



© agentur ratz / edition elektrospieler, Robert Bannert und Christine Bauer; Mering, 2019  
Die ins Englische übersetzte Version erscheint bei Bitmap Books, Sam Dyer

2. Auflage

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 270/71.

**Gestaltung, Konzept und Text:** Robert Bannert (rb)  
**Bildredaktion, Maps und Pixel-Art:** Christine Bauer  
**Inhaltliche Beratung, Übersetzung ins Englische...  
... und ergänzende Texte:** Thomas Nickel (tn)

**Vorwort:** Jan Poki Müller-Michaelis

**Umschlags- und Schuber-Bilder:** Super Street Fighter 2 (© Capcom), Axelay (© Konami),  
Castlevania: Vampire's Kiss (© Konami), Contra 3: The Alien Wars (© Konami), Parodius (© Konami),  
Super Star Wars ((© LucasArts), Metal Warriors (© LucasArts), 7th Saga (© Produce!/Enix)

**Druck:** Druckhaus Köthen

Post an die Autoren: info@agenturratz.de

ein elektro  
spieler special

## DIE PIXEL-PROFIS



### Thomas

... doziert Game-History sowie Game-Design an der Hochschule Darmstadt, ist bekennender Retronaut, Pixel-MANIAC und treibt Robert mit seinem enzyklopädischen Wissen über vergangene Games-Generationen den Fehlerteufel aus.



### Ayumi

Unser Production-Shiba hat Omeletts vernichtet, gequengelt und das Büro verfusselt, aber vor allem für viel gute Laune gesorgt!



### Robert

... wollte seit seinem Einstand in die Gaming-Branche 1994 als Redakteur und Layouter bei dem renommierten dt. Fachmagazin MANIAC ein Buch über 16-Bit-Games fabrizieren und hat nur lächerliche 25 Jahre gebraucht, um diese Vision umzusetzen. Wenn Robert keine Pixel stapelt, dann bastelt er an seinem Magazin elektrospieler herum, konsumiert und tippt Rollenspiel-Bücher oder versumpft in irgendeinem Open-World- bzw. Singleplayer-Game.



### Chrissy

... hat Robert zum falschen Zeitpunkt kennengelernt – nämlich im zeitlichen Vakuum unmittelbar nach ihrem Game-Design-Studium. Während dieser Zeit verschwand sie auf Nimmerwiedersehen im Pixel-Dungeon, um dort bei Kaffee und Brot abermillionen Screenshots sowie Maps für das PIXELBUCH anzufertigen. Aktuell erholt sie sich von den Grabbing-Strapazen und schult auf Seelenklompner um – in der Hoffnung, so ihr Pixel-Trauma therapieren zu können.

## ÜBER DAS BUCH

Lange bevor riesige, von Spieler-Avataren bevölkerte Polygon-Schiffe durchs Digi-All kreuzten oder getunte 3D-Boliden über fotorealistischen Open-World-Asphalt preschten, da waren unsere besten Freunde nach Feierabend ein paar Pixel. Zuerst waren unsere Freunde noch ziemlich klobig, doch allmählich nahmen sie konkrete Gestalt an und formierten sich zu wunderschönen, zeitlosen Kunstwerken, die auf Nintendos 16-Bit-SNES ihren Höhepunkt erreichten. Um diesen unvergesslichen Helden und ihren Abenteuern ein Denkmal zu widmen, haben wir mit unzähligen exklusiv angefertigten Screenshots, Maps und Pixel-Artworks in jahrelanger Kleinarbeit dieses **PIXELBUCH** erstellt. Wir danken allen Freunden, Verwandten und Kollegen, die dabei geholfen haben, unsere Vision zu verwirklichen. Endlich.



### 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 *Axelay*, nur weil in beiden geballert wird? Unsere Lösung: Wir sortieren nach den dominanten Spiel-Elementen sowie der primären Perspektive und leiten – wo möglich – von denjenigen Klassikern ab, die Genres geprägt oder überhaupt erst erschaffen haben. Das Ergebnis ist eine umfassende Einordnung in verschiedene Strömungen, die unser Hobby bis heute prägen. Wir hoffen, dass Ihr genauso viel Spaß damit habt wie wir bei der Ausarbeitung!

# INHALT



DAS INOFFIZIELLE SNES 

# PIXELBUCH



- 2 Impressum
- 3 Über dieses Buch
- 6 Vorwort: Pokis Pixel-Paradiese
- 12 Intro-Art
- 270 Spiele-Verzeichnis & Copyrights
- 272 Tschüss, Goodbye und auf Wiedersehen 

## ADVENTURES UND ROLLENSPIELE

- 28 **Das Zelda-Genre** 
- 36 Bosse zum Kugeln
- 38 Der Ölgötze
- 40 Der Renderwurm
- 42 Die fast offene Spielwelt / Die Mode-7-Map
- 44 Sesam, öffne Dich: Terranigma
- 46 Der Öko-Krieger: Terranigma
- 48 Menü-Wust
- 50 Das Rollenspiel-Zelda: Secret of Mana
- 52 Auf den Hund gekommen: Secret of Evermore
- 54 Der Verwandlungskünstler: Illusion of Time
- 56 Der Tausendsassa: Legend of the Mystical Ninja
- 58 Das Point'n'Click-Zelda: Young Merlin
- 60 Der Schlaf der Gerechten

- 62 **Die Dragon-Quest-Schule** 
- 68 Runde für Runde
- 70 Frontal-Angriff: Dragon Quest 6
- 72 Frontal-Angriff: Paladin's Quest
- 74 Frontal-Angriff: Lufia & the Fortress of Doom
- 76 Seitenwechsel: Chrono Trigger
- 78 Der Zeitreisende: Chrono Trigger
- 82 Das Theaterstück: Final Fantasy 3
- 84 Der Alien-Drache: Breath of Fire
- 86 Iso-Drachenzauber: Breath of Fire (2)
- 88 Der Normalo: Earthbound
- 90 Map: Earthbound
- 92 Stecker im Kopf: Shadowrun
- 94 Das Hosenboden-RPG: Super Mario RPG

## PLATTFORM-SPIELE

- 96 **Das Mario-Genre** 
- 104 Im Sprung geknipst: Super Mario World
- 106 Insel der Geheimnisse: Yoshi's Island
- 108 Das Remake: Super Mario All-Stars
- 110 Der Knödel mit dem Piep: Kirby Super Star
- 112 Die Jump'n'Run-Karte
- 114 Chaos-Karnickel: Buster Busts Loose!
- 116 Mause-Sprünge: The Magical Quest
- 118 Hakuna Matata: Der König der Löwen
- 120 Plattform-Party: Aladdin
- 122 Der echte Junge: Pinocchio
- 124 Das Werbe-Spiel: Cool Spot
- 126 Render-Affenstall: Donkey Kong Country

## Plattform-Action

- 128 **Horizontal erwischt: Mega Man X** 
- 132 Android mit X: Mega Man X
- 136 Boss-Inferno: Contra 3 - Alien Wars
- 140 Der Überflieger: Cybernator
- 142 Heavy Mecha-Metal: Metal Warriors
- 144 Der Cyber-Ninja: Hagane - Final Conflict
- 146 Sir Blech-Buxe: Super Ghouls'n Ghosts
- 148 Mit aller Pixel-Macht: Super Star Wars
- 152 Der Vampir-Jäger: Super Castlevania 4
- 154 Geflügeltes Grauen: Vampire's Kiss
- 156 Das wurmt: Earthworm Jim

- 160 **Plattform-Adventures** 
- 164 Metroidvania: Super Metroid
- 166 Dämonengezücht: Demon's Crest
- 168 Vektor-Held: Another World
- 170 Frust-Flashback: Flashback
- 172 Lost in Space: Lost Vikings

## ACTION-SPIELE

- 176 **Das Ballerspiel** 
- 182 Action mit Herz: Pop'n Twinbee
- 184 Im Flug geknipst: Pop'n Twinbee
- 186 Traditions-Duett: Pocky & Rocky
- 188 Untote Gag-Parade: Zombies ate my Neighbors
- 190 Map: Zombies ate my Neighbors
- 192 Shooter-Kabarett: Parodius
- 194 Star-Schnitt: Honey Miyako
- 196 Baller-Perspektive: Axelay
- 198 Schlauer 3D-Fuchs: Star Fox
- 200 Im Flug geknipst: Star Fox
- 202 Technical Readout: MechWarrior
- 204 Weltraum-MANIAC: Wing Commander
- 206 Loving the Alien: R-Type 3
- 208 Wild, Wild West: Wild Guns
- 210 Bombenstimmung: Super Bomberman

## Das Kampfspiel

- 212 **Straßenschlacht: Street Fighter 2** 
- 218 Horizontal verdroschen: Street Fighter 2 Turbo
- 222 Horizontal verdroschen: Super Street Fighter 2
- 224 Die Mächtetern-Turtles: Battletoads in Battlemaniacs
- 226 Endgegner-Show: King of Dragons
- 228 Ding-Ding-Ding: Super Punch-Out!!
- 230 Ritter der Prügelrunde: Knights of the Round
- 232 Die Fast-Food-Klopfer: Turtles in Time



## ANDERE SPIELE-GENRES

- 234 **Knobelspaß mit Mario & F(r)iends** 
- 240 **Strategen, Simulanten, Sonderlinge** 
- 246 Das Spiel mit den Jahreszeiten: Harvest Moon
- 248 Karte für Karte: Ogre Battle
- 250 Mecha-Mission: Front Mission
- 252 Herr der Lüfte: Pilotwings
- 254 Die Wurzel aller RPG-Strategie: Fire Emblem
- 256 Das Plattform-Strategical: ActRaiser
- 258 **Athleten und Asphalt-Krieger** 
- 266 Das Pixel-Wipeout: F-Zero
- 268 Cartoon-Olympiade: Wacky Sports Challenge





Während die *Zelda*-Spielwelt Hyrule, ihre Bewohner und der Mythos vom legendären Helden ganze Bücher füllen, ist Link selber ein nahezu unbeschriebenes Blatt und dazu noch ziemlich wortkarg. Damit reiht sich der kleine Elf in die Reihe derjenigen Spiele-Helden ein, die eher spielerische Platzhalter für den Spieler sind als echte Persönlichkeiten. Im Fokus steht stattdessen der Gamer, der mithilfe der ihn umgebenden Spielwelt seine eigene Geschichte schreiben soll – anstatt die eines anderen nachzuerzählen. Mit dem Spieler selber dagegen kommuniziert Link recht angeregt: Über Herzanzeige und Sound-Effekte gibt er Aufschluss über seinen Gesundheitszustand, während uns sein reichhaltiges haptisches Feedback die Spielwelt erfahren lässt.

## DAS ZELDA-GENRE

*Action-Adventures sind die agileren und weniger bürokratischen Geschwister des Rollenspiels, die speziell auf die Bedürfnisse von Konsolen-Spielern zugeschnitten wurden. Die klassischsten von ihnen setzen mehr auf Objekt-Rätsel und Action-Elemente als auf trockene Bildschirm-Buchhaltung.*

Rollenspieler verlassen sich – gerade im Westen – bis in die frühen 90er-Jahre am liebsten auf ihren zunächst mit EGA-, später mit VGA-Karte ausgerüsteten Spiele-PC. Und freuen sich dabei über Genre-Perlen wie *Ultima*, *Wizardry* oder *Eye of the Beholder*. Wer es dagegen etwas Action-orientierter, Arcade-lastiger und handlicher mag, der greift stattdessen zum Super-Nintendo-Controller. Entsprechend naheliegender erscheint da die Idee, der Konsolen-Kundschaft ein Spielkonzept anzubieten, das beide Kosmen miteinander vereint. Ein Genre, das die Spielmechanismen Echtzeit-basierter Action-Titel in die Roman- oder Pen-and-Paper-ähnlich strukturierten Erlebniswelten eines Rollenspiels bzw. RPGs überträgt. Obwohl Nintendo mit dem ersten *The Legend of Zelda* bereits 1986 eine probate Lösung für das 8-Bit-NES anbietet, stanzte man die bis heute gültige Genre-Schablone des Action-Adventures erst 1991: *The Legend of Zelda: A Link to the Past* wird die Blaupause für kommende Genre-Generationen und inspiriert gerade auf dem Super Nintendo etliche Nachahmer. SEGA versucht sich mit Titeln wie *Story of Thor* oder *Soleil* für sein Mega Drive ebenfalls am *Zelda*-Spiel. Doch bis heute legendäre Genre-Hochkaräter wie die Quintet-Spiele (*Soul Blazer*, *Terranigma*, *Illusion of Time*), Squaresofts *Secret of Mana*, *Secret of Evermore* oder Westwoods *Young Merlin* bleiben der Ursprungs-Plattform des *Zelda*-Genres treu.

