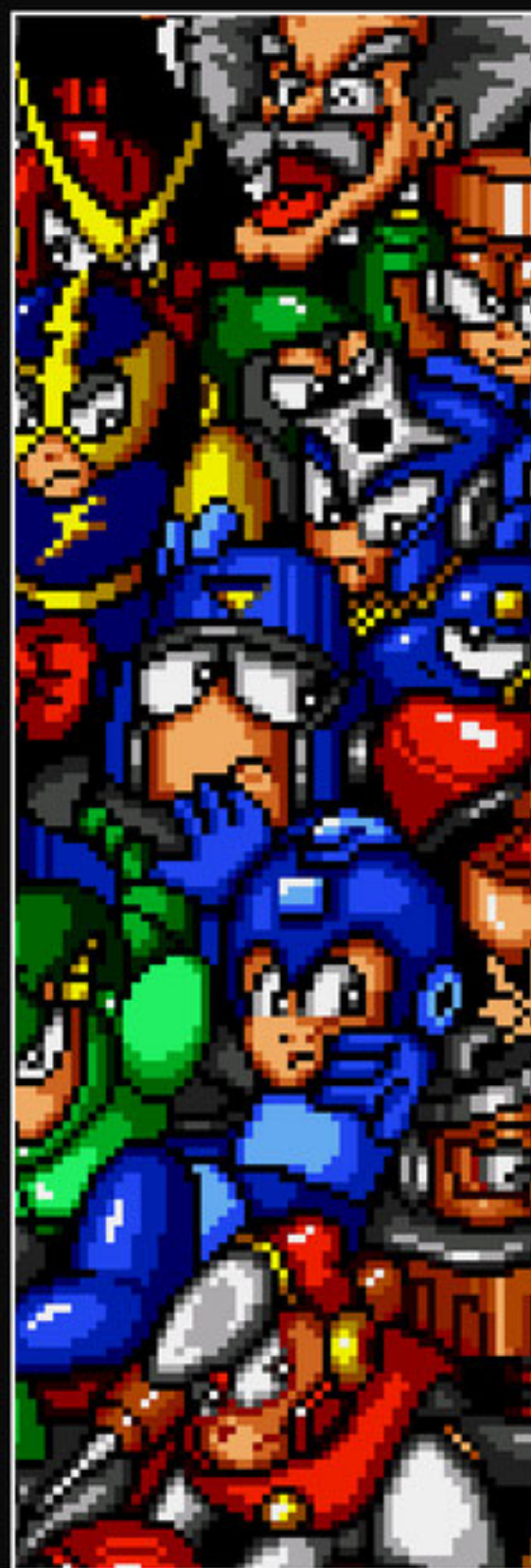
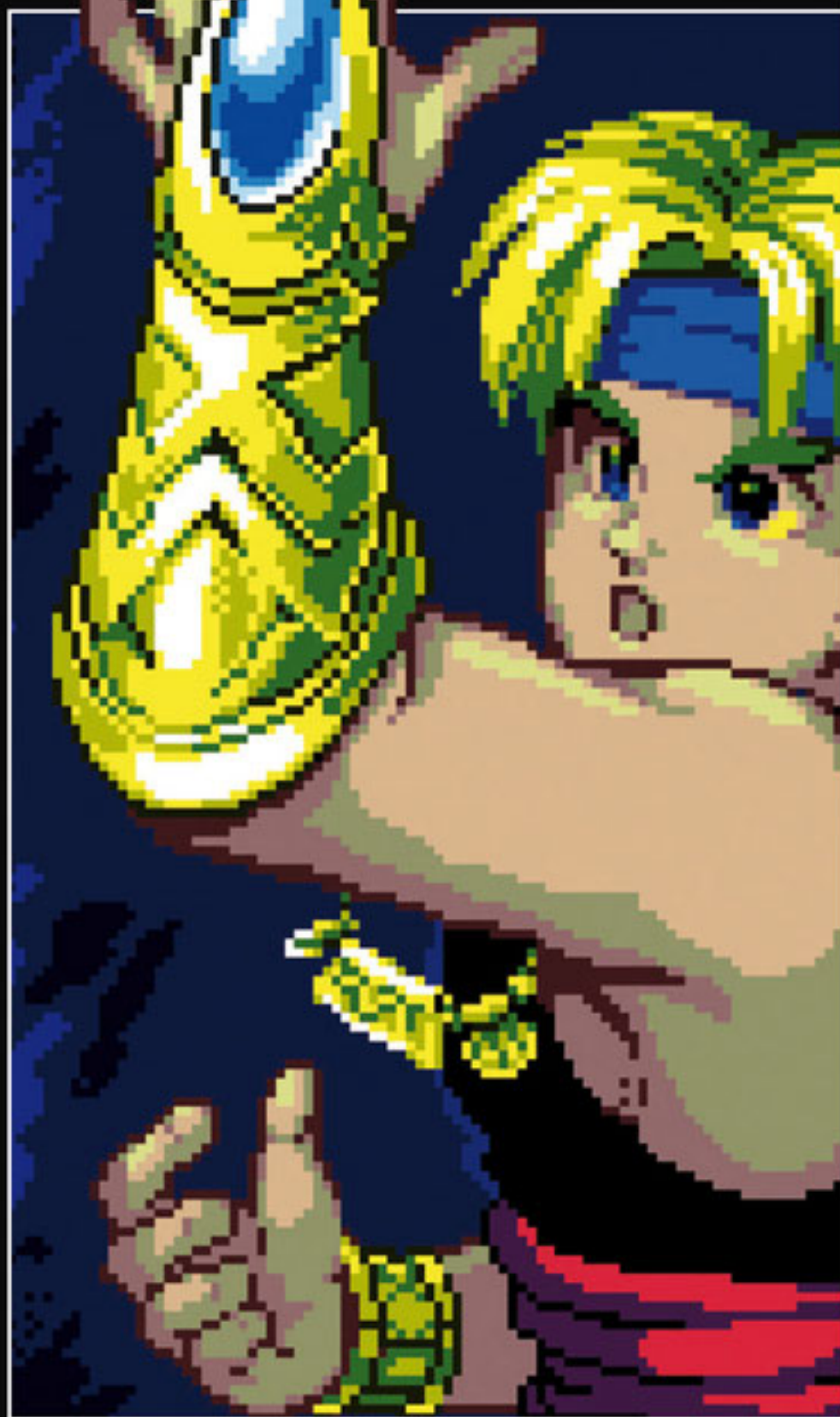


DAS INOFFIZIELLE MEGA DRIVE

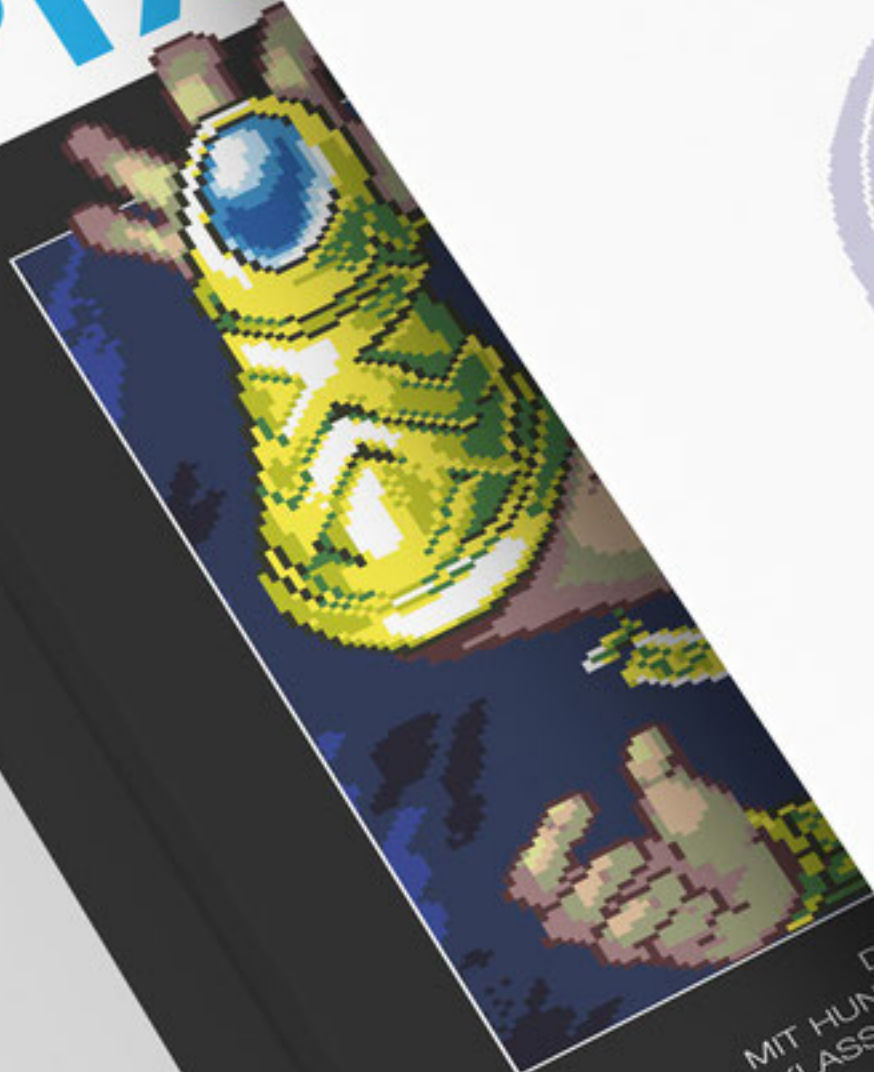
PIXELBUCH

ROBERT BANNERT | THOMAS NICKEL



DAS DEFINITIVE 16-BIT-PIXEL-ARTBOOK FÜR SAMMLER UND SEGA-FANS:
MIT HUNDERTEN EXKLUSIVEN ABBILDUNGEN, MAPS, ARTIKELN UND INTERVIEWS ZU DEN
SCHÖNSTEN KLASSIKERN UND BESTEN GEHEIMTIPPS DER MEGA-DRIVE-ÄRA – VON AERO
BLASTERS ÜBER COMIX ZONE UND SHINING FORCE BIS ZERO WING.

DAS INOFFIZIELLE
PIXEL



DAS
MIT HUNDE
KLASSIKER

PIXELBUCH



- MEGA DRIVE -

DAS INOFFIZIELLE MEGA DRIVE
PIXELBUCH

ROBERT BANNERT | THOMAS NICKEL



DAS DEFINITIVE 16-BIT PIXEL-ARTBOOK FÜR SAMMLER UND SEGA-FANS:
MIT HUNDERTEN EXKLUSIVEN ABBILDUNGEN, MAPS UND ARTIKELN ZU DEN SCHÖNSTEN
KLASSIKERN UND BESTEN GEHEIMTIPPS DER MEGA-DRIVE-ÄRA - VON AERO BLASTERS
ÜBER COMIX-ZONE UND SHINING FORCE BIS ZERO WING.



FERIEN AUF ALGOL

1989 ist Japan im Bann der Rollenspiele – und obwohl Segas Mega Drive auf schnelle Arcade-Action zugeschnitten ist, gehört ein wohlsortiertes RPG-Angebot zum guten Ton. Wenige Monate nach Hardware-Start erscheint deshalb der Nachfolger zum gefeierten 8-Bit-Abenteuer *Phantasy Star*. *Phantasy Star 2* bringt die Spieler zurück ins Algol-Sonnensystem: Tausend Jahre sind seit dem letzten Besuch vergangen – darum hat sich eine Menge verändert. Der Supercomputer Mother Brain kontrolliert Klima, Fauna und Flora, der Wüstenplanet Mota ist inzwischen ein grünes Paradies und die Menschen sind faul und träge geworden. Als plötzlich mutierte Biomonster auftauchen, fühlt sich nur eine kleine Gruppe von Außenseitern dazu berufen, der Sache auf den Grund zu gehen. Das Abenteuer beginnt mit einem Alptraum des Helden und endet mit einer der verstörendsten Story-Kehrtwenden der Spielegeschichte. Selten war ein RPG so trostlos, aber auch faszinierend. Dabei werden Helden wie Spieler gefordert: Die Kämpfe sind zahlreich, die Ressourcen knapp und trotz 16-Bit-Technik macht die Präsentation im Vergleich zum Vorgänger einen Rückschritt. Eher aus Zeit- denn aus Speichergründen wird am Kampfbildschirm gespart und macht man aus den schicken 3D-Labyrinthen des Vorgängers über-komplexe Top-Down-Dungeons. Dennoch: Kaum jemand kann sich dem Bann des SciFi-Meisterwerks entziehen.



Phantasy Star 2, 1989 von Sega

Das Finale gegen Mother Brain steht bevor. Doch was passiert mit der Welt, wenn die Helden die künstliche Intelligenz zerstören, die für jahrhundertelangen Wohlstand gesorgt hat?



So this is the Mother Brain controlling Aliso. EICH and the party are overcome by the presence



DARKSIDE		SAKOFF	
HP 100	MP 100	HP 100	MP 100
STR 10	DEF 10	STR 10	DEF 10
SPD 10	MAT 10	SPD 10	MAT 10
100	100	100	100
FRED	EICH	STGY	JENS

Gekämpft wird stets vor einem blauen Gitternetz, individuelle Hintergründe gibt es nicht. Dabei war *Phantasy Star 2* mit seinem 6MBit-Speicher das größte Spiel seiner Zeit.



00000 DAS FLIPPER JUMP'N'RUN



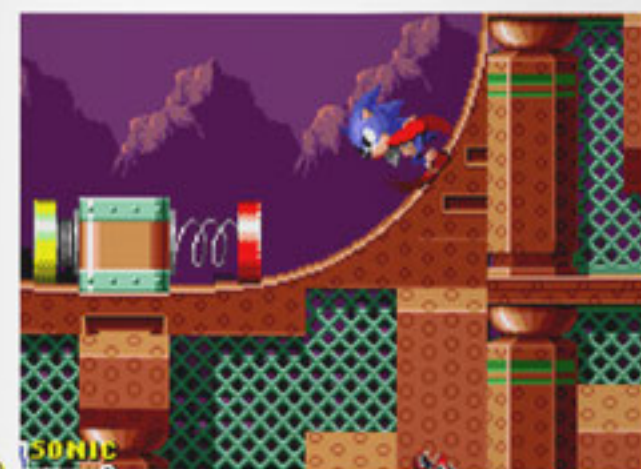
Sega und Sonic gehören einfach zusammen: Der blaue Turbo-Igel ist die erste Figur, die man mit dem Mega Drive verbindet – immerhin hat Sonic dafür gesorgt, dass Underdog Sega dem Marktführer Nintendo in Europa und USA kräftig einheizen konnte. Im direkten Gespräch erzählt uns Sonics Vater Yuji Naka schon 2004: „Als ich mit der Entwicklung von Sonic begann, war es mir sehr wichtig, dass das Spiel weltweit Anklang findet – nicht nur in Japan.“ Das ist ihm und seinen Mitstreitern zweifelsohne gelungen. Die ikonischen Karomuster, das satt-grüne Gras und die blauen Himmel wirbeln superflüssig über den Bildschirm, bevor Sonic in späteren, eher technisch angehauchten Levels auch mal auf die Bremse tritt. Erstklassige Technik, ein unverschämter charmanter Held und nicht zuletzt die unverwechselbare Grafik machen *Sonic The Hedgehog* zu einem zeitlosen Abenteuer, auch Yuji Naka stimmt uns da zu: „Ich bin selber sehr froh darüber, dass sich die Spiele so gut gehalten haben und auch heute noch wirklich Spaß machen.“



In Welt 3, der *Spring Yard Zone*, wird Sonic wie eine Flipperkugel durch den Level geschossen. Ein spielerisch brillanter Einfall, der die Serie bis heute prägt.

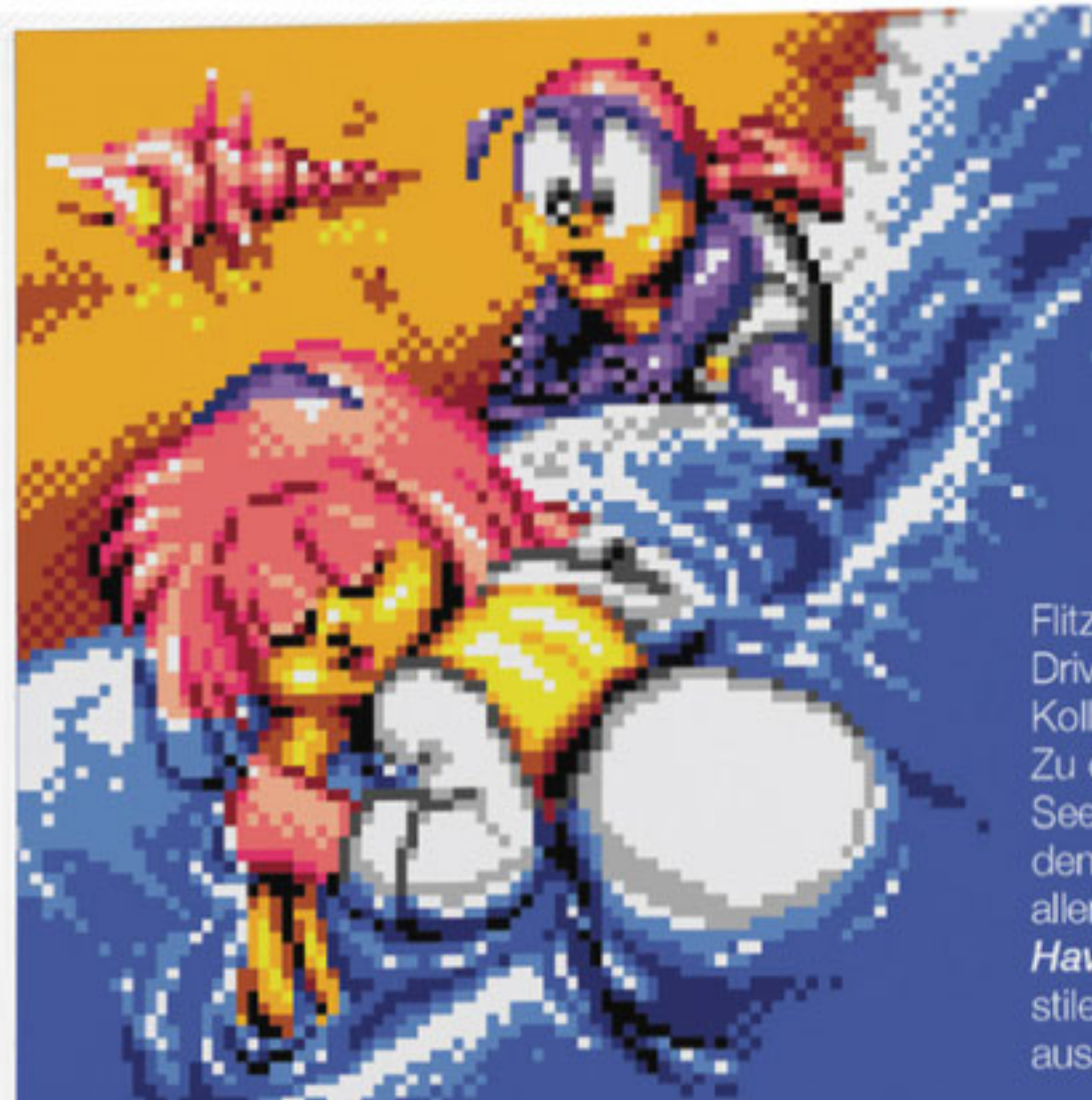


Charakterdesigner Naoto Ohshima hat neben Sonic auch Bösewicht Dr. Ivo „Eggman“ Robotnik und dessen Robo-Tiere erschaffen.



Sonics Welt ist ein Traum in Pop-Art. Die Designerinnen Rieko Kodama und Jina Ishiwatari Tsukahara erschaffen mit viel Liebe zum Detail und tollen Farbkombinationen unverwechselbare Welten.





00000
PIRATEN-JÄGER
 VON SONICS GNADEN



Flitze-Igel Sonic hat die Jump'n'Run-Welt des Mega Drive nachhaltig geprägt – oder genauer: Er hat seinen Kollegen ordentlich Feuer unter dem Hintern gemacht. Zu denen zählt auch Data Easts kleiner Piraten-Seehund Havoc, der 1993 durch das mit säbelrasselnden Pixel-Piraten, fliegenden Freibeuter-Hörnchen und allerlei anderem Karibik-Getier gespickte *High Seas Havoc* flitzt, hopst und turnt. Im ersten Level wetzt der stielecht mit Seemanns-Kopftuch und schniecker Veste ausgerüstete Meeres-Säuger noch wie Vorbild Sonic im rekordverdächtigen Raser-Schritt über rasch an- wie absteigende Hügel – doch für den Release in Europa (1994 als *Capt'n Havoc*) wird der launige Level-Einstand kurzerhand wegrationalisiert. Stattdessen erkundet Havoc bei uns direkt den protzigen Piraten-Pott von Walross-Erzfeind Bernardo, wo er leichtfüßig von Mast zu Mast springt und allerlei fuchsige Pelztiere über die Planke laufen lässt, indem er ihnen Genre-gerecht aufs Dach steigt. Das funktioniert gleich so gut, dass er sich in einem guten Dutzend weiterer Level mit bärbeißigen Bulldoggen, schrägen Dreispitz-Vögeln, Maulwurf-Matrosen und sogar einem lichterloh brennenden Feuerball-Boss anlegen darf, der unseren kleinen Helden kreuz und quer durch seine Flammen-Welt scheucht. Bis der endlich am Ziel der Hupf-Odyssee Freibeuter-Braut Bridget (und vielleicht noch wichtiger: eine Schatzkarte) in seine Arme schließen darf ...



