Hobby bis heute prägen. Wer außerdem *Das inoffizielle SNES-PIXELBUCH* kennt, dem fällt vielleicht die andere Einordnung von Strategie-Spielen und Sims an – ein Umstand, der dem Einfluss der *Shining-Force*-Reihe geschuldet ist, die ebenso im Taktikwie im Rollenspiel-Fach zuhause ist.

DER TIERFREUND

Bedenkt man, wie beliebt die *Zelda*-Reihe in den 90ern ist, verwundert es umso mehr, dass sich nur wenige Mega-Drive-Abenteuer von der Vorlage haben inspirieren lassen. Selbst das in Japan als *Ragnacenty* und den USA als *Crusader of Centy* veröffentlichte **Soleil** erinnert in Sachen Perspektive zwar an den Nintendo-Hit, geht aber spielerisch eigene Wege: Der junge Held des von Nextech produzierten Abenteuers erlebt eine vergleichsweise lineare Geschichte – und anstatt neue Waffen oder Werkzeuge zu finden, freundet er sich mit vielen verschiedenen Tieren an. Der Pinguin verleiht seinen Angriffen das Eis-Element, der Gepard macht ordentlich Tempo und dank Schmetterling lässt sich das geworfene Schwert im Flug direkt steuern. Und dann hat **Soleil** auch noch seine melancholisch-philosophischen Seiten: Was sind Monster, was sind Helden – und wäre nicht vielleicht ein friedliches Zusammenleben möglich? Auch wenn diese Themen nicht konsequent zu Ende gedacht werden, so bleibt doch manche gedankenvolle Episode länger im Gedächtnis. So wie die enigmatischen Worte eines Tapirs: „Ich bin Tapir. Dies ist die Kamelien-Wüste. Sie steckt voller trauriger Träume.“

Viele Fähigkeiten wollen erst erlernt werden: So bringt ein freundlicher Elefant dem Helden bei, wie man schwere Gegenstände trägt und wirft.

Anders als *Zelda* verzichtet **Soleil** auf eine zusammenhängende Oberwelt. Stattdessen steuern wir alle wichtigen Orte über eine passend skalierte Karte an.



Ohne seine tierischen Begleiter kommt der Held nicht weit. So friert der Pinguin sonst gefährliche Lava-Fontänen ein, um sie passierbar zu machen.



Der Drachenboss schützt sich mit einem Schild gegen Angriffe von vorne und der Seite. Hier gilt es, den Aufbau der Arena zu nutzen und den kniffligen Gegner von hinten zu attackieren.



In der Wüste greift graues Gewürm an. Entwickler Nextech bedient sich eines beliebten 16-Bit-Tricks und setzt die gefährlichen Feinde einfach aus mehreren Kugel-Sprites zusammen. Kollege Link bekämpft ähnlich konstruierte Kreaturen.



An Effekten wird nicht gespart: Die Boss-Krake lässt die Tentakel um ihren runden Körper rotieren. Ist sie besiegt, bietet der dabei gerettete Pinguin seine Hilfe an.

Inszenatorisch ist **Soleil** noch heute eine Wucht. Darstellung und Perspektive lassen keinen Zweifel daran, wer hier Pate stand.

Hey, den kenne ich doch! Am Strand lümmelt ein gewisser blauer Igel in der Sonne. In Sachen Weltenrettung hält er sich Segas stacheliger Held aber vornehm zurück.





LINKS SCHRÄGER COUSIN

Im Vergleich zu Nintendos spitzohrigem Held Link ist das Aktion-Potenzial von Niels eher überschaubar. Der gewiefte Bursche läuft in vier Richtungen, springt, schlägt mit dem Schwert zu und hebt Gegenstände wie Kisten hoch. Auf die vielen nützlichen Werkzeuge seines Cousins muss er verzichten, dafür steht ihm aber Fee Flora zur Seite.

1992 beantwortet Sega den *Zelda*-Erfolg von Nebenbuhler Nintendo mit **Landstalker**: Links spitzohriger Cousin Niels wandert auf der Suche nach den Schätzen von Tyrannen-König Nolo durch eine liebevoll gepixelte Fantasy-Welt, die vor allem durch ihre ungewöhnliche Isometrik-Darstellung auffällt. Rätsel-Logik und Echtzeit-Kämpfe sind zwar oft dem Nintendo-Vorbild entliehen, aber durch das perspektivisch (weitgehend) akkurat abgebildete „Von schräg oben“-Szenario fühlt sich das Abenteuer dramatisch anders an. Eine besondere Herausforderung sind die zahlreichen, Plattform-Spiel-varianten Geschicklichkeitseinlagen: Weil Niels leider keinen Schatten wirft, gerät die perspektivische Einordnung manchmal zum Glücksspiel. Aber die Mühe lohnt sich: **Landstalker** verwöhnt mit einigen der schönsten Genre-Kulissen und kreativsten Action-Adventure-Puzzles.

HP: 6/17 18/18 7 103G

Anfangs bekommt es Niels nur mit Schleim- und Pilzmonstern zu tun, aber bald kämpft er gegen kräftige Oger und hochgerüstete Ritter.



1992 sind die isometrisch dargestellten, oft auch herrlich verwinkelten Szenarien eine wahre Augenweide und lassen die Welt von *Landstalker* unheimlich greifbar wirken.



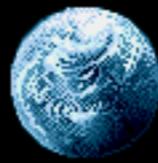
Auch kleine Rätseleinlagen dürfen nicht fehlen – und manche davon fallen mächtig knifflig aus.



Schatzsucher Niels erklimmt hohe Berge, durchquert finstere Höhlen und kämpft sich durch den Turm des Zauberers Mir. Dort bekommt er es mit einem Doppelgänger zu tun.



ROLLENSPIELE WIE VOM ANDEREN STERN



Auch ohne die großen Gassenhauer der Nintendo- und Heimcomputer-Konkurrenz bietet das Mega Drive ein reiches Rollenspiel-Angebot mit Krachern aus Ost und West – und gerne auch mal mit einem schönen Science-Fiction-Einschlag!



In den 80er Jahren, da machen die großen Rollenspiel-Abenteuer auf Heim-Computer und NES ihre Aufwartung. Die populären Namen für die Rechenknechte sind *Ultima* und *Wizardry*, Nintendo-User wiederum schwören auf *Dragon Quest* und *Final Fantasy*. Dem Sega-Lager bleiben die meisten dieser Serien allerdings fern – also sorgt Sega selbst für Runden-basierte Questen. Auf dem 8-Bit-Master-System wird *Phantasy Star* zum Maß aller Dinge – und so überrascht es wenig, dass bald ein Nachfolger für die neue 16-Bit-Hardware erscheint.

Und das nicht nur in Japan und den USA – auch im Rollenspiel-seitig gerade auf Nintendo-Seite sträflich vernachlässigten Europa wird *Phantasy Star* zum Hit. Das führt zu einer faszinierenden Entwicklung: Während *Chrono Trigger*, *Final Fantasy*, *Dragon Quest*, *Fire Emblem* und *Earthbound* an EU-Spielern ohne Import-Ambitionen vorbeigehen, schöpft die Mega-Drive-Gemeinde aus dem Vollen: Bereits *Shining in the Darkness* und die drei 16-Bit-Episoden von

Angekündigt, aber nie erschienen: Das Rollenspiel *Blue Almanac* sollte als *Star Odyssey* in den Westen kommen. Auch dieses Abenteuer kombiniert Fantasy mit Science Fiction.



Des bekannte Pen-and-Paper-Rollenspiel *Shadowrun* mischt Cyberpunk mit Magie und fantastischen Kreaturen. Die MD-Umsetzung von BlueSky geht komplett andere Wege als Beam Softwares SNES-Adaption des gleichen Stoffs.