Für Vertreter der *linkischen* Games-Gattung typisch ist die dem Rollenspiel entlehnte Von-oben-Perspektive, wobei *Zelda* diese Darstellungsform als einziges 16-Bit-Adventure perspektivisch perfektioniert. Gerade Dungeons und andere Indoor-Levels sind in *A Link to the Past* clever konzipierte Raum-Draufsichten,



Wie im Action-Spiel: Feindlichen Attacken kann *Zelda*-Held Link in Echtzeit ausweichen. Aber vorher wird der Boss erstmal ausführlich vorgestellt und darf ein paar launige Fieslings-Verse aufsagen.



Feen sind nicht erst seit Plappermaul Navi aus *Ocarina of Time* fester Bestandteil des *Zelda*-Universums, auch bei *Link to the Past* spielen die geflügelten Wesen eine wichtige Rolle und sind ebenso rettender Heilsbringer wie nervtötende Quälgeister. Wer sie mit dem Netz einfängt und in eine Flasche sperrt, der kann ihre heilenden Kräfte für kritische Momente aufsparen. Der Besuch bei einer Feenquelle wiederum (siehe Abbildung) füllt die Energie-Anzeige des kleinen Helden sofort komplett auf.

deren Linien sich zu einem gemeinsamen Fluchtpunkt verjüngen. Hier lässt sich meist erstaunlich präzise abschätzen, welches Objekt unter, über oder hinter dem anderen liegt. Spiele wie Konamis *Legend of the Mystical Ninja* oder Quintets *Illusion of Time* brechen gelegentlich mit diesem Regelwerk, indem sie die Quasi-Vogelperspektive durch horizontale Passagen ergänzen – manchmal aus spielerischen, dann wiederum aus rein dramaturgischen und kosmetischen Gründen (siehe Kasten rechts: *Eine Frage der Perspektive*).

Aber vielleicht noch wichtiger als die Perspektive als solche ist die Art und Weise, wie sie für die Ansiedelung der verschiedenen Spielmechanismen im Abenteuer verwendet wird: Obwohl wir uns in *Zelda*-ähnlichen Spielen auf den ersten Blick genauso durch die Spielwelt bewegen wie in einem Rollenspiel (vergleiche Kapitel *Die Dragon-Quest-Schule*), ist die Herangehensweise des Action-Adventures weit weniger abstrakt. Im Rollenspiel sind die meisten Figuren und Grafiken vor allem Platzhalter für Regelmechanismen, die mithilfe von Formeln und Zufalls-Faktoren über den Ausgang verschiedenster Aktionen entscheiden. Echtzeit-Adventures dagegen funktionieren vielmehr nach der *What-you-see-is-what-you-get*-Maxime, indem sie die grafische Ebene mit einer Art *Vollkontakt*-Logik und Spielphysik kombinieren. Je ausgeprägter diese Elemente sind, desto glaubwürdiger erscheint uns die Spielwelt und desto deutlicher distanziert sich das betreffende Spiel in der Regel vom RPG.

Auch hier stellt Genre-Urvater *Zelda* bis heute die 16-Bit-Königsklasse: In *A Link to the Past* lässt sich beinahe jedes Objekt berühren oder schubsen. Sogar die Gegner geraten ins Taumeln und *bouncen* wie feste Objekte ein Stück zurück, wenn Held Link mit ihnen kollidiert oder sie mit einem beherzten Schwert-hieb trifft. Dem kleinen Elfen selber ergeht es da übrigens nicht besser: Wird er z.B. auf einer Brücke von zu vielen Gegnern umringt und in den Abgrund gedrängt, dann stürzt er. Und das nicht notwendigerweise ins Bodenlose, sondern einfach nur in den nächstniedrigeren Höhen-Level auf demselben Grafik-Bildschirm. Oder in einen Raum der darunter liegenden Verlies-Ebene. Indem das Nintendo-Spiel Elemente wie Schwerkraft, Haptik und eine physikalische



## EINE FRAGE DER PERSPEKTIVE

Wie beim verwandten Konsolen-Rollenspiel ist auch in Action-Adventures die Draufsicht der gängige Blickwinkel: Das Geschehen wird als eine Kombination aus Karten- und Vogelperspektive dargestellt, ähnelt dabei aber eher eine Kinderzeichnung als einer perspektivisch korrekt ausgeführten Illustration. Denn die meisten Figuren, Behausungen und anderen Objekte werden frontal abgebildet und dann auf eine bildschirmfüllende Ebene verpflanzt. Eine Vorgehensweise, die den Entwicklern dieser Zeit sehr entgegenkommt, weil sie ihre Spielwelten in der Regel aus einzelnen *Kacheln* zusammensetzen.

In dieser Hinsicht ähnelt das Genre Shooter-Titeln wie *Pocky & Rocky*, die ihre Spielwelten nach einer ähnlichen Logik aufbauen, die dabei aber wesentlich geradliniger



ausfallen. Prominente Vertreter der quasi-vogelperspektivischen Darstellungs-Art sind *Secret of Mana* (A) und *Illusion of Time* (B). Genre-Meilenstein *Zelda: A Link to the Past* (C) wiederum bietet eine perspektivisch nahezu korrekte Draufsicht, bei der nur die Figuren mit ihrer Kombination aus Drauf- und Frontal-Ansicht aus dem Rahmen fallen. Komplette gegen die gängige Abbildungsweise verstößt das in England von Software Creations entwickelte *Equinox* (D), mit dem Sony Imagesoft die SNES-Antwort zum Mega-Drive-exklusiven *Landstalker* und eine Fortsetzung zum NES-Adventure *Solstice* abliefern. Obwohl *Equinox* die Perspektive durch Schatten präziser absteckt, ist der Blickwinkel verwirrend und fehlt dem Titel der erzählerische Unterbau von *Landstalker*.



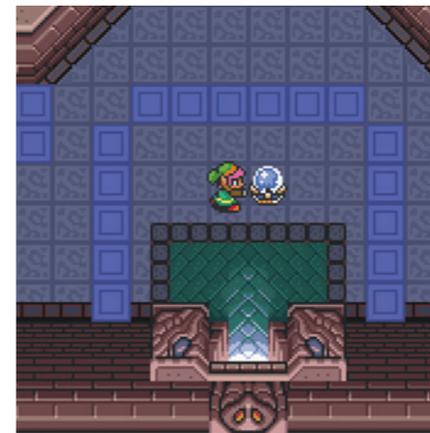
Um den Ebenen-Wechsel so anschaulich wie möglich zu gestalten, spielt *A Link to the Past* (oben) beim Erklimmen oder Hinabsteigen von Treppen eine kleine Animation ein.

Für *Terranigma* (unten) hat sich Entwickler Quintet sichtlich von *Zelda* inspirieren lassen.

Kausalität nutzt, wird die Spielwelt nachvollziehbar und können wir unsere Aktionen logisch planen. Immerhin greift *Zelda* dafür auf Mechanismen aus unserer Realität zurück – und damit auf Kategorien, die unser Denkvermögen kennt. Ein Kniff übrigens, den die Serie bis heute verwendet. Auch der Switch-Serienteil *Breath of the Wild* funktioniert besonders gut, weil er – ebenso wie sein Urahn von 1991 (bzw. 1992 in Europa) – die Art und Weise revolutioniert, mit der realweltliche *Ursache-Wirkung*-Vorgänge in eine Spielwelt und in ein Game-Design übertragen werden.

Selbst bei Kämpfen bleiben *Zelda* und die meisten seiner Genre-Vettern dieser Vorgehensweise treu: Die Kollision mit Feinden oder ihren Nahkampfwaffen und Projektilen (Ursache) rufen wie in einem Action-Titel oder Plattform-Spiel eine direkte Reaktion hervor (Wirkung). Wie wir in einem Gefecht abschneiden, wird deshalb unmittelbar von unserer spielerischen Kompetenz beeinflusst: Um Feuerbällen, Pfeilen oder anderen Gefahren auszuweichen, müssen wir ebenso schnell wie vorausschauend reagieren und reflexartig zuvor gesammelte Erfahrungswerte abrufen. Allerdings gibt es auch an dieser Stelle Genre-Abweichler: So liefert Squaresoft mit seinem Genre-Hybriden *Secret of Mana* 1993 vordergründig zwar ein Action-Adventure, doch im Hintergrund des vermeintlich *Zelda*-ähnlichen Spiels laufen RPG-typische Operationen ab. Jenseits der Kulissen verwaltet das in Japan mit *Seiken Densetsu 2* betitelte Abenteuer die Spielzüge wie ein RPG Runde für Runde – nicht in Echtzeit. Auf der für den Spieler sichtbaren Aktions-Ebene führt das zu mitunter frustrierenden Missverständnissen: Wird er bspw. von einem Boss mit magischen Projektilen beharrt, kann er nicht ausweichen, sondern ist bis zum Abschluss des gegnerischen Manövers an Ort und Stelle festgefroren – und muss hilflos dabei zusehen, wie die Energie-Anzeige seiner Spielfiguren in die Tiefe rasselt. Tatsächlich hat die Konsolen-Version eines modernen *Diablo 3* an dieser Stelle mehr von einem Action-Adventure als ein *Secret of Mana*, denn in Blizzards Action-RPG kann der Spieler durch geschickte Ausweichmanöver feindlichen Attacken entgehen.

Wenig verwunderlich, dass *Mana* auch an anderer Stelle auf Rollenspiel-Mechanismen setzt: So können wir viele Spielgebiete erst dann meistern,



Die meisten Rätsel in *A Link to the Past* basieren auf dem Einsatz oder Zusammenspiel von Objekten, die in der Spielwelt eine deutlich sichtbare Reaktion hervorrufen. Später wird das Szenario um die parallel existierende *Dark World* (Bild rechts) ergänzt.

wenn die Erfahrungsstufen und Fertigkeitswerte der Figuren hoch genug sind – andernfalls müssen sich die Helden ihren neuen Feinden geschlagen geben. In einem *Zelda* dagegen fungieren andere Elemente als *Gatekeeper* oder *Torwächter*: Auch hier braucht der Held oft neue Fähigkeiten, um in einen weiteren Bereich der Spielwelt vordringen zu können. Allerdings wachsen diese Talente hier nicht auf Skill-Bäumen – stattdessen sind sie das Resultat neu gefundener Ausrüstungsgegenstände. Also von Ingame-Artefakten, die auf gegenständlicher Haptik basieren und auf diese Weise der mit einem physikalischen Modell verknüpften Spielerfahrung entgegenkommen. Darunter zum Beispiel ein Paar *Zora-Flossen*, mit dessen Hilfe sich zuvor unzugängliche Wasserwege durchqueren und erforschen lassen.

Durch Nintendos Bestrebungen, seine Gegenstände und deren Gameplay-Mechanismen an die Umgebung des Helden zu koppeln, erklärt sich auch die Unterteilung des *Zelda*-Landes Hyrule nach elementaren Themen-Bereichen wie Feuer, Wasser, Erde und Luft: Jeder Spieler hat eine Vorstellung davon, wie diese Elemente funktionieren, miteinander reagieren und wie sie sich auf entsprechende Gegenstände oder die Spielfigur selber auswirken. Durch derartige Design-Entscheidungen wird die Spielwelt griffig und erfassbar. (rb)



In PC-Rollenspielen und -Adventures der 16-Bit-Ära findet man nur selten klassische Endgegner und Zwischen-Bosse, für Konsolen-Vertreter dieser Spiele-Genres dagegen sind sie eine Selbstverständlichkeit. Hier spürt man deutlich, wie tief Videospielekonsolen noch immer in der Spielhallen-Landschaft mit ihren Shootern und Kampfspielen verwurzelt sind. Mini-Bosse wie der oben abgebildete Tiger aus *Secret of Mana* sind Importe aus dem Baller-Genre. Dabei haben sich die Adventures und RPGs dieser Zeit längst vom stringenten Level-für-Level-Aufbau der Action-Titel gelöst.



## DIE FAST OFFENE SPIELWELT

Gigantische und vor allem offene Spielwelten sind keine Erfindung der Spiele-Neuzeit – und schon gar nicht für die *Zelda*-Reihe: Bereits auf seinem 16-Bitter kredenzt uns Nintendo für Links neues Abenteuer eine nahezu frei begehbare Version des Fantasy-Reichs Hyrule. Die einzige Ausnahme sind solche Regionen der Karte, für deren Zugang uns noch spezielle Objekte oder Fähigkeiten fehlen. Auch die vielen verschiedenen Gewölbe sind angenehm offen gestaltet und kommen mit einer übersichtlichen Karte, die sogar zwischen den verschiedenen Stockwerken der subterranean Regionen unterscheidet. In *Zelda* gilt: „Wenn Du es sehen kannst, dann kannst Du es auch erforschen!“ Nicht umsonst fesselt das Abenteuer nach 26 Jahren noch genauso wie am ersten Tag.