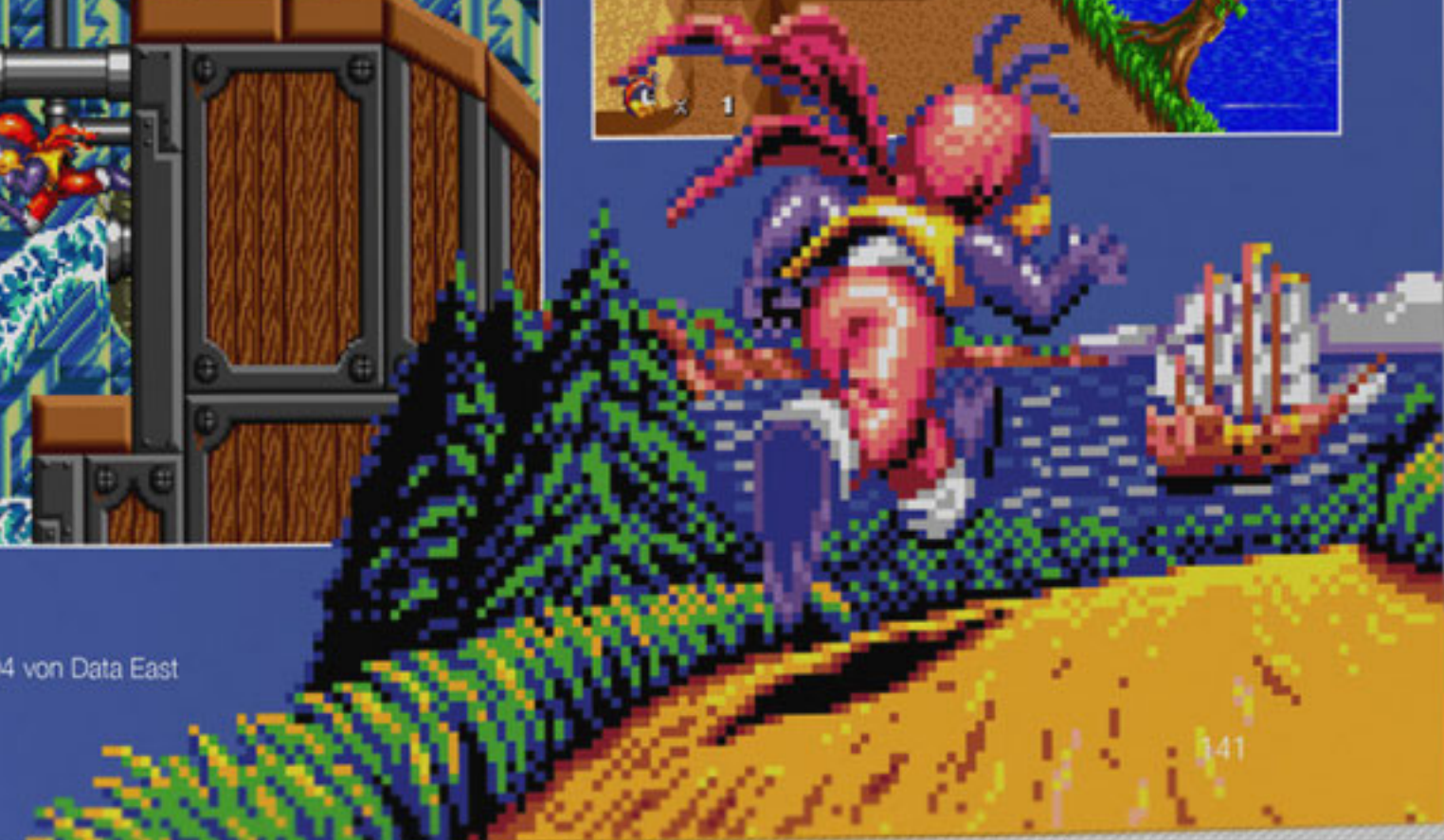
Wer auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad spielt, bei dem ist nach dem Flammenboss Schluss. Für mehr muss man das knackige Abenteuer mindestens auf *Normal* angehen.



Weder Havocs Widersacher (oben) noch der kleine Pirat selber sind um drolige Animationen verlegen: Unser Konterfei bekommt ein Fass übergezogen, versengt sich das Hinterteil, läuft aus oder fängt kräftig zu schieben an ...



Capt'n Havoc / High Seas Havoc, 1993/94 von Data East



IN RAGE GEPRÜGELT

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 imposante Feuerball, den die Kämpferin auf der Seite rechts abfeuert.

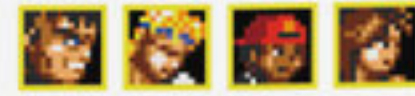


Selten war der Qualitätssprung zwischen Serien-Iterationen so beeindruckend wie hier: Unter der Leitung von Ayano Koshiro entsteht beim Familienunternehmen Ancient das System-übergreifend beste Beat'em-Up der 16-Bit-Ära. Mit viermal so viel Speicherumfang wie der Vorgänger, fast doppelt so großen Figuren, 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 Levelboss 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.

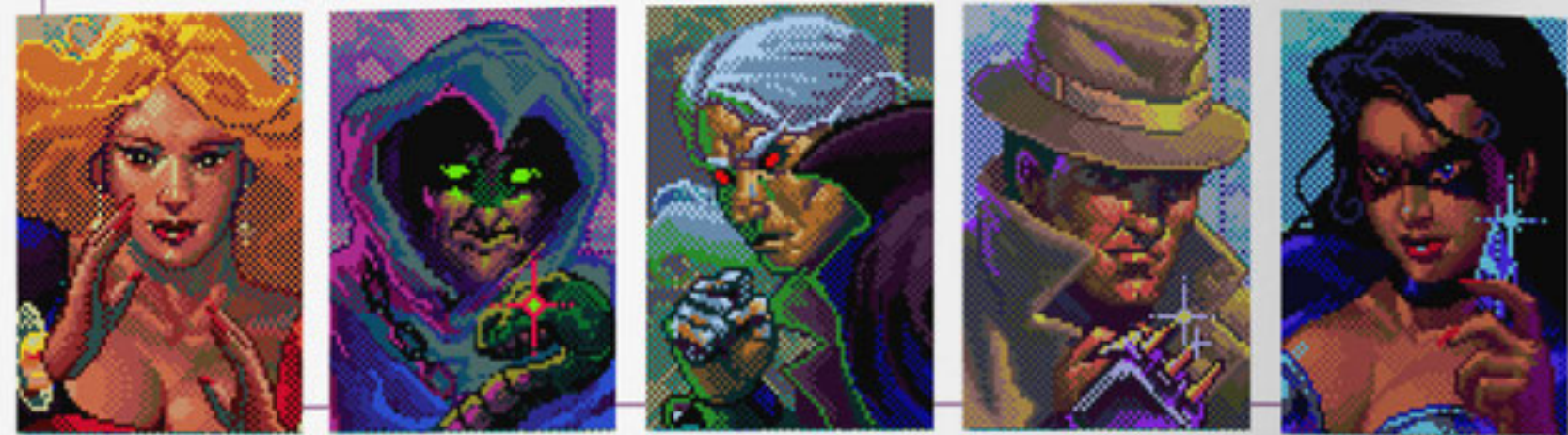


Die große Schlägerei beginnt auf nächtlichen Straßen und führt über einen Freizeitpark mit Piratenschiff bis auf die private Insel von Bösewicht Mr. X (der Herr im Sessel).





Anstatt auf die Anime- und Martial-Arts-Ästhetik der japanischen Produktionen setzt *Eternal Champions* ganz auf amerikanische Comic-Designs im charakteristischen Stil der 90er-Jahre.



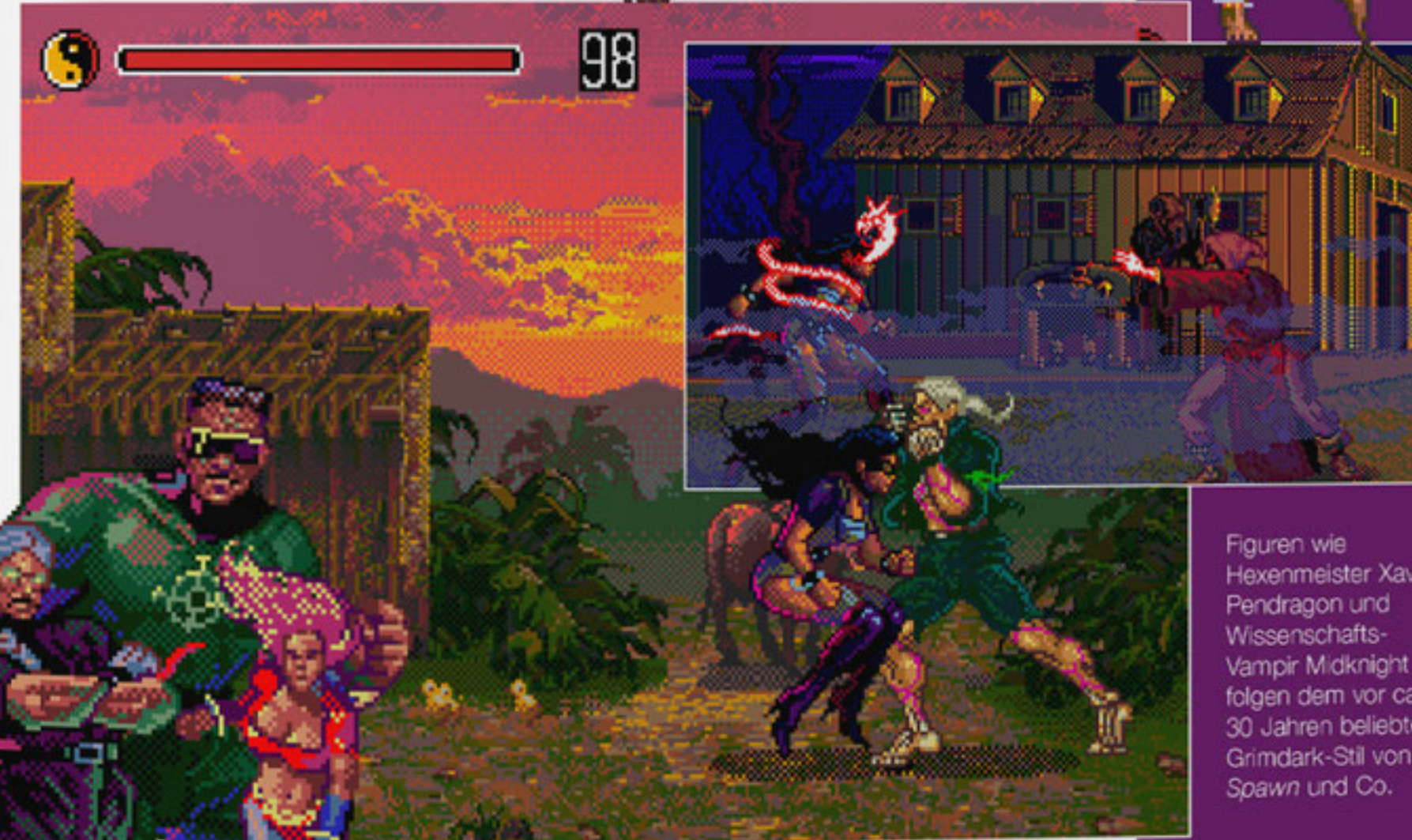
DIE LIGA DER LIZENZ-BEFREITEN

Nach dem Erfolg von *Street Fighter 2* braucht Sega seinen exklusiven Kampfspiel-Hit. So schickt Sega of America *Eternal Champions* als Mega-Drive-exklusive Prügelei ohne Arcade-Vorbild in den Ring. Von Designer Michael Latham erdacht, kommt das 24 MBit starke Modul überraschend Story-lastig daher: Neun Helden aus verschiedensten Zeitperioden, die ebenso früh wie unvermittelt aus dem Leben geschieden sind, bekommen eine zweite Chance. Wer den *Eternal Champion* besiegt, wird wieder lebendig und verändert die Zeitlinie. Figuren wie Shadow Yamato, Jonathan Blade oder Midnight kommen ganz nach der grimmigen US-Comic-Ästhetik ihrer Zeit – kein Wunder, ist doch Ex-Marvel- und DC-Künstler Ernie Chan für einen Großteil der Designs verantwortlich. Während das Spielgefühl

nicht das Niveau des großen Capcom-Vorbilds erreicht, punktet *Eternal Champions* mit kreativen Hintergründen, originellen Spezialattacken und großen, toll gepixelten, aber leider etwas spärlich animierten Figuren. Auffällig ist der starke Dithering-Einsatz: Mit Cinch-Kabel und Röhren-TV entsteht der Eindruck von Transparenz und mehr Farbe als die Hardware eigentlich darzustellen vermag.



Atlantis, Gangster und die Urzeit – der Plot von *Eternal Champions* erlaubt unterschiedlichste Settings.



Figuren wie Hexenmeister Xavier Pendragon und Wissenschafts-Vampir Midnight folgen dem vor ca. 30 Jahren beliebten Grimdark-Stil von *Spawn* und Co.



KAMPF KRÖTEN



Nach zu vielen Turtle-freien Jahren bekommt die Sega-Gemeinde 1992 endlich eine exklusive Klopperei. In *Teenage Mutant Ninja Turtles: The Hyperstone Heist* verbinden Konamis Entwickler Elemente früherer Arcade-Episoden zu einem Dimensionen-übergreifenden Abenteuer. Obwohl das Spiel oft im Schatten der Nintendo-Veröffentlichungen steht, macht *Hyperstone Heist* sogar einiges besser und stellt dank direkter Steuerung sowie präziser Trefferzonen die nahezu ideale Umsetzung von Konamis Prügel-Formel dar. Ebenfalls mit von der Partie: neue Szenarien, Figuren und kernige Musikstücke von Komponist Masahiro Ikariko. Shredders Dojo (unten auf der Seite) ist eine Neuinterpretation der Pagoden-Stage des Original-Automaten und hat einen frischen Boss in petto: Tatsu, Shredders rechte Hand aus dem ersten Kinofilm, feiert hier seinen animierten Einstand. Mit wuchtiger Grafik und fantastischer Musik ist *Hyperstone Heist* ein Meisterstück in Sachen Koop-Klopperei und ein echter Anwärter auf den Genre-Thron.



Konami schöpft die kleinere Farbpalette des Mega Drive aus und konzentriert sich auf tiefere Schwarztöne sowie deutlichere Sprite-Konturen. Das sorgt für viel Comic-Stimmung und verbindet den Stil des 1987er-Cartoons mit dem Look der Original-Mirage-Comics.

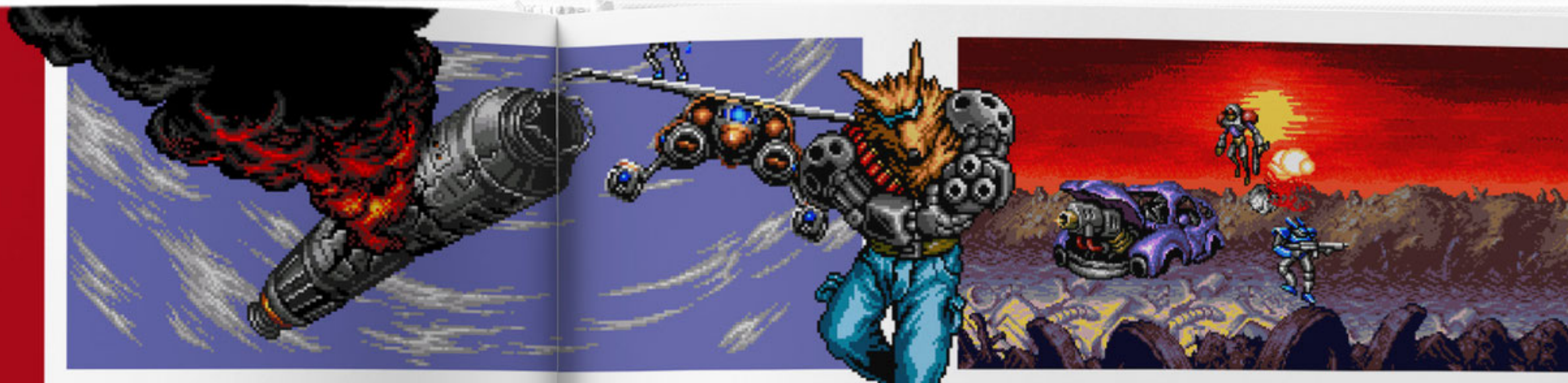




DAS BOSS SHOWREEL



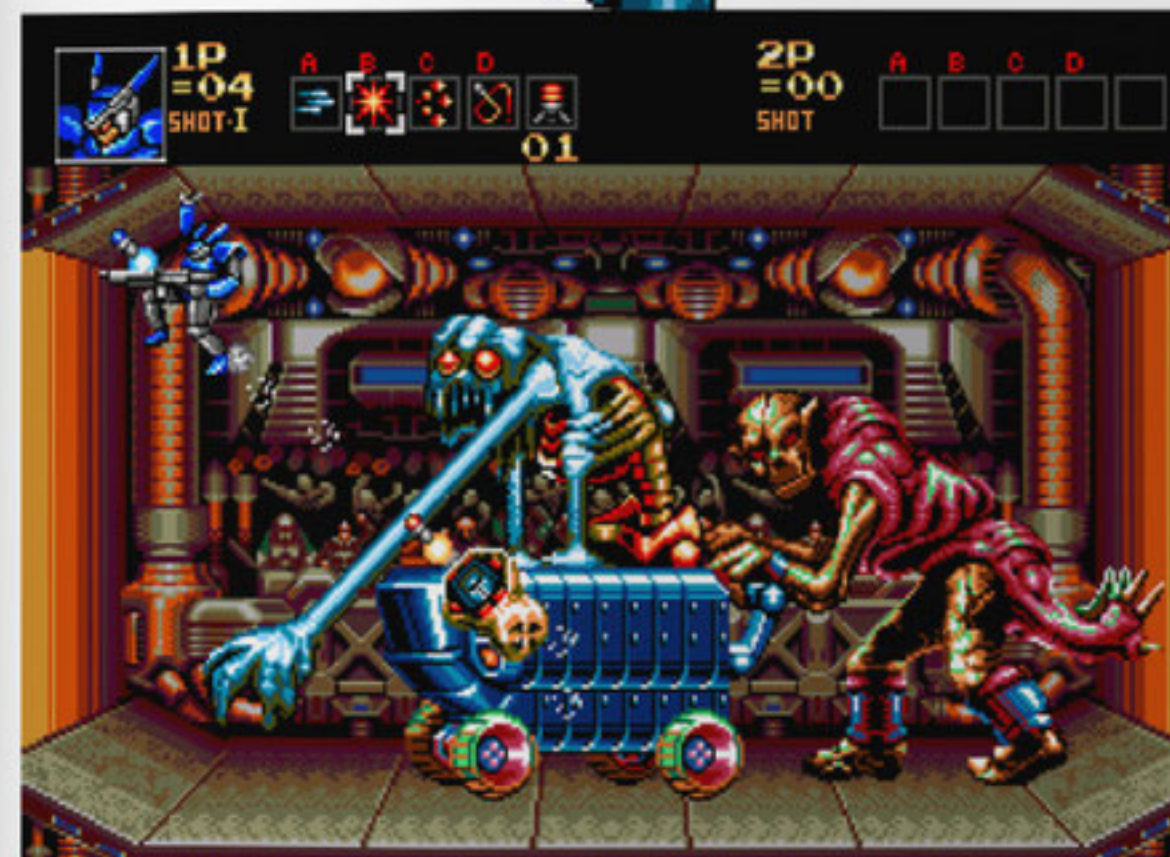
Probotector, außerhalb Europas als *Contra: The Hard Corps* bekannt, wirkt wie Konamis Antwort auf Treasures Gunstar Heroes – ein Spiel, das die Chips des Mega Drive zum Glühen bringt und gleichzeitig die Erwartungen der Spieler auf den Kopf stellt. Im Grunde hält sich der Titel mit schneller Run-and-Gun-Action an das gängige Serienprinzip. Director Nobuya Nakazato und sein Team folgen aber dem Prinzip des *Situation Rush* – das heißt, man schleudert dem Spieler ständig neue Herausforderungen entgegen und zündet so ein Dauerfeuer an frischen Ideen. Außerdem bietet man vier spielbare Figuren, sich verzweigende Levels und mehr Bosse als in allen Vorgängern zusammen – *Probotector* ist vollgepackt mit Einfällen und lässt zu keinem Moment locker. Das sorgt für viel Wiederspielwert, dazu kommt ein wuchtiger FM-Soundtrack, für den unter anderem Akira Yamaoka und Michiru Yamane am Keyboard saßen. Darüberhinaus ist *Probotector* ein technischer Kraftakt: Grafisch wird jeder Effekt geboten, zu dem das Mega Drive fähig ist. Bestes Beispiel dafür sind die Bosse: Im Kampf erwecken zahllose Sprites den Eindruck eines bildschirmfüllenden Gegners, ohne dass die Hardware in die Knie geht.



