

DAS INOFFIZIELLE SNES

PIXEL.....

ROBERT BANNERT | CHRISTINE BAUER

MIT ÜBER 120 ELEKTRISIERENDEN KLASSIKERN

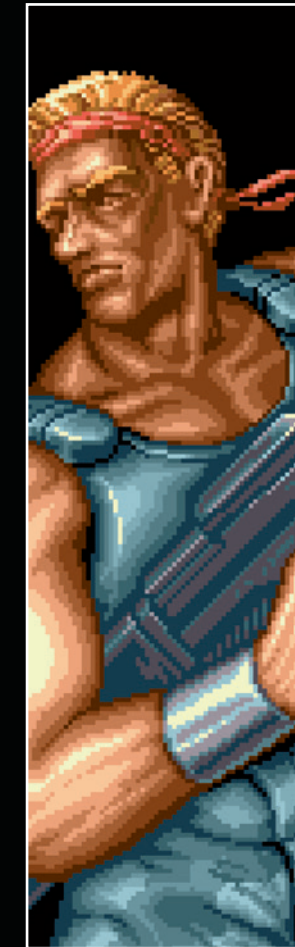
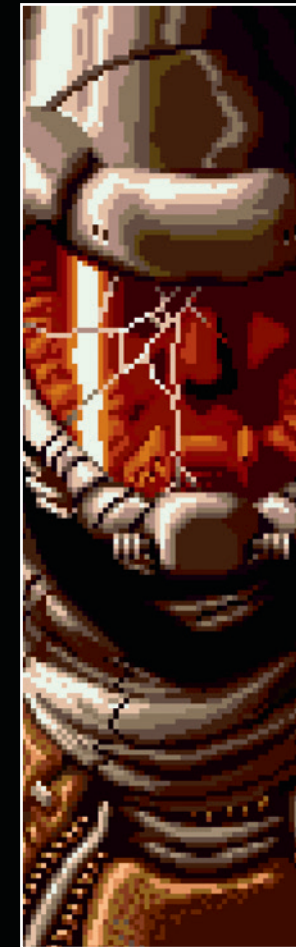
7th Saga • ActRaiser • ActRaiser 2 • Aladdin • Another World • Arcana • Art of Fighting • Axel
• Bahamut Lagoon • Bassin's Black Bass • Bass Masters Classic • Battletoads in Battlemaniacs
• Breath of Fire • Breath of Fire 2 • Bust-a-Move • Castlevania: Vampire's Kiss • Chrono Trigger •
Clay Fighter • Contra 3: The Alien Wars • Cybernator • Demon's Crest • Jungle Book • Donkey
Kong Country • Dragon Quest 6 • Dungeon Master • Earthbound • Earthworm Jim • Equinox •
E.V.O.: Search for Eden • Extra Innings • Eye of the Beholder • Fatal Fury Special • Final Fantasy 4
• Final Fantasy 6 • Final Fight 2 • Fire Emblem: Mystery of the Emblem • Flashback: The Quest for
Identity • Flintstones: Treasure of Sierra Madrock • Front Mission • F-Zero • Gadius 3 • Hagane
• Harvest Moon • Illusion of Time • Indiana Jones' Greatest Adventures • Ken Griffey Jr. Presents
Major League Baseball • Kid Clown in Crazy Chase • Killer Instinct • King of Dragons • Kirby's
Dream Land 3 • Kirby Super Star • Knights of the Round • Legend of the Mystical Ninja
• Legend of Zelda • Lion King • Looney Tunes B-Ball • Lost Vikings • Lufia & the Fortress
of Doom • Magical Quest: Starring Mickey Mouse • Mario Paint • MechWarrior • Mega
Man Soccer • Mega Man X • Metal Warriors • Micro Machines • NBA Jam • Ogre Battle
• Paladin's Quest • Parodius • Pilotwings • Pinocchio • Pitfall: The Mayan Adventure •
Pocky & Rocky • Pop'n Twinbee • Populous • Rock n'Roll Racing • R-Type 3: The Third
Lightning • Samurai Shodown • Secret of Evermore • Secret of Mana • Sensible Soccer •
Shadowrun • Sim City • Smash Tennis • Soldiers of Fortune • Soul Blazer • Star Fox
• Street Fighter 2 • Street Fighter 2 Turbo • Stunt Race FX • Super Aleste • Super
Bomberman • Super Castlevania 4 • Super Ghouls'n Ghosts • Super Mario All-Stars
• Super Mario Kart • Super Mario RPG • Super Mario World • Super Metroid • Super
Mario World 2: Yoshi's Island • Super Punch-Out!! • Super Soccer • Super Star Wars (Trilogie)
• Super Street Fighter 2 • Super Tennis • Super Turrican • Tecmo Super Bowl 3: Final Edition •
Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time • Terranigma • Tetris Attack • Tetris & Dr. Mario • Tiny
Toon Adventures: Buster Busts Loose! • Tiny Toon Adventures: Wacky Sports Challenge • Wario's
Woods • Wild Guns • Wing Commander • Wizardry 5: Heart of the Maelstrom • Yoshi's Safari •
Young Merlin • Zombies ate my Neighbors