## DIE MODE-7-MAP

Um bei einer umfangreichen Umgebung nicht den Überblick zu verlieren, bedarf es einer präzisen Oberweltkarte. Die knuffig illustrierte *Map* des *Zelda*-Königreichs funktioniert wie die meisten Adventure- und Rollenspielkarten dieser Zeit nach dem *Mode-7*-Konzept: Dafür wird eine Bitmap-Grafik dreidimensional verzerrt, gescrollt, gezoomt und animiert. Auch bei *Secret of Mana* setzt man auf diese Technik: Für die Schnellreise quetscht sich der Held zuerst in eine Kanone, anschließend wird er kreuz und quer über die rotierende Weltkarte geballert. Inzwischen zoomt die *Mode-7*-Darstellung zuerst raus und dann wieder rein, um die steigende bzw. sinkende Flughöhe der zusammengekauerten Sprite-Figur zu simulieren, bevor sie am Ziel ein- bzw. aufschlägt ...

## ♥♥♥♥♥ MENÜ-WUST

Ob ringförmig, aufwendig illustriert oder quadratisch, praktisch, gut: Die Menüs in Action-Adventures mögen nicht ganz so buchhalterisch und komplex sein wie in den meisten Rollenspielen, doch ohne ein Minimum an Bildschirm-Bürokratie kommt auch das Genre der *Zelda*-verwandten Spiele nicht aus. Die visuell simpelste, aber auch nach wie vor übersichtlichste Form bietet dabei der Genre-Schöpfer selber: Weil sich *Zelda: A Link to the Past* (C) komplett von Attributen und anderen Werten entkoppelt hat, konzentriert es sich ganz



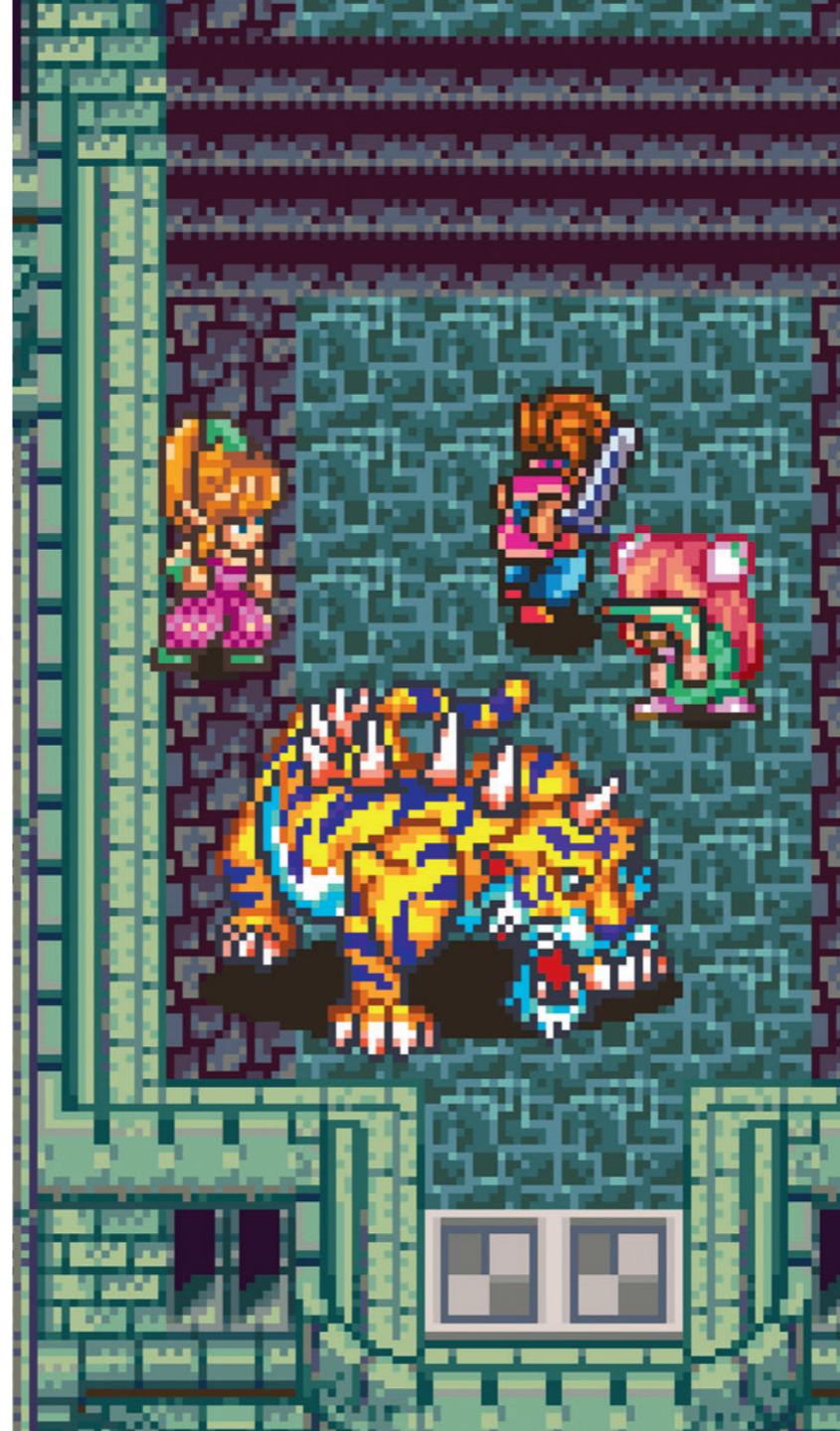
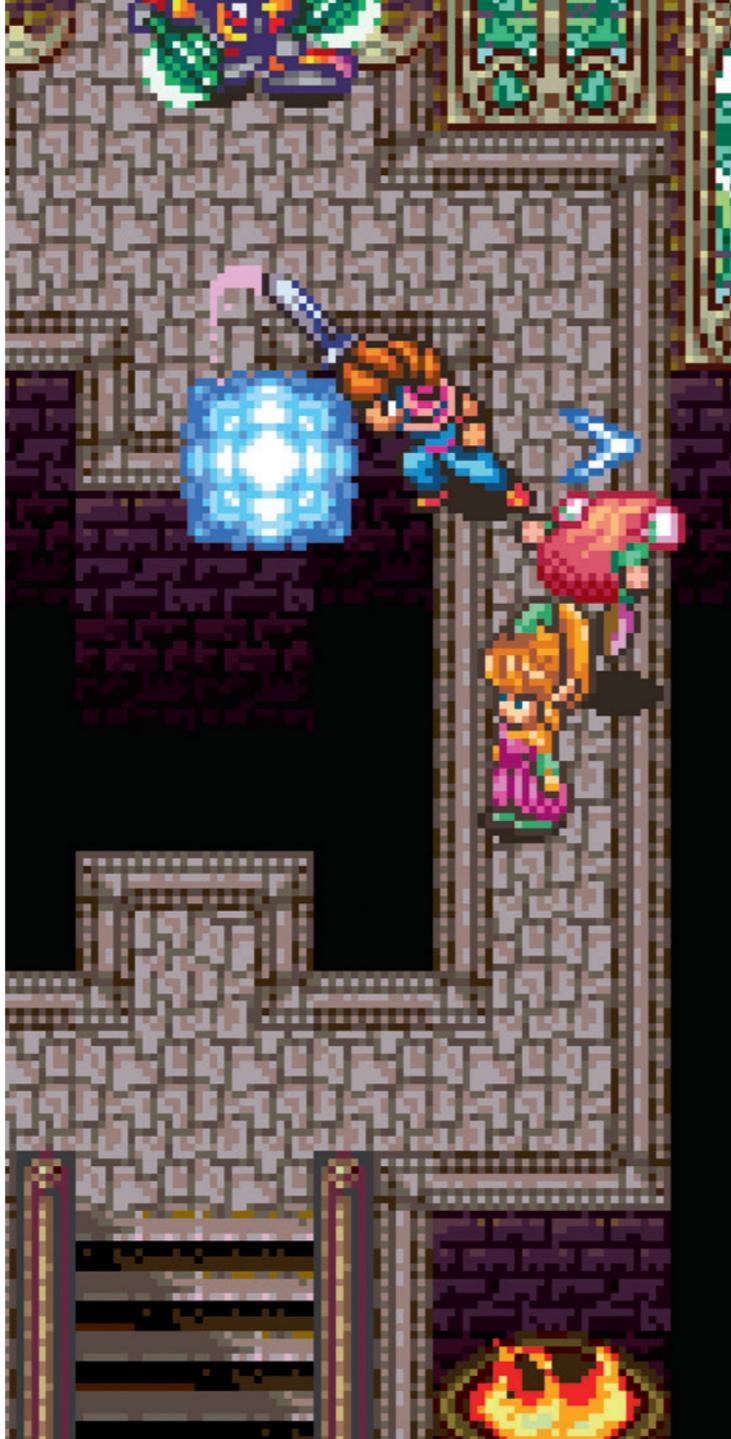
auf die wichtige Objekt-Verwaltung, die bereits im Menü jeden Gegenstand einem passenden Aktions-Buttons zuordnet. Sauberer geht's kaum. Eine gewisse Einarbeitungszeit erfordern dagegen die verschachtelten Ring-Menüs aus *Secret of Mana* (B), die Square USA später fast eins zu eins in *Secret of Evermore* (A) importiert. Extrem spartanisch, aber dabei nicht mal besonders handlich und mit *ActRaiser* verwandt ist das Item-Management von *Soul Blazer* (E). Die Menüs aus *Illusion of Time* (D) wiederum sind extrem visuell. Eindeutig übertrieben hat es Quintet bei der begehbaren Rucksack-Dimension aus *Terranigma* (F), die zwar wunderschön, dabei aber auch unfassbar träge ist.





## DAS ROLLENSPIEL-ZELDA

Ein wichtiger Entwicklungsschritt für die Gattung der *Zelda*-ähnlichen Abenteuer ist Squares 1993 veröffentlichtes *Secret of Mana* (jap. *Seiken Densetsu 2*), weil es das Genre mit Rollenspiel-Elementen kombiniert. Darunter Erfahrungspunkte und Stufen sowie ein überraschend fortschrittliches Skill-System, bei dem der Umgang mit den verschiedenen Waffen durch deren tatsächlichen Einsatz im Kampf verbessert wird. Für Action-Adventures ungewöhnlich und dem RPG-Einschlag geschuldet sind zum Beispiel die Auswirkungen von Kampfzaubern, denen man nicht durch geschicktes Ausweichen entkommen kann: Effekte wie Feuerbälle oder Flammenregen treffen auf jeden Fall, sobald das Programm erfolgreich *gewürfelt* hat. Denn im Hintergrund der nur scheinbar in Echtzeit ablaufenden Gefechte arbeitet ein unsichtbares Runden-System – wie bei Rollenspielen. Obwohl sich viele Genre-Fans bis heute über diese Design-Entscheidung aufregen, erfreut sich *Secret of Mana* einer geradezu kultischen Verehrung – wunderschöner Pixel-Grafik, einem zauberhaften Soundtrack und dem lokalen Drei-Spieler-Modus sei Dank. Für das Spiel charakteristisch sind die zunächst gewöhnungsbedürftigen und durch Inventar sowie Fertigkeiten rotierenden *Ring-Menüs*.

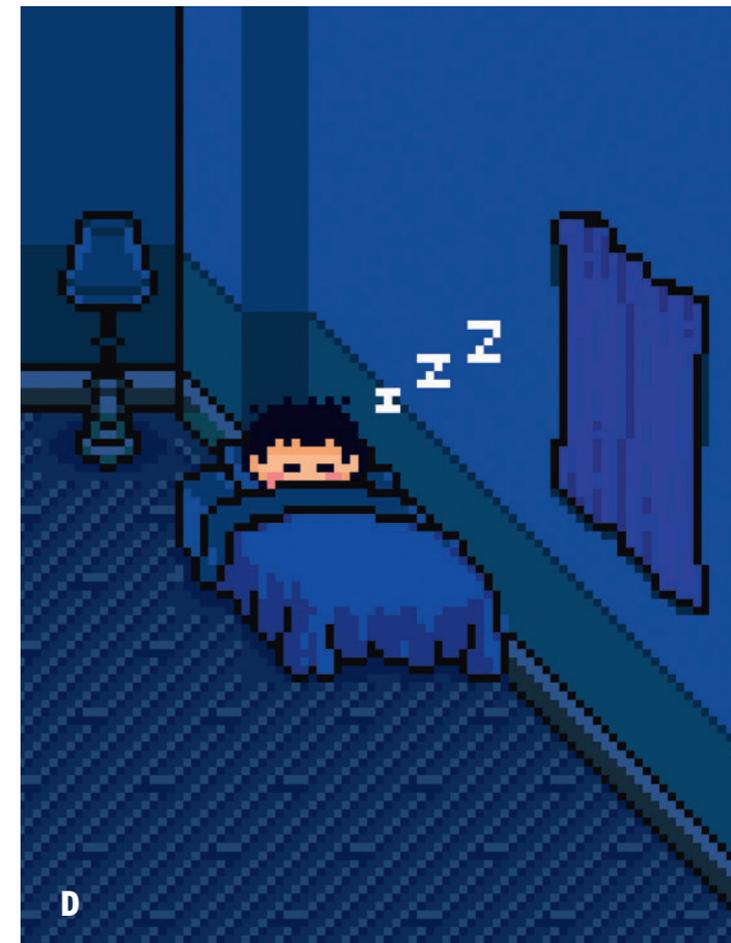




## DER SCHLAF DER GERECHTEN

Wie bei Pen-and-Paper-Rollenspielen kommt der Nachtruhe in digitalen RPGs und Action-Adventures eine besondere Rolle zu: Während das Nachtlager ein Ort der Stille und des Innehaltens ist, wird im Schlaf selber geheilt und das am Tag Erlebte reflektiert. *Dungeons-and-Dragons*-verwandte Spiele verlegen den Stufenaufstieg der Charaktere deshalb gerne auf die heldenhafte Nachtruhe. Außerdem wird im Schein eines prasselnden Lagerfeuers mit den Kameraden geplauscht und das Vorgehen

für den kommenden Tag geplant. Viele Spiele beginnen sogar im Bett – ganz so, als wäre das bevorstehende Abenteuer ein Traum ... oder als würde der Spieler aus dem Traum der Wirklichkeit erwachen. Aber in jedem Fall sind die Übernachtungen in den meisten Adventure- bzw. RPG-Titeln auf dem SNES eins: unglaublich putzig. Unsere Alter Egos nächtigen in gemütlichen Betten, pennen auf dem Boden, knacken in Hängematten und schnarchen, was das Zeug hält. Gute Nacht!