Nur echte Profis entdecken alle möglichen Endsequenzen: Manche davon sind heroisch, manche ziemlich tragisch und wieder andere hochgradig albern.



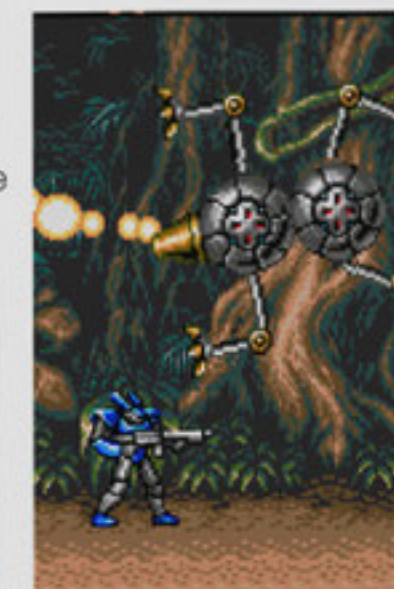
Das spät erschienene *Probotector* kommt in jeder Region anders daher: Europa ersetzt wie üblich die menschlichen Figuren durch stählernde Cyborgs, während die japanische Version sogar drei Trefferpunkte pro Leben bietet und damit viel Spielerfreundlicher ist als die EU- bzw. US-Fassungen.



Ein Monster schiebt einen metallenen Kinderwagen, aus dem eine glitschige Kreatur angreift: Für die Boss-Designs zieht Konami alle Register.



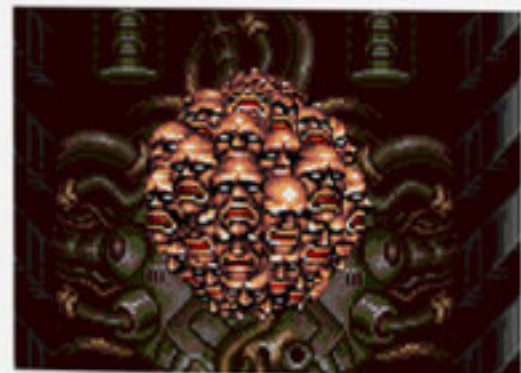
Im Hintergrund des Schrottplatzes wabert ein maleischer Sonnenuntergang, aggressive Gegner auf Motorrädern nähern sich aus der Tiefe des Raums.



Arme und Beine des Boss-Gegners oben bestehen aus individuellen Sprites, die Spieler rennen derweil auf dem Highway vor einem parallaxen Hintergrund nach vorne ins Bild. Selbst ein derartiges Effektgewitter stemmt das Mega Drive noch immer souverän.



Die Gegner sind ebenso eklig wie beeindruckend: Durch wabernde Massen von schreienden Köpfen und einer Schlange mit menschlichem Gesicht versucht sich das Team um Nobuya Nakazato am Konzept des *Body Horror*.



Roboter-Held Brownie ist klein und schwerer zu treffen, außerdem beherrscht er einen Doppelsprung und nutzt ein mächtiges Laser-Jojo!



Als wir auf dem Dach des Zugs stehen, greift ein riesiger rennender Roboter-Boss an. Auch der ist aus zahlreichen Sprites zusammengesetzt und bewegt sich schnell und flüssig.

Von oben schiebt sich ein grinsender Robo-Boss ins Bild, der mit seinen langen Armen nach dem Spieler greift und schlägt. Doch jeder Endgegner ist machbar, wenn man erstmal die Bewegungsmuster verstanden hat.



Dieser insektoide Endgegner greift aus dem Wasserfall nach der Brücke, auf dem die Spielfigur steht und wirbelt sie herum.



Mit letzter Kraft zündet der besiegte Feind eine Rakete mit Alien-Zellen, um die Welt zu vernichten. Die Helden versuchen, das Geschoss zu erklimmen und aufzuhalten, da sprengt eine grause Mutation den oberen Teil ab und greift an.



In einem originellen Gefecht verschmilzt ein verrückter Wissenschaftler normale Gegner zu verstörenden Boss-Mutanten und hetzt sie auf die Spieler, doch am Ende fällt der Bösewicht seinen eigenen Schöpfungen zum Opfer. Schade: In der PAL-Version fehlt das ironische Moment.



Spektakulärer Auftritt der Hutmacher-Grinsekatz: Die wehrhafte Theater-Kulisse dreht gekonnt den riesigen Schädel und schlägt so hart den Pranken aus, dass es Scheinwerfer regnet.



Hat hat exzessivem Batarang-Dauerfeuer Schwierigkeiten, seinen bunten Ballon wieder in die Luft zu bekommen; der Joker. Vor dem Clown-Prinz gibt sich seine Freundin Harley die Boss-Ehre.



Beim Kampf gegen den in einem Zylinder schwebenden Hutmacher versuchen wir, das Gefährt mit Sprung-Kicks und Batarangs zu zerstören – inzwischen rauscht der 3D-Karo-Untergrund nach hinten.



Während Batman mit ausgebreiteten Fledermausmantel-Schwingen feindliche Drohnen vom Pixel-Himmel ballert, ziehen unten mithilfe eines imposanten 3D-Effekts Gothams Häuserschluchten vorbei.



AGILER PIXEL-FLATTERMANN

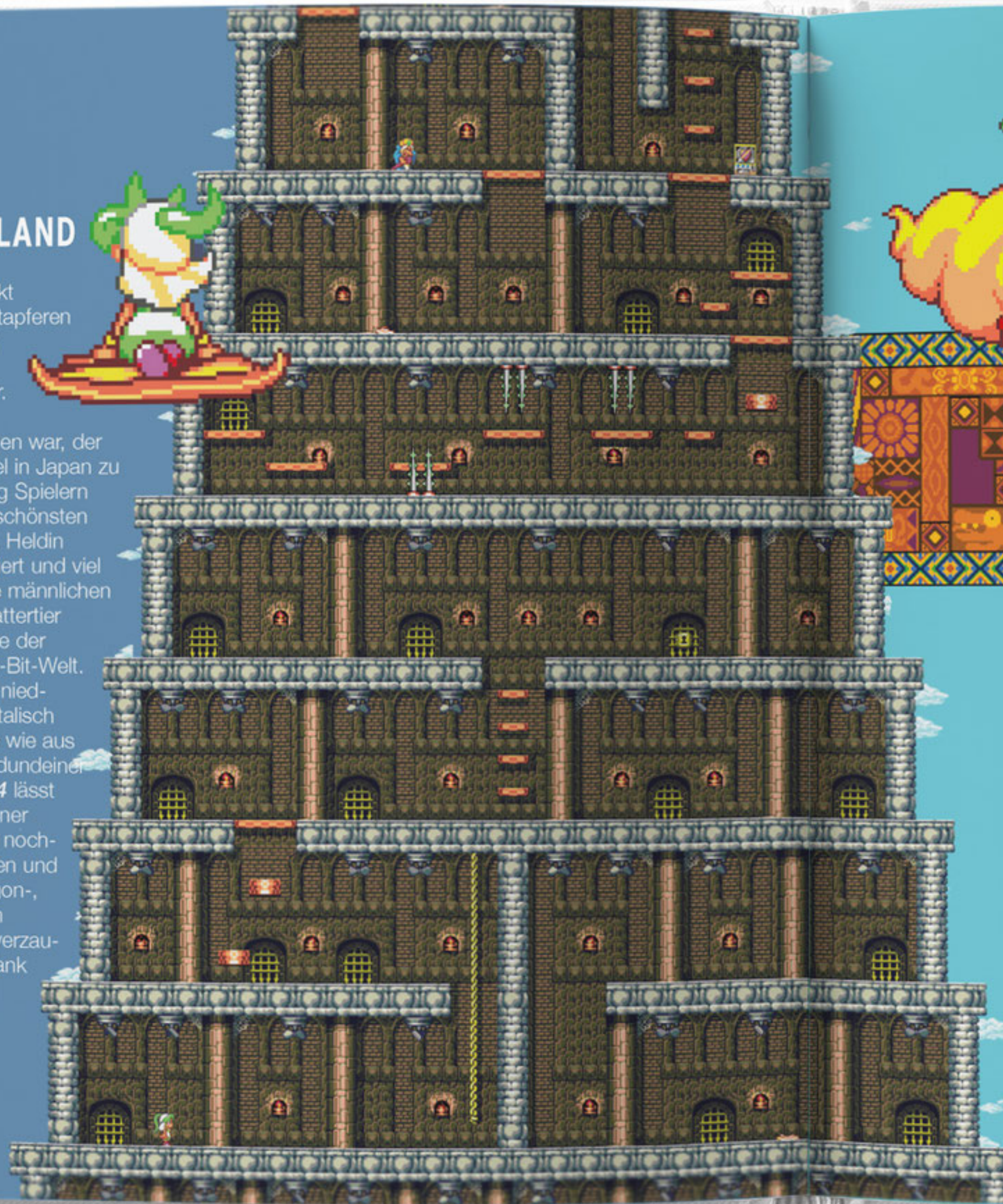
Anders als das von Konami entwickelte SNES-Spiel gleichen Namens entstand *The Adventures of Batman & Robin* für das Mega Drive bei dem kurzlebigen US-Studio Clockwork Tortoise. Auch hier dient die erfolgreiche *Batman: The Animated Series* als Vorbild – darum muss sich Gothams geflügelter Ritter (entweder alleine oder im Zweispieler-Modus an der Seite von Robin) durch vier von maskierten Schergen überlaufene Horizontal-Level keilen, bis er einem seiner Erz-Schurken gegenübersteht: Der Joker trudelt mit einem Orgelpfeifen-bewährten Fesselballon durch seine eigene Boss-Stage und Two-Face gondelt an Bord eines riesigen Zeppelins über die Stadt. Inzwischen regiert der Verrückte Hutmacher seine durchgeknallte Spielzeugwelt von Bord eines Katzen-Roboters und einem fliegenden Zylinder aus. Am unterkühlten Ende schließlich lauert Mr. Freeze, der wie seine Vorgänger mit flotten Beat'em-Up-Manövern oder Batarang-Dauerbeschuss erledigt werden will. Obendrein beherbergt das vor allem technisch protzige Hüpf- und Action-Spektakel einige horizontal scrollende Draufsicht-Ballereien, bei denen Batman wie ein Shoot'em-Up-Gleiter seine Bahnen am Himmel zieht. Klarer Fall: *The Adventures of Batman & Robin* gehört bis heute zu den besten digitalen Auftritten des grimmigen DC-Flattermanns.





TEPPICHFLUG INS PIXEL-MÄRCHENLAND

Für *Monster World 4* schickt Entwickler Westone keinen tapferen Wonder Boy mehr, sondern eine mindestens ebenso mutige Heldin ins Abenteuer. Ob es dieser Verzicht auf den männlichen Protagonisten war, der Sega dazu bewog, das Spiel in Japan zu lassen? Auf alle Fälle entging Spielern im Rest der Welt eines der schönsten 16Bit-Abenteuer überhaupt. Heldin Asha ist herzallerliebste animiert und viel bewegungsfreudiger als ihre männlichen Vorgänger. Ihr rundliches Flattertier Pepelogoo wiederum ist eine der herzigsten Kreaturen der 16-Bit-Welt. Und dann sind da noch die niedlichen Gegner und die orientalisch angehauchten Hintergründe wie aus einem Märchen aus Tausendundeiner Nacht! Mit *Monster World 4* lässt das Mega Drive kurz vor seiner Ablösung durch den Saturn nochmal die Grafikmuskeln spielen und zeigt, dass man keine Polygon-, Render- oder Digi-Mätzchen braucht, um die Spieler zu verzaubern. Ganz im Gegenteil: Dank seiner zeitlosen Darstellung ist *Monster World 4* heute noch so schön anzusehen wie 1994.



Den leicht gelangweilten Djinni trifft Asha schon früh im Spiel, er fliegt die Heldin und ihren Pepelogoo quer durch die Welt – auch wenn der im Verlauf des Spiels größer und größer wird!



Kleines Sprite mit großen Gefühlen: Als dem niedlichen Pepelogoo Schlimmes widerfährt, hält Asha die Emotionen nicht zurück und weint bitterlich.



Bei den Bossen wird geklotzt. Mal kämpft Asha gegen fein animierte Flattermänner, dann bekommt sie es mit agilen, aus vielen Sprites zusammengesetzten Widersachern zu tun.

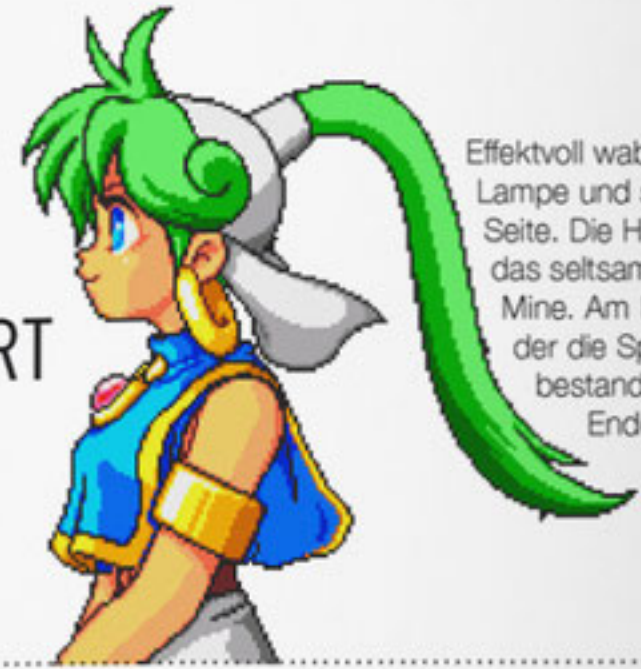


Geschmackvolle Farbwahl, liebevolle Animationen und tolle Effekte wohin das Auge schaut: Entwickler Westone zeigt, was das Mega Drive kann – wenn es in fähigen Händen ist.



♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
AUS DER LAMPE GEZERRT

MONSTER WORLD 4
 Westone / SEGA, Japan 1994



Effektiv wabert der Dschinn aus seiner Lampe und steht Asha von da an zur Seite. Die Heldin selber indes verfolgt das seltsame Schauspiel mit neutraler Mine. Am Ende ist es sogar der Geist, der die Spieler verabschiedet. Nach bestandenerm Abenteuer darf er das Ende verkünden und gönnt uns erstmals ein Lächeln!



LINKS::
 Westone sorgt sich um die Serien-Kontinuität. Während Shion, der Held des letzten Abenteuers durch Abwesenheit glänzt, treten seine vier Begleiter in ganz neuen Rollen auf. Sie sind die vier Geister, die Asha im Verlaufe ihrer Mission befreien muss. Dafür haben sie sich neu in Schale geworfen: Priscilla, Hotta, Lotto und Shabo kommen jetzt in orientalisch anmutender Klutt daher, doch auch nach ihrer Rettung begleiten sie Asha nicht. Aber dafür hat sie ja ihren putzigen, blauen Pepelgoo.





Ungewöhnliches Design: *Light Crusader* orientiert sich eher an westlicher Fantasy als an zeitgenössischer Anime-Kost.

RITTER VOM ISOMETRIK-ORDEN



Dieser Boss ist ein grausiger Geselle, dessen Auge von Öffnung zu Öffnung wandert, während er tentakulär angreift. Schnell besiegt ist er aber dennoch.



Oben die Idylle, unten der Dungeon: Die Siedlung von Green Row ist schnell erforscht. Regelmäßige Rückkehr lohnt aber trotzdem, da an der Oberfläche nicht nur die Kühe ebenso friedlich wie isometrisch grasen – außerdem bietet hier manch ein Händler seine Waren feil.

Treasures *Light Crusader* will sich 1995 so gar nicht an die gängigen japanische Design-Paradigmen halten. Eine Welt in nüchtern-erdigen Farbtönen, realistisch proportionierte Protagonisten und die selbst zum Auftakt eher spärliche Spielerführung erinnern eher an westliche Produktionen. Genau wie *Landstalker*-Cousin Niels erforscht auch Rittersmann David isometrisch dargestellte Kavernen, bewegt sich dabei aber freier und flexibler – dank sichtbarer Schatten sind auch Sprungpassagen viel angenehmer zu spielen. Auch wenn *Light Crusader* auf den ersten Blick wie ein mittelalterliches Abenteuer wirkt, hat das 16-Mbit-Modul später noch ein paar handfeste Setting-Überraschungen parat. Und ein paar dicke Endgegner – irgendwo zwischen eindrucksvoll und eklig – gibt es noch obendrauf.

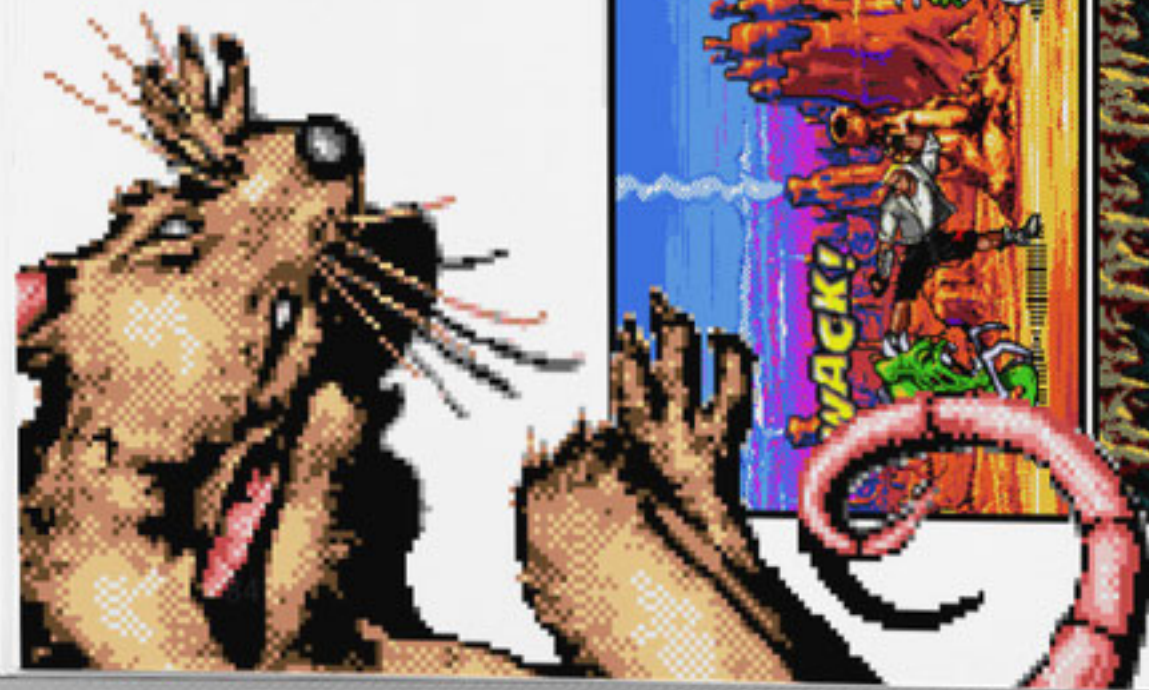


Auf seinem weißen Ross reitet Sir David ins lauschige Green Row. Denn: Dort geht Schlimmes vor sich, immer mehr Menschen verschwinden spurlos. Als edler Ritter nimmt sich David der Sache an und entdeckt ein riesiges Labyrinth unter der Stadt.

Der Audienzsaal des Königs ist ein Hingucker – vor allem die Säulen und Statuen im hinteren Bereich. Obwohl sie bei näherer Betrachtung kaum echte perspektivische Tiefe offenbaren.

