POWER KONSOLEN

Eben erst hat sich der Amiga nach langem und mühevollem Kampf gegen den Erzrivalen Atari ST seinen Platz als SpielMaschine Nummern Uno erobert, da droht auch schon die Entmachtung durch die „gelbe Gefahr": Spätestens seit dem Erscheinen von NECs „PCEngine" und Segas „Mega Drive" spielen auch japanische Konsolen in der Oberliga mit! Die Zeit ist reif für einen Schaukampf; mal sehen, ob es die Herausforderer mit dem Champion aufnehmen können.

Wer bei dem Begriff „SpielKonsole" immer noch an die alten Telespiele von Aiari oder Iniellevision denkt, befindet sich auf dem komplett falschen Dampfer. Die star1 ken Konsolen der neuen Generation erreichen in technischer Hinsicht problemlos AmigaNiveau. Aber technische Brillanz ist bekanntlich nicht alles, wir wollen anhand der verschiedensten Kriterien den Gesamtsieger ermitteln. Der Kampf geht über drei Runden, ein KOSieg ist jedoch nicht zu erwarten, dafür sind die Kontrahenten zu ebenbürtig.

Runde 1: Die Technik Nun, sowohl die PCEngine als auch das Mega Drive sind in nullkommanix installiert: AC/DCAdapter einstöpseln und an das Netz hängen, dann das Monitorkabel in den Antenneneingang eines xbelicbigcn Fernsehgeräts stecken fertig! Hier offenbart sich allerdings schon der erste Schwachpunkt: Wer seine Konsole an einem hochauflösenden Monitor betreiben will, muß zurück ins Fachgeschäft und einen speziellen Adapter besorgen. Der Weg lohnt jedoch allemal, was man spätestens dann feststellt, wenn die erste SpielCanridge im Gerät steckt. Was dem User nämlich an geballter GrafikPower geboten wird, ist schon vom Allerfeinsten! Da tummeln sich in nahezu jedem Game Unmengen von meist überdimensional großen Sprites auf dem Screenalles ohne das geringste Ruckeln oder Flackern. Auch in Sachen Farbenpracht brauchen sich die japanischen Spielgerät vor der .Freundin" nicht zu verstecken, im Gegenteil, KonsolenSpiele sind oftmals fast schon zu bunt. Nur beim Sound hat der Amiga eindeutig die Nase vorne: Obwohl nahezu alle fernöstlichen Games über eine Auswahl von verschiedenen Musikstücken verfügen, klingen die Melodien doch allesamt etwas blechern und sprechen zudem geschmacklich eher asiatische Ohren an.

Bilanz der ersten Runde: Selbst wenn zusätzlich der Umstand ins Feld geführt wird, dass beide Konsolen nur mit japanischer Beschreibung ausgeliefert werden, muss der Amiga doch einen kleinen PunktNachteil in Kauf nehmen.

Eine schwierige Sache: Zwar steht uns Amigianern eine ungeheure Masse an Spielen zur Verfügung, mit der die vergleichsweise kaum vorhandene Auswahl an KonsolenModulen absolut nicht mithalten kann doch ist es für unsereins schon recht schwierig, die wenigen hochklassigen Programme aus diesem Wustauszufiltern. KonsolenFans haben es da besser, nahezu jedes der angebotenen Games schlagt sein AmigaPendant in Sachen Spielbarkeit um Klassen! z.B. „Space Harrier" am Amiga ein Graus ist, glaubt man bei der SegaVersion direkt in der Spielhalle zu sitzen einfach phantastisch! Gleiches gilt für ..Thunder Blade" oder Otc", uo ebenfalls die KonsolenVersionen wen eher zu begeistern wissen als ihr jeweiliges AmigaGegenstück. Die rühmliche Ausnahme von der Regel ist RType"; beide Versionen sind großartig, trotzdem spielt sich der BallcrKlassikcr am Amiga noch etwas besser als auf der PCEngine. Adventures oder RollenspielFans werden hingegen mit den Konsolen wenig Freude haben, sind diese doch naturgemäß (zumindest bis jetzt) überwiegend für reinrassige Actionspiele reserviert (Übrigens auch hier fast ausschließlich japanische Anleitungen, aber wer braucht zum Ballern schon eine Anleitung?).

zUm das Unentschieden in dieser Runde komplett zu machen, muß gesagt werden, daß der KonsolenBesitzer zugunsten eines sogenannten „Joypads" auf seinen geliebten Joystick verzichten muß. Für viele ein schmerzlicher Verlust, da die „Daumensteuerung" zwar exakt, aber eben nicht jedermanns Sache ist.

Tja, im Finish entscheidet der Amiga den Kampf eindeutig für sich: Obwohl beide Konsolen mit einem

Anschaffungspreis von knapp DM 500. (incl. 1 Joypad, excl. Adapter) den Amiga um die Hälfte unterbieten, ist ihr Verbleiben auf dem Markt noch lange nicht gesichert. Denn trotz aller Qualitäten haben die Geräte doch zwei entscheidende Nachteile! Erstens kann man mit einer Konsole eben ausschließlich spielen, während der Amiga seinen Usern praktisch die ganze Welt der Computertechnologie zu Füßen legt. Zweitens ist eine Cartridges nicht kopierbar, d.h. es existieren keinerlei Raubkopien. Ehe nun die gesamte Softwareindustrie Über mich herfällt, ein Wort zur Erklärung: Der Amiga ist nicht zuletzt deshalb so weit verbreitet, weil nahezu jeder Schüler, sobald er sich Gerät und Monitor gekauft hat. jemanden kennt, der ihm kostenlos ein sattes Anfangskontingent an Software zur Verfügung stellen kann. Was aber nützt die preisgünstigste Konsole, wenn man sich hinterher keine Programme (Hegen immerhin zwischen DM 100. und DM 140.) mehr leisten kann? Nichts! Eben. Deshalb ist es bis heute immer noch fraglich, ob sich die modernen Telespiele wirklich endgültig am heiß umkämpften SpieleMarkt etablieren können. Schiedsrichterentscheidung: Wie erwartet, gewinnt der Amiga klar nach Punkten. Gottlob! Dennoch: Weihnachten steht vor der Tür, und wer seinen Wunschzettel an das Christkind noch nicht abgeschickt hat, sollte nicht versäumen, die PCEngine oder das MegA Drive (dem ich persönlich den Vorzug gebe) mit darauf zu schreiben. Denn die optimale Lösung für jeden wahren SpieleFreak lautet nicht Amiga oder Konsole, sondern eindeutig Amiga und Konsole!!! (ml)
Amiga Joker 11/1989

Diese Seite kommt von
Joker-Archiv.de:
http://jokerarchiv.spokbook.org

Die URL für diese Seite ist:
http://jokerarchiv.spokbook.org/modules.php?name=Content&pa=showpage&pid=154