Unser kleiner Ausflug nach Schlummerstadt bildet ab: A: SECRET OF EVERMORE • B: DRAGON QUEST 6 • C: SECRET OF MANA • D: EARTHBOUND • E: CHRONO TRIGGER • F: LEGEND OF ZELDA – A LINK TO THE PAST • G: TERRANIGMA





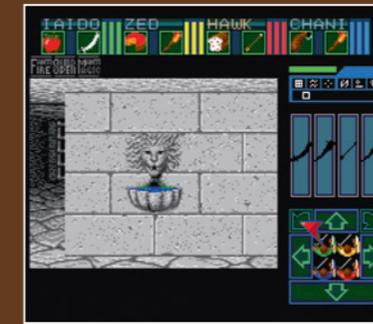
Trommelfeuer für ein ebenso hochzugängliches Produkt, das man obendrein mit Charakter-Designs von *Dragon-Ball*-Guru Akira Toriyama veredelt. Und alles, was der anpackt, wird schon fast zwangsläufig zum Millionen-Hit.

Ein wichtiges Unterscheidungsmerkmal zu RPGs aus den USA oder Europa sind bereits zu diesem Zeitpunkt die Heldenfiguren: Während westliche Rollenspiel-Designer Charakter-Editoren bieten, mit denen der Gamer – wie bei einem Pen-and-Paper-Spiel – seine eigenen Charaktere *auswürfelt*, geben *Dragon Quest* und seine Genre-Abkömmlinge die Heldenfiguren vor. Die kommen wie in einem *Replay* komplett mit eigener Hintergrundgeschichte und erleben ein mithilfe zahlreicher Dialog-Boxen vermitteltes, häufig tragisches Epos. Wie z.B. im vierten *Final Fantasy* (SNES) der Fall: Hier gelingt es Enix' damaligem Nebenbuhler Squaresoft, mit einer Theaterstück-ähnlichen Narration eine für das gesamte Genre wichtige Storytelling-Marke zu setzen. Deren oft geradlinige Erzähl-Struktur kontrastiert mit den vergleichsweise offenen und meist auf reine Erkundung ausgelegten Heimcomputer- sowie PC-Rollenspielen aus dem Westen. Das vergleichsweise entschlackte Regelwerk der *Dragon-Quest*-Schule wiederum ist dem Umstand geschuldet, dass man dem Gamer für ein Joypad mit wenigen Buttons kein administratives Schwergewicht vorsetzen will, für dessen Bewältigung er eigentlich Maus und Tastatur bräuchte.

Die erst vergleichsweise späte Entdeckung des Rollenspiel-Genres durch japanische Entwickler und Gamer hat – ebenso wie die limitierten Performance- und Input-Ressourcen der Konsolen – zur Folge, dass sich die durch *Dragon Quest* etablierten Spiel-Regelwerke hartnäckig halten. Während man sich bei uns allmählich von ehemals Pen-and-Paper-typischen Elementen wie Zufallsbegegnungen verabschiedet und schon 1992 in *Ultima Underworld* (PC) flüssig durch polygonale 3D-Katakomben scrollt, bleiben RPGs made in Japan ihren Wurzeln treu. Und marschieren wie eh und je zweidimensionale Kopf-füßler über liebevoll gepixelte Manga-Maps. Obwohl die japanischen 16-Bit-RPGs bei Darstellung und Technologie eher konservativ angelegt sind, kommt man auch bei uns langsam auf den Geschmack: Immer mehr westliche Gamer



Extra für das Super Nintendo entwickelte 3D-Dungeon-Exkursionen waren vergleichsweise selten, den Klassiker-Status eines *Shining in the Darkness* (Mega Drive) oder *Phantasy Star* (Master System) hat keiner dieser Titel erreicht. Zu den wenigen Vertretern dieser RPG-Subgattung gehört das 1992 veröffentlichte *Arcana* von HAL. Das verwöhnt zwar mit halbwegs hübscher Dungeon-Grafik und einem klangvollen Soundtrack, aber die trägen Runden-Gefechte gegen langweilig präsentierte Sammelkarten-Gegner bremsen *Arcana* empfindlich aus.



## WIZARDRY UND DIE FOLGEN

Obwohl Sir-Techs *Wizardry*-Reihe anfänglich zu den einflussreichsten westlichen RPGs in Japan zählt, verfolgen japanische 8-Bit- und 16-Bit-Entwickler den Ego-perspektivischen Design-Ansatz kaum weiter – vermutlich, weil die Joypad-Steuerung dafür nicht sonderlich geeignet ist. Schließlich versucht man sich an der Umsetzung westlicher 3D-Kolosse, darunter das behäbige und grafisch spartanische *Wizardry 5* (1992, Bild links). *Dungeon Master* von FTL hat schon 1987 auf dem Atari ST mit seinem Echtzeit-Interface das westliche RPG-Genre revolutioniert, doch auf dem Super Nintendo (1991,

Bild Mitte) spielt es kaum eine Rolle. 1994 setzt man Westwoods *Eye of the Beholder* für den 16-Bitter um, das bereits 1990 auf dem PC den *Dungeon-Master*-Ansatz mit dem *Advanced-Dungeons-&-Dragons*-Setting *Forgotten Realms* kreuzt. Allen SNES-Ports der Computer-Egomane zueigen ist der problematische Wechsel zwischen der 3D-Steuerung im Grafik-Fenster sowie dem Charakter- oder Item-Management über die Menüs rechts. Kein Wunder: Immerhin wurde das Interface ursprünglich für die Maus entwickelt.

lassen das neueste *Ultima*, *Wizardry*, *Might & Magic* oder digitale *AD&D*-Abenteuer für ein *Final Fantasy 4*, *Lufia*, *Chrono Trigger* oder *Breath of Fire* stehen. Denn was den fernöstlichen Schwergewichtern an technischem Firlefanz fehlt, das machen sie durch packende Erzählungen, ungewöhnliche Design-Einfälle und ein vergleichsweise *unfummeliges* Game-Design wieder wett. Zusätzlich kommt den Sprösslingen der *Dragon-Quest*-Schule das in USA und Europa grassierende Manga- sowie Anime-Fieber zugute, das die westliche Populärkultur nachhaltig prägen wird. Während RPG-Fabriken in USA und Europa zunehmend eifersüchtig auf die mit Arcade-Elementen wie Boss-Gegnern angereicherte Konkurrenz aus

Japan schielen, schickt die sich an, eben den Markt zu erobern, durch dessen Inspiration sie ursprünglich entstand. Für die in ihre Technik- und Buchhaltungs-Experimente verliebten westlichen Studios sind die Produkte ihrer japanischen Kollegen ein wichtiges Lehrstück in Sachen Spielbarkeit und *Usability*, von dem das gesamte Genre bis heute profitiert.

Die Brillanz ihrer 16-Bit- und insbesondere SNES-Rollenspiele indes wird die japanische Entwickler-Szene nie wieder erreichen. Und die Reihe, mit der alles begann, soll es leider erst viele Jahre nach dem Ende dieser Ära in europäische Gefilde schaffen. (rb)





## FRONTAL-ANGRIFF

DRAGON QUEST 6  
Heartbeat / Enix, Japan 1995



Attackierendes Wurzelgemüse,  
Schwert-schwingende Kobolde,  
bunte Schleimbatzen, Riesen-Raupen,  
Totenschädel-schmeißende Beuteltiere  
und aggressives Plüschgetier: Das  
von Akira Toriyama gepinselte *Dragon-  
Quest*-Bestiarium ist der RPG-Serie bis  
heute erhalten geblieben. Besonders  
eindrucksvoll an *DQ 6* sind allerdings die  
flüssigen, nach Trickfilm-Art inszenierten  
Animationen der Gegner.

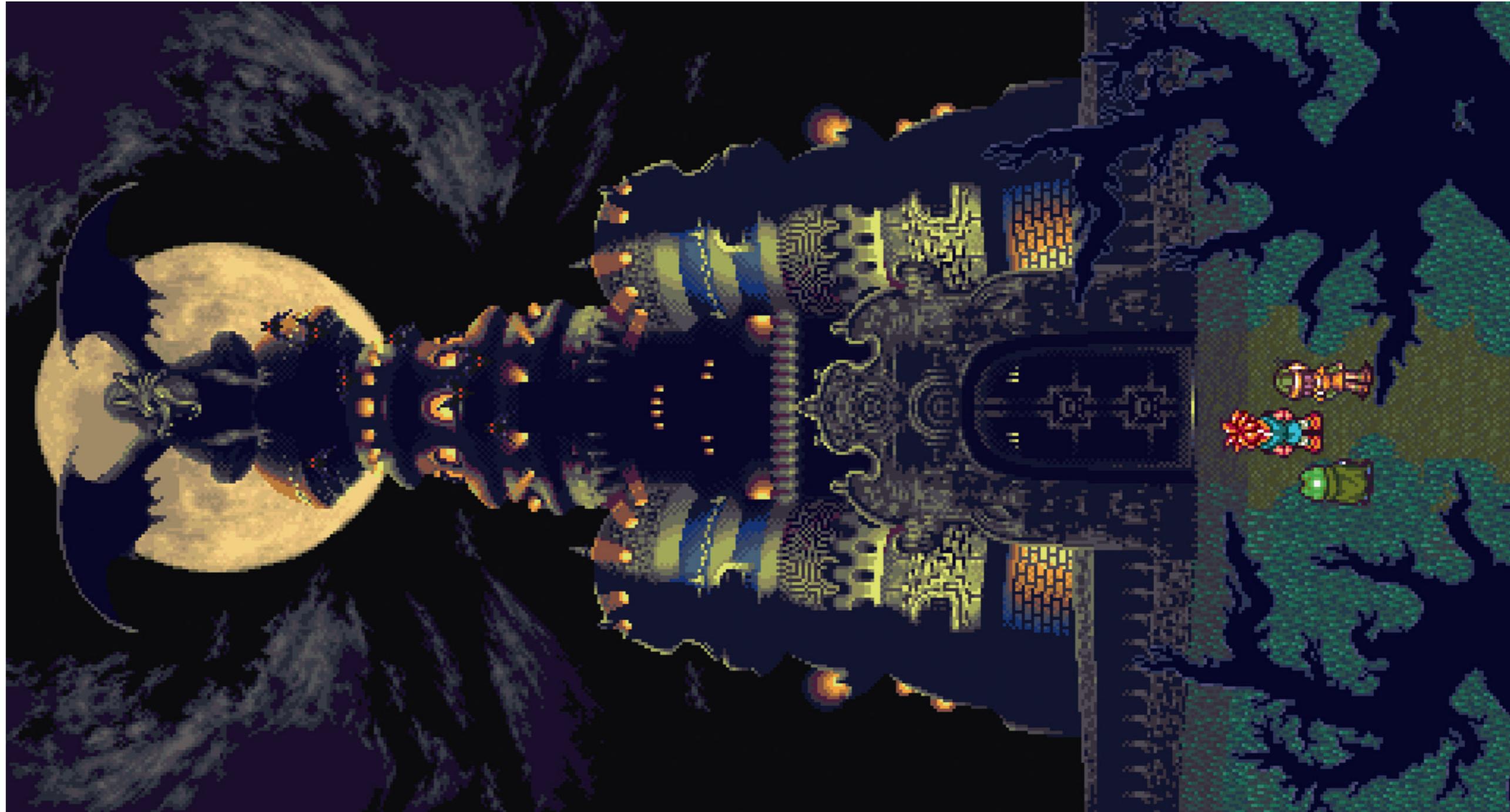




## SEITENWECHSEL

Schon während der 16-Bit-Epoche wird das Schwarz/Weiß-Bild vieler digitaler Fantasy-Geschichten um interessante Graustufen bereichert. Ein besonders gelungenes Beispiel für den differenzierteren Umgang mit Gut und Böse ist *Chrono-Trigger*-Gegner Magus (Bild oben). In einer prähistorischen Zeit-Ebene hört der spätere Schwarzmagier noch auf den Namen Janus und ist ein unbescholtenes Prinzlein.