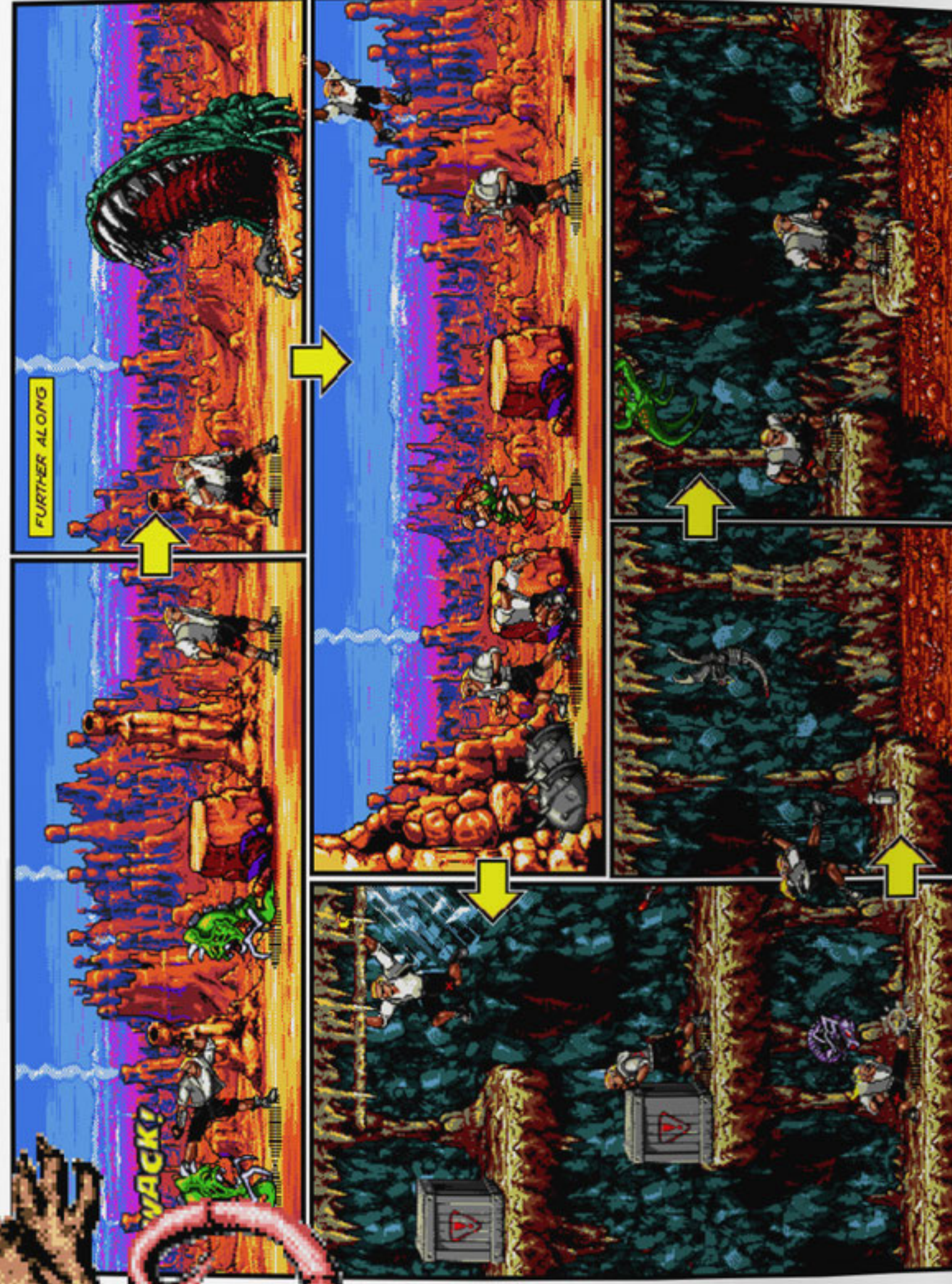
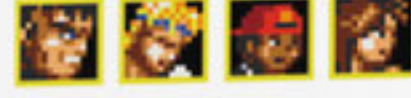


Die Figuren sind mit realistischen Proportionen ausgestattet: Gerade für RPGs und Action-Adventures im Jahr 1995 auf Konsolen ein ungewöhnlicher Ansatz.



In welchem Bild es weitergeht, sieht Hild Sketch Turner anhand gelber Pfeile – manchmal muss er sich dabei zwischen mehreren Bildern entscheiden. Wir haben zwecks besserer Orientierung alle Pfeile drin gelassen – und manchmal etwas zurecht geschubst, damit man den sich über die Rahmen hingelenden Helden noch sieht.

Hin und wieder ist Turner in einem Bild öfter zu erkennen – um zu illustrieren, welche Handlungen die Figur vornehmen kann. Denn der Zeichner prügelt und tritt nicht nur wild um sich – er verschiebt außerdem Kisten, legt Hebel um und hängt sich zwischen Stalaktiten an der Decke von Höhlen entlang.



ACTION



HORIZONTALES HANDANTEN-GEWITTER



BILD FÜR BILD

Geschichten, in denen Autoren zu Gefangenen ihrer eigenen Arbeit werden, sind Mitte der 90er-Jahre im Film- und TV-Bereich schon weit verbreitet – im Spiele-Kosmos dagegen muss man sie mit der Lupe suchen. Darum springt Soga 1995 mit **Comix Zone** in die Bresche: Zeichner Sketch Turner wird durch den Oberflächling seiner Superhelden-Geschichten in die Comix-Seiten gesaugt. Hier kämpft er sich mit flotten

Beat'em-Up-Manövern, ein bisschen Rätsel-Knacker-Grips und flottem Jump'n'Run-Schritt durch die zu Levels gewordenen Panels – und zwar Bild für Bild. Kommt er an eine Bildgrenze, schwingt er sich behände in die nächste Abbildung, um Kung-Fu-Monstern, Ninja-Kämpfern, Aliens oder Riesen-Skorpionen die Prügel-Levitin zu lesen. Manchmal kloppt er die Bildrahmen kurzerhand zu Pixel-Klump und zeigt seinen Comix-Schöpfungen, wo der Tusch-Hammer hängt. Das too-nige Handkanten- und Kick-Gewitter lebt vor allem von seiner ungewöhnlichen und grafisch effektiv präsentierten Struktur, aber Kampfspiel-seitig mangelt es an Finesse und Balance.



In 16-Bit-Zeiten werden viele Genres noch von männlichen Helden dominiert, aber im Shooter-Fach sind starke Frauen im Pixel-Cockpit keine Seltenheit. Manchmal erfährt der Spieler das erst im Abspann, doch hin und wieder wird die Heldin schon im Intro vorgestellt: Lucia Cabrocks Plan, ihren vom Feind entführten Vater zu retten wird im minutenlangen, aufwendig illustrierten Vorspann von *Advanced Busterhawk*; *Gleylancer* erzählt.



LICHTSCHNELLE LASER-SCHLACHTEN

Feuer frei! Auf kaum einem System floriert das Shooter-Genre wie auf Mega Drive. Ehrgeizige Programmierer treiben die Hardware zu Höchstleistungen an, während Pixelkünstler immer spektakulärere Gegner und Szenarien auf den Bildschirm zaubern.

Ende der 70er Jahre öffnen überall in Japan Spielhallen, in denen zunächst fast ausschließlich Taitos Ausnahmehit *Space Invaders* gespielt wird. Darum werden diese Proto-Arcades schnell unter dem Titel *Invader House* berühmt-berüchtigt und üben vor allem auf Jugendliche eine geradezu magische Anziehungskraft aus. Mehr noch: Bei etlichen weckt Tomohiro Nishikados Mega-Hit den starken Wunsch, selber ein solches Meisterwerk zu erschaffen. Eine gute Dekade später ist es soweit: In Studios wie Toaplan, Compile, Technosoft,

Mechanisches Meeresgetier ist das Markenzeichen von Taitos *Darius*-Reihe. Dieser metallene Tintenfisch bewacht alle vier Mond-Stages von *Darius 2*. Zuerst müssen wir seine grabschenden Fangarme zerstören.



und *Macross* aufgewachsen ist, reibt sich bei aktuellen Kino- oder Direct-to-Video-Produktionen wie *Akira*, *Bubblegum Crisis* und *Appleseed* ungläubig die Augen und lässt sich großzügig für eigene digitale Projekte inspirieren. Segas Mega Drive ist für viele dieser jungen, ehrgeizigen Programmierer, die ihr Handwerk nicht selten im Selbststudium erwarben, ein Geschenk des Him-

Bunt-pastellig statt kalt-mechanisch: *Super Fantasy Zone* überrascht mit farbenfrohen Endgegnern. Kleine Kanonen umgeben den runden Körper dieses Bosses und rotieren mal im, mal gegen den Uhrzeigersinn.



Kaneko oder Masaya schlagen sich die damaligen Invader-House-Besitzer die Nächte um die Ohren, um die Shooter-Messlatte mit ihrer nächsten Veröffentlichung wieder um ein paar Pixel nach oben zu legen. Schon lange beherrscht man dort unzählige Tricks und Kniffe, die oft bescheidene Hardware wie 8-Bit-Konsolen und Heimcomputer zu niemals für möglich gehaltenen Höchstleistungen anzuspornen.

Auch die kulturellen Hintergründe spielen hinein; Ende der 80er Jahre steht Japans Bubble Economy in ihrer Blüte und die kulturelle Produktion läuft auf Hochtouren. Eine Generation, die mit animierter Science-Fiction-Kost á la *Captain Harlock*, *Gundam*

Endlich ein System, das den Arcade-Maschinen in Sachen Performance nicht meilenweit hinterhinkt und mit dem man zeitgenössische Arcade-Ballereien oder *Shooting-Games* bzw. *STGs* (so nennt man sie vor allem in Japan selber) sauber realisieren kann. Da ist es kein Wunder, dass das Genre gerade auf dem Sega-System eine echte Blütephase erlebt. Die Hardware bietet mit ihrem schnell getakteten 68000er-Prozessor die perfekte Grundlage für schnelle Action, der Yamaha-Soundchip sorgt für die passenden High-Tech-Akustik. All diese Einflüsse und Faktoren bereiten den Entwicklern einen fruchtbaren Nährboden, auf dem sie bald ihr üppiges und farbenfrohes Shooter-Biotop gedeihen lassen.



Im Gegensatz zu ihren Vertikal-Cousins setzen Horizontalshooter oft auf Level-Konstruktionen im Platformer-Stil. Der *Hellfire*-Pilot (links) weicht Hindernissen aus, der *Gaiaras*-Flieger (rechts) bekommt es mit pendelnden Morgensternen zu tun.



Toller Effekt: Die Bordwaffen des *Hellfire*-Raumschiffs rotieren um das Cockpit herum, beim manuellen Wechsel der Schussrichtung ändern auch die Geschütze die Farbe. Am Ende des Spiels wird das Kampfschiff in Großaufnahme (Artwork über dem Bildschirmfoto) präsentiert.



Mit *Super Thunder Blade* und *Space Harrier 2* geht die Konsole Ende 1988 direkt mit zwei aus der Arcade übernommenen Ballereien an den Start, im darauffolgenden Jahr laden dann auch die Dritthersteller durch. Technosoft portiert die zweite Episode von *Thunder Force* als *Thunder Force 2 MD* vom Sharp X68000 Heimcomputer aufs Mega Drive, Sega setzt Capcoms Arcade-Hit *Forgotten Worlds* um und Toaplan schickt den furiosen Vertikalshooter *Tatsujin* (im Westen *Truxton*) ins Rennen. 1990 bricht der Damm und die Hits geben sich die Klinke in die Hand. *Musha Aleste*, *Thunder Force 3*, *Hellfire*, *Gaiaras*, *Elemental Master* ... die Veröffentlichungen des Jahres lesen sich heute wie eine Baller-Bestenliste.

Dieser Boss aus *Super Fantasy Zone* greift im Doppelpack an. Sein Aussehen mit den zugekniffenen Kulleraugen ist Tonfiguren aus Japans vorge-schichtlicher Jōmon-Periode nachempfunden.



Die technischen Sprünge von einem Titel zum nächsten sind enorm. Jeder Programmierer und jedes Studio hat seine eigenen Spezialgebiete. Bei Toaplan ist man auf die besonders mächtigen Extrawaffen stolz, bei Technosoft kann sich der Spieler auf bildschirmfüllende Endgegner verlassen und Compile beeindruckt gerne mit Pseudo-3D-Effekten – tiefe Schluchten werden schon mal mit Parallax-Scrolling simuliert, während zahllose Gegner aus der Tiefe aufsteigen. Die grafischen Fortschritte über die Monate



Wohin soll's denn gehen? Taitos *Darius 2* (oben) scrollt horizontal, Toaplans *Truxton* bzw. *Tatsujin* (unten) scrollt vertikal und bei Technosofts *Thunder Force 2* (Mitte) wechseln sich horizontale sowie frei in alle Richtungen erkundbare Stages ab.

und Jahre sind beträchtlich. Dabei bleiben Weltraum und Science Fiction zwar das vorherrschende Thema, doch die Settings diversifizieren sich. In der pastellfarbenen *Super Fantasy Zone* wird genauso gerne und gut geballert wie in den fantastischen Welten von *Elemental Master* und *Twinkle Tale*. *Phelios* baut auf die griechische Mythologie, während Toaplan auch gerne mal semi-fiktive Weltkriegs-Szenarien als Hintergrund nutzt. So lockt *Empire of Steel* mit waschechtem Steampunk, während *Musha Aleste* das feudale Japan mit High-Tech kreuzt und *Gynoug* mit herrlich-ekligem Body-Horror sowie zünftigen Ekel-Effekten schockt. Große Spielhallen-Namen wie *R-Type* und *Gradius* bleiben dem Mega Drive zwar



Der mächtige King Fossil, ein metallener Quastenflosser, gilt als Maskottchen von *Darius*.



Selbst ohne CD-Rom überraschen viele Mega-Drive-Shooter mit aufwendigen Intro-Sequenzen, auch hier stehen einschlägige Science-Fiction-Animes der späten 80er- und frühen 90er-Jahre Pate. Im Westen nahm sich manch ein Übersetzer überraschende Freiheiten heraus. Zelduon, die Antagonistin von Telenets *Gaiates*, hört in den USA auf den spektakulären Namen *Queen ZZ Badnusty*.



Ein großes Mutterschiff fliegt den *Hellfire*-Piloten zuverlässig in die Raumschlacht.



Große Kampfschiffe, die der Spieler umrundet und Stück für Stück zerlegt, gehören seit *R-Type* zum Shooter-Inventar. Dieses Modell stammt aus dem exklusiv für Mega Drive entwickelten *Arrow Flash*.



Der Nautilus bewacht die Welt Aflorious in *Super Fantasy Zone*, unter Beschuss teilt er sich.



Pilotin *Starna Oval* hat in *Arrow Flash* einen Vorteil: Auf Knopfdruck transformiert sich ihr Raumschiff in einen kleinen Mech. So kann sie es auch mit diesem biomechanischen Boss-Blob aufnehmen.



Telenets *Gaiates* beeindruckt mit mächtigen Mecha-Endgegnern. Elaborierte Designs wie dieses sind meist stark von zeitgenössischer Anime-Science-Fiction-Kost geprägt.

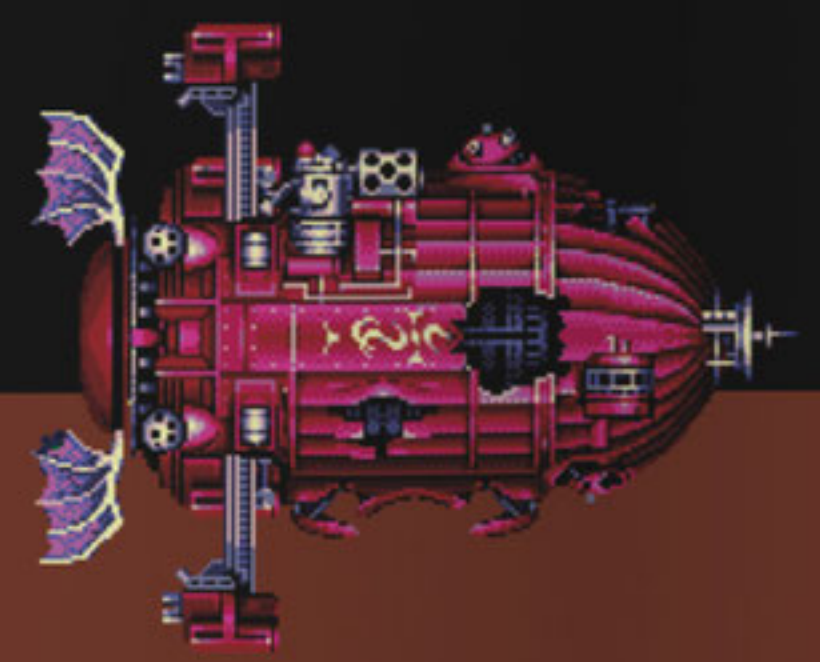
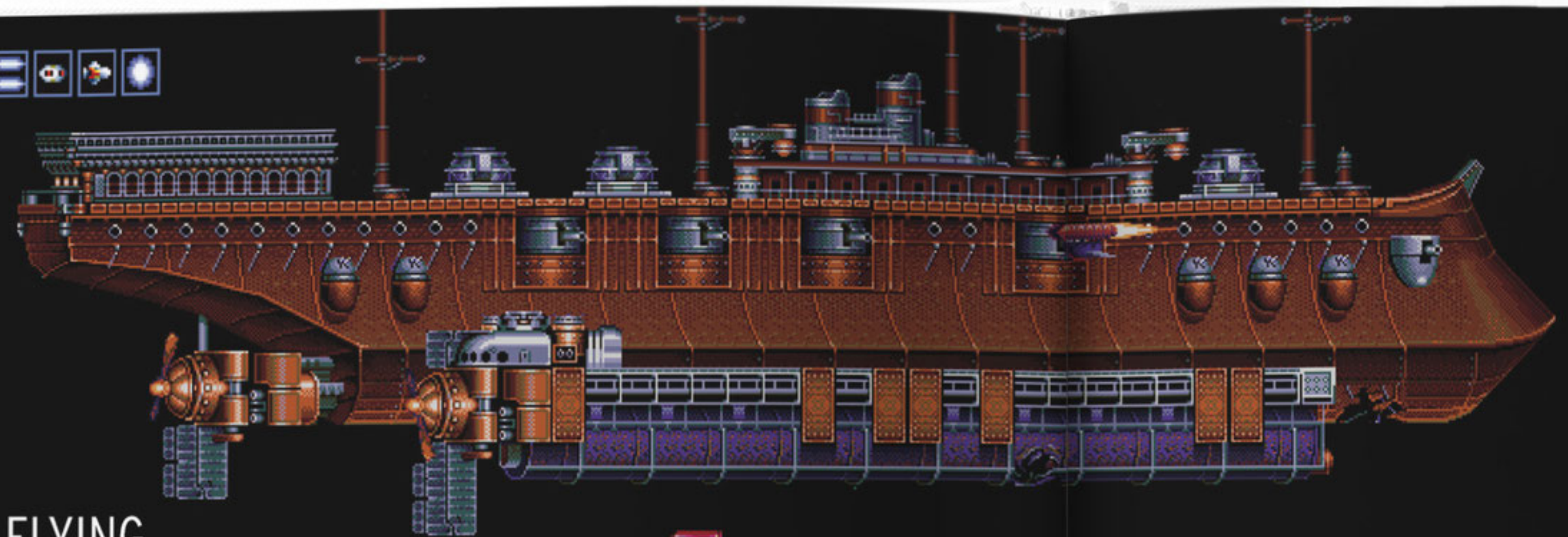
denen Tage der Shooter bald gezählt. Nach 1992 werden die Veröffentlichungen spärlicher, Baller-Spätwerke wie *Battlemania Daiginjou* und *Eliminate Down* erscheinen in kleinen Auflagen und werden deshalb heute zu Höchstpreisen gehandelt. Die Gründe für den Niedergang sind vielfältig: In den Spielhallen verdrängen Kampfspiele die Shooter, auf Heimkonsolen werden Platformer und Rollenspiele immer wichtiger und viele Shooter-Entwickler wenden sich anderen Sparten zu oder bewegen sich langsam in Richtung *Bullet Hell* – ein Sub-Genre, mit dem selbst das Mega Drive bald überfordert ist. Doch für ein paar spektakuläre Jahre ist das Mega Drive das Traumsystem für jeden Shooter-Fan. (tn)



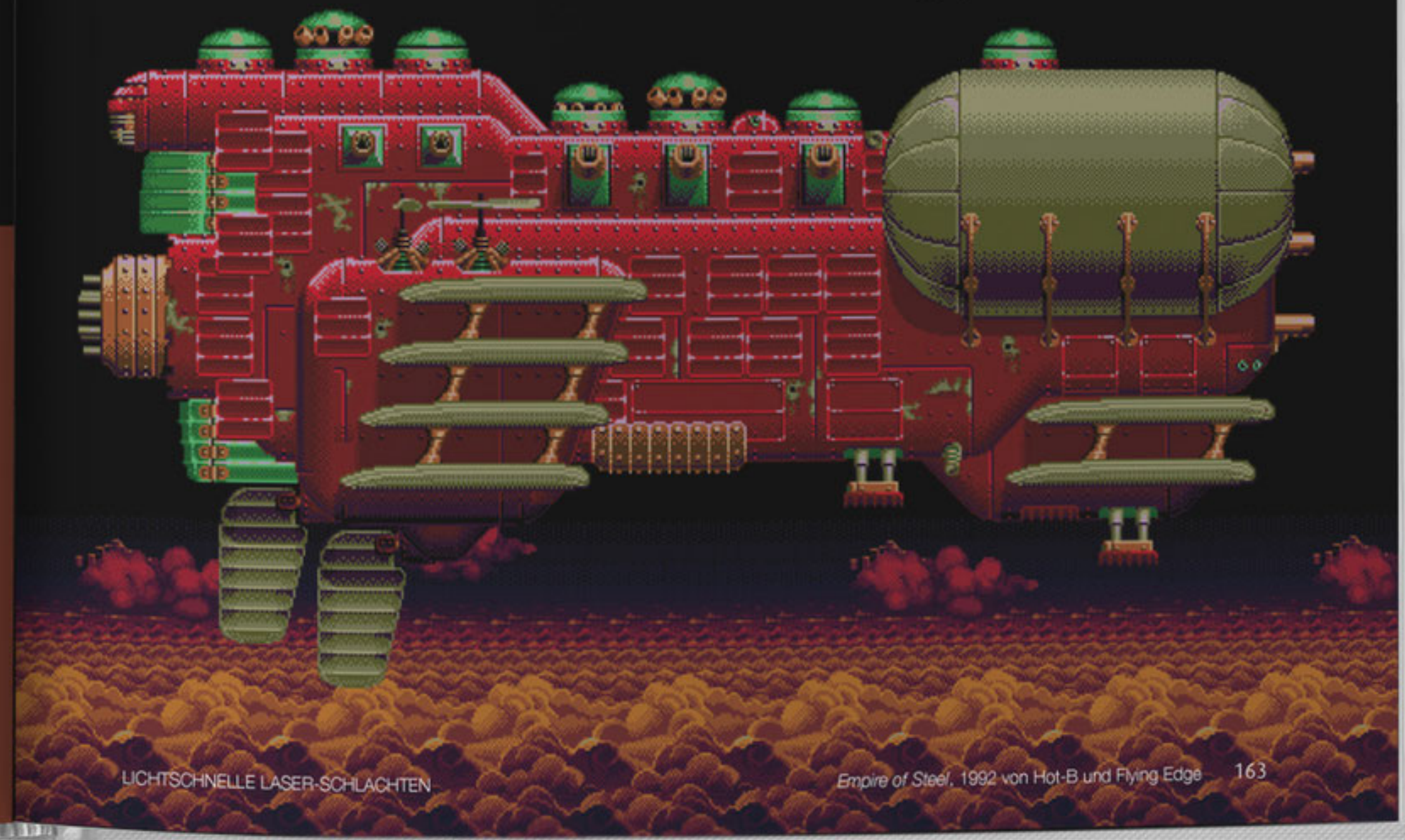
FLYING STEAM CIRCUS

Die Erfindung der Dampfmaschine löst nicht nur eine industrielle Revolution aus – sie sorgt auch bei Autoren und Träumern für reichlich Inspiration. Was könnte damit nicht alles möglich sein? Warum nicht gleich mit Dampfkraft zum Mond fliegen? Immerhin gibt es ja auch im Weltraum eine Atmosphäre, wie die Aurora Borealis deutlich zu zeigen scheint. Diese Art der Science Fiction – heute als Steampunk bekannt – beeinflusst Yoshinori Satake vom Entwicklerstudio HOT-B zu einer der ungewöhnlichsten Ballereien der 16-Bit-Ära: *Empire of Steel* ist ebenso von den Ideen des 19. Jahrhunderts wie von zeitgenössischen Animes à la *Future Boy Conan* und *Hayao*

Miyazakis *Das Schloss um Himmel* inspiriert. Ein kleiner Doppeldecker und ein rundlicher Zeppelin nehmen es mit dem Motorhead-Imperium auf und kämpfen gegen fliegende Festungen oder gepanzerte Züge, bewundern herrliche Sonnenuntergänge und erblicken schließlich im Weltraum das Polarlicht – wie man es sich im 19. Jahrhundert vorstellte.