BANNERT, BAUER • DAS SUPER-NINTENDO-PIXEL-BUCH

edition elektrospieler

ein elektro
spieler special



ISBN 978-3-9821061-0-6 | 39,95 €

elektrospieler.de



DAS DEFINITIVE PIXEL-ARTBOOK FÜR SAMMLER, LIEBHABER UND FANS:
MIT HUNDERTEN EXKLUSIVEN ABBILDUNGEN, SCREENSHOTS, MAPS UND ARTIKELN ZU
DEN SCHÖNSTEN VIDEO-SPIEL-KLASSIKERN EINER UNVERGESSLICHEN ÄRA



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

1. 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

Umschlagsbilder: Super Street Fighter 2 (© Capcom), Axelay (© Konami),
Castlevania: Vampire's Kiss (© Konami), Contra 3: The Alien Wars (© Konami)

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 beken- nender Retronom, Pixel-MANIAC und treibt Robert mit seinem enzyklopädischen Wissen über vergangene Games-Generationen den Fehlerteufel aus.



Ayumi

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



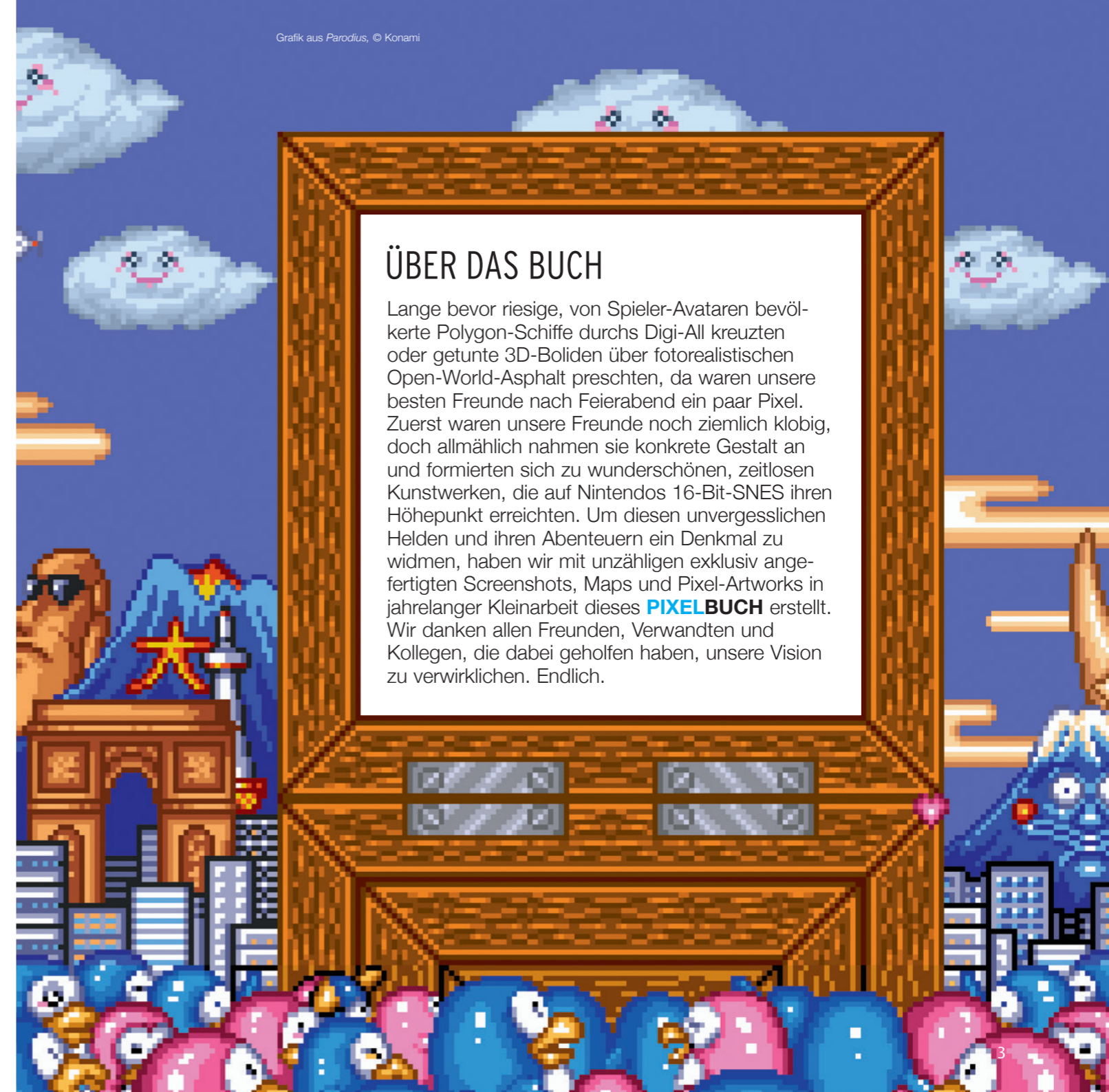
Robert

... 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 umzuset- zen. 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 ken- nengelernt – 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 aber- millionen Screenshots sowie Maps für das Pixelbuch anzufertigen. Aktuell erholt sie sich von den Grabbing-Strapazen und schult auf Seelenklempner um – in der Hoffnung, so ihr Pixel-Trauma therapieren zu können.



ÜBER DAS BUCH

Lange bevor riesige, von Spieler-Avataren bevöl- kerte 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 ange- fertigten 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.



DAS INOFFIZIELLE SNES



PIXELBUCH

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



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

ADVENTURES UND ROLLENSPIELE

- 30 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
- 138 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 Mächteger-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