Im Jahr 600 A.D. wiederum führt er ein Reich der Dunkelheit an. Aber bezwingt man ihn im Gefecht und verzeiht man ihm seine bösen Taten, schließt er sich der Heldengruppe an – ansonsten stirbt Magus.



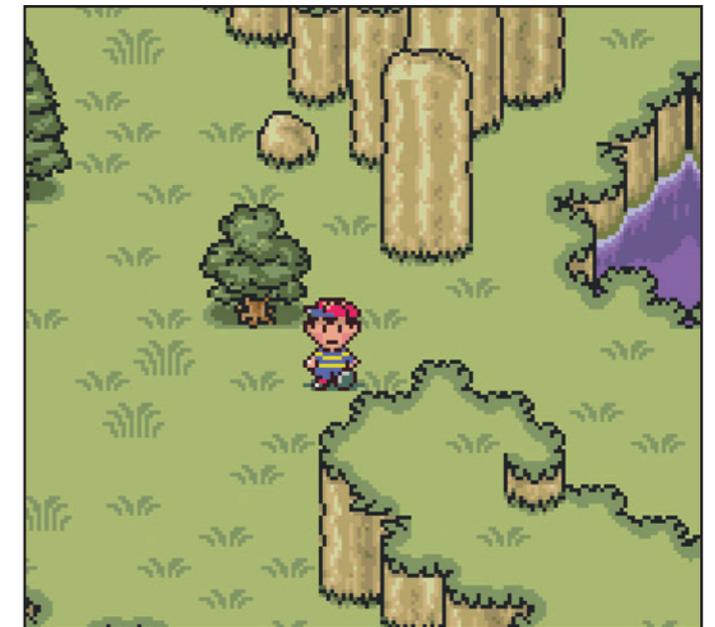
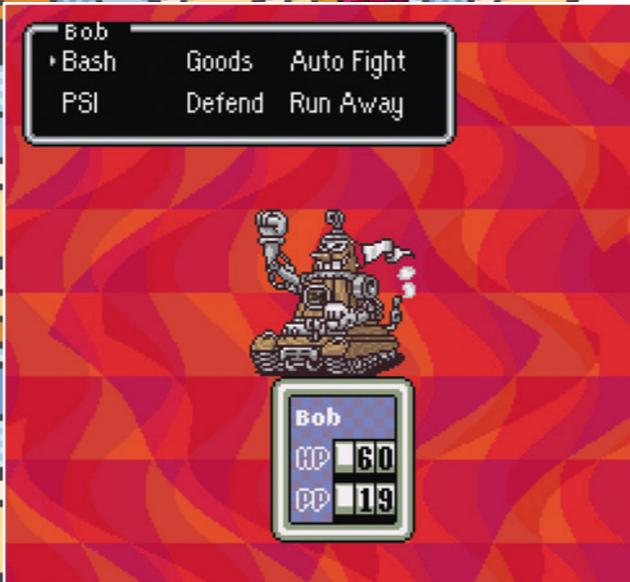
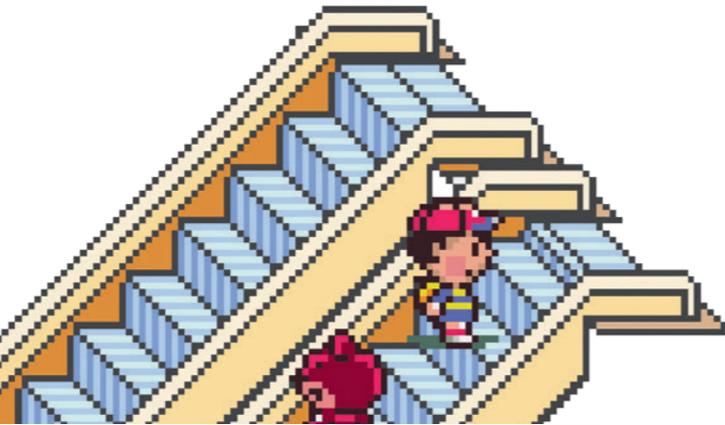


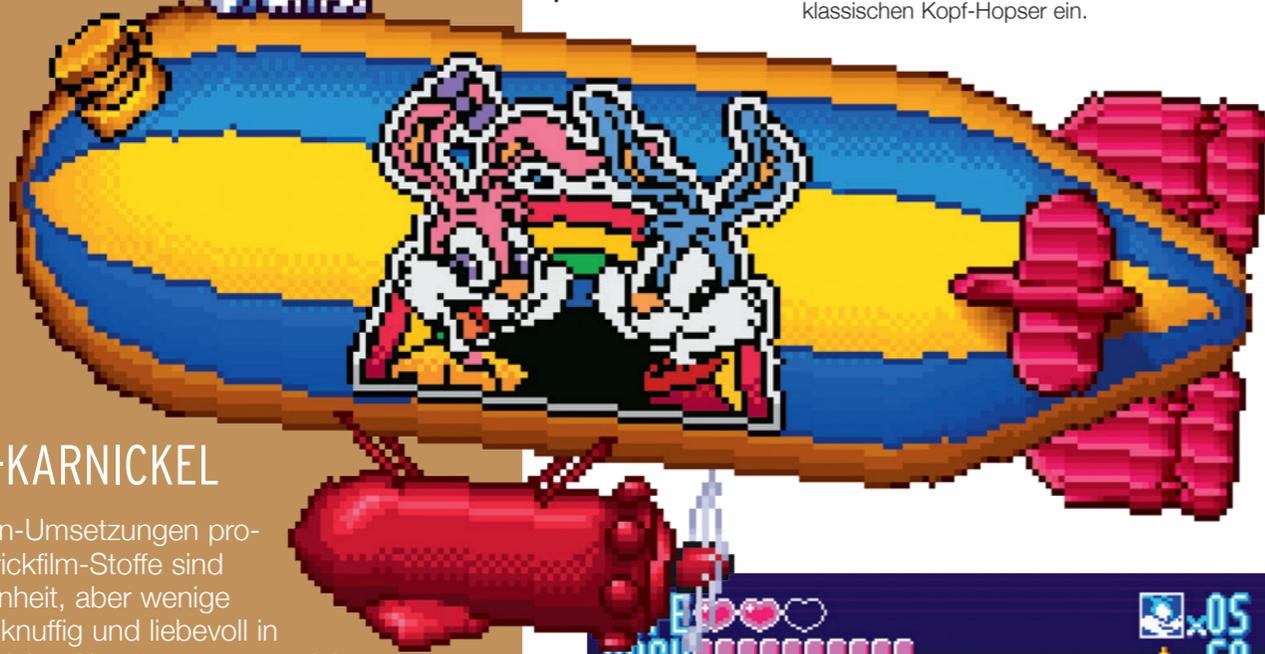
## DER NORMALO

Bis an die Zähne bewaffnete Muskelberge, mächtige Zauberer oder mit rauchenden Laser-Colts fuchtelnde Raumfahrer – so haben Rollenspiel-Charaktere von Weltrang auszusehen, richtig? Falsch! In ihrem zweiten *Mother*-Rollenspiel (im Westen *Earthbound*) machen Ape, HAL und Nintendo einen unscheinbaren Dreikäsehoch zum Helden: Vorstadt-Normalo Ness erlebt an der Seite von wehrhaften Nachbarskindern und Plüschtieren Abenteuer nach Hollywood'schem Kleinstadt-Schema – böse kosmische Kräfte inklusive. Statt Drachen und Goblins bekämpft man in *Earthbound* halbstarke Rowdys, durchgedrehte Mäuse oder Mini-UFOs – und zur Erholung wirft man anstelle von Heiltränken leckere Burger oder Pommes ein. Abstrakte Design-Elemente wie wabernde Farben-Teppiche und psychedelische Musik runden das schräge Gesamtbild gelungen ab und machen das *Normalo-RPG* zum zeitlosen Klassiker.

UNTEN:

Wer im örtlichen Einkaufszentrum Burger, Pommes, Pizza oder knuffige Teddybären shoppen will, der muss auch mal per Rolltreppe ein paar Stockwerke überbrücken. Der plüschige Begleiter ist übrigens ein Köder, der im Kampf gegnerische Treffer einsteckt.

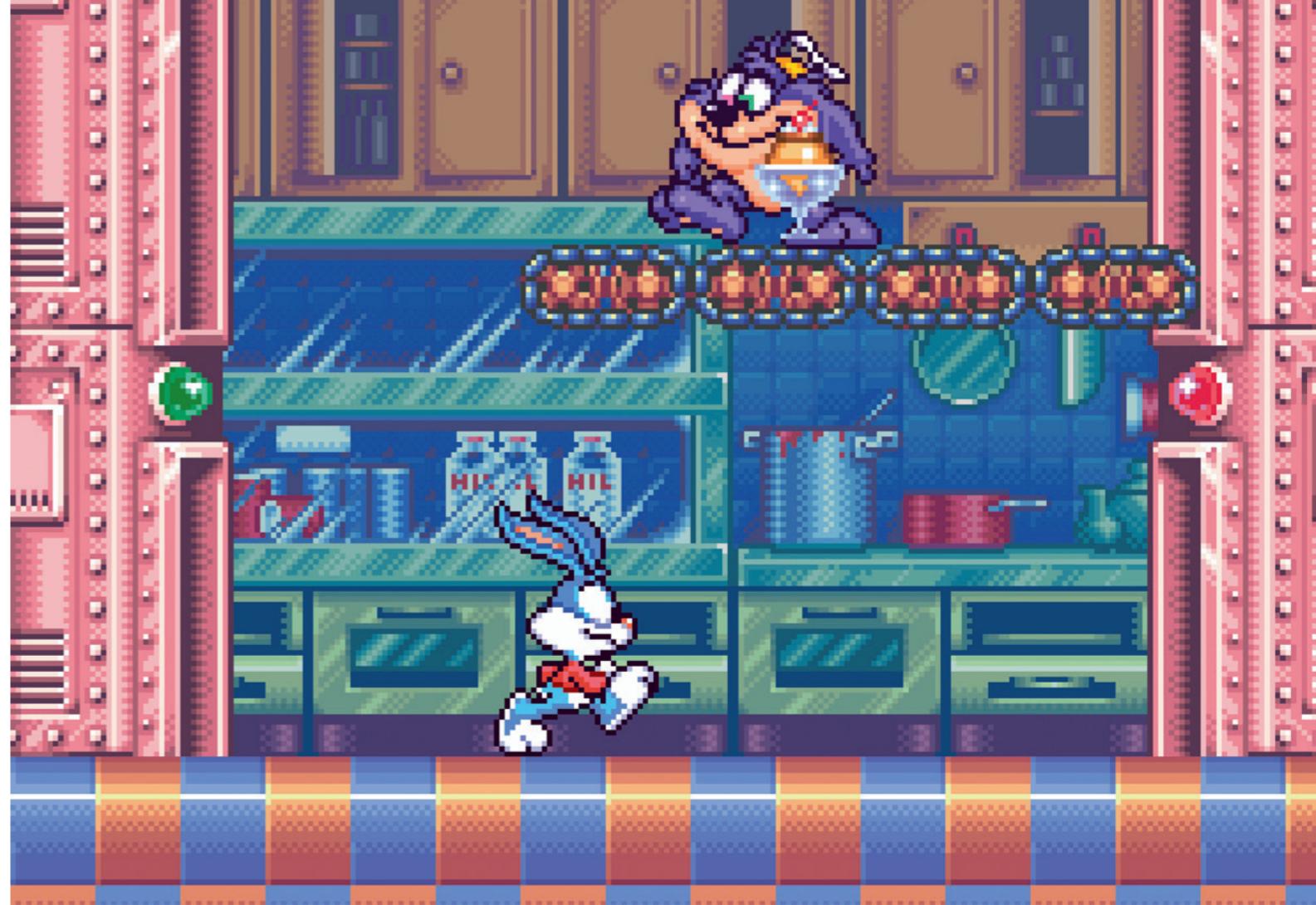




Für das Super Nintendo typisch ist die zwar Grafikverliebte, aber vergleichsweise gemütliche Gangart des *Tiny-Toon-Jump'n'Runs*. Für das Mega-Drive-Pendant *Buster's Hidden Treasure* dagegen orientiert sich Konami an der schnelleren *Sonic-Gangart*. Außerdem setzt der MD-Buster anstelle des Backflip-Hüpfers zur Gegner-Bekämpfung den klassischen Kopf-Hopser ein.