Stählerne Rümpfe, prall gefüllte Tanks und schwerfällige Kanonen: *Empire of Steel* trotzt jeglicher Physik und macht aus den Ideen und Träumen der Steampunk-Vordenker pixelige Realität. Dabei setzt das Spiel auf eine für Mega-Drive-Verhältnisse ungewöhnliche Farbpalette und mischt so die digitale Technik der 90er-Jahre mit den Visionen der Vergangenheit.





MYTHOLOGISCHE EXPLOITATION

Schon lange inspiriert die griechische Mythologie Spieleentwickler weltweit. Unter ihnen auch Satoru Yamada – der Designer hinter Namcos Vertikal-Shooter *Phelios*. Der hat sich offenbar ausgiebig mit dem Sagenstoff befasst – auch wenn dabei ein paar Namen und Details durcheinander kamen. Handlung, Protagonisten und Gegner scheinen eindeutig von der Legende um Perseus und Andromeda inspiriert. Hier reitet jedoch nicht Perseus, sondern Apollo auf dem Pegasus durch die vertikal scrollenden Levels – und die angekettete, zu errittende Schönheit ist nicht Andromeda, sondern Apollons angebliche Geliebte Artemis ... eigentlich die Schwester des Gottes. Dem Spielspaß tut das keinen Abbruch, stattdessen ist 1990 die Freude groß, zur Abwechslung vom Weltraum-Alltag auf dem Rücken eines geflügelten Pferdes gegen Endgegner wie Medusa, Graien, eine Sirene und schließlich den Titanen Typhon zu kämpfen. Auf die Zoom- und Rotationseffekte des Automaten Vorbilds von 1989 verzichtet die Mega-Drive-Fassung zwar, doch vor allem die ekligen Endgegner und nicht zuletzt auch die gewagten, sexuell aufgeladenen Zwischensequenzen bleiben Spielern lange in Erinnerung.



Exploitation in 16Bit: Die angekettete Artemis mag ihrem mythologischen und kunsthistorischen Vorbild Andromeda gerecht werden, fragwürdig ist die Darstellung dennoch. Zwischen den Levels präsentiert Phelios die mehr und mehr bloßgestellte Göttin als Anreiz und Belohnung.



Phelios ist knifflig und herausfordernd: Gegner stecken viele Treffer ein und Berührungen mit der Level-Architektur kosten Apollo trotz Trefferpunkten direkt ein ganzes Bildschirmleben. Doch die Mühe wird belohnt – zum Beispiel mit liebevollen Details wie den grünen Monstern, die Apollo mit Steinen bewerfen.

ACTION



Die griechischen Landschaften sind detailreich gestaltet. Apollo fliegt über Wälder, Berge, Täler und Seen, die Wolken werfen Rasterschatten nach unten.



Typhon wird seinem Ruf als mächtiges Sagenmonster auch in *Phelios* gerecht. Der Gigant ist zwar spärlich animiert, feuert aber schnelle Energiestrahlen und bedrängt Apollo durch schiere Größe.

LICHTSCHNELLE LASER-SCHLACHTEN



Die Sirene begegnet Apollo erst als geflügelte junge Frau, zeigt aber schnell ihr wahres Gesicht und greift mit Federn und Feuerstößen an.



Die Bosse sind die Stars von *Phelios*: Medusa bewacht das Ende des ersten Levels und fordert mit komplexen Schussmustern. Die Sirene füllt den Bildschirm mit Objekten und Projektilen.



CARTOON FEUERWERK

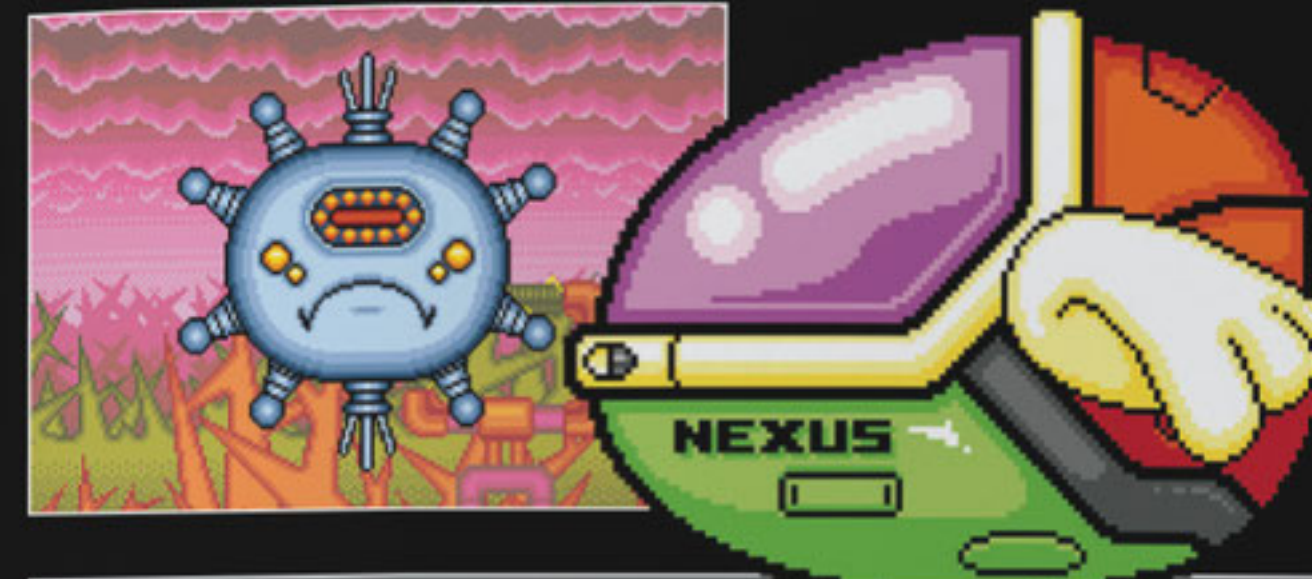
Segas *Fantasy Zone* ist eine der klassischen Arcade-Serien der 80er-Jahre und gilt gemeinsam mit Konamis *Twinbee* als Trendsetter für farbenfrohe Niedlich-Shooter – im Spieler-Volksmund gerne Cute'em-Up genannt. Umsetzungen und eigene Episoden für Master System erfreuen sich bereits einiger Beliebtheit. Der letzte Serienteil entsteht 1992 aber nicht bei Sega, sondern bei Sunsoft und erscheint exklusiv für Mega Drive – ein Automatenvorbild gibt es nicht. Wo andere Shooter auf feine Grafikdetails, metallisch anmutende Farben und treibende Soundtracks bauen, da geht *Super Fantasy Zone* in die entgegengesetzte Richtung: Die Musik kommt fröhlich-entspannt daher, Farbe wird gerne flächig eingesetzt. Und überhaupt: Diese Farben! Wer hätte dem Mega Drive jemals derart wunderbare Pastelltöne zugetraut? So ballert sich Raumschiffheld Opa-Opa durch Levels wie *Picknica*, *Kazarne* oder *Menone* und ahnt nicht, dass dies sein letzter großer Auftritt ist ...



Nicht nur Taitos *Darius* setzt auf fischige Endgegner, auch in *Super Fantasy Zone* bewacht ein mechanisches Meerestier einen Level. Dabei versucht es, Opa-Opa in sein weit geöffnetes Fischmaul zu saugen!



Egal ob dunkle Höhlen oder strahlende Regenbögen: Jedes Szenario gefällt mit geschmackvoll kombinierten Farben und herrlichen Verläufen – selten sieht man auf dem Mega Drive solch harmonische Kompositionen.



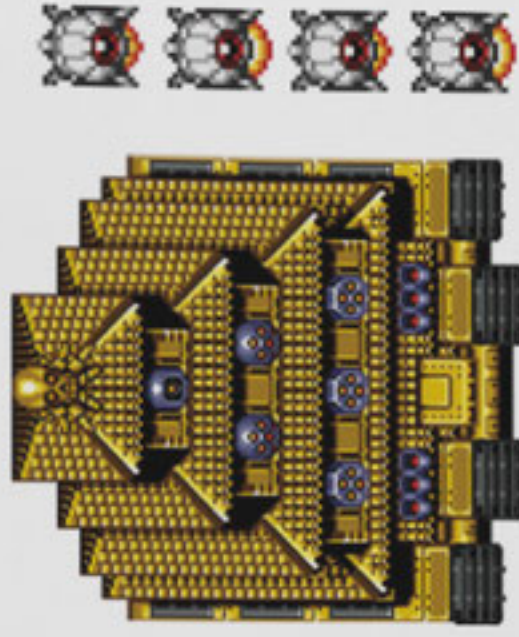
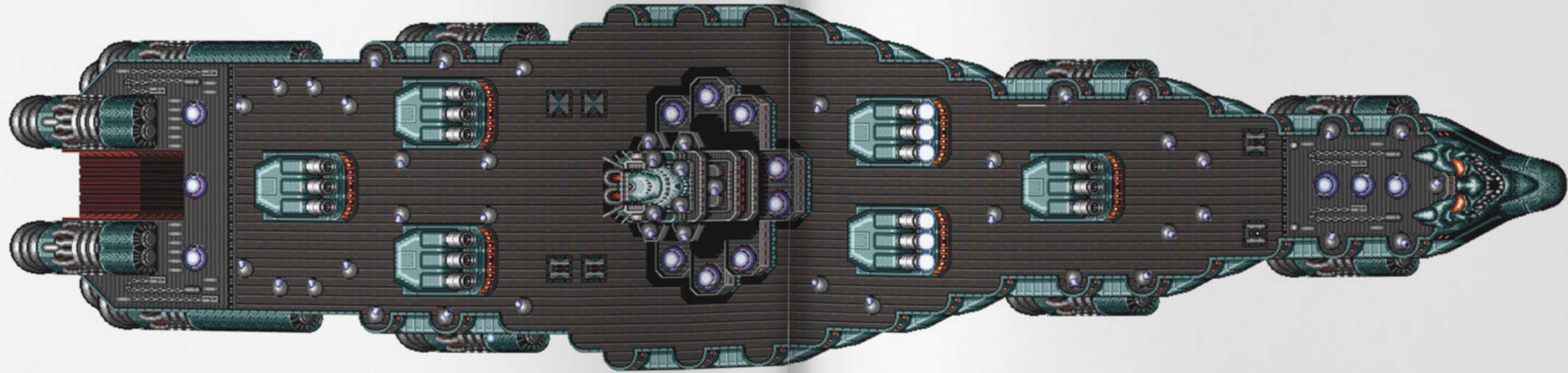
Opa-Opa möchte seinen getöteten Vater Opapa rächen, vor dem finalen Boss bekommt er es mit einer gigantischen Kopie seiner selbst zu tun: Opa-Opa Nexus. Für ein Spiel mit einer so fröhlichen Präsentation ist *Super Fantasy Zone* oft überraschend dramatisch!





IM FLUG GEKNIPST

Musha Aleste: Full Metal Fighter Ellnor
Compile, Japan 1990



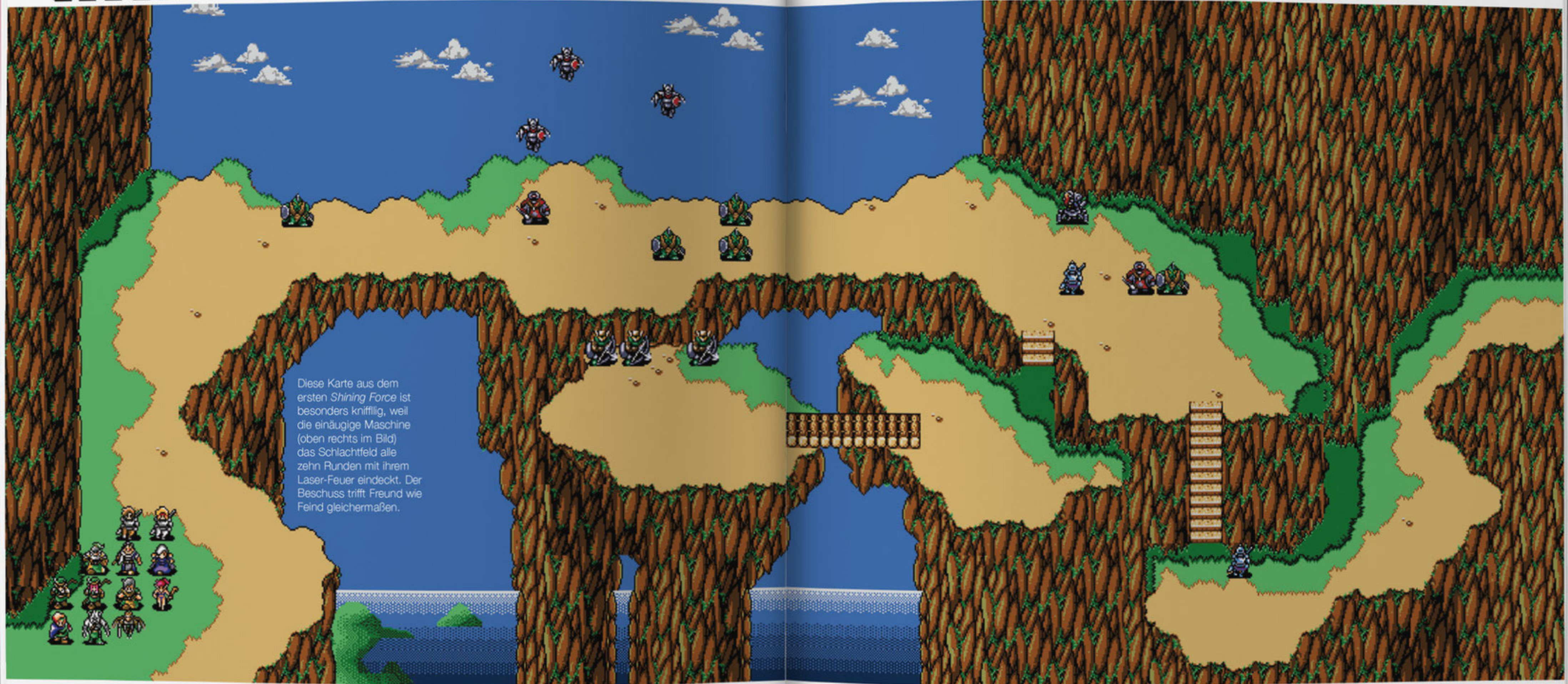


STRATEGIE-DUELL

SHINING FORCE
Climax Ent. / Sonic! Software Planning, Japan 1992



1992 sind Konsolen-Strategen in erster Linie futzeliges Einheiten-Geschubse gewöhnt – darum können Sie sich an den herrlich illustrierten Kampf-Sequenzen des ersten *Shining Force* kaum sattsehen.

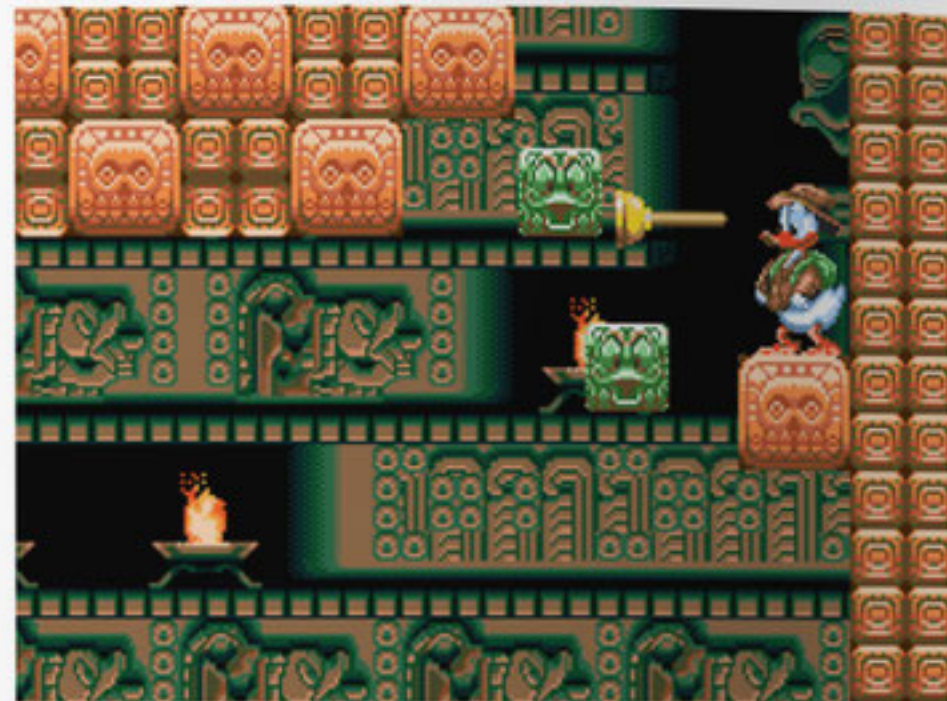


Diese Karte aus dem ersten *Shining Force* ist besonders knifflig, weil die einäugige Maschine (oben rechts im Bild) das Schlachtfeld alle zehn Runden mit ihrem Laser-Feuer eindeckt. Der Beschuss trifft Freund wie Feind gleichermaßen.

00000

ENTDECKER ENTE SÜSS-SAUER

Anders als das Jahr 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 90-er-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-Duck-Tales* kennt. Natürlich stilecht 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.



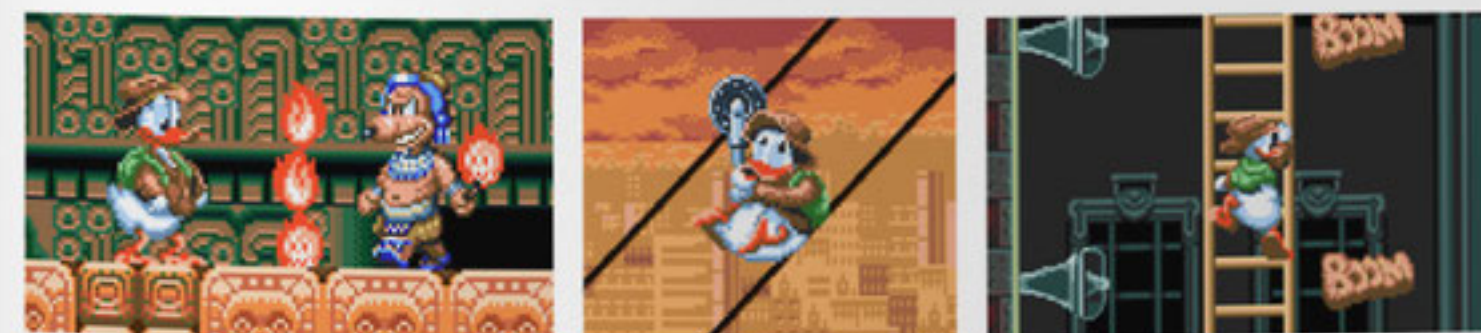
Mit der Pümpel-Munition friert Donald nicht nur Gegner ein – er kann sie auch als Absprungpunkt an Mauern oder Plattformen festmachen: Der Saugnapf hält auf fast allen Oberflächen.