Krup ist eines von vielen Dörfern auf dem Planeten Motavia. Der war in *Phantasy Star II* dank Terraforming ein blühender Garten Eden, in *Phantasy Star IV* breitet sich nun die Wüste wieder aus, dank Wasserversorgung ist aber wenigstens das idyllische Krup davor geschützt. Vorerst.

Kniffliges US-Abenteuer: Im Gegensatz zu den meist linearen und stark gelenkten Rollenspielen japanischer Machart, ist *Might & Magic 2* groß, weitläufig und offen. Wir erleben ganze Abenteuer aus der Ego-Perspektive.



Phantasy Star machen den 16-Bitter zum Pflichtkauf für Freunde der gepflegten Zugum-Zug-Odyssee, während US-Produktionen wie *Shadowrun*, *Might & Magic 2* oder Westwoods spannende *Dungeons-&-Dragons-Adaption Warriors of the Eternal Sun* das Angebot abrunden und auch komplexe Kost westlicher Machart auftisch. Aber der Rollenspiel-Retter in der Not ist Sega deshalb noch lange nicht: Während die großen, hauseigenen Titel meist souverän den Sprung in den Westen schaffen,

bleiben auch auf Mega Drive etliche vielversprechende Abenteuer dem japanischen Publikum vorbehalten. Spieler ohne Kana- und Kanji-Kenntnisse müssen ebenso auf das aufwendig produzierte Fantasy-Spätwerk *Surgin Aura* verzichten wie auf Namcos charmante RPG-Adaption des Anime-Hits *Nadia: The Secret of Blue Water* oder das Science-Fiction-Abenteuer *Blue Almanac*. Und das, obwohl ge-



Sword of Vermillion (oben) entsteht unter der Ägide des legendären Yu Suzuki, über Riot und Renovation erscheint die PC-Engine-Konvertierung *Exile* (rechts).



Namcos *Nadia: The Secret of Blue Water* beeindruckt mit vielen schick inszenierten Zwischensequenzen und erzählt die Geschichte der kultigen Anime-Vorlage als RPG nach.

rade von Letzterem schon eine lokalisierte West-Fassung unter dem Titel *Star Odyssey* angekündigt war und sogar ein Prototyp existiert! Doch Rollenspiele sind während der frühen 90-er-Jahre eben nicht nur ein Nischenthema – der Weg gen Westen wird durch teure Extras wie Speicherbatterie, den schieren Modulumfang und aufwendige Übersetzungen zusätzlich erschwert.



Grafisch simpel, spielerisch spannend: Falcoms *Sorcerian* (links) lädt zu Abenteuern in der Seitenansicht ein, Segas *Fatal Labyrinth* (rechts) ist ein sehr früher Vertreter der Rogue-like-Strömung.



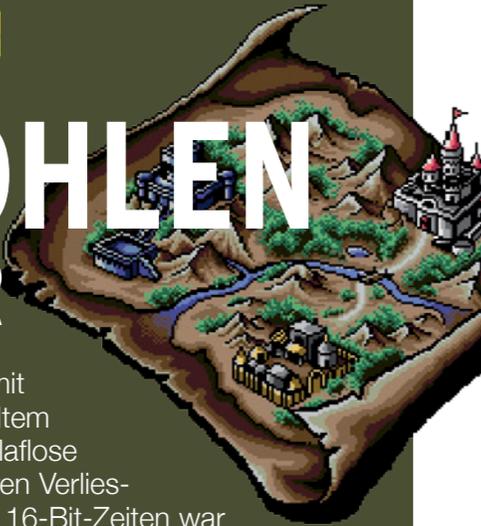
T&E Softs *Hydlide*-Reihe gehört zu den frühesten japanischen Rollenspielen überhaupt. *Super Hydlide* für Mega Drive wird im Westen allerdings als zu archaisch verschmäht.

Und schließlich muss man konstatieren: Trotz vieler guter Titel kann das Gros der Mega-Drive-Abenteuer das Niveau der stärksten SNES-RPGs nicht ganz halten. Mit seiner größeren Farbpalette und dem starken Sony-Soundchip ist die neue Nintendo-Maschine im Bereich Rollenspiel einfach etwas besser aufgestellt. Allein der letzte Teil von Segas Vorzeige-Marke kann den Kampf aufnehmen: Mit toll inszenierten Zwischensequenzen, interessanten Figuren, flotten Taktik-Gefechten sowie dem Mut, eine Serie und deren fortlaufende Geschichte tatsächlich abzuschließen, sichert sich *Phantasy Star IV* seinen Platz im RPG-Pantheon. (tn)





COMIC HÖHLEN FORSCHER



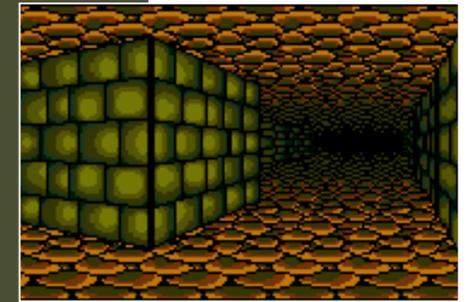
Meterlange Bahnen aus mit Dungeon-Plänen bekratztem Kästchen-Papier und schlaflose Grinding-Nächte in finsternen Verlies-Korridoren: Zu 8-Bit- und 16-Bit-Zeiten war die Verwandtschaft von digitalen Rollenspielen zu ihren Pen-and-Paper-Vorbildern offensichtlich.

Zu den besonders aufwendigen Vertretern der Schritt-für-Schritt-Kartierung gehört *Shining in the Darkness* von *Shining-Force*-Macher Climax. Der in stilvoller Comic-Grafik gehaltene Kampf gegen Ober-Finsterling Dark Sol entführt uns in ein finsternes Mega-Dungeon, in dem Zwerge, Orks, Skelette und Monster-Kriechtiere zum Ego-perspektivischen Runden-Tanz bitten. Selbst für ausdauernde Erfahrungspunkte-Jäger ist der Ausflug ins Fantasy-Königreich Thornwood noch immer ein extrem knackiger, aber vor allem launiger Trip.



Angreifen, Gegenstände einsetzen, verteidigen und den Pixel-Äther durch Zaubersprüche zum Knistern bringen: Das Kampfmenü ist knapp, aber handlich und blitzschnell. Wie für Ego-RPGs der 16-Bit-Ära üblich, nimmt die eigentliche Dungeon-Grafik nur ein Fensterchen ein.

Neben Kneipe und Abspeicher-Tempel beherbergt die Ladenstraße im Dorf einen Waffenladen. Wer ganz genau hinsieht, erkennt hinter der Theke Golden-Axe-Prügelzweig Gillius Thunderhead.