## CHAOS-KARNICKEL

Jump'n'Run-Umsetzungen prominenter Trickfilm-Stoffe sind keine Seltenheit, aber wenige werden so knuffig und liebevoll in ein springfideles Abenteuer verwandelt wie *Tiny Toon Adventures: Buster Busts Loose!*. Obwohl es dem Titel an kreativen Gameplay-Impulsen mangelt, fängt Hersteller Konami Stimmung und Stil der Vorlage vor allem grafisch perfekt ein. Typische Platformer-Themenwelten wie ein Wildwest-Level, ein SciFi-Abschnitt oder ein von Geistern und Film-Monstern bevölkertes Grusel-Schloss ziehen die Popkultur ebenso süffisant wie humorig durch den Kakao. Obendrein kann Buster mit einem Dash-Manöver buchstäblich die Wände hochgehen. Schade: Gegner werden mit einem unpräzisen Kick-Hopser erledigt, der mitunter für einigen Frust sorgt.

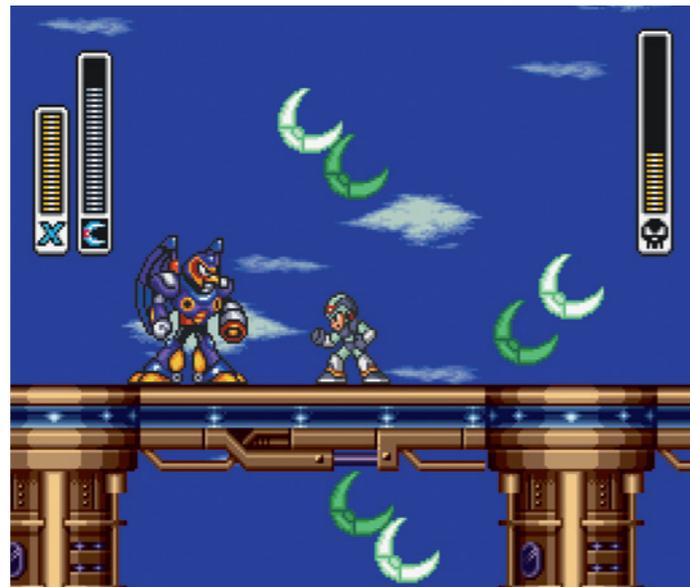


Beliebt wird *Buster Busts Loose!* nicht zuletzt für seine launigen Mini-Games – darunter zum Beispiel ein fieser Irrgarten (Abbildung links) und ein inzwischen fast schon legendäres Football-Match, bei dem sich die Trickfilm-Tierchen ordentlich Saures geben (rechts). Deutliche weniger inspiriert sind eine lahme Bingo-Partie und ein skurriler Gewichts-Vergleich, bei dem man raten soll, welcher Charakter mehr Pfunde auf die ACME-Waage bringt.

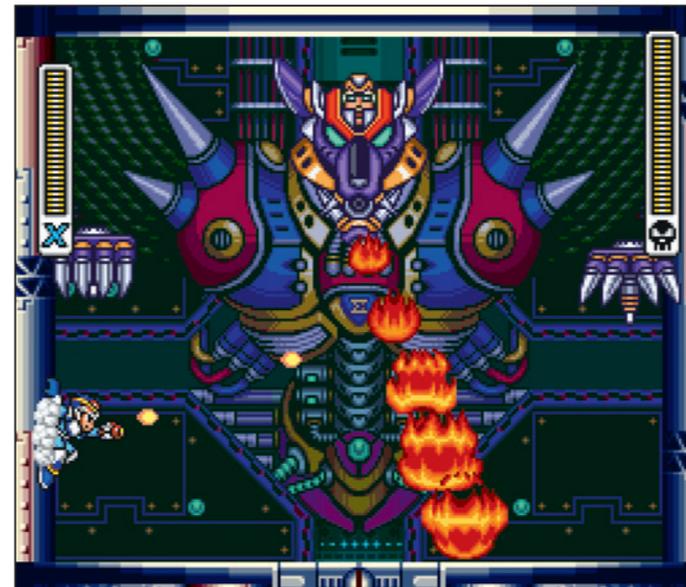
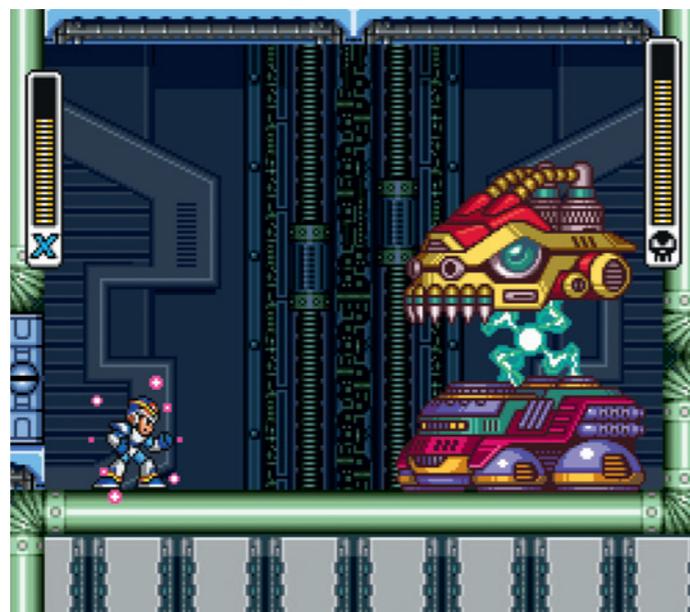


## ANDROID MIT X

Der erste *Mega-Man*-Teil für Nintendos neuen 16-Bit-Bitter ist keine Fortsetzung der bereits zu 8-Bit-Zeiten sechsteiligen Haupt-Reihe, stattdessen eröffnet Hersteller Capcom extra für das Super Nintendo eine Parallel-Serie: Dabei führt **Mega Man X** einen neuen Helden ein und ersetzt das vergleichsweise gemächliche Gameplay der ursprünglichen Reihe gegen eine schnellere, mehr auf Action fokussierte Gangart. Passend dazu bietet **X** mehr Spektakel – darunter einstürzende Neubauten und eine teilweise zerstörbare Level-Architektur. Ergo: **Mega Man X** ist der perfekte Roboter-Held für die Generation 16-Bit. Obwohl der schießwütige Androide zugunsten einer deutlich erhöhten Baller-Frequenz auf die teils pixelgenauen Sprünge der Hauptreihe verzichtet, bleibt der strukturelle Kern der Marke unangetastet: Wie sein Kollege Mega Man darf X die zunächst acht unterschiedlichen Level-Welten in beliebiger Reihenfolge abarbeiten. Weil es unterwegs verschiedene Ausrüstungs-Upgrades gibt, ändert sich die Spiel-Erfahrung mit veränderter Level-Abfolge dramatisch – und macht es einen wesentlichen Reiz des Spiels aus, die optimale Konstellation rauszufinden.



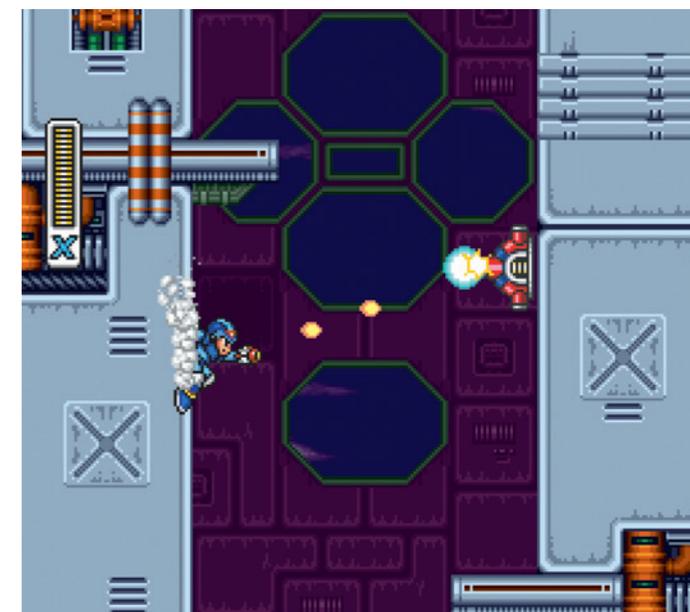
Die facettenreichen Level- und Zwischenbosse sind nur dann besonders hart, wenn Helden-Roboter X eine ungünstige Level-Reihenfolge erwischt. Mit den richtigen Upgrades...



... für Bewegung, Bewaffnung und Energie-Haushalt im Gepäck fällt der Sieg über die Kolosse vergleichsweise leicht. Capcom gibt sich sogar die Mühe, die Spiel-Struktur in die Handlung...



... zu integrieren: Weil Super-Android X ursprünglich nicht als Kampf-Einheit geschaffen wurde, muss er die nötigen Fertigkeiten erst Stück für Stück und im Gefecht gegen Bosse erobern.



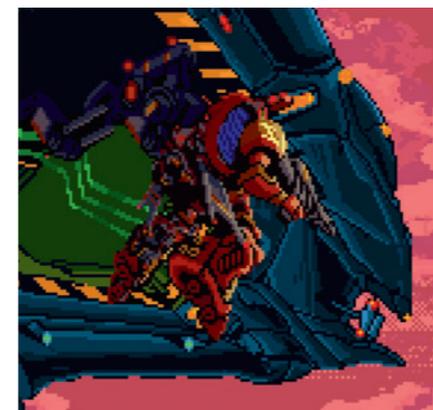


## HEAVY MECHA-METAL

Visuell und spielerisch orientieren sich die *Metal Warriors* ebenso wie *Cybernator* an Anime-Serien im Stil von *Macross*, außerdem wurden beide Titel in den USA über Konami veröffentlicht. Aber dann erschöpfen sich die Gemeinsamkeiten auch schon. Anders als der japanische *Cybernator* wurden die *Metal Warriors* von LucasArts entwickelt und liebäugeln mit Mech-Modellen sowie Spiel-Elementen aus FASAs bis in die 90er beliebten Tabletop-Marke *Battletech*: Wird der Mech des Spielers im Kampf zu stark beschädigt, sind dadurch seine Performance und seine Waffensysteme beeinträchtigt. Versagt die Maschine komplett, darf der Pilot sie verlassen, um nach einem anderen Roboter zu suchen – und davon gibt es immerhin sechs verschiedene Modelle, die alle mit eigenen Stärken, Schwächen sowie Vernichtungs-Werkzeugen kommen. Ebenso wie *Cybernator* hat *Metal Warriors* einige Flug-Levels in petto, außerdem konfrontiert LucasArts seinen Blechbuben und dessen Piloten mit ein paar kniffligen Puzzle-Passagen. Visuell schneiden die US-Mechs einen Tick schwächer ab als ihre japanischen Kollegen, dafür verwöhnt ihr Abenteuer mit wunderschön illustrierten Sequenzen.



In *Metal Warriors* sind die Menschlein nicht nur Dekoration, sie werden ins Spiel-Design integriert. So darf der Pilot zum Beispiel seine Maschine verlassen, um danach eine andere zu bemannen.



Die Ingame-Grafik von *Metal Warriors* schneidet ein wenig schwächer ab als beim spielerisch ähnlichen *Cybernator*. Dafür trumpft der US-Titel von LucasArts mit prachtvollem Pixel-Artwork auf.



## SIR BLECH-BUXE

Für manch einen ist Capcoms *Ghouls'n Ghosts*-Reihe vor allem der Ursprung der genialen *Gargoyle's-Quest*-Spiele um den geflügelten, aber knuffigen Fiesling Firebrand – für die anderen gehören sie ganz einfach zu den härtesten Action-Plattformern aller Zeiten. Und da macht das 1991 veröffentlichte SNES-Debüt *Super Ghouls'n Ghosts* keinen Unterschied: Protagonist Arthur will wieder mal seine Prinzessin retten und folgt dabei dem durch prominente Marken wie *Mario* oder *Zelda* etablierten „Jungfrau in Nöten“-Konzept. Neben dem selbst auf niedrigstem Niveau unmenschlich hohen Schwierigkeitsgrad ist es vor allem das Lebensenergie-System, das im Gedächtnis bleibt: Kassiert der schwer gerüstete Rittersmann einen Treffer, wetzt er in der Unterbuxe durch die Levels. Verschiedene Waffen und bessere Blech-Overalls motzen die Schlagfertigkeit des von Dämonen, Geistern und Wer-Wesen gejagten Helden auf, wollen aber extrem taktisch eingesetzt werden. Wer hier ohne Schummel-Maßnahmen überleben will, muss pixelgenau planen. Klarer Fall: Wenn Froms *Dark-Souls*-Spiele bei einer Pixel-Reihe in die Lehre gegangen sind, dann bei *Ghouls'n Ghosts*.