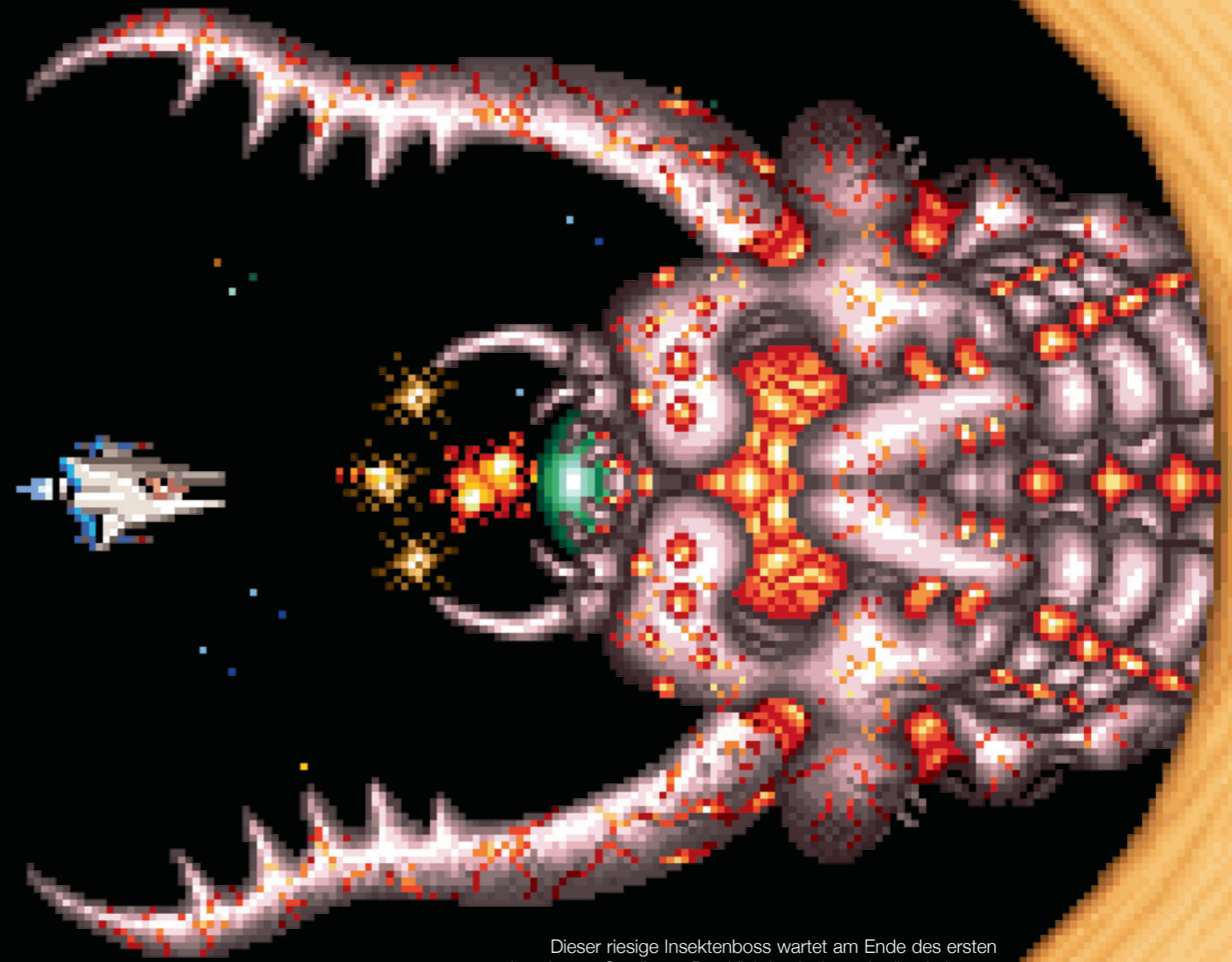
UNTEN: *Zombies ate my Neighbors* von LucasArts gehört 1993 zu den wenigen Spielen, die alternativ zum männlichen Helden auch eine wehrhafte Dame anbieten. Julie kann das Abenteuer wie Kollege Zeke allein oder als vom zweiten Spieler kontrollierter Avatar bestreiten.

DAS BALLERSPIEL

Blaue Bohnen, gleißendes Laser-Licht und gigantische Explosionen... nach landläufiger Meinung nicht unbedingt die Stärke des Super Nintendo. Trotzdem gibt es auch auf Nintendos 16-Bitter eine mehr als ordentliche Auswahl an wilder Baller-Kost.

Wenn ein Entwickler in den frühen 90ern zeigen will, was er technisch wirklich auf dem Kasten hat, dann macht er einen Shooter, ein Ballerspiel, ein Shmup, ein STG – das Genre hat heute viele Namen und ist nur noch bei einer kleinen Gruppe von Fans wirklich populär. Damals ist das anders, das Ballerspiel steht 1990 in der Blüte seiner Jahre und furiose Laser-Infernos auf Mega Drive bzw. PC-Engine versuchen, sich gegenseitig zu übertrumpfen.