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



Alte Bekannte: Abgesehen von Held Donald und seinen Neffen treten liebgewonnene Figuren wie Erfinder-Genie Düsentrieb (nebst Helferlein) und Super-Schüssel Gooty auf.



Die Bewegungen des knuffigen Donald-Sprites sind nicht so filmisch-flüssig wie in *Maui Mallard*, aber dafür lässt sich Donald entspannter und präziser steuern. *Quackshot* ist etwas für gemütliche Plattform-Spieler.

00000

PLATTFUSS KRIEGER

Zu den 16-Bit-Spätwerken um Disneys Entenhausener Eingreiftruppe gehört ein in unseren Breiten als *Donald in Maui Mallard* vermarktetes Action-Jump'n'Run. Anders als der Titel vermuten lässt, ist *Maui Mallard* aber nicht etwa der Name des von Geheimnissen und schießwütigen Pygmäen-Enten bevölkerten Inselreichs, das Donald hier mit Knarre und Schlagstock bewaffnet durchquert – es ist der wütende Enterich selber, der in diesem schrägen Parallel-Universum so genannt wird. Das deshalb im US-Original mit *Maui Mallard in Cold Shadow* betitelte Abenteuer erzählt, wie der – mit *Magnum*-Hawaii-Hemd gekleidete – Privatschnüffler Maui das von finsternen Voodoo-Kräften gebeutelte Tropen-Paradies befreit ... im Kampf gegen aggressiv schnatternde Eingeborene, gigantische Götzen, Feuer-Dämonen, Piraten-Geister und gefräßige Super-Frösche. Für das Gefecht gegen Ninja-ähnliche Krieger schlüpft Maui in seine Zweit-Identität als kaltschnäbeliger Super-Kämpfer *Cold Shadow*. Der sieht trotz Augenbinde erstaunlich gut, prügelt ebenso stil- wie zielsicher mit dem Kampfstab um sich und schwingt sich geschickt zwischen an Felsbrocken oder Bäumen befestigten Ankerpunkten hin und her.



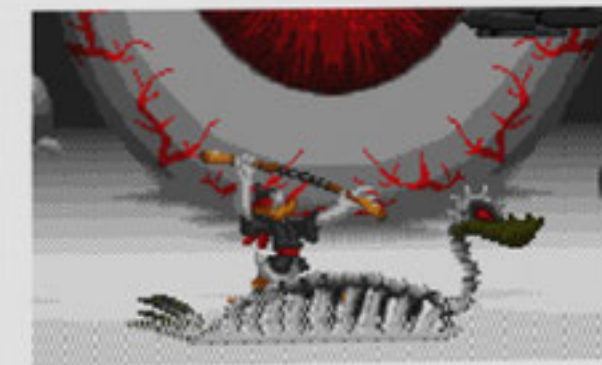
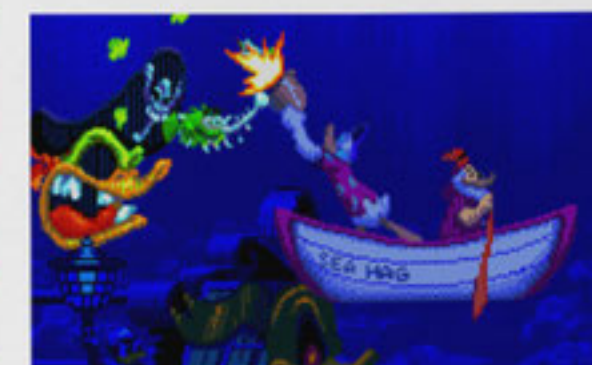
Meistens putzt der Magnum-inspirierte Maui Feinde mit seiner Käfer-verschießenden Mehrzweck-Wumme von der Pixel-Platte – aber wenn er genug Ninja-Münzen gesammelt hat, verwandelt er sich in Kampfkunst-Akrobat *Cold Shadow*.



Maui Mallard überzeugt vor allem mit wunderschönen, Trickfilm-reifen Cel-Animationen. Wie viele mit diesem Verfahren produzierte Titel spielt sich das Abenteuer leider nicht besonders präzise.



Die Action ist simpel, aber die Sprung-Passagen dafür umso kniffliger. Hier übt sich Maui im Dschungel-Bungee-Jumping. Ist er auf der falschen Ebene gelandet, springt er und wartet, bis sich die Liane auf der richtigen Höhe eingependelt hat. Manchmal muss er sich dabei kopfüber festhalten, sonst schnalzt er wieder nach oben.



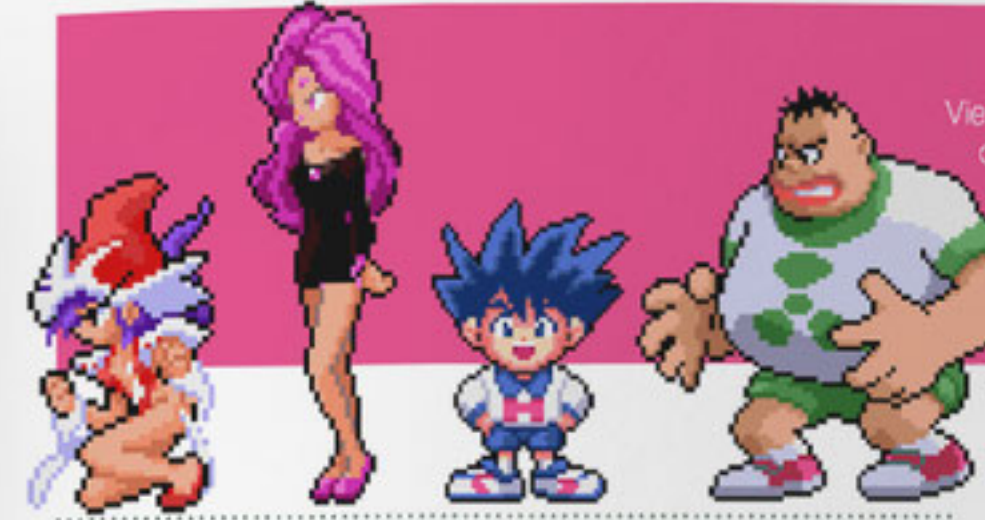
00000

ZAUBERHAFTES PUMMELCHEN

Bei Entwickler Game Freak denkt der Kenner sofort an Pikachu und Co. Doch vor dem großen *Pokémon*-Durchbruch war das kleine Studio vor allem für seine Action- und Geschicklichkeitsspiele bekannt. Das erste Mega-Drive-Werk der späteren *Pokémon*-Macher Satoshi Tajiri, Ken Sugimori und Junichi Masuda heißt *Magical Tarurūto-kun* und ist die Umsetzung des gleichnamigen Mangas von Tatsuya Egawa, der hierzulande vor allem für seine Serie *Golden Boy* bekannt ist. *Magical Tarurūto-kun* schafft zwar nicht den Weg nach Westen, verdient hätte es der magische Gnom mit der langen Zunge aber allemal: Bei Game Freak legt man sich kräftig ins Zeug, zimmert aus der Vorlage eine vorzügliche Hüpferei und bringt noch dazu ein paar der knaligsten Szenarien auf die Mattscheibe, die man auf Mega Drive je gesehen hat.



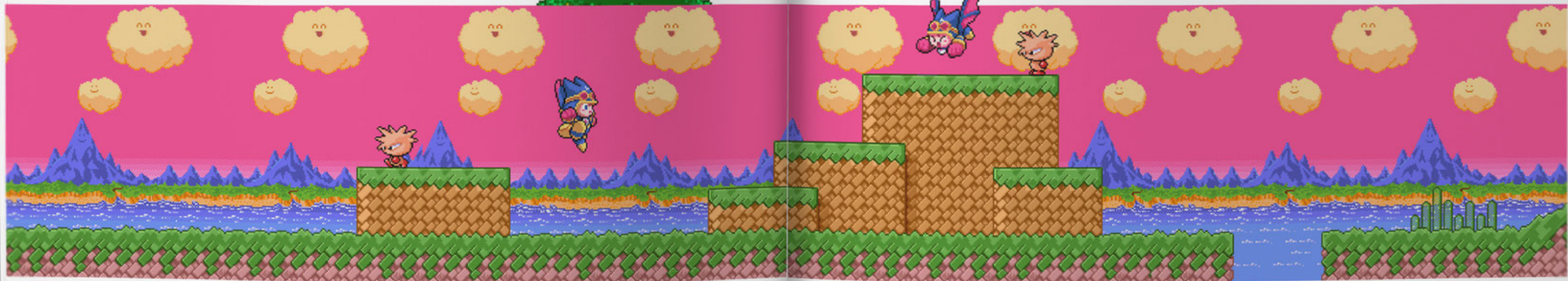
In der Manga-Vorlage hilft der kleine Tarurūto einem jungen namens Honmaru durch dessen schwierigen Alltag. Im Spiel wird dagegen vor allem gehüpft und kräftig gezaubert.



Viele der Figuren aus Tatsuya Egawas Manga tauchen auch im Spiel auf – mal als Freund, mal in einer weniger sympathischen Boss-Rolle: Der rundliche Jabao und Graf Raoul zum Beispiel wollen erstmal besiegt werden, bevor sie zugänglicher werden.



Flächige Gestaltung und enorme Intensität erinnern etwas an die damalige 8-Bit-Konkurrenz und lassen *Magical Tarurūto-kun* oft wie ein beeindruckendes PC-Engine-Spiel wirken.





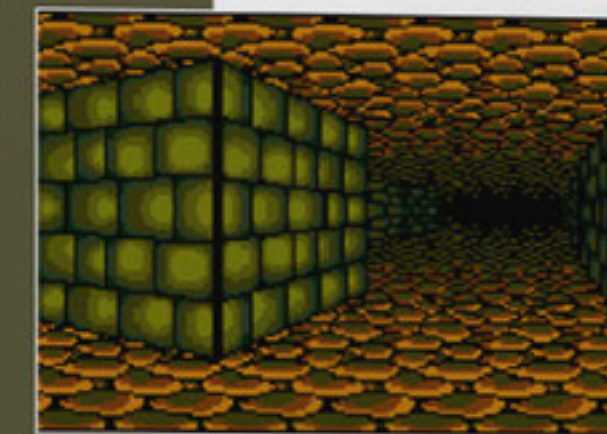
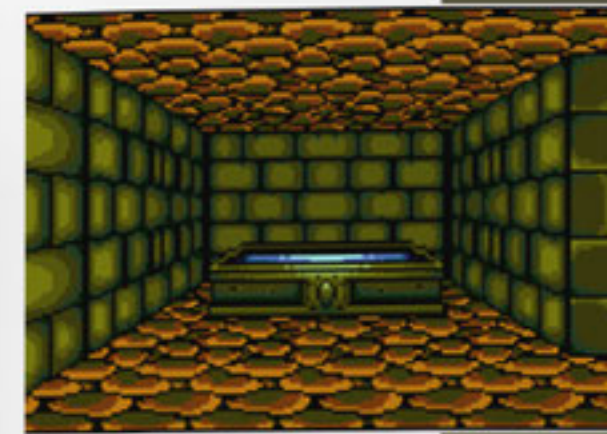
COMIC HÖHLEN FORSCHER

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 Erfahrungspunkt-Jäger ist der Ausflug ins Fantasy-Königreich Thornwood noch immer ein extrem knackiger, aber vor allem launiger Trip.

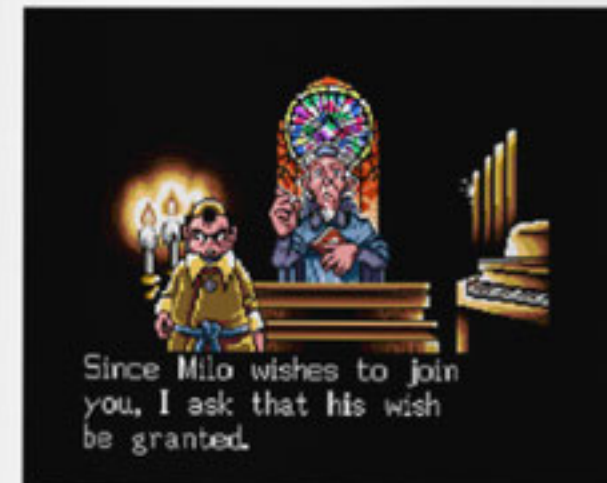


Angreifen, Gegenstände einsetzen, verteidigen und den Pixel-Äther durch Zaubersprüche zum Knistern bringen: Das Kampfmü ist knapp, aber handlich und blitzschnell. Wie für Ego-RPGs der 16-Bit-Ära üblich, nimmt die eigentliche Dungeon-Grafik nur ein Fensterchen ein.

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



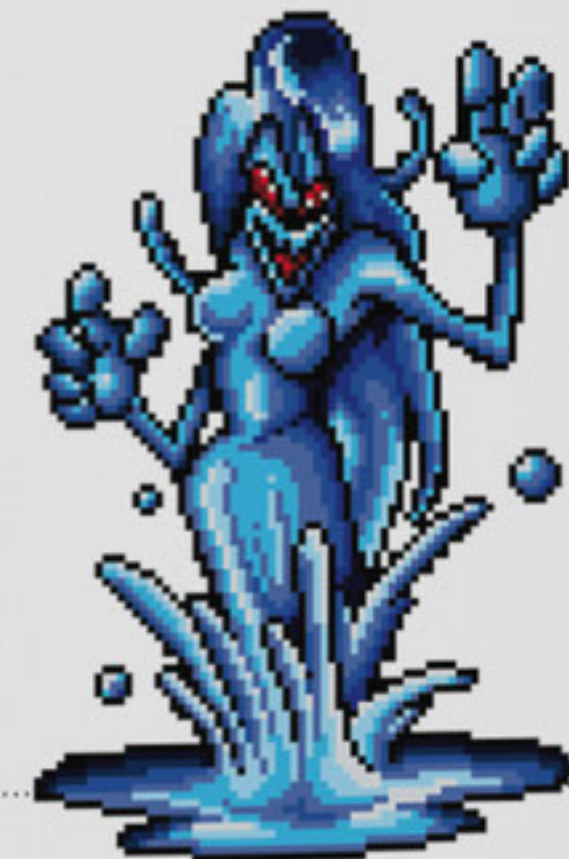
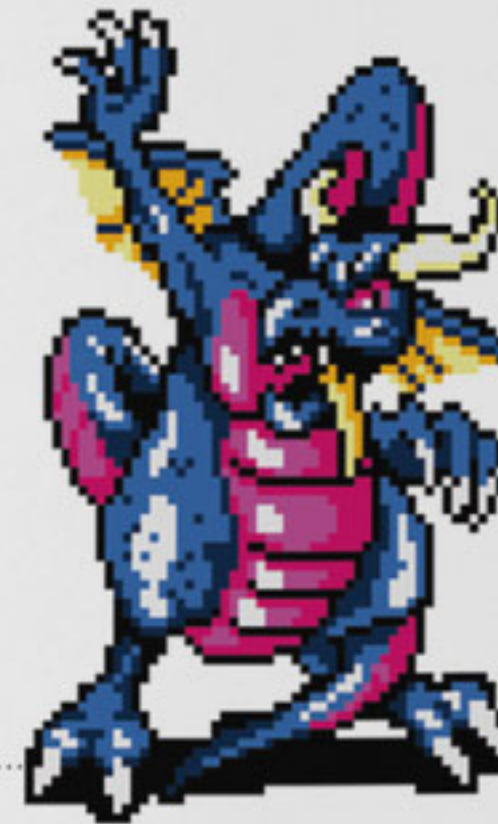
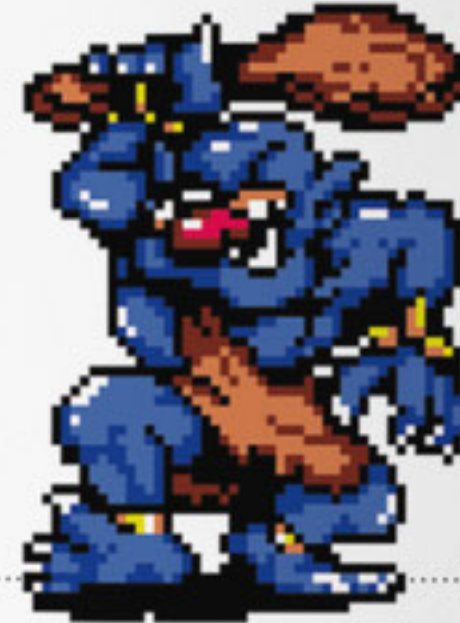
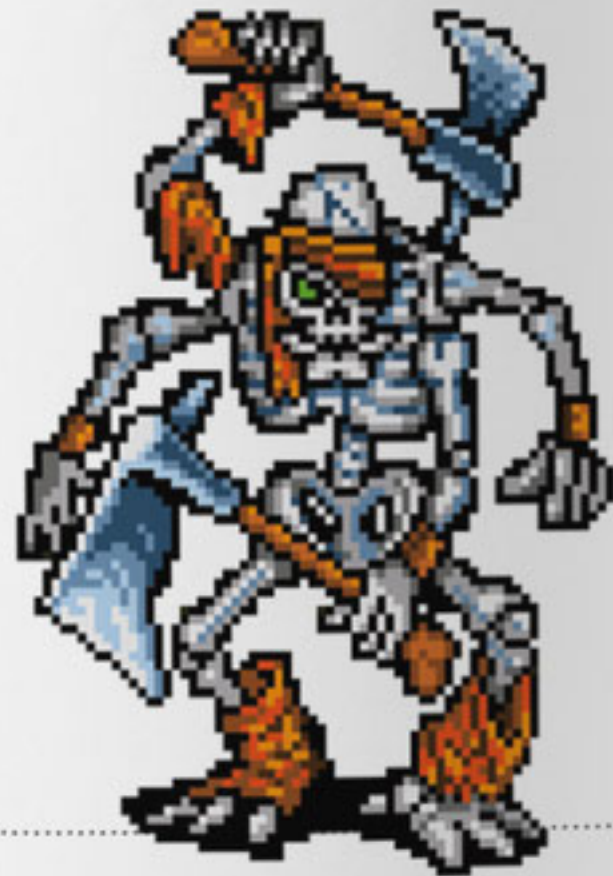
Wie bei den meisten Ego-RPGs dieser Zeit durchquert man die *Shining-in-the-Darkness*-Dungeons Schritt für Schritt. Das sonst übliche, harte Umblättern der Grafik wird dabei durch Zeichentrick-artige Animationen geschickt kaschiert.





FRONTAL-ANGRIFF

SHINING IN THE DARKNESS
Climax Ent. / Sonic! Software Planning, Japan 1991



Ob Knochen-schwingender Höhlen-Affe, Skelett, Zentauren-Schütze, Fledermaus, Troll oder der zum Dämon mutierte Obermotz Dark Sol: Was durch die Gänge von Climax' *Shining in the Darkness* streift, hat einen einwandfreien Pixel-Charakter.