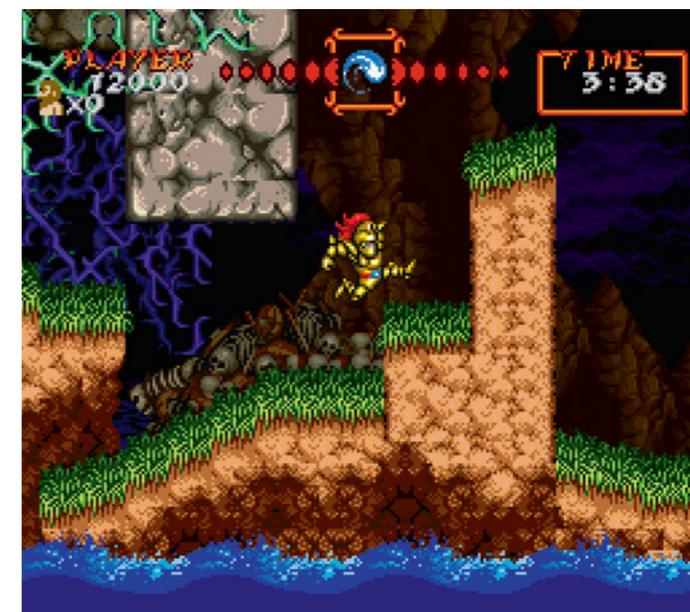
Wer goldene oder auch grüne Rüstungen sammelt, der verstärkt dadurch vor allem die Wirkung der verschiedenen Waffen. Wirklich einfach wird *Super Ghouls'n Ghosts* dadurch aber nicht.



Obwohl 1991 bzw. 92 nur wenige Spieler weit genug kommen, um die riesigen Bosse und räumlichen Effekte des Spiels zu bewundern, sind sie da. Besonders sehenswert: der rotierende Turm (unten).



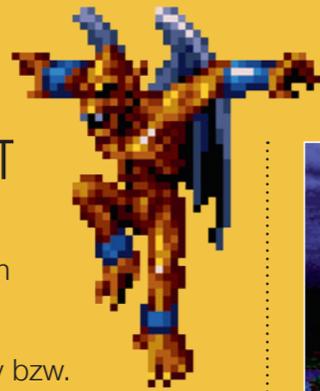
*Super Ghouls'n Ghosts* gönnt dem Spieler keine Verschlaufpausa: Kaum hat er mithilfe des Doppelsprungs ein Hindernis genommen, erwartet ihn auch schon der nächste Gegner.



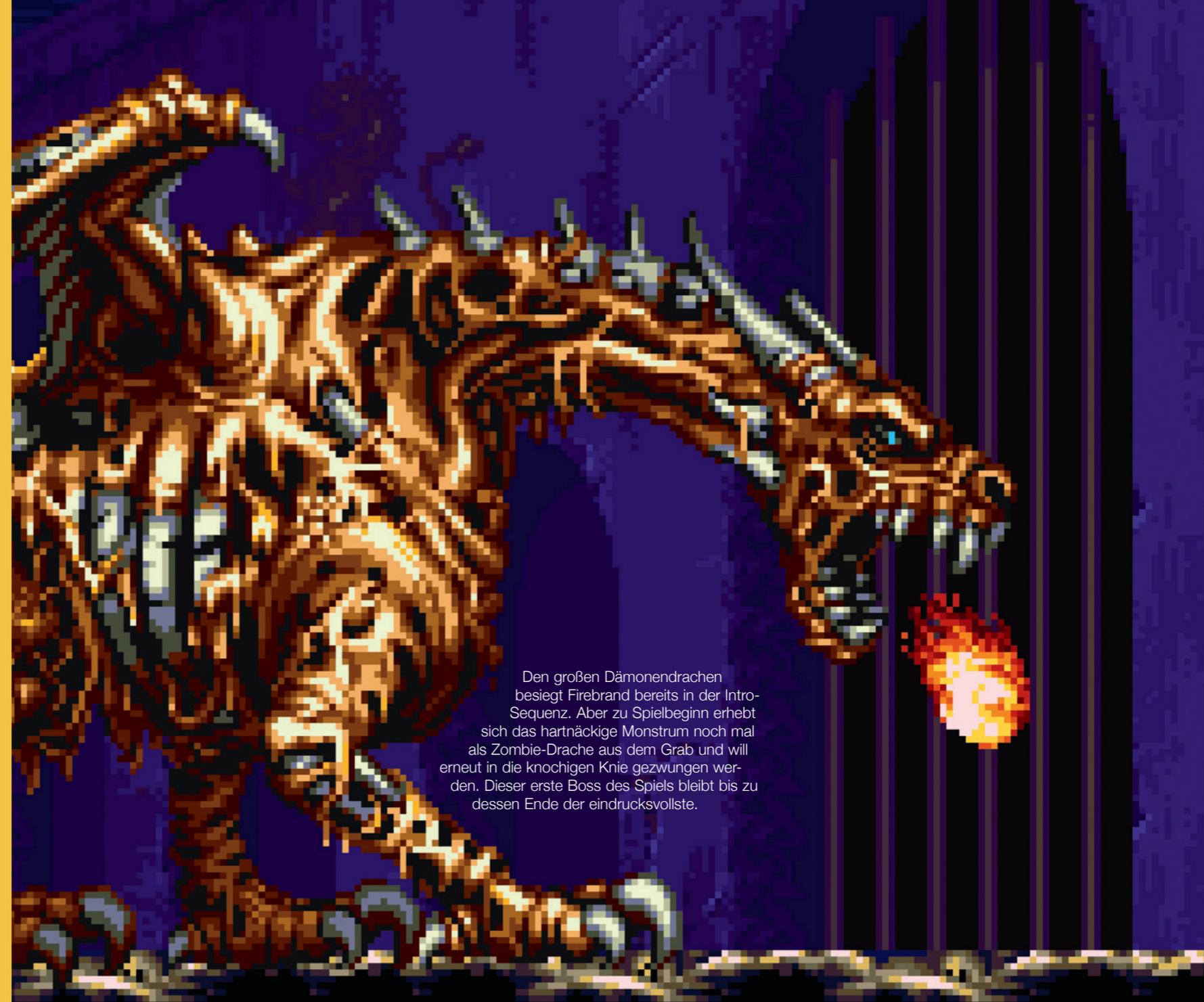


## DÄMONENGEZÜCHT

Bei *Ghosts'n Goblins* ist der Gargoyle Firebrand noch ein Gegner, in den beiden *Gargoyle's-Quest*-Episoden (1990 und 92 für Game Boy bzw. NES) dagegen wird das dämonische Flug-Getier zum (Anti-)Helden. Ebenso wie in ***Demon's Crest***: Hier kämpft die Kreatur um die Herrschaft über die Dämonen-Welt – ein Ziel, für das sie zunächst sechs mit magischer Elementar-Kraft geladene Wappen (*Crests*) erobern muss. Also hüpf, klettert, flattert, kämpft und rätselt der Gargoyle durch ein horizontales Spektakel, das vor allem audiovisuell im Gedächtnis bleibt. Inzwischen durchmischt es das Spielgefühl einer *Castlevania*-Episode mit dem Szenario von *Ghosts'n Goblins* und der Fortschritts-Logik eines *Metroidvania*-Spiels: Neu gesammelte Crests geben Firebrand Spezialfähigkeiten, mit denen er zum Beispiel Steinfiguren wegschubsen oder Felsblöcke in Bröckchen ballern kann, um die dahinter verborgenen Spielgebiete zu erkunden. Nicht selten muss der ungewöhnliche Held dafür über eine *Mode-7*-Karte zwischen verschiedenen Regionen hin und her reisen. Oder er wechselt zum Menü-Screen, um dort neue Crests auszurüsten – je nachdem, welches besondere Talent gerade gefragt ist. Obwohl ***Demon's Crest*** zu den härteren Adventures der SNES-Generation zählt, macht der hohe Spektakel-Faktor das zerschundene Nervenkostüm mehr als wett.



Anders als bei reinrassigen *Metroidvania*-Spielen findet der Wechsel von einem Level-Reich ins nächste über eine Karte statt. Manche Szenarien sind dabei bereits von Anfang an verfügbar, andere erscheinen erst nach ausreichendem Story-Fortschritt – wie zum Beispiel die aus dem Boden steigende Endgegner-Burg (Bild oben).



Den großen Dämonendrachen besiegt Firebrand bereits in der Intro-Sequenz. Aber zu Spielbeginn erhebt sich das hartnäckige Monstrum noch mal als Zombie-Drache aus dem Grab und will erneut in die knöchigen Knie gezwungen werden. Dieser erste Boss des Spiels bleibt bis zu dessen Ende der eindrucksvollste.

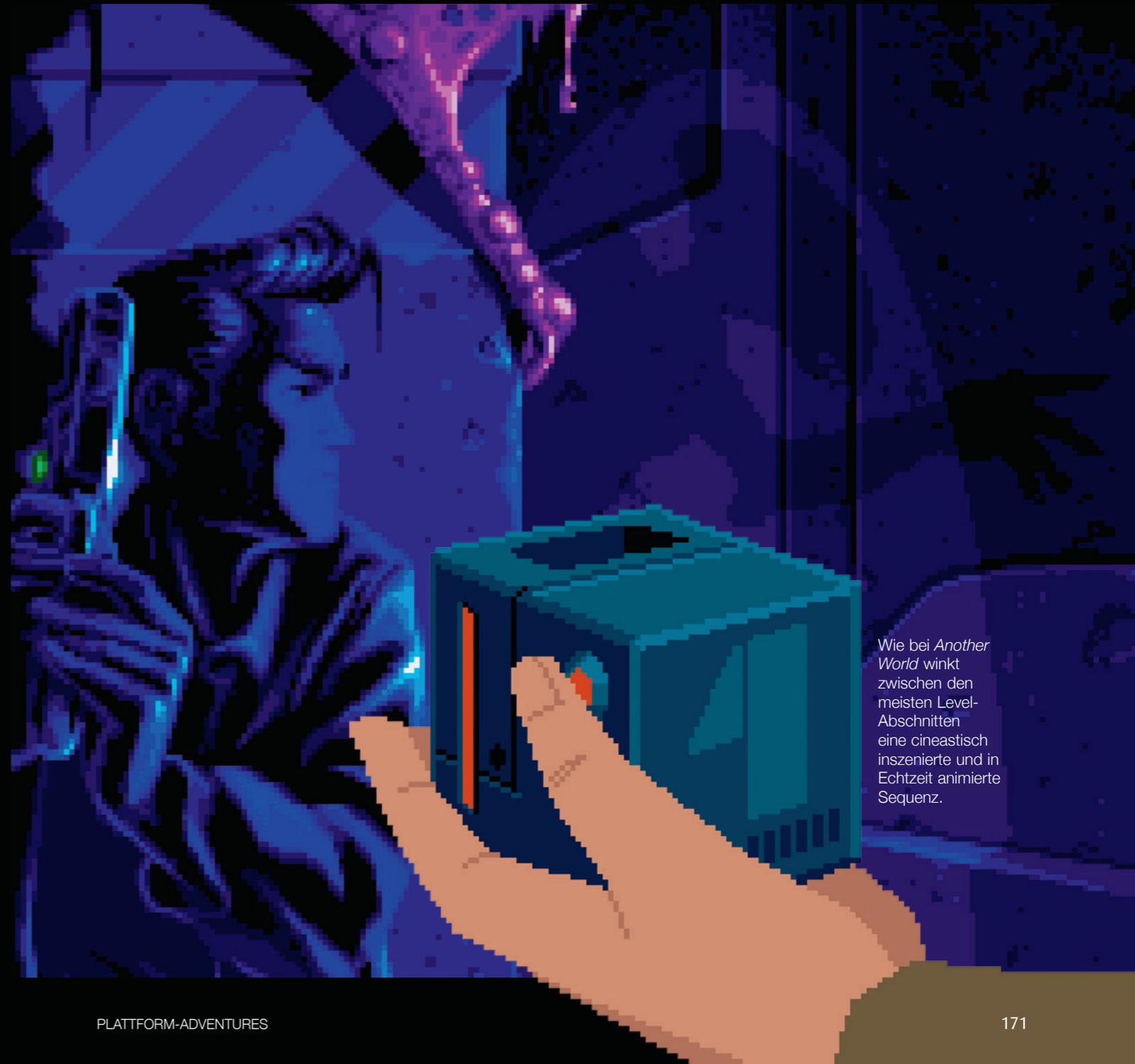


## FRUST-FLASHBACK

Obwohl merklich träger als die früher veröffentlichten Varianten für Mega Drive und Amiga, wird auch die SNES-Version von Delphin's horizontalem Action-Adventure **Flashback** rasch Kult. Für den Erfolg maßgeblich verantwortlich sind eine packende, deutlich von *Total Recall* inspirierte SciFi-Story und eine filmische, seinem geistigen Vorgänger *Another World* entlehene Präsentation. Wie beim Spiel von Éric Chahi liegen Spaß und Frust nah beieinander, doch trotz der offensichtlichen Parallelen unterscheiden sich beide Produkte in wichtigen Punkten: Zum einen besteht die **Flashback**-Spielwelt nicht aus Vektoren, sondern wurde hangepixelt – nur den Helden und seine Widersacher hat man aus 3D-Elementen erschaffen. Zum anderen setzt Delphin für die futuristische Kriminalgeschichte auf ein vergleichsweise klassisches Platformer-Spielgefühl: Held Conrad ruft zum Springen, Schießen und für eine Ausweichrolle vertraute Gameplay-Mechanismen ab, außerdem kann er einen Schutzschirm aufbauen. Knallhart ist **Flashback** trotzdem: Fast jeder Treffer führt zum Ableben des Helden, Sprünge wollen pixelgenau gemeistert werden und die tückische Level-Umgebung ist mit Fallen nur so gespickt.