Mit *Super R-Type* sowie *Gradius 3* wollen Irem und Konami nun auf der top-modernen Nintendo-Hardware ganz vorne im Laserzirkus mitmischen und... kommen dabei gehörig ins Stolpern. Denn auf Pixelpracht und Effekt-Reigen treffen hier auch üble Ruckeleien sowie schlimme Slowdowns. Klare Sache: So haben sich Action-Fans die Baller-Zukunft auf dem Super Nintendo nicht vorgestellt. Schnell hat die neue Konsole aufgrund ihres langsam getakteten Prozessors den Ruf einer Action-Gurke weg, zuvor noch nervöse Mega-Drive-Fans stecken das geliebte *Musha Aleste*-Modul ins Laufwerk und lehnen sich entspannt zurück. Doch gerade Compile, das Studio hinter dem genannten Action-Inferno auf der Sega-Konsole bricht wenig später den Bann: *Super Aleste* bietet weniger Grafik-Bombast als die Werke von Irem oder



Dieser riesige Insektenboss wartet am Ende des ersten Levels von *Gradius 3*. Das Vieh ist riesig und toll animiert, allerdings zwingt es das arme Super Nintendo auch ziemlich in die Knie: *Gradius 3* ist für seine üblen Ruckeleien und Slowdowns berüchtigt.



