

# MANIAC

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

32-Bit-Höhenflüge  
**Magic Carpet**  
**Panzer Dragoon 2**



## Test-Offensive

- 84% **Toshinden 2**
- 90% **Street Fighter Alpha**
- 80% **Alien Trilogy**
- 72% **Gargoyles**

Die große Fantasy-Fibel

# Rollenspiele 96

VON DRAGON QUEST 6 BIS MARIO RPG  
Im Test: Breath of Fire 2 und Mystaria





Mario kann schlecht gepanzerte Gegner traditionell von vorne abwerfen...

...ab Level 3 muß er Feinde von der Seite treffen. Hier setzt er gerade zum Wurf an.



In höheren Spielstufen lösen sich Eiszapfen von den Decken und gefährden Mario's Erfolg



Durch die Röhre gelangt Mario auch auf die parallel gebauten Plattformen im Hintergrund

**W**er zu spät kommt, den bestraft das Leben: Nachdem bislang Sega dafür bekannt war, ein neues Spielsystem ohne durchschlagende Start-Software zu veröffentlichen, gelang 1995 erstmals Nintendo dieses Kunststück. Der Virtual Boy wurde in Japan und den USA mit eher bescheidenen Titeln veröffentlicht, die weder spielerisch mitreißen noch die

kunden locken. Mit einer halben Million verkaufter Virtual Boys blieb das 3D-System bislang hinter den Erwartungen zurück. 1996 soll's aufwärts gehen – obwohl ein Europa-Start noch immer unsicher ist.

## MARIO CLASH

Zurück zu den Wurzeln: „Mario Clash“ basiert auf dem Original-„Mario Bros.“, einem gradlinigen Geschicklichkeitstest aus den achtziger Jahren. Damals tummelten sich Mario und Luigi in einer bildschirmgroßen Spielewelt, die nicht im Traum ans Scrollen dachte. Das 96er-Update greift das ursprüngliche Konzept auf, setzt jedoch auf Tiefenwirkung. Auf dem Bildschirm sieht Ihr ein Konstrukt aus Plattformen, die

Verbindungsrohre. Seine Aufgabe ist es nun, alle Bösewichte vom Bildschirm zu fegen. Dies gelingt nicht durch simples Abhüpfen der Gegner, sondern ausschließlich durch geschickte Wurfmanöver. Als Geschoß dienen harmlose Schildkröten, die in regelmäßigen Abständen auf das Spielfeld geschickt werden. Via Sprung werden sie betäubt, dann aufgesammelt und schließlich auf die Schurken geschleudert. Anfangs reicht ein Treffer per altmodischem Wurf nach links oder rechts. Aber wozu gibt's schließlich die 3D-Perspektive? Anders als beim Oldie sind die Plattformen nicht nur zweidimensional angeordnet, sondern auch nach hinten gebaut. Dies eröffnet Mario die (teils verwirrende) Perspektive, Feinde von der Seite abzu-

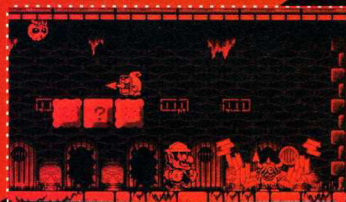
# MARIO & LUIGI IM RÖTTLICHEN VIRTUUA

technischen Gags des 3D-Gimmicks überzeugend darbieten konnten. Im Lauf der letzten Monate kamen eine Handvoll Module von Fremdanbietern dazu (u.a. „Waterworld“ von Ocean, „Jack Bros.“ von Atlus), doch änderte dies nichts an der Spielerei. Kurz vor Weihnachten setzte Nintendo schließlich zum Mario-Doppelschlag an: „Mario Crash“ und „Wario Land“ sollten die Virtual-Boy-Besitzer zufrieden stellen und Neu-

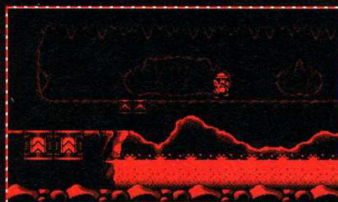
teilweise mit Röhren verbunden sind. Hauptdarsteller Mario kann die meisten Ebenen via Sprung erreichen oder benutzt die gut geölten

werfen. Lungert beispielsweise Mario auf einer Plattform im Hintergrund und ein Gegner läuft auf der parallelen Plattform im Vordergrund ent-

*Nintendos Virtual Boy auf dem Cyber-Speedway: Nach anfänglicher Spiele-Flaute gibt's jetzt zwei Module aus der Mario-Kollektion.*



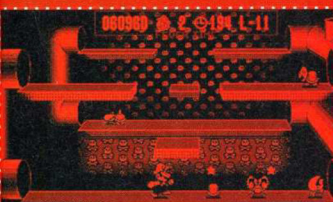
Mit dem passenden Hut kann Wario die Mauersteine links problemlos zertrümmern



Die Sprungfedern katapultieren Wario auf eine parallel gebaute Plattform im Hintergrund



Kurz vor dem Endgegner muß Mario noch den kleinwüchsigen Vorzimmer-Schurken besiegen



Die Schildkröten werden nach kurzem Betäubungshupfer als Wurfgeschosse mißbraucht

lang, wartet Mario nur den richtigen Moment ab, um ihn mit einem gut getimten Wurf seitlich zu treffen.

In höheren Levels lernt Ihr immer neue Unholde kennen, die mehrmals zu treffen sind. Manche Schurken erweisen sich als nervende Plagegeister, die überhaupt nicht zu vernich-

Spielstufen sind anwählbar, der Schwierigkeitsgrad steigt gemächlich und neue Spielelemente halten uns bei Laune. Für Virtual-Boy-Besitzer ist „Mario Clash“ ein Pflichtkauf, die spezifische 3D-Tugend der Hardware wird nicht nur optisch, sondern auch spielerisch intelligent eingesetzt.