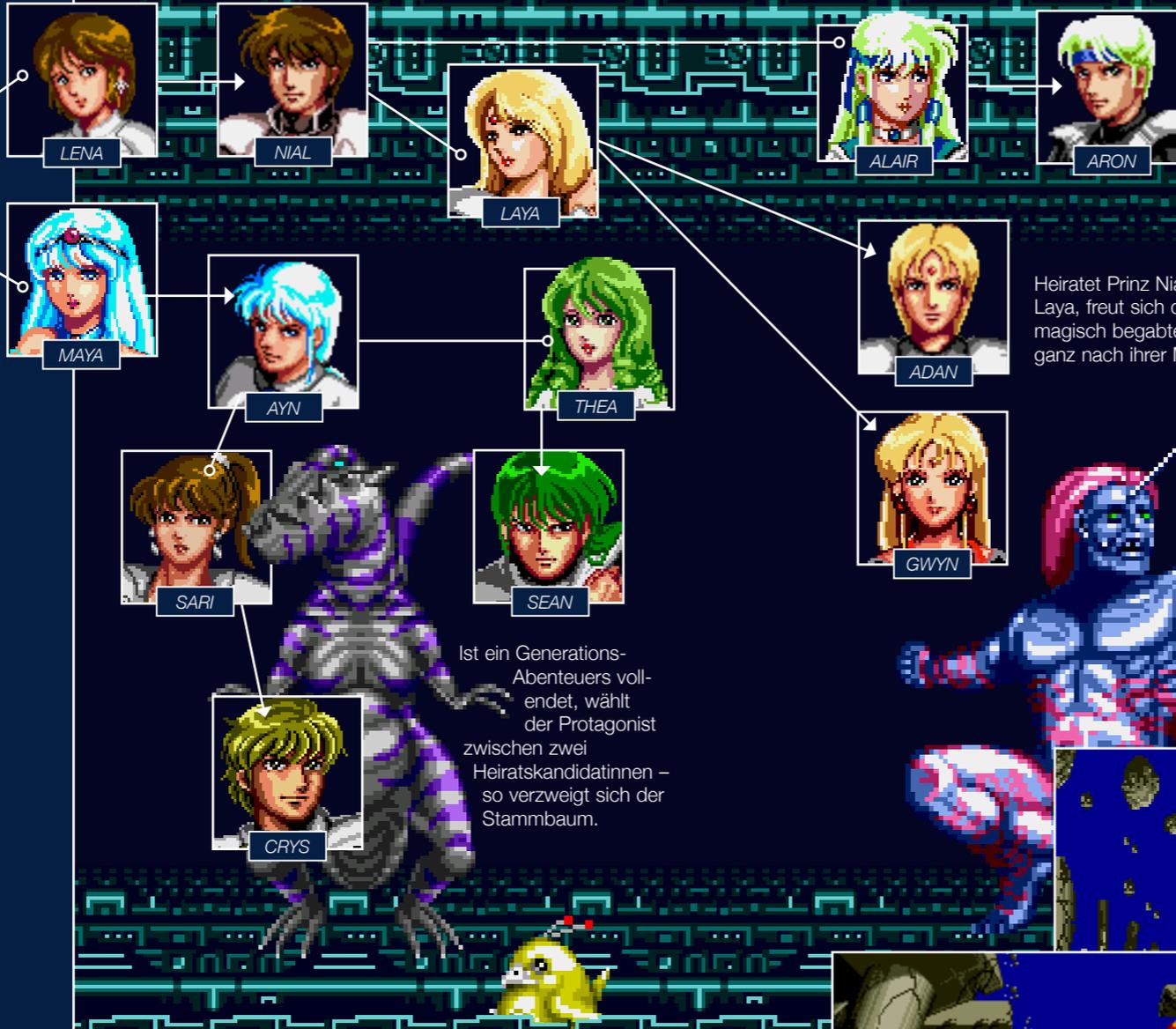
Wie bei den meisten Ego-RPGs dieser Zeit durchquert man die *Shining-in-the-Darkness*-Dungeons Schritt für Schritt. Das sonst übliche, harte Umblättern der Grafik wird dabei durch Zeichentrick-artige Animationen geschickt kaschiert.





DIE FAMILIEN SAGA

Keine Raumschiffe, keine futuristische Kleidung, stattdessen eine vermässelte Hochzeit und eine entführte Braut: Der Auftakt zu *Phantasy Star 3* fühlt sich so überhaupt nicht nach dem an, was die Spieler an den ersten beiden Episoden so mochten. Und doch scheinen immer wieder vertraute Elemente durch. Da ist die rothaarige Androidin, die nie blinzelt. Und was von außen wie eine Höhle wirkt, ist tatsächlich ein Techno-Labyrinth aus Glas und Stahl, das in eine völlig andere Welt führt. Das dritte *Phantasy Star* steckt voller Geheimnisse – so viele, dass ein einzelner Held sie kaum alle zu entschlüsseln vermag. Und so ist die eingangs erwähnte Hochzeit nur der Beginn eines Abenteuers, das sich über drei Generationen erstreckt. Kein Wunder, dass bald die Hochzeitsglocken läuten: Hat Prinz Rhys seine Verlobte Maya gerettet, kann er sie zur Frau nehmen. Oder hat er sich während des Abenteuers vielleicht doch in die zierliche Lena verliebt? Rhys' Entscheidung bestimmt, wie das Abenteuer weiter geht – bis seine Enkel den ehrgeizigen Plot zu einem von vier möglichen Abschlüssen bringen.



Ist ein Generations-Abenteuers vollendet, wählt der Protagonist zwischen zwei Heiratskandidatinnen – so verzweigt sich der Stammbaum.

Heiratet Prinz Nial die blonde Laya, freut sich das Paar über magisch begabte Zwillinge, die ganz nach ihrer Mutter kommen.



Die Farben des dritten *Phantasy Star* sind gedeckter als die der bunten Vorgänger. Das verleiht dem Spiel gemeinsam mit der melancholischen Musik eine eigentümliche Stimmung, die ganz anders wirkt als bei den anderen Serienteilen. Die Gegner sind oft beeindruckend groß und detailliert, allerdings meist nur sehr spärlich animiert.



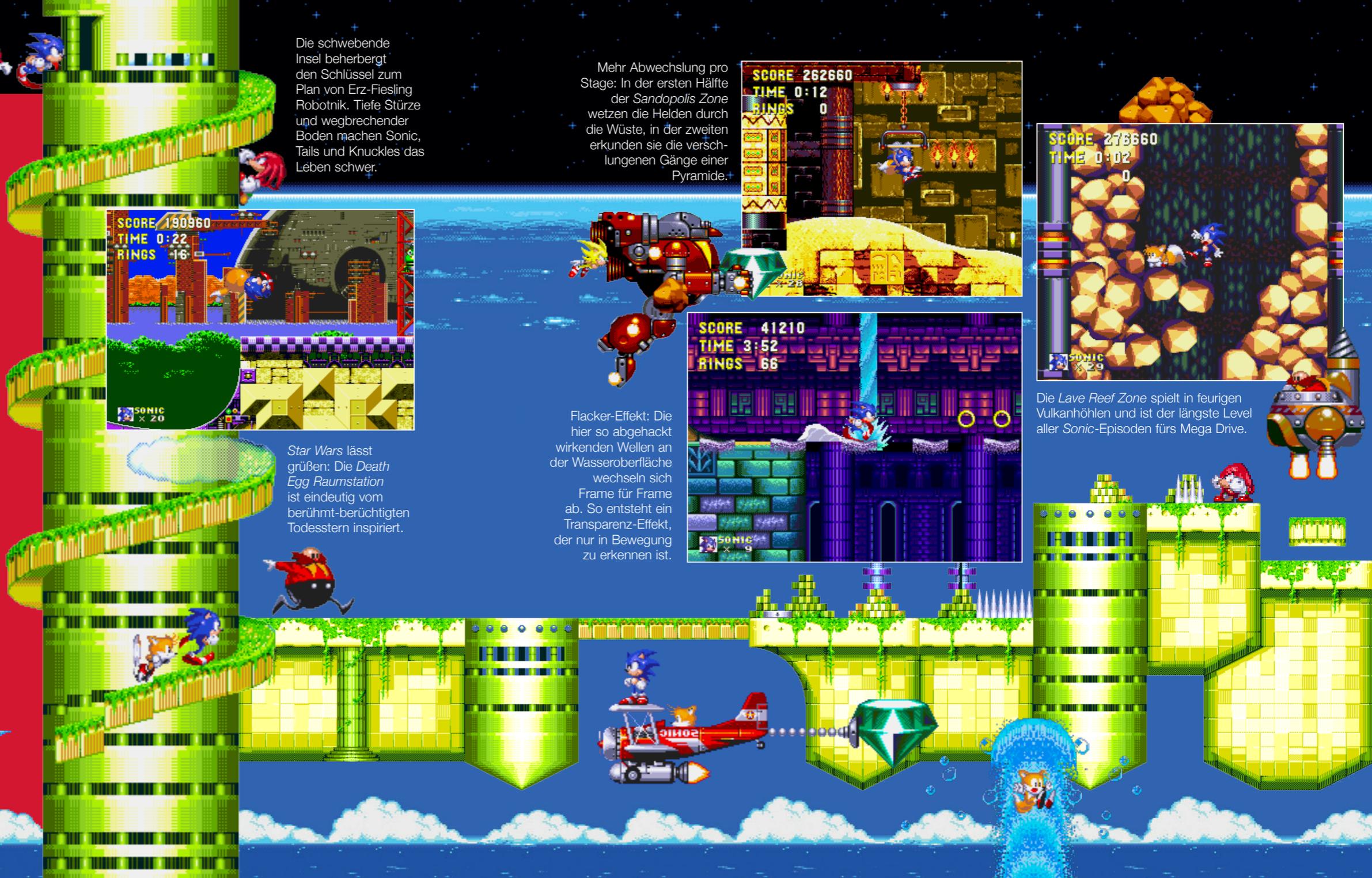
Die Androiden Mieu und Wren begleiten alle Generationen auf ihren Abenteuern. Auch am Ende spielen die beiden eine zentrale Rolle.