Für gewöhnlich sind die britischen Bitmap Brothers auf dem Atari ST oder Amiga aktiv, aber mit *Soldiers of Fortune* liefert das kleine Software-Haus einen gelungenen SNES-Port ihrer Heimcomputer-Ballerei *Chaos Engine*. Die erinnert spielerisch...



Konami, läuft aber blitzschnell und frei von Ruckel-Zuckel-Einlagen über die Bildschirme – na also, geht doch!

Die Raumschlacht-Ästhetik geht während der späten 80er- und frühen 90er-Jahre mit dem damaligen Anime-Boom Hand in Hand. Serien wie *Macross*, *Gundam* und *Legend of the Galactic Heroes* inspirieren Heerscharen von Spiele-Machern zu den Designs für schnittige Raumjäger,



... an Titel wie *Smash TV* oder *Zombies ate my Neighbors*, punktet aber durch sechs spielbare Charaktere, die alle mit steigbaren Attributen kommen. Die zweite Figur kann dabei entweder von einem zweiten Spieler oder dem Computer übernommen werden. In letzterem Fall entscheidet das Attribut *Wisdom* über die KI-Kompetenz des Kollegen.

mächtige Großkampfschiffe und kolossale Welt-raumbasen. Gerne werden ganze Szenarien aus den animierten Vorbildern entliehen: Neo-Tokyo, das Setting von Katsuhiro Otomos *Akira* wird für mehr als eine Bildschirm-Ballerei fast eins zu eins in die Hintergrundgrafik importiert. Den wichtigste West-Einfluss stellen derweil der schweizer Künstler H.R. Giger und sein verstörendes Design des *Alien-Xenomorphs*: Kaum ein Kawumm-Spiel verzichtet in



dieser Zeit freiwillig auf einen Level oder einen Boss im Giger-Stil. Pixelkünstler zaubern immer detailliertere Szenarien auf den Bildschirm, Programmierer wetteifern, wer mehr Objekte und größere Gegner ruckelfrei auf die Mattscheibe zaubert.

Aber die Zeit der schnellen Weltraum-Action neigt sich dem Ende zu, denn neue Genres – allen voran das 2D-Kampfspiel – laufen den Dauerfeuer-Organen in den Spielhallen und damit auch auf den Heimkonsolen den Rang ab. Das macht sich an den Inhalten bemerkbar: Das klassische Raumschiff-Monster-Laser-Triumvirat in 2D lässt sich auf dem Super Nintendo eher selten blicken, stattdessen bewegt sich das Genre in immer neue Richtungen, um relevant zu bleiben. So nimmt es sich in *Parodius* selbst auf die Schippe, versucht sich in *Axelay* an neuen Technik-Spielereien und wagt im technisch wegweisenden *Star Fox* einen Blick in die polygonale Zukunft. Spätestens auf dem Super Nintendo wird dann auch klar, dass sich nicht jede Ballerei um Raumschiffe drehen oder zwangsweise auf vertikales



Für das Super Nintendo gibt es keine einfache Lightgun, stattdessen erinnert das *Super Scope* eher an eine Panzerfaust und wird auf der Schulter gelagert. Die Spieleunterstützung für das Zubehör indes ist spärlich: Gerade mal elf Spiele setzen auf die Plastikwaffe. Hier im Bild ist *Yoshi's Safari* zu sehen – ein wenig kriegerisches *Mode-7*-Abenteuer.