## WARIO LAND

Ganz im Stil der letzten Game-Boy-Episoden erforscht Anti-Mario Wario seine Spielumgebung. In 14 recht umfangreichen Levels setzt er auf traditionelle Features, entdeckt in den verzweigten Arealen nicht nur Dutzende von Bonusgegenständen, sondern auch Schlüssel und gut versteckte Kunstobjekte. Ohne diese Sammlerstücke kann er zwar das Spiel

den. Dank dieser Power nimmt er es locker-leicht mit den Feinden auf, löst ein paar knifflige Rätsel und kommt auch mit dem einzigartigen Virtual-Wario-Feature zurecht: Anfangs entfalten sich die Levels ganz typisch, indem sie brav in alle Richtungen scrollen. Schon bald bemerkt Ihr jedoch Sprungfedern, die Mario auf eine Parallel-Ebene im Hintergrund schleudern. All dies ist auf dem Bildschirm gut sichtbar, wenn auch deutlich kleiner als die vordergründige Spielebene dargestellt. Im Lauf des Spiels wird dieses Feature immer öfter eingesetzt und raubt selbst geübten Spielern erstmal den Überblick, wo's denn nun weitergeht und wo man schon gewesen ist. Ansonsten blieb alles beim alten: Das Level-Design ist gewohnt motivierend, Extra-Menge und Gegner-Intelligenz sind auf hohem Niveau. Dennoch merkt man, daß die letzte Detail-Konsequenz fehlt: Gegenüber dem aktuellen Super-Nintendo-Mario („Yoshi's Island“) gibt's deutlich weniger Ideen und deutlich weniger

*Und was bringt die Zukunft? In Japan sind zwar ordentlich viele Virtual-Boy-Spiele in der Mache (siehe Tabelle), doch USA-Entwicklungen sind selten. Selbst Nintendo hat mit „Mario Clash“ und „Wario Land“ fürs erste ihr Pulver verschossen – außer „3D-Tetris“ ist uns kein potentieller Knüller bekannt. Wer will schon die „Power Rangers“ durch den virtuellen Raum lenken oder eine Partie Cyber-Bowling („Nester's Funky Bowling“) absolvieren? Im Moment sieht die Software-Zukunft des Virtual Boy nicht berauschend aus.*

JAPAN-NEUHEITEN			
Titel	Hersteller	Termin	Genre
Bound High	JSS	Februar	Geschicklichkeit
Nikochan Battle	BPS	März	Midi-Maze-Variante
Out of the Deathmount	J.Wing	März	Zielkreis-Aktion
Polygoblock	Nintendo/T&E	Februar	3D-Denkspiel
Pro Wrestling	NJPW	im Handel	Sport: Wrestling
SD Gundam: Dimension Wars	Bandai	k.A.	k.A.
Virtual Block	Bottom Up	k.A.	Geschicklichkeit
Virtual Bomberman	Hudson	k.A.	Action
Virtual Bowling	Athena	im Handel	Sport: Bowling
Virtual Pro Baseball 96	Kemco	März	Sport: Baseball
Virtual Lab	J.Wing	Dezember	Denkspiel
Virtual Double Mahjong	Vap	Februar	Mahjong

Nicht alle oben genannten Titel werden auch in den USA erscheinen. Da jedoch für die USA nur drei Spiele angekündigt sind (siehe Randtext), wollen wir zumindest die Japan-Veröffentlichungen ausführen.

# WARIO HIT-SEKTOR ALTBROS.

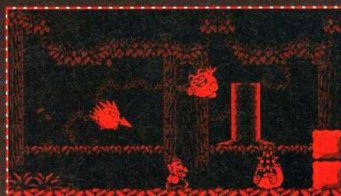
ten sind, andere entwickeln überraschende Taktiken. Außerdem werden die Plattform-Bauten immer komplizierter und verwirrender, sodaß neben viel Geschicklichkeit auch eine Prise Strategie vonnöten ist. Mit „Mario Clash“ hat Nintendo eine intelligente Mischung aus Oldie-Remake und 3D-Schmankerl zubereitet, die zu den besten Virtual-Boy-Spielen zählt. Die ersten vierzig

beenden, erfüllt aber seine Aufgabe nicht zu unserer vollsten (Punkte-) Zufriedenheit. Um dieses Ziel zu erreichen, dotzt Wario an brüchige Felsformationen und verwandelt sich via Kopfbedeckung in vier verschiedene Super-Warios: Er kann plötzlich fliegen, legt ein paar Kilo Muskelmasse zu, speit Feuer oder kombiniert im Optimalfall alle drei genannten Tugen-

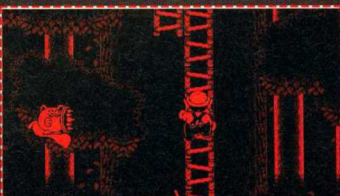
Levels. „Wario Land“ ist definitiv das beste Virtual-Boy-Spiel, aber insgesamt einen Tick weniger überzeugend als die Game-Boy-Warios. Zu selten werden die 3D-Fähigkeiten der Konsole eingesetzt (nur bei den Parallelebenen & den Edgenegern), zu souverän kämpfen sich Mario-Kenner durch die Rotlicht-Gegenden. Routiniert inszeniert – aber insgesamt doch etwas enttäuschend. mg



Wario taucht ab: Einige Abenteuer-Spielplätze sind unter Wasser angelegt.



Im Wald, da sind die Räuber: Klein-Wario ist ohne Kopfbedeckung schutzlos.



Ein Gewirr aus Leitern und gut getarnte Feinde in den Baumwipfeln sorgen für Spannung