DER WILDE 00000 AUSTRALIER

Das dritte *Sonic*-Abenteuer erscheint in zwei Hälften: Nur wer die Module von **Sonic 3** und **Sonic & Knuckles** mittels Lock-On-Technik verbindet, der erlebt das ganze Abenteuer – namentlich **Sonic the Hedgehog 3 & Knuckles**. Das ist so lang und umfangreich, dass Sega den Igel-Abenteuern erstmals eine Speicherfunktion spendiert. Ameisenigel Knuckles tritt zunächst als Antagonist in Erscheinung, doch tatsächlich wird er neben Sonic und Tails die dritte spielbare Figur! Mit seinen Fäusten zerschlägt Knuckles Hindernisse und gleitet durch die Luft, auch senkrechte Wände kann er erklimmen. Dramaturgie wird großgeschrieben: Levels gehen direkter ineinander über und verändern sich dynamisch. Der Wald in der ersten Stage beginnt zu brennen, eine Falltür führt zu versunkenen Ruinen und die Helden werden mit einer Rakete in den Weltraum geschossen. Beim Ideenreichtum stellt die geteilte dritte Episode beide Vorgänger in den Schatten.



Die schwebende Insel beherbergt den Schlüssel zum Plan von Erz-Fiesling Robotnik. Tiefe Stürze und wegbrechender Boden machen Sonic, Tails und Knuckles das Leben schwer.

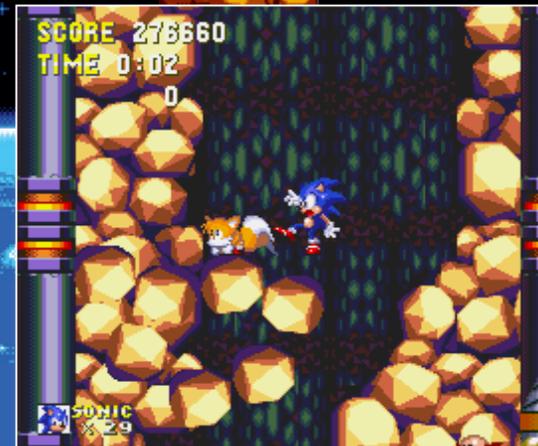


Star Wars lässt grüßen: Die *Death Egg Raumstation* ist eindeutig vom berühmt-berüchtigten Todesstern inspiriert.

Mehr Abwechslung pro Stage: In der ersten Hälfte der *Sandopolis Zone* wetzen die Helden durch die Wüste, in der zweiten erkunden sie die verschlungenen Gänge einer Pyramide.



Flacker-Effekt: Die hier so abgehackten wirkenden Wellen an der Wasseroberfläche wechseln sich Frame für Frame ab. So entsteht ein Transparenz-Effekt, der nur in Bewegung zu erkennen ist.



Die *Lave Reef Zone* spielt in feurigen Vulkanhöhlen und ist der längste Level aller *Sonic*-Episoden fürs Mega Drive.

00000

ENTDECKER ENTE SÜSS-SAUER



Anders als das Jahre später in den USA entwickelte *Donald in Maui Mallard* gehört *Quackshot* zu den Lizenzwerken, hinter denen sich – anders als die Disney-Lizenz vermuten lässt – die Arbeit japanischer Sega-Künstler verbirgt: Anfang der 90er-Jahre ist der Titel zusammen mit *Castle of Illusion* (mit Donalds Kumpel Micky in der Hauptrolle) ein maßgeblicher Grund für Entenhausen-Fans, um in den Kauf eines Mega Drive zu investieren. Und dann zu Abenteuern abzuheben, wie man sie aus den Comics von Carl Barks oder den *TV-DuckTales* kennt. Natürlich stiehlt im Doppeldecker (mit dem frechen Neffen-Trio an Bord) und mit Indiana-Jones-ähnlicher Level-Karte, über die man Hupf-Eskapaden in mexikanischen Pyramiden, siebenbürgischen Spukschlössern oder in einem indischen Palast erlebt. Während der mit Entdecker-Hut und Pümpel-Pistole ausgerüstete Erpel unter herabsausenden Hindernissen weg schlittert, über aztekische Schweb-Plattformen balanciert oder an Telefonleitungen entlang rutscht, offenbart das Abenteuer eine Adventure-ähnliche Struktur: Oft steht man in Level B vor einer verschlossenen Pforte, bevor man nach C und dann wieder zurück nach A gereist ist, um dort das für B nötige Utensil zu besorgen.



In Draculas Spukschloss kommt unser Erpel nur weiter, wenn er nach Entenhausen zurückreist, um dort die explodierende Kaugummi-Munition von Daniel Düsentrieb zu besorgen.

Mit der Pümpel-Munition friert Donald nicht nur Gegner ein – er kann sie auch als Absprungpunkt an Mauern oder Plattformen festmachen: Der Saugnapf hält auf fast allen Oberflächen.

Nordlichter, Lorenfahrt, Indien-Besuch und alte Bekannte aus den Comics: Die Animationen aus *Quackshot* sind nicht so filmisch wie die aus *Maui Mallard*, trotzdem bietet das Abenteuer mehr visuelle Abwechslung.

00000 SCHATZJAGD AUF TOONISCH



Wer nur die ersten paar Levels von *Tiny Toon Adventures: Buster's Hidden Treasure* spielt, der mag den lang erwarteten Konami-Hüpfer dank seines flinken Protagonisten und der

sanft geschwungenen, grünen Hügel als simplen *Sonic*-Abklatsch abtun. Doch spätestens dann, wenn Buster Bunny das erste Areal hinter sich gebracht hat, wandelt sich das Bild und gewinnt die Jagd nach dem *Hidden Treasure* zunehmend an Eigenständigkeit. Auf gerade einmal mageren vier MBit Speicher beglückt Konami die Sega-Gemeinde mit einem nicht nur durchdachten, sondern vor allem charmanten Hüpfer-Spektakel, das die Stimmung der TV-Vorlage perfekt einfängt und in durchgeknallte, knuffig animierte Bildschirm-Aktionen übersetzt. Anstatt die Spieler wie in der Super-Nintendo-Inkarnation ständig mit wildem Wechsel von Spielmechanismen und Genre-Unterbau auf Trab zu halten, spielen die Designer hier ihre ganze Platformer-Kompetenz aus. Das Resultat sind verwinkelte Level-Monstrositäten voller Fallen und treffsicher platzierter Comic-Widersacher, die allesamt optimal auf die Fähigkeiten von Held Buster abgestimmt sind. Da nimmt man es der Reise durch die turbulente Toon-Welt nicht mal übel, dass sie die meiste Zeit über ziemlich bodenständig bleibt.