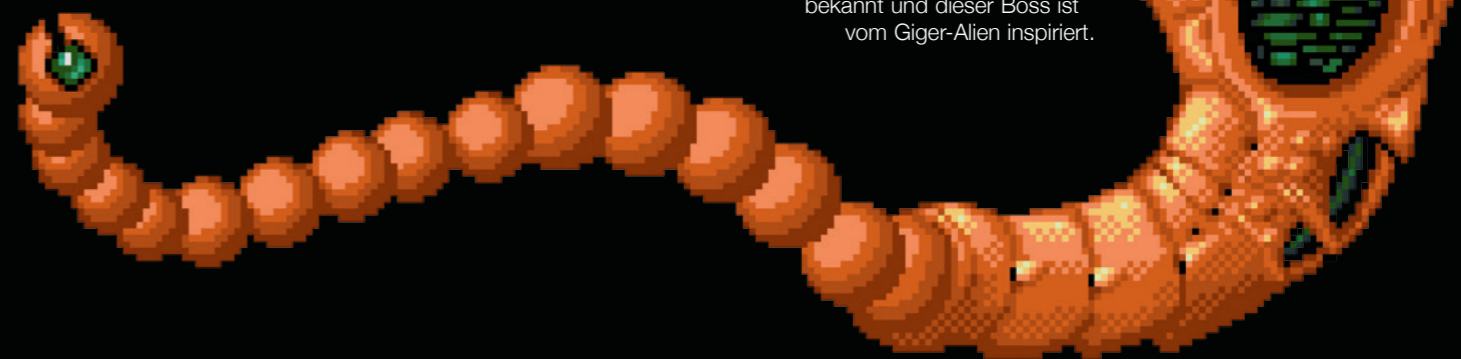
Compiles *Super Aleste* ist der Shooter-Durchbruch auf dem Super Nintendo. Das vertikal scrollende Action-Spiel ist grafisch weniger beeindruckend als *Super R-Type* oder *Gradius 3*, überzeugt aber mit sauberer Technik, langen Levels und spielerisch spannenden Extrawaffen.



bzw. horizontales Scrolling setzen muss. Die Vorstadt-Teenager von LucasArts' *Zombies ate my Neighbors* bspw. erkunden die Monster-überlaufene Welt zu Fuß in alle Himmelsrichtungen, der mächtige *MechWarrior* stapft in die Tiefe des Bildschirms und die SciFi-Cowboys von Natsumes Geheimtipp *Wild Guns* rennen an der unteren Bildschirmkante entlang, um die Gegner per Fadenkreuz unter Beschuss zu nehmen. Gerade unter diesen etwas anderen Ballereien tun sich westliche Studios wohltuend hervor: Während der klassische Raumschiff-Shooter noch immer fest in japanischer Hand ist, versuchen sich westliche Teams gerne an eigenen Interpretationen der Blei- und Laser-haltigen Materie. Die britischen Bitmap Brothers z.B. bringen mit *Soldiers of Fortune (The Chaos Engine)* den individuellen Metallic-Look ihrer Heimcomputer-Ballereien auf das Super Nintendo, inzwischen setzt uns Origins *Wing Commander* nicht nur ins Cockpit, sondern lässt uns auch mit anderen (KI-)Piloten interagieren. Beim bereits erwähnten *MechWarrior* von Beam und Activision wiederum kommt eine gehörige Portion Taktik ins Spiel. Eher fremd ist westlichen Entwicklern dagegen die niedliche Interpretation des Shooter-Genres: Die Helden und Gegner bei Konamis *Pop'n Twinbee* sowie Natsumes *Pocky & Rocky* – in Japan als *Kiki KaiKai: Nazo no Kuro Manto* bekannt – sind von einer derartigen Herzigkeit, dass man kaum den Abzug betätigen möchte. Trotzdem sollte



die zuckersüße Verpackung nicht täuschen, auch diese Bildschirmballereien zeichnen sich durch einen schwindelerregend hohen Schwierigkeitsgrad aus – wie fast all ihre Genre-Kollegen, egal ob im Science-Fiction- oder Fantasy-Bereich. Wo geballert wird, da sind fast immer Profi-Spieler mit blitzartigen Reflexen, schneller Auffassungsgabe und gutem Gedächtnis gefragt. Im Gegensatz zu den Plattformern haben sich die meisten Bildschirm-Ballereien bis heute nur wenig von ihren Arcade-Wurzeln entfernt und fordern den Spieler nach wie vor bis aufs Blut. Natürlich kann ein geübter Gamer so manch einen Shooter innerhalb von zwanzig bis dreißig Minuten durchzocken – aber bis dieses Können erreicht ist, sind viele, viele Trainingsstunden nötig. (tn)



Der Dobkeratops ist der Vorzeigeboss von *R-Type* – hier in seiner Inkarnation aus *R-Type 3: The Third Lightning* zu sehen. Die Reihe ist seit jeher für ihre grotesken bio-mechanischen Kreaturen bekannt und dieser Boss ist vom Giger-Alien inspiriert.