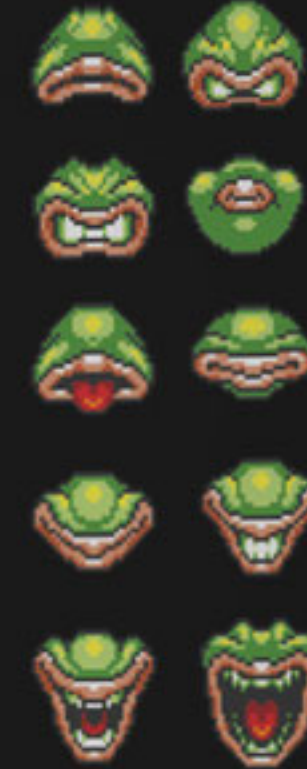
WASSER, ERDE, FEUER, ORIENT



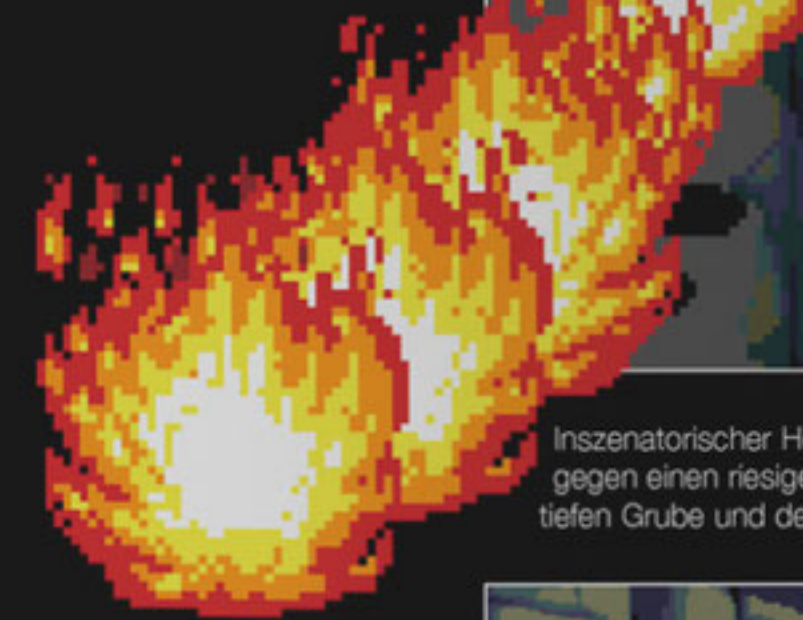
Während sich Super-Nintendo-Besitzer mit *A Link to the Past* und *Zelda*-inspirierten Echtzeit-Abenteuern von Squaresoft oder Quintet vergnügen, sitzen Action-Adventure-Fans mit Mega Drive während der frühen Jahre des Systems ziemlich auf dem Trockenen. Echtzeit-Eskapaden mit der für das *Zelda*-Genre typischen Quasi-Draufsicht kommen erst spät: Abgesehen von *Soleil* lädt man Hobby-Schwertschwinger 1994 mit *Story of Thor* bzw. *Beyond Oasis* (so der US-Titel) in eine zauberhafte Märchenwelt, die sich musikalisch und optisch an den Eintausend-und-eine-Nacht-Klamotten der Traumfabrik orientiert. Wer ein besonders gutes Ohr hat, erkennt Klänge aus Filmen wie *Der Dieb von Bagdad*, während er mit Kampfspiel-inspirierten Schwert- und Kick-Kombos Totenkopfhelm-Träger in Pluderhosen, rattengesichtige Mini-Monster oder mehrere Bildschirme große Panzer-Würmer und feuerspeiende Drachen verdrischt. Highlight des prachtvoll illustrierten und animierten Adventures sind allerdings vier Elementar-Geister, die Prinz Ali im Kampf, aber vor allem bei der Lösung vieler Kopfnüsse zur Seite stehen – indem sie zum Beispiel Schattenbrücken bauen, Eis-Tore zum Schmelzen bringen oder Flammenwände löschen.



1994 fällt *Story of Thor* in erster Linie durch sein visuelles, mit Trickfilm-artigen Animationen veredeltes Design auf. Obendrein schmeichelt man den Ohren – und zwar mit fein abgemischten, direktionalen Effekten.

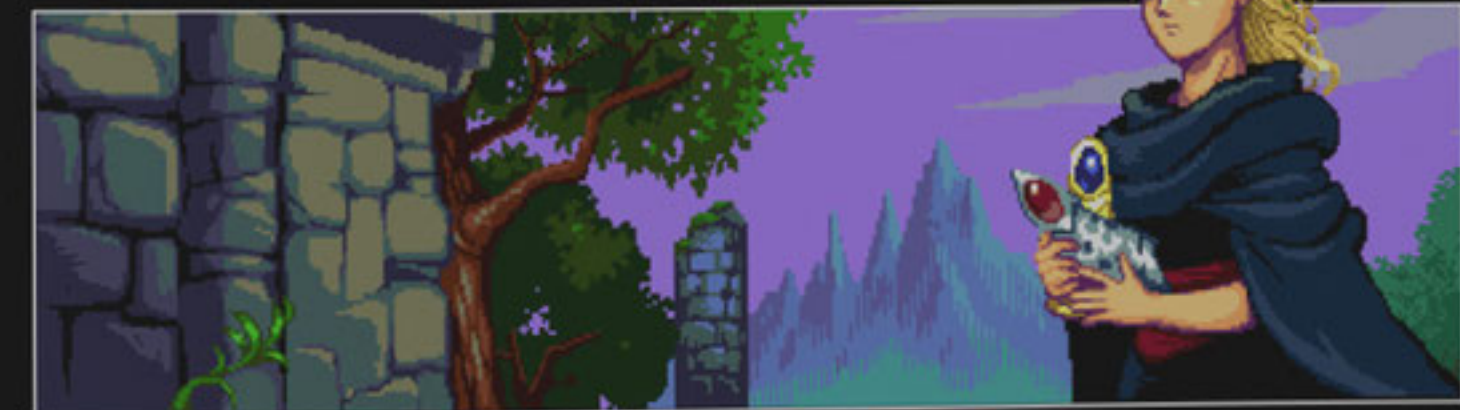


Gut gelaunt bis gruselig:
Pflanzen-Elementar Bow
und seine Smiley-Grimassen



Inszenatorischer Höhepunkt des 16-Bit-Blockbusters ist das Gefecht gegen einen riesigen Drachen: Das Monstrum erhebt sich aus einer tiefen Grube und deckt den Bildschirm mit seinem feurigen Odem ein.

Nur die vermeintliche Bösewichtin der Geschichte: Als verloren geglaubte Schwester – hier im Abspann und auf dem Weg, um die Geister-Armbänder in Sicherheit zu bringen.





Wird Prinz Ali von mehreren Feinden umringt, erweist sich Feuer-Geist Efreet als schlagkräftiger Gefährte. Der Dschinn holt unsere Feinde mit mächtigen Hieben von den Beinen ...



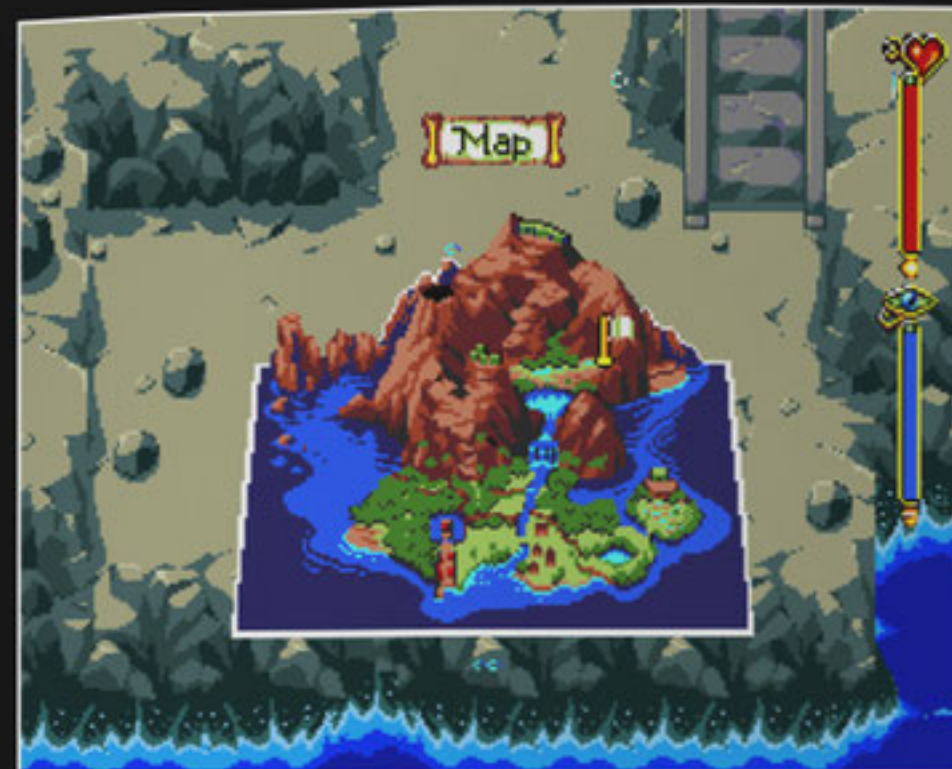
Wie seine Geister-Kollegen finden wir Pflanzen-Dschinn Bow auf einem Dungeon-Altar, versiegelt in einem schwebenden Würfel.



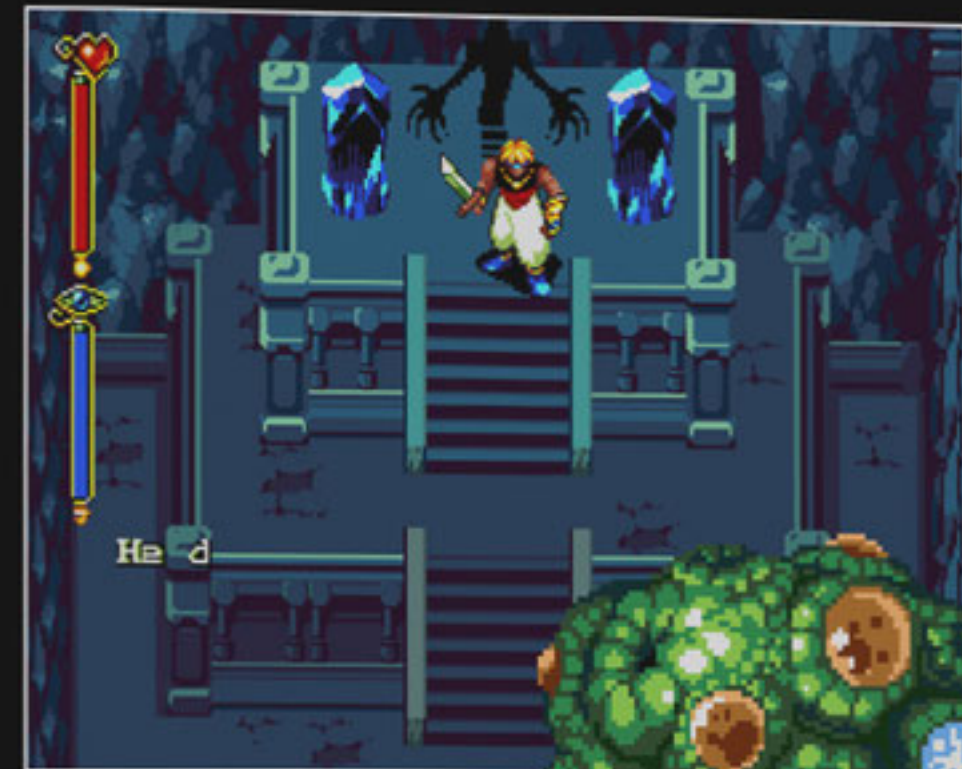
... und prügelt sogar massive Eisblöcke kurz und klein, damit wir den Weg passieren können. Wie die meisten unserer Geister-Gefährten hilft der Dschinn im Kampf und bei der Lösung von Rätseln aus.



Im Gefecht beißt Bow wild um sich oder versprüht lähmende Pollen – nachdem er sich unterirdisch nähert und aus dem Boden hervorbricht. Außerdem verputzt er mit großem Appetit Gittertore.



Die Landkarte gehört zu den schönsten Exemplaren ihrer Art – besonders nützlich ist sie allerdings nicht: Ein Blick auf die Illustration vermittelt uns nur eine vage Ahnung von der Lage des gesuchten Orts.



Der finstere Shade ist der letzte Geist, den wir in *Story of Thor* finden. Der spukige Schemen ...



Wegen ihrer Flügelchen erinnert die niedliche Dytto an Luftgeister, aber tatsächlich ist die kleine Dame ein Wasser-Wesen: Sie zaubert Hindernisse wie Wasserfälle weg und heilt ihren Prinzen.



... wächst aus dem Schatten unseres Helden und greift sich zum Beispiel arglose Gegner oder erschafft einen Doppelgänger des Prinzen. Außerdem hilft er uns dabei, Schluchten zu überqueren.



Der geschmeidig animierte Prinz Ali mit seinen vielen eleganten bis knuffigen Animationen ist auch visuell der Star des Spiels. Ganz links: seine Schwester. Die Familienähnlichkeit ist unverkennbar.

DAS GIGER-ELEMENT

Obwohl *Story of Thor* von Ancient und Sega knifflige Verliese und ein herausforderndes, Prügelspiel- verwandtes Klopp-System voller Nah- sowie Fernkampf-Kombos bietet, trumpft das Pixel-Kunstwerk vor allem durch seine Trickfilm-reife Präsentation auf. Die stellt noch Jahre später so manches 2D-Spiel für die Nachfolge-Konsolen locker in den Schatten – darunter auch ein leider eher mittelpächtiger Saturn-Nachfolger von 1996. 1994 ist das geschmeidig animierte Abenteuer ziemlich genau das, was heute moderne Effektwitter wie ein *God of War* oder *Uncharted* für sich in Anspruch nehmen – ein mit hohen Production-Values gesegneter Blockbuster ... ein A- oder AA-Game. Der Endboss des Spiels stellt das eindrucksvoll unter Beweis – mit aus dem Wasser auftauchenden Alien-Schnappmäulern, einem aus dem feisten Rumpf hervorschnellenden Grinse-Schädel und dicken, teilweise freiliegenden Muskelsträngen.





LASER STURM

Thunder Force und *Mega Drive* gehören zusammen – kein anderer Shooter ist auf dem Sega-System so prägend. Bereits das Frühwerk *Thunder Force 2*, eine Portierung vom Sharp X68000, sorgt 1989 für Aufsehen. Doch es sind die beiden Nachfolger, die den exzellenten Ruf der Reihe zementieren: *Thunder Force 3* übertrifft seinen Vorgänger nur ein Jahr später, mit bildschirmfüllenden Bossen, Parallax-Effekten, Unmengen von Gegner-Sprites und spektakulären Effekten. Klarer Fall: Technosoft entwickelt hier seine ganz eigene Handschrift. Am deutlichsten 1992 in *Thunder Force 4* zu sehen, das sämtliche Technikregister zieht und wie eine

Baller-Dramaturgie in *Thunder Force IV*: Dieses Großkampfschiff bekommt der RYNEX-Pilot selbst mit Hilfe einer Flotte von STYX-Raumern aus *Thunder Force III* nicht klein. Der Levelboss selbst schießt den trägen Riesen schließlich ins Nirvana.

Antwort auf die oft gemächlichen Ballereien der Nintendo-Konkurrenz wirkt. Die Level scrollen horizontal, sind dabei teilweise aber bis zu vier Screens hoch. Mit ausgeklügelten Tricks simulieren die Entwickler verblüffende Tiefeneffekte und lassen Gegner sowie Bosse metallisch glänzen, während in einer frühen Unterwasser-Sequenz der ganze Bildschirm wabert. Heraus-gezoomte Gegner nehmen das Spieler-Raumschiff *Fire Leo-04* bzw. *RYNEX* aus einer Bild-Ebene weiter vorne ins Visier und ein Sandsturm erschwert die Sicht. Kein Wunder, dass selbst der mächtige Mega-Drive-Prozessor gelegentlich ins Stottern kommt.



Filigrane Arbeit ist ein Markenzeichen der Technosoft-Pixelkünstler – darum beeindrucken Gegner wie dieser dicke Roboter aus *Thunder Force 4* mit schicken Details und überzeugendem Metallic-Look.

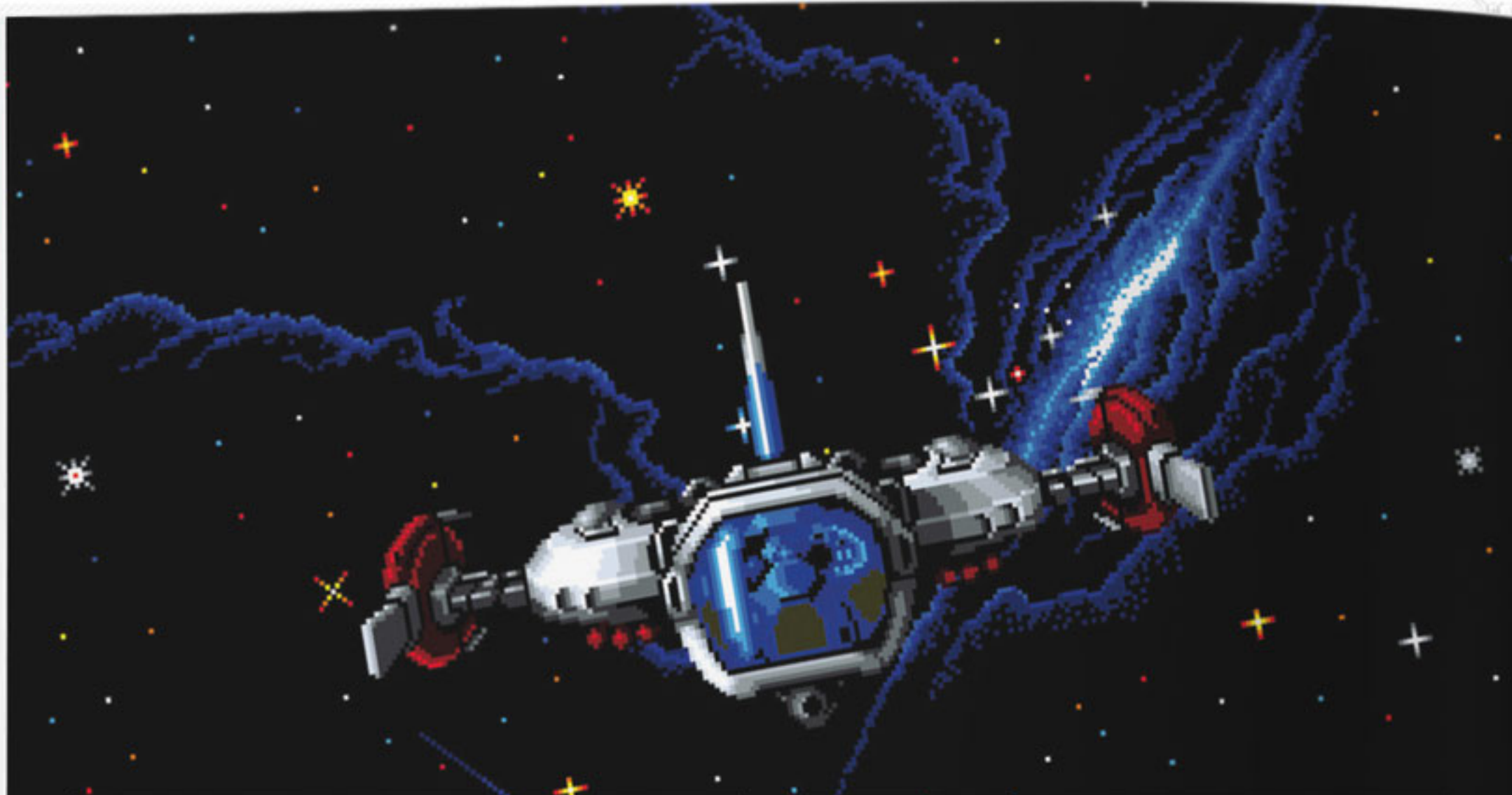
Über elegant versetztes Parallax-Scrolling wird beim Flug durch die röhrenförmige Weltraumkolonie Tiefe simuliert. Die Elemente oben und unten im Bild scrollen schneller als die dunkleren Teile in der Mitte.



HI. 499160 SC. 499160 BLADE LEFT-x99 PAULI 75%



Die feindliche Flotte bombardiert die Großstadt, der RYNEX ist mittendrin. Vorsichtig schlängelt sich das Raumschiff durch die Gegner und wird aus allen Richtungen unter Beschuss genommen, bevor die Angreifer in einer Hochgeschwindigkeitssequenz die Flucht ergreifen.



Feindlich gesinntes Meeresgetier ist ein wiederkehrendes Thema in den Shootern der 16Bit-Ära. In *Thunder Force 3* geben sich Gegner wie dieser biomechanische Nautilus die Ehre.



Zwischen *Thunder Force 3* und *Thunder Force 4* liegen zwei Jahre – und der grafische Unterschied könnte größer kaum sein. Teil 3 wirkt weniger elaboriert, aber auch farbenfroher und weniger technisch.



Für die abstrakten Mecha-Monster am Level-Ende holen sich die Shooter-Entwickler gerne Inspiration bei zeitgenössischer Anime-Kost.

Eine mechanisch-stampfende, feuerspuckende Monstrosität bewacht den Ende des Hydra-Levels: Der Gargoyle beeindruckt 1990 so sehr, dass man ihn für diverse Nachfolger wieder aufgreift.



Stück für Stück zerlegt unser STYX das gegnerische Kampfschiff, bevor er Kurs auf die Basis des Feindes nimmt.



Nach Laser-Gefechten auf feurigen, eisigen und bewaldeten erreicht der STYX die Basis des Feindes. Felsen, Feuer, Wasser und Natur weichen blankem Metall – es wird ernst!

ABENTEUER AUS DEM ZUFALLSGENERATOR

Heute ist der Begriff *Rogue-like* dank florierender Indie-Szene in aller Munde, 1991 dagegen noch herzlich unbekannt. Darum ist *ToeJam & Earl* zu dieser Zeit ein eher ungewöhnliches Gesamtpaket: Greg Johnsons und Mark Voorsangers Abenteuer um zwei funky Aliens, die auf der Erde nach Einzelteilen ihres abgestürzten Raumschiffs suchen und es dabei mit verrückten Zahnärzten oder rücksichtslosen Rasenmähern zu tun bekommen, setzt auf etliche der gängigen *Rogue*-Regeln. So wird die Spielwelt bei jedem Start zufällig generiert und alle Gegenstände dabei neu gemischt. Gleichzeitig entzückt *ToeJam & Earl* mit knalliger Comic-Grafik, irrwitzigen Bewegungen und einem Zweispieler-Modus, der den Spaß kurzerhand verdoppelt. So lustig, so cool und so zugänglich wurde das notorisch knifflige *Rogue*-Prinzip selten interpretiert – unter anderem deshalb genießen Dreibeiner ToeJam und der schwabbelige Earl bis heute Kultstatus.