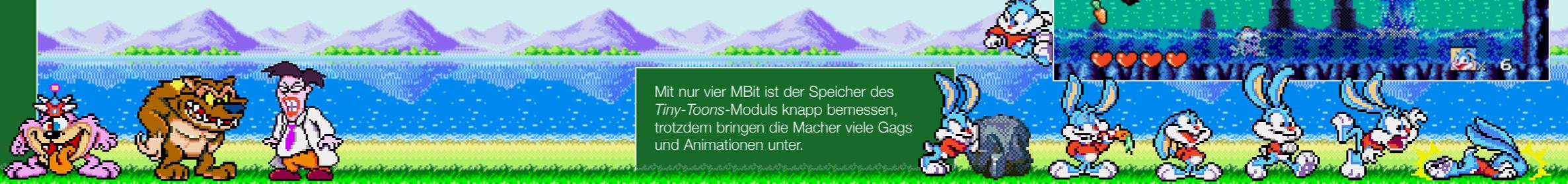
In den Feuer-Grotten wabern die Hintergründe und bekommt es Buster Bunny nicht nur mit fiesen Gegnern, sondern auch heißer Lava zu tun. Vom Hüpfer-Kollegen Mario lässt sich Konami für die Weltkarte inspirieren: Aus der Vogelperspektive hoppelt Buster zur nächsten Stage.



Als Level-Bosse müssen Busters Toon-Freunde erhalten, während der fiese Dr. Gene Spicer sie per Hypnose-Helm kontrolliert. Darum sollte sich Buster bei den Kämpfen auf den verrückten Wissenschaftler konzentrieren.



Für *Busters Hidden Treasure* wandelt Konami auf vertrauten Jump'n'Run-Pfaden und schickt Buster durch klassische Settings. Der Haserich macht Wälder und Wiesen unsicher, bevor er finstere Höhlen, eisige Gipfel und rauchende Fabriken durchquert.



Mit nur vier MBit ist der Speicher des *Tiny-Toons*-Moduls knapp bemessen, trotzdem bringen die Macher viele Gags und Animationen unter.



SPÄTE STERNSTUNDE

Spielerisch wie visuell gibt es Unterschiede zwischen der japanischen und der westlichen Fassung. Ist der japanische Ristar ein fröhlich-aufgeweckter Geselle, trägt sein westlicher Gegenpart meist einen entschlossen-grimmigen Gesichtsausdruck zur Schau. Der Robo-Katzen-Boss der Eiswelt wurde zu einem Frostmonster – beide werden aber besiegt, indem Ristar ihnen scharfes Curry in den Rachen wirft.

1995 wird es insbesondere in Japan langsam ruhiger um das Mega Drive: Mit PlayStation und Saturn steht eine neue Konsolen-Generation in den Läden und um neue Titel für den 16-Bitter kümmern sich in erster Linie Studios aus Europa sowie USA. Segas japanische Teams konzentrieren sich derweil voll auf die neue 32-Bit-Maschine. Doch ein Ass hat Sega Japan noch im Ärmel: Ein frühes, zugunsten von Turbo-Igel Sonic verworfenes Platformer-Konzept um einen Hasen, der mit seinen langen Ohren Gegner greift, wird ausgegraben. Aus dem Hasen wird Sternheld **Ristar**, die Greifmechanik bleibt erhalten. So erschafft ein junges Team um die beiden Direktoren Akira Nishino und Takeshi Niimura einen letzten Hüpf-Hit für das langsam in die Jahre kommende Mega Drive. Auch **Ristar** gibt gelegentlich mal Gas, bewegt sich aber im Vergleich zu Cousin Sonic viel entspannter durch die spielerisch wie grafisch wunderbar detailverliebten Levels. Mit seinen langen Armen holt er Schwung oder greift Gegner, Hebel sowie Gegenstände – und das in acht Richtungen! Das gibt Ristar ein ordentliches Aktionspotenzial und seinen Designern viel kreativen Freiraum.



Entfernte Verwandte? Mit seinen stacheligen Stern-Konturen erinnert Ristar optisch durchaus an Sonic, spielerisch setzt der Titel aber völlig andere Schwerpunkte.



Wie es sich für ein Spiel aus dem Mega-Drive-Spätwerk gehört, spart **Ristar** nicht an Effekten. Wabernde Unterwasser-Level, zahlreiche Parallax-Ebenen und große Gegner-Sprites zeugen vom technischen Können der Macher.

Rechts: Die Wellen an der Wasseroberfläche wechseln von Frame zu Frame die Position – so entsteht der Eindruck von Transparenz.





DER SCIFI NINJA

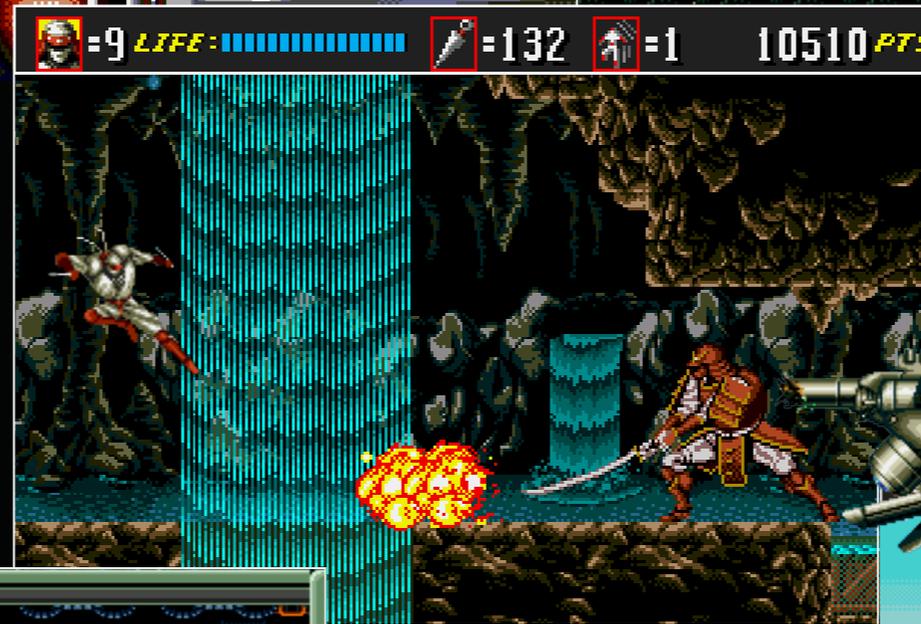
Der letzte 16-Bit-Shinobi blickt auf eine bewegte Entwicklungszeit zurück. Das Spiel entsteht beim japanischen Studio Megasoft. Sega ist aber mit der ersten Version unzufrieden und verlangte Nachbesserungen. Grafisch öde Levels werden gestrichen, andere stark umgebaut. Die Arbeit hat sich gelohnt: *Shinobi 3* gilt heute als einer der besten Action-Titel für Mega Drive.

So wie *The Revenge of Shinobi* ein typisches Spiel der späten 80er-Jahre ist, so atmet das in Japan als *The Super Shinobi 2* veröffentlichte ***Shinobi 3: Return of the Ninja Master*** Bit für Bit den Geist der 90er: Grausige Mutanten, ein dicker Mecha-Dino und ein surfender Ninja fesseln den Spieler ebenso wie der treibende Soundtrack und die imposante Technik. Das Spieltempo ist dramatisch höher als beim Vorgänger – immerhin kann der Titelheld jetzt rennen, einen Tritt in der Luft ausführen, sich von den Wänden abstoßen und per Defensiv-Manöver sogar Laser-Beschuss abwehren. Zusätzlich zaubert Entwickler Megasoft grandiose Effekte auf den Bildschirm – denn die Treasure-Kollegen im Büro nebenan teilen bereitwillig ihr Technik-Know-How mit den Nachbarn. Der Kontrast zwischen Natur und High-Tech lässt den Grafik-Chip glühen: Brennende Wälder, ein Ritt durch die Reisfelder und ein schweißtreibender Kampf in einer Schlucht kontrastieren gekonnt mit sterilen Gen-Laboren oder einer fliegenden Festung.