Wie *Another World* verzichtet auch *Flashback* auf Scrolling. Stattdessen wird beim Verlassen eines Bildschirms zum nächsten *umgeblättert* und so ein neues Szenario geöffnet.



Wie bei *Another World* winkt zwischen den meisten Level-Abschnitten eine cineastisch inszenierte und in Echtzeit animierte Sequenz.



## UNTOTE GAG-PARADE

Wer Filmmonster und Trash-Movies liebt, der kommt 1993 um LucasArts' arcadige Ballerei **Zombies ate my Neighbors** nicht herum: Wahlweise alleine oder im Zweispieler-Modus ballern sich die beiden Helden Julie und Zeke durch mehr als 50 knallbunte Horror- bzw. B-Movie-Welten. Aus der Draufsicht dargestellte Szenarien wie Vorgärten, Hecken-Labyrinth, Football-Felder, Laboratorien, antike Tempelanlagen und sogar die Studios von Spiele-Entwicklern werden von klassischen Film-Bestien überrannt. Darunter Mumien, Vampire, Werwölfe, Riesen-Babies und natürlich Zombies. Sogar der Purpur-Tentakel aus dem im selben Jahr ebenfalls von LucasArts veröffentlichten Point'n'Click-Klassiker *Day of the Tentacle* gibt sich die Action-Ehre.



OBEN: Schauplätze wie ein alter Tempel oder ein Entwickler-Studio bringen Diversität und Humor ins Spiel.

Besonders stämmiger Boss-Gegner: Das Riesen-Baby trampelt unsere Helden in Grund und Boden.



Darf in keinem guten Horror-Szenario fehlen: Die frankenstein'sche Grusel-Werkstatt des verrückten Leichen-Klempners. Mit von der Partie: Frankens Monster und sein Kumpel Dr. Werwolf.



Die Verwandtschaft zwischen *Street Fighter 2* (oben) und *Final Fight* (unten) ist deutlich: Beide entstehen unter Aufsicht von Capcom-Legende Yoshiki Okamoto. Tatsächlich trägt *Final Fight* während seiner Entwicklung zunächst den Titel *Street Fighter 89*.



## DAS KAMPFSPIEL

*Auf dem Super Nintendo wird nicht nur fröhlich gehüpft und gesprungen, auf Nintendos 16-Bit-Maschine fliegen auch gerne mal die Fäuste – egal ob im direkten Kampf Mann gegen Mann oder im gut gelaunten Einer-gegen-alle-Geschwarte. Wie kein anderer Entwickler prägt vor allem Capcom das Genre – aber auch andere Studios mischen bei der Bildschirmschlägerei mit.*

Wenn Faust auf Körper trifft, dann ist das für den nicht direkt Beteiligten stets eine Freude. Egal ob Bud Spencer, Rocky Balboa, die bulligen Wrestler der WWF oder eben all die pixeligen Prügelknaben – wenn es in den 90er-Jahren darum geht, einfach mal das Gehirn ein wenig auf Standby zu schalten und den Freuden der körperlichen Gewalt zu fröhnen, dann gibt es nichts Besseres als einen direkten Schlagabtausch. Entweder mit der blanken Faust oder auch gerne mal mit ausgesuchten Argumentier-Eisen respektive -Hölzern. Erst mit der 16-Bit-Generation kann sich der digitale Schlagabtausch so richtig entfalten. Natürlich wurde auch vorher schon munter ge- und verprügelt, aber selbst einflussreichen Klassikern wie Tecmos *Double Dragon* oder Konamis *Yie-Ar Kung-Fu* fehlt es eben in Ermangelung der passenden Technik an der richtigen Dosis Bumms. Das ändert sich schlagartig, als Capcom mit *Final Fight* zeigt, wie viel große Sprites und satte Sounds zum brachialen Prügel-Vergnügen beitragen können. Auf einmal haben Schläge, Tritte und Würfe ungeahnte Wucht, jede Ohrfeige und jeder Kinnhaken tönen saftig-schmatzig aus den Lautsprechern, dass es eine wahre Freude ist. Freude ist dabei auch das wichtigste Stichwort. Denn die derben Kloppereien der Super-Nintendo-Ära verzichten fast allesamt



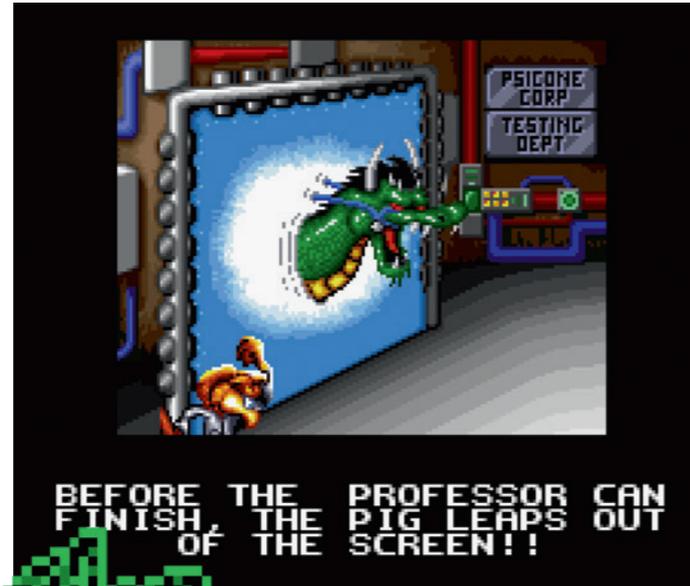
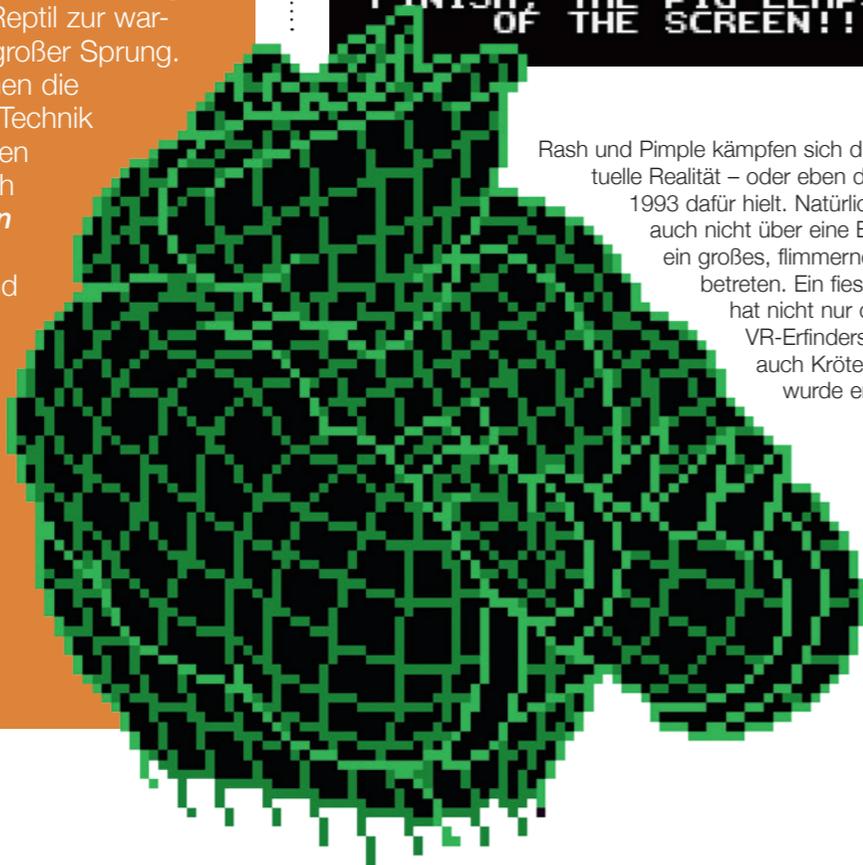
auf spritzendes Blut und platzende Körper. Es wird heftig ausgeteilt, aber so richtig unangenehm brutal wird's dann doch nie – selbst wenn Capcoms Ritter der digitalen Tafelrunde Schwert, Axt oder Speer sprechen lassen. Das liegt nicht nur an Nintendos noch ziemlich rigider Publikations-Politik in Sachen Blut und Gewalt, auch der Zeitgeist spielt hier eine Rolle. In den 90er-Jahren gibt es natürlich so manch eine etwas saftigere Schlägerei, aber die wirklich bösen Buben – *Splatterhouse* und Konsorten – sind nicht nur spielerisch den jugendfreundlicheren Titeln von Capcom und Co. unterlegen, sie bleiben auch weitgehend den Spielhallen oder konkurrierender Hardware vorbehalten. Im Gegensatz zu den frühesten Bildschirmschlägereien streben die Prügler der 90er in die dritte Dimension. Die großen Sprites sind zwar stets in der Seitenansicht zu sehen, aber sie bewegen sich gerne

auch in die Tiefe des Raums hinein. Eigene Animationen gibt es dafür zwar nicht, aber dank stimmiger Stilisierung nehmen wir Haggar, den Ninja-Turtles oder den Capcom-Rittern trotzdem ihre relative Dreidimensionalität ab. Und ebenso gerne verzeihen wir auch den spielerisch stets überschaubaren Anspruch des Geprügels: Wuchtige Darstellung, durchschlagende Effekte und vor allem der bei diesem Genre stets willkommene Zweispielermodus entschädigen für vergleichsweise simple Gegner-Taktiken, überschaubare Schlagvarianten und gerne auch mal unfair agierende Bossgegner. Doch kaum hat Capcom den gemeinen Durchlauf-Prügler in ungeahnte Höhen gehoben, machen die Action-Experten aus Osaka das gerade so erfolgreich generalüberholte Genre fast schon wieder obsolet: *Street Fighter 2* macht im Alleingang den digitalen



## DIE MÖCHTEGERN-TURTLES

In den späten 80er- und 90er-Jahren sind die *Teenage Mutant Ninja* (oder auch *Hero*) *Turtles* das ganz große Ding. Comics, TV-Serie und Filme machen ihre Schöpfer reich und Konamis Arcade- sowie Konsolen-Ports erfreuen sich größter Beliebtheit. Auch der englische Entwickler Rare will ein Stück vom Kuchen abhaben – aber wie, wenn man keine Lizenz hat? Na, ganz einfach – das Tierreich ist riesig ... und vom gepanzerten Reptil zur warzigen Kröte ist es kein so großer Sprung. Schon auf dem NES machen die *Battletoads* durch famose Technik und einen teilweise abartigen Schwierigkeitsgrad von sich reden – und *Battletoads in Battlemaniacs*, der erste 16-Bit-Auftritt von Rash und Pimple (Krötenkumpel Zitz muss gerettet werden), steht dem in nichts nach. Riesige Sprites, viel Abwechslung und jede Menge krasser 90er-Jahre-Humor – dieses Spiel ist durch und durch ein Kind seiner Zeit.



Rash und Pimple kämpfen sich durch die virtuelle Realität – oder eben das, was man 1993 dafür hielt. Natürlich wird die auch nicht über eine Brille, sondern ein großes, flimmerndes Portal betreten. Ein fieses Schwein hat nicht nur die Tochter des VR-Erfinders gemopst, auch Krötenkumpel Zitz wurde entführt.



Rare hat das SNES im Griff. Egal ob Gegner-Sprites Marke XXL oder beeindruckende Spiegeleffekte – die talentierten Briten entlocken der Hardware einen tollen Effekt nach dem anderen.



Bei den *Battletoads* wird nicht nur geprügelt, die Kampfkröten müssen auch knifflige Geschicklichkeitseinlagen meistern. Mal wird ein tiefer Schacht erkundet, dann steht ein Ritt auf der Schlange an.