ACTION MIT HERZ

Mit dem Begriff Ballerspiel verbinden Veteranen der 16-Bit-Kriege Raumschiffe, Laser, Raketen und fiese Aliens. Aber schon früh kommen japanische Studios auf den Trichter, dass der ganze Ballerspaß auch in eine andere Richtung funktionieren kann – warum das Ganze nicht im niedlich-pastellfarbenen Anime-Look inszenieren? Gesagt, getan: Konamis *Twinbee*, erstmals 1985 in den Arcades erschienen, ist ein Vorreiter dieser Welle. Aber weil man westliche Spieler nur in Ausnahmefällen dem knalligen Anime-Look aussetzen will, schafft es die Serie erst mit ihrem 16-Bit-Debüt *Pop'n Twinbee* nach Europa, US-Spieler gehen gleich ganz leer aus. Der Charakter Twinbee sowie die Power-Up-Mechanik – Glocken werden beschossen, damit sie die Farbe und das jeweilige Upgrade ändern – kennt man bereits aus *Parodius*, wo Twinbee als eine von vier spielbaren Figuren in Erscheinung tritt. Die schräge Story dahinter: Madoka, die Enkelin von Dr. Mardock, ruft um Hilfe: Weil Opa sich den Kopf gestoßen hat, will er mit einer Armee von Mais-Menschen die Welt erobern. Soll ja schonmal vorkommen. Es folgt eine gnadenlos niedliche Vertikal-Ballerei.



Wie viele Ballereien dieser Ära greifen auch *Twinbee* und *Winbee* auf zwei Ebenen an. Mit Schuss und Faust werden Gegner in der Luft attackiert, per Fadenkreuz nimmt man Bodenziele aufs Korn.

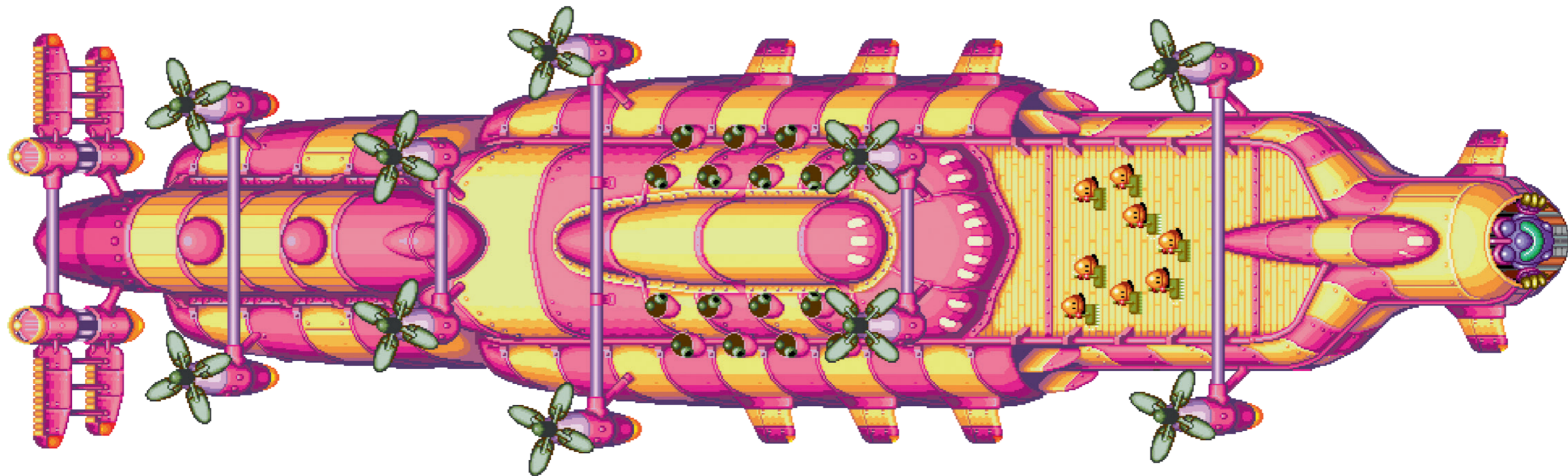
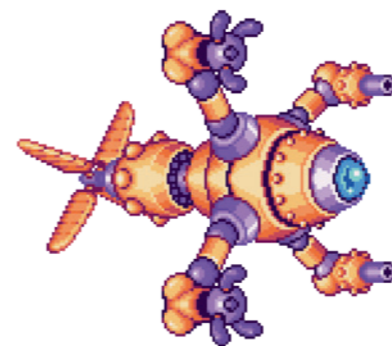