In vielen Levels erkunden wir hochtechnisierte Kulissen. So stößt Joe Musashi in einem Gen-Labor auf überdimensionale Gehirne in Glasbehältern, die aus ihren Gefängnissen ausbrechen und angreifen.



Mal reitet Held Musashi durch das ländliche Japan, dann metzelt er sich in einem brennenden Wald durch eine ganze Armee von schwer bewaffneten Soldaten.



OBEN: Der rote Mutantenboss gehört zu den ekligsten Endgegnern der 16-Bit-Ära. Erst nimmt er den Helden aus dem Hintergrund ins Fadenkreuz, dann greift er direkt mit einer riesigen Hand oder einem durchschlagenden Energiestoß aus seinem geöffneten Schlund an.

RECHTS: In den 90er-Jahren müssen Ninjas natürlich auch surfen. Darum steigt Musashi im vierten Level auf ein Sci-Fi-Brett, donnert durch das Hafenbecken und kämpft dabei gegen feindliche Ninjas.



GEISTERJAGD IN UNTERHOSEN

Das Energiesystem von *Ghouls 'n Ghosts* ist einzigartig und ausgesprochen unterhaltsam: Beim ersten Treffer verliert der arme Arthur seine schwere Plattenrüstung und stapft fortan in Unterhosen durch die Levels. Der zweite Feindkontakt kostet ihn schließlich ein Bildschirm-Leben. Doch immerhin hat er mehr Möglichkeiten als im Erstling von 1985: In *Ghouls 'n Ghosts* findet Arthur auch mal effektive Nahkampfaffen und bessere Rüstungen. Die edle Gold-Panzerung hält zwar nicht mehr Treffer aus, ermöglicht aber durchschlagende Spezialangriffe.

Protzige Arcade-Umsetzungen sind in der Frühzeit des Mega Drives Segas bestes Argument, um die Spieler von der modernen 16-Bit-Hardware zu überzeugen. Und abgesehen von Sega selbst liefert in diesen Tagen wohl niemand beeindruckendere Automaten-Spektakel als Capcom. Dumm nur: Die Action-Experten aus Osaka sind noch eng mit Nintendo verbandelt und haben zunächst kein großes Interesse daran, ihre Spiele für das neue System umzusetzen. Sega dagegen schon – und so gehen die beiden Konzerne einen cleveren Deal ein. Sega selbst lizenziert diverse Capcom-Hits und kümmert sich um die entsprechenden Umsetzungen. Den Anfang macht man im August 1989 mit dem knallschweren Automaten-Hit *Ghouls 'n Ghosts*, für den niemand Geringeres als Programmier-Koryphäe Yuji Naka den Code-Zauberstab schwingt: Er überträgt nicht nur die dicken Bosse und fiesen Fallen, sondern auch die sanften Steigungen und Gefälle der Arcade-Levels sauber auf das Mega Drive. Damals kein einfaches Unterfangen und zweifelsohne ein Vorgeschmack auf spätere Sonic-Levels! Auch Helden-Ritter Arthur hat es nicht einfach: Um die Seele seiner geliebten Prinzessin Prin-Prin zu retten, schlägt er sich durch ein paar der schwersten Stages und Bosskämpfe der ganzen Spiele-Geschichte.

Ghouls 'n Ghosts, 1989 von Capcom und Sega



Sega lässt die Muskeln spielen: Von Bossen dieser Größe kann die NES-Gemeinde nur träumen.

Arthur kämpft sich durch strömenden Regen (oben) und lodernde Feuersbrünste (unten), sein größter Feind ist aber wieder der fiese Red Arremer (links).

OKKULTER KAMMERJÄGER



Manch ein Hit aus frühen Mega-Drive-Tagen ist heute fast vergessen – und gerade im Fall von **Mystic Defender** ist das ziemlich schade. In Japan erscheint der knackschwere und visuell noch immer beeindruckende Action-Platformer als *Kujaku Oh 2*. Der zugrundeliegende Anime schafft es erst etwas später in unsere Breiten: Westliche Anime-Gucker kennen die Vorlage unter dem Titel *Peacock King Spirit Warrior: Castle of Illusion*. Trotzdem ändert Sega für Europa und die USA die Namen der Figuren, entfernt Charakter-Porträts aus dem Intro, zeichnet Sprites neu und spendiert der Hauptfigur Kujaku eine neue Garderobe. Sonst behält **Mystic Defender** viel von dem bei, was schon die japanische Version so herrlich verstörend macht: Düstere Farben, eklige Monster und untote Mönche geben dem okkulten Action-Platformer eine eigentümlich-unheimliche Stimmung – ganz im Gegensatz zur meist kinderfreundlichen Konkurrenz. Für manch einen Mega-Drive-Fan der ersten Stunde gehört das frühe Sega-Scharmützel zu den wichtigsten Alleinstellungsmerkmalen für das junge System.

Ende der 80er Jahre kommt kaum ein Designer um H.R. Giger herum. Auch hier kämpft sich der Held durch *Alien*-inspirierte Korridore.

Das japanische *Kujaku Oh 2* und das rechts abgebildete, für den Westen angepasste *Mystic Defender* sind spielerisch identisch, unterscheiden sich aber grafisch und inhaltlich: In Japan rettet der buddhistische Mönch und Exorzist Kujaku die blonde Asura aus den Klauen von Oda Nobunaga und seinem bösen Gott. Im Westen kämpft Joe Yamato gegen den fiesen Zareth um die Seele der hübschen Alexandra.



Nach dem Sieg über Nobunaga (oder Zareth) wartet ein letzter Boss, aus dem oben die noch hilflose Asura (oder Alexandra) heraus-schaut. Nach ihrer Rettung schwebt sie nackt in die Arme des Helden – sogar in der ersten westlichen Auflage des Spiels! Erst spätere, überarbeitete Versionen hüllen sie in eine rosafarbene Decke.

Glitschige Monster und Gruselmönche stellen sich dem Helden in den Weg. Der wehrt sich mit seinem wachsenden Zauber-Arsenal.





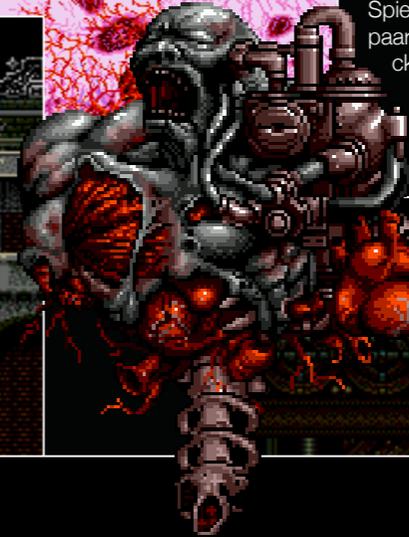
GIGER ENGEL

Gynoug setzt stark auf hochgradig verstörende Motive – und das in einer Zeit, in der Videospiele die Psyche der Spieler eher durch Spektakel und Action als durch Angst, Schock oder Furcht anzusprechen versuchen. Das macht die infernalische Ballerei 1991 zu einem echten Ausnahme-Titel.