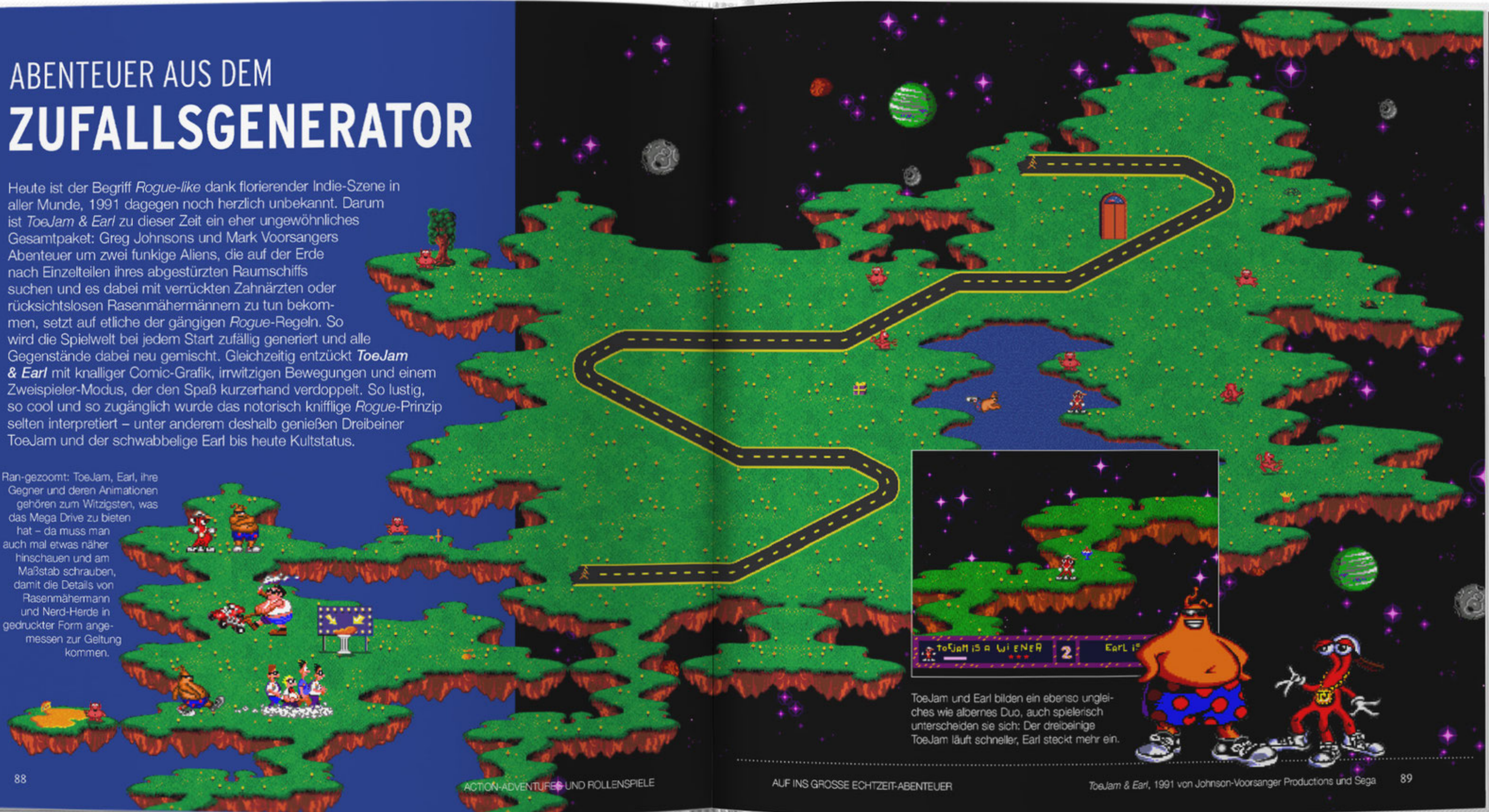
Ran-gezoomt: ToeJam, Earl, ihre Gegner und deren Animationen gehören zum Witzigsten, was das Mega Drive zu bieten hat – da muss man auch mal etwas näher hinschauen und am Maßstab schrauben, damit die Details von Rasenmähern und Nerd-Herde in gedruckter Form angemessen zur Geltung kommen.

88

ACTION-ADVENTURE UND ROLLENSPIELE

AUF INS GROSSE ECHTZEIT-ABENTEUER

ToeJam & Earl, 1991 von Johnson-Voorsanger Productions und Sega 89



ToeJam und Earl bilden ein ebenso ungleiches wie albernies Duo, auch spielerisch unterscheiden sie sich: Der dreibeinige ToeJam läuft schneller, Earl steckt mehr ein.

DER SCHÖPFER VON FUNKOTRON

IM PIXEL-TALK

ToeJam und Earl sind dem kreativen Geist von **Greg Johnson** entsprungen. Gemeinsam mit Programmierer **Mark Voorsanger** brachte er die beiden funkigen Aliens aufs *Mega Drive*. Johnson lebt heute auf der paradiesischen Insel Maui und erzählt uns von dort, wie es zu seiner berühmtesten Kreation kam.

Wann oder wie ist Dir die Idee zu ToeJam & Earl gekommen?

Ich bin an einem Strand auf Hawaii eingeschlafen und habe von diesen beiden Außerirdischen vom Planeten Funkotron geträumt. Seltsam, nicht wahr? Ich hatte zu dieser Zeit viele, viele seltsame Träume.

Damals waren 2D-Platformer das große Ding, aber du hast ToeJam & Earl als sehr zugängliches Rogue-like-Game angelegt. War es damals schwierig, dieses Konzept rüberzubringen?

*Ja, das stimmt. 2D-Platformer waren damals groß, **Rogue-likes** dagegen kaum bekannt. Aber es gab immerhin **Rogue** – also das Spiel, nach dem dieses Genre heute benannt wird. Um die Idee hinter **ToeJam & Earl** zu vermitteln, haben wir deshalb einen Trick angewendet: Wir haben erklärt, dass es im Grunde **Rogue** ist, obwohl es nicht so aussieht. Es sei denn, man schaut ganz genau hin.*



Als wir das den Leuten bei Sega of America vermitteln konnten, hatten sie es verstanden. Und wer weiß, warum sie dachten, dass sich das in einem Markt voller 2D-Sidescroller vermarkten ließe... keine Ahnung. Aber toll von ihnen! Tatsächlich hat sich das Spiel zunächst gar nicht so gut verkauft, daher hat Sega uns gebeten, die Arbeit am Nachfolger, der ein weiteres Spiel im Rogue-Stil sein sollte, einzustellen und stattdessen einen 2D-Platformer zu machen. Damals waren wir schon etwa drei bis vier Monate in der Entwicklung eines Nachfolgers, der sich eng an den ersten Teil gehalten hätte. Sie dachten, so ein 2D-Hüpfen würde sich besser verkaufen.

War das Spiel von Anfang an für Mega Drive geplant?

*Zunächst waren wir unentschlossen, auf welches System wir setzen sollten. Wir waren uns nur sicher, dass es ein Konsolenspiel sein würde. Und wir wussten, dass wir einen Splitscreen-Modus einbauen wollten. Ein Freund hat mich und meinen Mitstreiter **Mark Voorsanger** dann jemandem bei Sega of America vorgestellt. Sie waren damals die neuen Kids auf dem Markt. Der **Underdog** mit einer neuen Maschine, während Nintendo der mächtig große Käse war. Wir mochten die*



*Idee, uns mit einem **Underdog** zusammen zu tun. Sie sagten uns damals, Splitscreen wäre auf dem Mega Drive nicht möglich. Mark hat ihnen das Gegenteil bewiesen.*

Wie sehr unterscheidet sich die Entwicklung der 90er-Jahre von der heutigen?

*Gar nicht mal so sehr. Man hat immer noch mit der gleichen Art von Speicher- und Performance-Problemen zu kämpfen. An eine Sache kann ich mich aber noch gut erinnern. Das Kompilieren des Codes dauerte früher eine gute halbe bis dreiviertel Stunde. Da musste **Mark** sich seines Programm-Codes schon sehr sicher sein, bevor er loslegte.*

Ist dir etwas aus der Zeit der Entwicklung besonders gut in Erinnerung geblieben?

*Ich glaube, das ist die Musik. Ich kann mich gut daran erinnern, eine ganze Menge Old-School-Funk gespielt zu haben während wir am Spiel arbeiteten. Das war eher mein als **Marks** Ding – aber er war cool und ließ mir meine **Funky Tunes**. Das hat unheimlich dabei geholfen, Tonfall und Stimmung des Spiels zu finden. Ich weiß auch noch, wie ich mit **Evan Wells** die Levels für den zweiten Teil gebaut habe. Der ist heute der Chef von **Naughty Dog**.*



*Den hawaiianischen Einfluss merkt man **ToeJam & Earl** immer wieder an – und das nicht nur wegen der satten Farben. Die beiden Aliens treffen auch immer wieder auf Hula-tanzende **Wahini** und schwingen dabei gerne mal zusammen mit ihnen die Hüften.*


HUT
 ACTION MIT

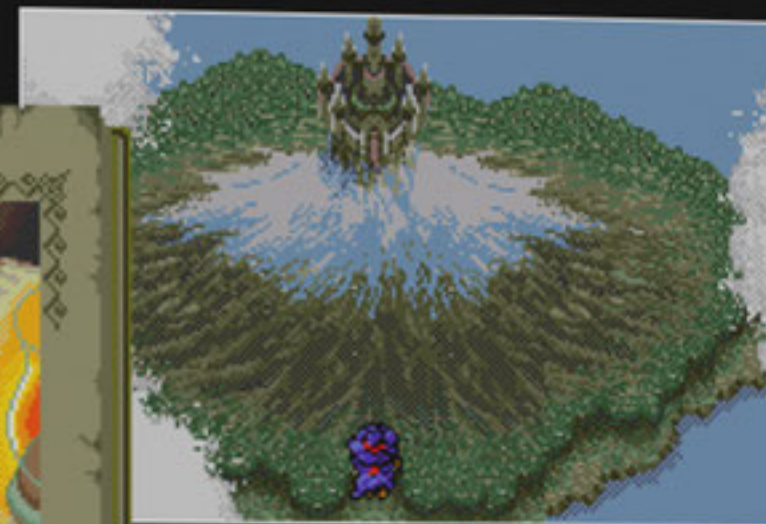
Im Fahrwasser von Rambo und Co. etabliert sich in den 80er Jahren ein kleines Shooter-Unter-Genre: Aus der Vogelperspektive ballern sich muskelbepackte Helden durch ganze Armeen von Gegnern, dabei laufen und schießen sie in acht verschiedene Richtungen. In den 90er-Jahren ebbt die Söldner-Welle ab, doch diese spezielle Art von Shooter bleibt uns noch etwas erhalten. Ein Beispiel dafür ist *Twinkle Tale*, das letzte Spiel von Entwickler ZAP Corporation und der einzige Titel, den Publisher World Amusement Studio jemals veröffentlicht. Statt eingöhlter Muskelmänner wuselt hier die blond-bezopfte Hexe Saria durch die neun Levels der fliegenden Insel Alpherion, um auf ihrem Weg zum fiesen Kaiser Demon regelrechte Heerscharen von Fantasy-Monstern zu verbrutzeln. Die Abschnitte sind lang und abwechslungsreich, Bosskämpfe spielen sich mit fester Schussrichtung wie klassische Vertikal-Shooter. *Twinkle Tale* ist ein ebenso bemerkenswertes wie weitgehend unbekanntes Kleinod und stilistisch auf Mega Drive ziemlich einzigartig. Dank einer kleinen, Japan-exklusiven Auflage ist *Twinkle Tale* heute ein begehrtes Sammlerstück.



Die fliegende Insel Alpherion bietet beeindruckende Ausblicke, wimmelt aber nur so vor gruseligem Getier – gut, dass sich Saria nicht vor Spinnen ekelt! *Twinkle Tale* bedient eine für das Mega Drive ungewöhnliche Farbwahl und setzt – für das Jahr 1992 noch unüblich – häufig auf den später so verbreiteten Dithering-Look, ohne es dabei zu übertreiben. Umso ärgerlicher, dass *Twinkle Tale* das einzige Mega-Drive-Projekt von Entwickler ZAP Corporation bleibt.



Die Geschichte von *Twinkle Tale* wird in märchenhaften Illustrationen erzählt. Gelegentlich gibt die fliegende Insel den Blick in eine parallax scrollende Tiefe frei, doch davon lässt sich die tapfere Saria nicht ablenken.



Kurz vor Ende verlässt Heldin Saria den festen Boden. Der Anflug auf die feindliche Festung spielt sich plötzlich wie ein typischer Vertikal-Shooter!



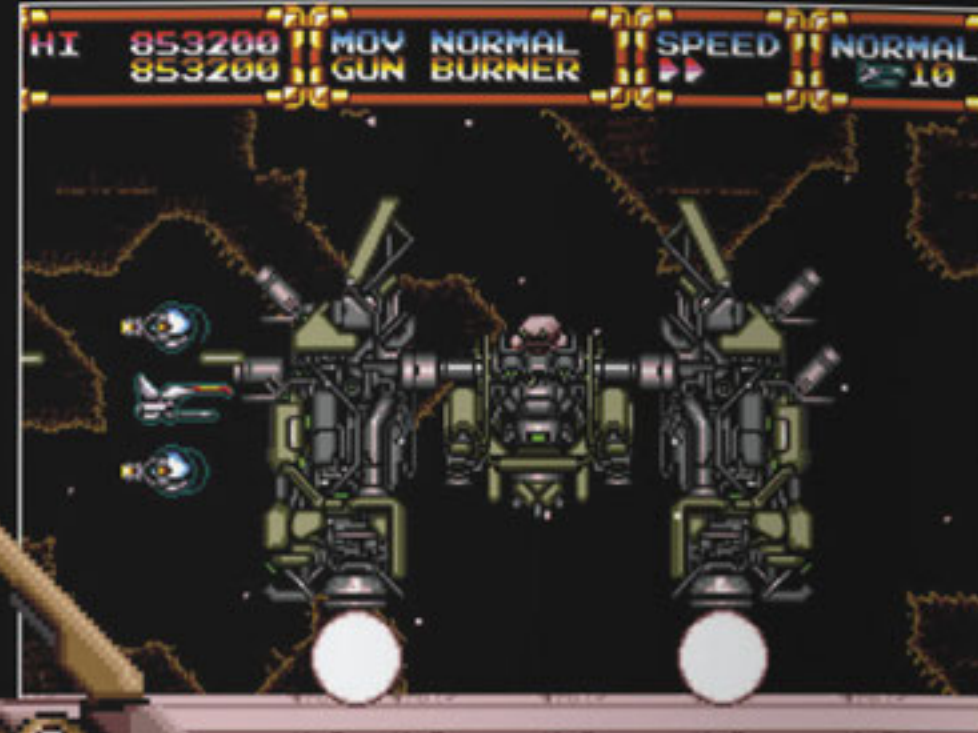
Meist herrschen bei *Twinkle Tale* erdig-pflanzige Farbtöne vor – da fällt die hübsche Kristallformation, die den Weg in Richtung Finale weist, umso mehr auf. Im Diamant-Palast trifft Saria schließlich auf ihren Widersacher und kommt es zum explosiven Endkampf.





ZWILLINGS- GESCHÜTZ

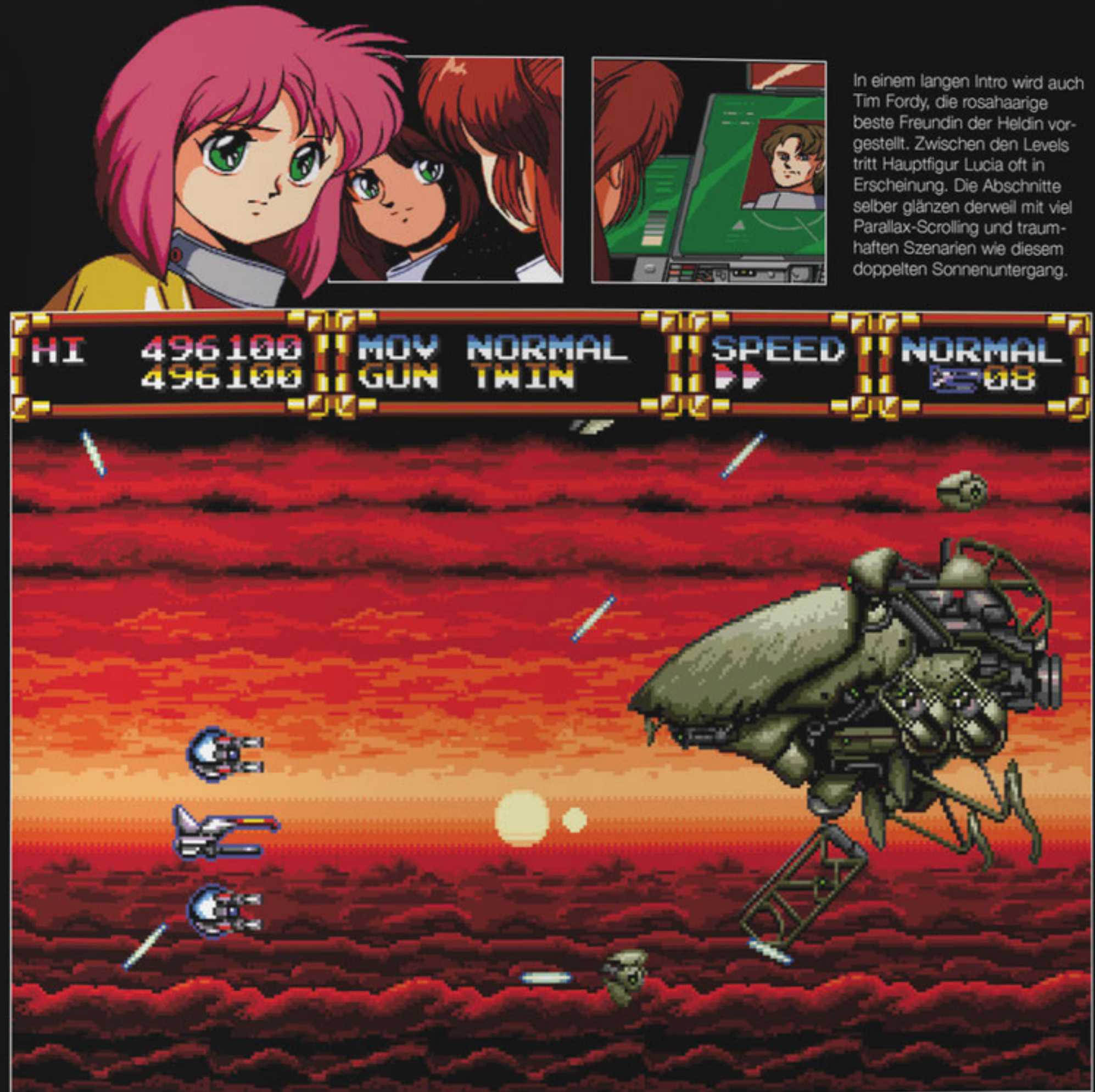
Gibt es bei Videospiele so etwas wie ein platonisches Ideal? Vermutlich nicht. Aber es lässt sich argumentieren, dass der 1992 exklusiv in Japan durch NCS veröffentlichte Horizontal-Shooter *Advanced Busterhawk: Gleylancer* einem solchen Ideal zumindest innerhalb seines Genres ziemlich nahe kommt. Bietet das Spiel doch alles, was man von einem Vorzeige-Shooter erwartet: hohe Spielgeschwindigkeit, saubere Technik, originelle Gegner und nicht zuletzt Szenarien, die einen echten Sinn für Größe erkennen lassen. Heldin Lucia Cabrock ballert sich durch das Ringsystem eines Gasriesen und umkreist langsam den Planeten. Vorsichtig manövriert sie durch eisige Höhlen, zerlegt ein feindliches Großkampfschiff von innen und fliegt durch einen der schönsten Sonnenuntergänge der 16-Bit-Welt. Für frischen Wind sorgt derweil das Waffensystem: Lucias Star-Hawk CSH-01-XA wird von zwei unzerstörbaren Satelliten begleitet, deren Verhalten vor Spielbeginn festgelegt wird. Der Spieler entscheidet, ob die den Gegner automatisch anvisieren, das Raumschiff umkreisen oder lieber gegen die Flugrichtung feuern.



Bosse und Zwischengegner sind oft ziemlich groß und detailliert gestaltet, die Farbpalette des Mega Drive wird klug genutzt. Wirklich herausfordernd sind aber nur wenige.



Schnelle Levels wechseln sich mit langsam-kniffligen Stufen ab. Vor dem bedrohlich-roten Hintergrund schweben Steinquader und drohen, Lucias Star-Hawk CSH-01-XA zu zerschmettern. Hier ist das Spiel entgegenkommend, nur das Cockpit ist verwundbar.



In einem langen Intro wird auch Tim Fordy, die rosa haarige beste Freundin der Heldin vorgestellt. Zwischen den Levels tritt Hauptfigur Lucia oft in Erscheinung. Die Abschnitte selber glänzen derweil mit viel Parallax-Scrolling und traumhaften Szenarien wie diesem doppelten Sonnenuntergang.