Hier lässt das Super Nintendo auf eher subtile Art die Grafikmuskeln spielen: Detaillierte Wolkenformationen, Tempeldächer sowie Iso-Mauern entzücken mit niedlichen Details und schicken Pastellfarben.



IM FLUG GEKNIPST

POP'N TWINBEE
Konami, Japan 1993

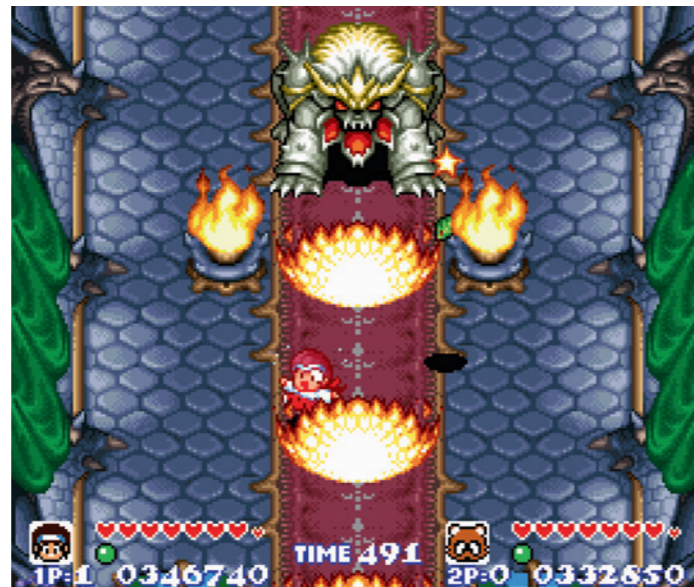




TRADITIONS DUETT



Wo sich westliche Studios gerne bei J.R.R. Tolkien und *Star Wars* bedienen, da greifen japanische Entwickler für Settings, Helden, Schurken oder Monster vorzugsweise auf Geschichte und Mythologie des Inselstaats zurück – auch wenn diese für die westliche Spielerschaft gerade während der 90er kaum einzuordnen sind. Nobunaga? Miko? Yokai? Nie gehört. Trotzdem erscheinen gerade auf dem Super Nintendo viele bunte Titel voller Kreaturen, bei denen manch ein westlicher Konsument ernsthaft darüber nachdenkt, was die Entwickler wohl geraucht haben mögen. Ganz im Gegensatz zu japanischen Spielern – die sind mit Kappa, Karakasa, Tenjō Kudari und Hitotsume Kozō von klein auf vertraut. All diese Wesen tummeln sich auch in Natsumes **Pocky & Rocky**: Einem knüppelharten, aber auch ziemlich charmanten Shooter, bei dem eine kleine Shinto-Priesterin gemeinsam mit einem Tanuki gegen Horden von Yokai ins Feld zieht. Nicht mit Schwert oder Laser-Kanone, sondern mit O-fuda und Gohei – Talismanen und einem rituellen, hölzernen Stab.



Der Bildschirm scrollt nicht automatisch, der Spieler hat die Kontrolle. Einfach macht das die Ballerei aber nicht, da die Laufrichtung im Gegensatz zum Twin-Stick-Shooter gleichzeitig die Schussrichtung ist.



Die Perspektive von *Pocky & Rocky* erinnert durchaus an die Spiele der Zelda-Schule, doch freies Erkunden der Welt steht nicht auf dem Programm – der Weg ist stets klar vorgegeben.



Wer die bunte Welt der Yokai in *Pocky & Rocky* nicht alleine herausfordern möchte, der startet das humorige, aber auch herzlich harte Action-Abenteuer an der Seite eines Freundes.