Gynoug, in den USA besser bekannt als *Wings of Wor*, ist ein sehr spannender, mit unmenschlichen Designs präsentierter Kommentar zu einem sehr menschlichen Thema: Furcht. In den fantastischen Schauplätzen des Spiels nimmt es ein geflügelter Held mit einer Armee von Dämonen auf, die unsere urreigensten Überlebensinstinkte auf höchst beunruhigende Weise triggern sollen. Große Bosse, Rotations-Effekte und unglaubliche Pixel-Kunstwerke machen den von NCS entwickelten Shooter zu einem der besten Beispiele für organisches Design auf dem Mega Drive. Obendrein dienen sie als Inspiration für eine der größten japanischen Kult-Serien aller Zeiten – das weitgehend vom selben Team entwickelte *Cho Aniki*. Auch spielerisch punktet *Gynoug*: Als Extrawaffen dienen magische Schriftrollen, die den Bildschirm mit Effekten aus elementar aufgeladener Artillerie bis hin zur Beschwörung von Geistern oder Dämonen füllen und deutlich zeigen, wie gut das NCS-Team das Mega Drive schon früh im Griff hat.



Der Held von *Gynoug* fliegt durch finstere Gewölbe und kämpft gegen immer erschreckendere Mutationen.



Die bizarre, verstörende Fusion von organischen und mechanischen Elementen zieht sich durch das ganze Spiel und bringt ein paar der erschreckendsten Mega-Drive-Kreaturen hervor.





Mania und Maria heißen in den USA Madison und Crystal. Die US-amerikanische Version des Erstlings erscheint unter dem Namen *Trouble Shooter* sogar einige Monate vor der nochmal leicht überarbeiteten japanischen Fassung und verschreckt die Spieler mit einem grässlichen Covermotiv.

GIRLS & GUNS

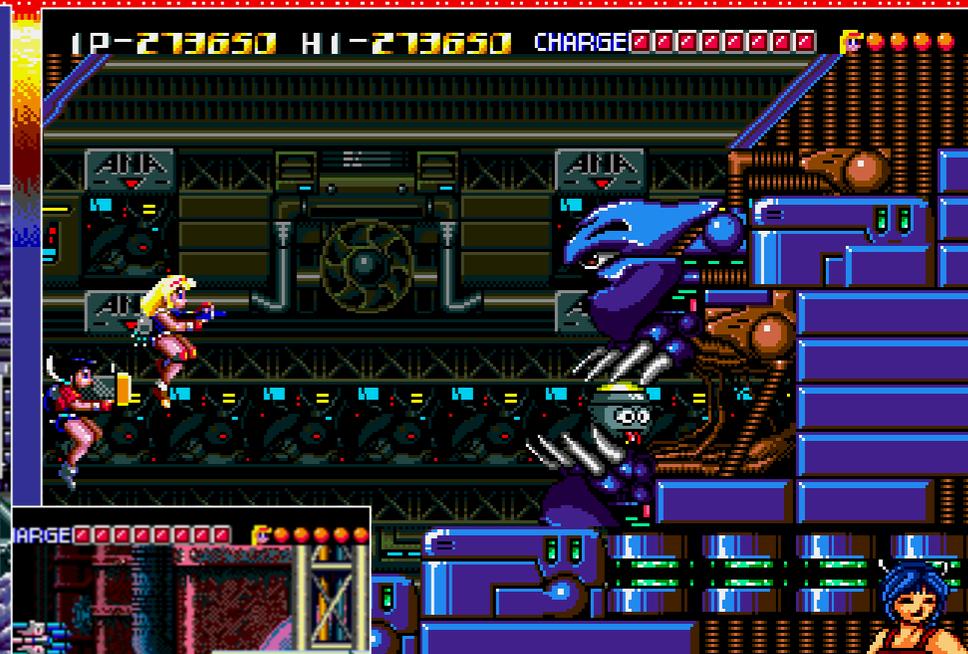
Starke Frauen, große Kaliber und viele Explosionen – diese Mischung geht bei **Battle Mania** und dessen Nachfolger **Battle Mania Daiginjō** prächtig auf. Wenn es Probleme gibt, dann werden die „Trouble Shooter“ angeheuert, um die Sache in die Hand zu nehmen. Auch, wenn dabei so einiges zu Bruch geht. Die beiden rasanten, Dauerfeuer-getriebenen und vor allem wunderbar durchgeknallten Ballereien aus dem Hause Vic Tokai holen sich ihre Inspiration bei Anime-Kost wie *Dirty Pair*: Die blonde Mania und ihre dunkelhaarige Partnerin Maria schnalzen die Jetpacks um, laden die Laser-Wummen durch und fliegen gemeinsam durch die mal horizontal, mal vertikal scrollen Comic-Welten. Gesteuert wird ausschließlich Mania, die unverwundbare Maria folgt ihr und ballert automatisch kräftig mit. Der in den USA als *Trouble Shooter* erschienene Erstling macht bereits ordentlich Druck – aber so richtig aufgedreht wird erst im zweiten Teil. Da verwundert es kaum, dass die begehrte Ballerei heute zu den teuersten, weil seltensten Mega-Drive-Modulen überhaupt zählt.



Riesige Dämonenfüße versuchen, Mania und Maria in *Battle Mania Daiginjō* zu zertreten – aber dank Jetpack sind die beiden schneller.



Im roten Cabrio brettern die Heldinnen an einem riesigen Truck mit Dämonenfratze vorbei. *Battle Mania Daiginjō* ist ein echtes Technikwunder.



Im ersten *Battle Mania* sind die Sprites größer und nicht ganz so filigran, die Heldinnen aber bereits in Hochform. Mania interessiert sich für Fast Food und dicke Wummen, Maria würde am liebsten nur am Strand chillen.





Skeleton Crew ist nicht nur wegen seiner für 16-Bit-Verhältnisse ungewohnt finsternen Atmosphäre, sondern auch für seinen finalen Bosskampf bemerkenswert: Haben wir den zum froshigen Robo-Leichenhaufen mutierten Kavdaver (oben in seiner Originalform) mürbe geballert, werden wir gefragt, ob wir ihn verschonen wollen. Spoiler: Esparen wir dem Ekel ...



... dem Gnadenschuss, ersteht es wieder auf und nimmt uns erneut unter Beschuss! Resultat: Wir müssen den Endgegner-Kampf noch einmal bestreiten!

DOLLDREHENDE KADDAVER

Heute ist das britische Software-Haus Core Design vor allem für die Erfindung der *Tomb-Raider*-Reihe bekannt. Davor wird das in einem klastrophobischen Klinkersteinbau in Derby beheimatete Studio als findiger Mega-CD- und Mega-Drive-Entwickler gefeiert. Erste Prominenz gibt es für die arcadige Vorzeige-Fliegerei *Thunderhawk* (Mega CD), aber auch für die Cartridge-Konsole ist man aktiv: Zur Mega-Drive-Spätläse des Studios gehört die isometrisch-sinistre Untoten-Ballerei *Skeleton Crew*, in der das britische Team sein Faible für einheimische Comics (Marke *Judge Dredd*) und Tabletops (*Warhammer 40K*) auslebt. Anders lässt sich die gruffige und breit-schultrige Splatter-Ästhetik des Shooters kaum erklären, in dem eine dreiköpfige Truppe aus Cyber-Wiedergängern den Chef-Unterweltler Kavdaver mit Plasma-Sperrfeuer von der Gammelfleisch-Platte putzen will. Wahlweise im Zweier-Koop oder mit einem Skelettschädel allein zerblasen wir infernalisches Leichenteil-Restlager und Zombie-Riesenfrösche zu vergorener Pixel-Stinkebrühe.



1. Ober- und Unterteil der Skelett-Crew lassen sich beliebig verdrehen – fast wie bei einem Twin-Stick-Shooter. Schade nur, dass das an sich famos ...



2. ... Spielkonzept ohne zweiten Stick auskommen muss. Stattdessen lässt man die Einzelteile durch Button-Druck rotieren. Das ist – gelinde gesagt – sehr gewöhnungsbedürftig.



Leider sind die Shootouts manchmal eher ärgerlich-frustig als herausfordernd. Die größten Pluspunkte des Spiels sind seine düstere Atmosphäre und bössartig stampfenden Elektro-Rhythmen.





Mit 16 MBit Speicher gehört *Streets of Rage 2* zu den größten Modulen des Jahres 1992. Der für damals gewaltig hohe Modulspeicher schlägt sich in den erstklassigen Bewegungsabläufen nieder – wie Heldin Blaze hier unten am Strand verdeutlicht. Jeder Schlag, jede akrobatische Aktion, und jedes Special sind fantastisch animiert. Wie zum Beispiel der impo Ximimis volum as reptibus eturiti osapi



KETTENSÄGEN MASSAKER

Während der 80er sind derbe Splatter-Klamotten Kult – und das nicht zuletzt dank wild pubertierender Teenager, die sich mit Horrorfilmen auf VHS-Kassette einen Mutproben-Kick nach dem anderen verschaffen. Hier platzen die Köpfe, geifern die Monster und klatscht das Blut eimerweise gegen die Mattscheibe. Namcos *Splatterhouse* schlägt in die gleiche Kerbe. Der Mega-Drive-exklusive Nachfolger zum Automatenhit schließt direkt an das semi-offene Ende des Erstlings an: Um seine Freundin Jennifer aus dem Reich der Toten zu holen, setzt Student Rick die weiße Terror-Maske auf, wird zum Muskelprotz und macht sich auf dem Weg zu einem versteckten Horror-Haus. Und was sich dort abspielt, das hat man 1992 auf Konsole so noch nicht gesehen. Rick schlägt Monster spritzend entzwei, zersägt an Stricken baumelnde Fötus-Kreaturen, lässt die Bäuche und Augen von Bossgegnern platzen. Aber die plakative Gewalt und die entsetzlichen Ekel-Bosse machen dann auch den kompletten Reiz von **Splatterhouse 2** aus – denn spielerisch ist der Prügler eher anspruchslos und dabei auch noch gerne mal unfair. Ganz wie der Automatenvorgänger.

OBEN: *Splatterhouse 2* setzt oft auf spektakuläre, knifflige Set-Pieces. Hier fliehen Rick und die gerettete Jennifer über den See, während ein tentakeliges Monster sie verfolgt.



Splatterhouse 2 holt seine Inspiration aus vielen Quellen – auch H.P. Lovecrafts *Re-Animator* ist klar als Vorbild erkennbar.



LINKS: Die Bosse werden im Verlauf des Spiels nicht nur immer ekliger, sondern auch kniffliger. *Splatterhouse 2* setzt stark auf das Trial-and-Error-Prinzip und verzeiht dabei auch kaum einen Fehler.

RECHTS: Dämonische Arme ziehen die Seele der armen Jennifer hinab in die Hölle, Rick folgt ihr auf dem Fuße. Bei der Darstellung der bösen Mächte geht Entwickler Namco keine Kompromisse ein.



IN RAGE

GEPRÜGELT

Mit 16 MBit Speicher gehört *Streets of Rage 2* zu den größten Modulen des Jahres 1992. Der für damals gewaltige Modulspeicher schlägt sich in den erstklassigen Bewegungsabläufen nieder – wie Heldin Blaze hier unten am Strand verdeutlicht. Jeder Schlag, jede akrobatische Aktion, und jedes Special sind fantastisch animiert. Wie zum Beispiel der imposante Feuerball, den die Kämpferin auf der Seite rechts abfeuert.

Selten war der Qualitätssprung zwischen Serien-Iterationen so beeindruckend wie hier: Unter der Leitung von Ayano Koshiro entsteht beim Familienunternehmen Ancient das System-übergreifend beste Beat'em-Up der 16-Bit-Ära. Mit viermal so viel Speicherumfang wie der Vorgänger, fast doppelt so großen Figuren, mehr Gegnern, mehr Aktionen und der zweifachen Bildrate beeindruckt *Streets of Rage 2* schon alleine in technischer Hinsicht. Aber tatsächlich sind es die Feinheiten, die den entscheidenden Unterschied machen. Details wie der Barkeeper im ersten Level, der Gläser abtrocknet, bevor er nach draußen geht, um seiner Funktion als Level-Boss nachzukommen. Oder das Licht, das sich aus hellen Schaufenstern auf nassen Straßen spiegelt und die grausige Giger-Geisterbahn auf dem Jahrmarkt. Und natürlich die Sound-Kulisse: Jeder Schlag knallt satt aus den Boxen – und die Musik von Ayano Koshiros Bruder Yuzo Koshiro sowie Mitstreiter Motohiro Kawashima (eine Mischung aus Techno, House und Breakbeat) hat bis heute nichts von ihrer akustischen Faszination verloren.



Die große Schlägerei beginnt auf nächtlichen Straßen und führt über einen Freizeitpark mit Piratenschiff bis auf die private Insel von Bösewicht Mr. X (der Herr im Sessel).





DIE MEISTER DUELLANTEN



Eigentlich ist Capcoms Klapperei auf die sechs Buttons des SNES-Controllers ausgelegt – auf Segas Drei-Knopf-Pad spielt sich die Keilerei deshalb vergleichsweise unkomfortabel. Die Lösung: Segas ungefähr zeitgleich veröffentlichtes Sechs-Button-Pad, auf das Prügelspieler fortan schwören.

UNTEN RECHTS: Energie-Hulk Blanka werden zunächst Capoeira-Künste nachgesagt, aber tatsächlich handelt es sich um einen von der Bestie selbst ausgetüftelten und besonders animalischen Kampfstil.

Ein gutes Jahr lang lacht sich Nintendo ins Fäustchen: Mit Capcoms *Street Fighter 2* läuft die vielleicht heißeste Spiele-Marke dieser Zeit von Sommer 92 bis Sommer 93 exklusiv auf dem 16-Bitter des Mario-Herstellers. Ein mächtiges Argument gegen das System von Nebenbuhler Sega – dort fliegen erst 1994 die Fäuste. Aber immerhin: Abgesehen vom etwas kratzigerem Sound stehen die *Street Fighter 2: Special Champion Edition* und das hier abgebildete *Super Street Fighter 2* den Nintendo-Versionen in nichts nach, mit 40 MBit Speicher kommt *Super Street Fighter 2* auf Mega Drive sogar noch etwas dicker daher als sein 32 MBit starker SNES-Cousin. Diese 40 MBit sind dann auch randvoll mit detailierten Animationen, toller Musik, massenweise Sprach-Samples und exzellenten Hintergründen gefüllt: Die stark überarbeiteten Sprites der Alt-Stars und vor allem die vier neuen Figuren mit ihre todschicken Stages machen richtig was her. Konkurrent *Mortal Kombat* mag mit Digi-Sprites und Pixel-Blut locken – doch wenn es um Stilbewusstsein, Spielgefühl und Komplexität geht, behauptet Capcom souverän den Prügelspiel-Spitzenplatz.



Der hünenhafte T. Hawk (links) ist eine der vier neuen Figuren in *Super Street Fighter 2* und ist nach dem Russen Zangief der zweite Grappler der Reihe. Serien-üblich kommt auch er mit ziemlich stereotypem Design daher.



Deutlicher können Gegensätze kaum sein. Zangief ist groß, muskelbepackt und langsam, steckt aber gehörig was ein. Neuzugang Cammy und Haudegen Ryu wirken dagegen zwerghaft, sind aber wesentlich flinker.

Egal ob groß und behäbig wie Sumoringer E. Honda, elegant und flink wie Kenpo-Kämpferin Chun-Li oder ausgewogen und flexibel wie Serienheld Ryu – Designer Akira „Akiman“ Yasuda hat für *Street Fighter 2* echte Ikonen geschaffen. Die 16 Kämpfer von *Super Street Fighter 2* sind nicht nur ansprechend gestaltet und animiert, spielerisch sind sie auch noch herrlich ausgewogen!