

Einmal zahlen – sechsmal spielen

Wer wenig Geld hat und sich trotzdem gerne ein paar Computer-Spiele kaufen will, der greift entweder zu Billig-Spielen oder einer Spiele-Sammlung. Vor kurzem erschien in England eine besonders interessante Spiele-Sammlung, die nun auch in Deutschland zu erhalten ist.

Das »Six Pak (Vol. 2)« ist eine Sammlung von sechs unterschiedlichen Spielen, die insgesamt vier Diskettenseiten, also zwei doppelseitig bespielte Disketten, in Anspruch nimmt. Es gibt auch eine Kassetten-Version, bei der sich alle Programme auf einem einzigen, sehr langem Band befinden.

Normalerweise bestehen solche Spiele-Sammlungen aus einer Reihe älterer Titel, die sich nicht mehr besonders gut verkaufen. Nicht so bei »Six Pak (Vol. 2)«, dem man zusätzlich zu fünf älteren Titeln einen sechsten, völlig neuen Titel beigelegt hat, der bisher noch nicht erschienen ist.

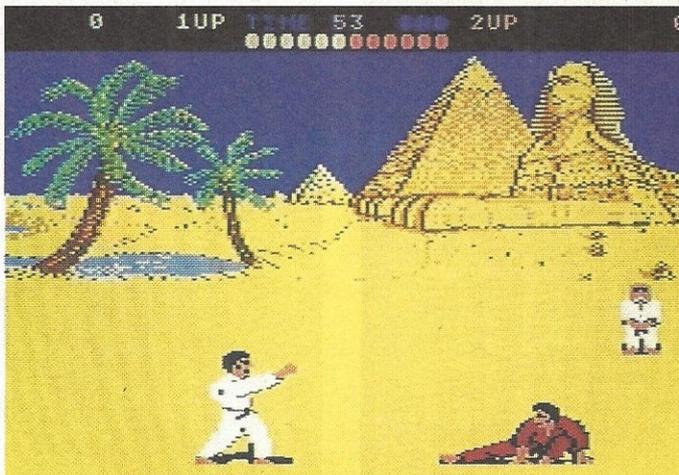
Erfreulicherweise handelt es sich bei »Batty« (dem brandneuen Spiel) nicht nur um einen mäßigen Lückenfüller. Im Gegenteil, es ist eine interessante Variante des immer noch beliebten »Breakout/Arkanoid«-Themas. Eine Mauer aus farbigen Steinen muß mittels Ball und Schläger komplett abgebaut werden. Trifft die Kugel einen Stein, verschwindet dieser. Ab und zu sind mehrere Treffer erforderlich und manche Blöcke sind feste Hindernisse, die sich nicht vernichten lassen.

Seltsame Kreaturen schwirren auf dem Spielfeld herum. Diese Wesen schießen ab und zu auf Sie. Sollte ein Schuß Ihren Schläger treffen, wird er betäubt und läßt sich für ein paar Sekunden nicht bewegen. Treffen Sie diese Widerlinge mit dem Ball, verschwinden diese glücklicherweise vom Spielfeld.

Einige Steine enthalten Extras, die man mit dem Schläger auffangen kann. Wenn Ihnen das Geschehen auf

64'er
Test

Ein Spielchen gefällig? Oder gleich sechs? Lange Winterabende (und auch Nachmittage) gehen mit dieser Spielesammlung sicher schnell herum.



International Karate: Japaner in der Wüste

dem Bildschirm zum Beispiel zu hektisch wird, dann sollten Sie nach dem Extra Ausschau halten, das die Ballbewegung verlangsamt. Andere Hilfsmittel, die man immer brauchen kann, sind ein größerer Schläger, etwas Klebstoff, um den Ball auf dem Schläger festzuhalten, oder auch ein Laser, mit dem Sie die Mauer eigenhändig abtragen, oder den Monstern den Garaus machen können. Schnappen Sie sich dagegen die Rakete, überspringen Sie einfach eine Runde. Sollte Ihnen ein Ball nicht genügend Schwierigkeiten bereiten, dann spielen Sie doch mit drei Bällen gleichzeitig.

Ob da jemand den Überblick behält, ist fraglich. Eine Herausforderung an Ihr Reaktionsvermögen ist es allemal.

Da die kleinen Monster unentwegt versuchen, den Schläger zu lähmen, werden Sie auf ihre Gesellschaft wohl gerne verzichten. Warum also nicht das Bomben-Extra auffangen und die ganze Horde, die sich auf dem Spielfeld tummelt, mit einem Schlag vernichten? Das letzte Extra ist der Feuerball. Wenn Sie es aktivieren, verwandelt sich der einst recht harmlose Ball in eine bren-

nende Kanonenkugel mit wortwörtlich durchschlagender Wirkung. Alle Steine, die dessen Weg kreuzen, werden mühelos weggesprengt. Leider ist die Wirkungsdauer der acht verschiedenen Zusatzwaffen begrenzt. Sie müssen laufend die Augen nach neuen Extras offen halten.

Richtig lustig wird »Batty« aber erst, wenn zwei Personen gleichzeitig spielen. Dann nämlich teilt sich das Spielfeld in zwei Abschnitte, einen linken und einen rechten. Jeder Spieler muß auf-

passen, daß auf seiner Hälfte der Ball nicht ins Bodenlose fällt. Da beide Spieler gleichzeitig im Spielgeschehen sind, entwickeln sich hier oft Zweikämpfe.

Gegenüber »Arkanoid« muß das inhaltsverwandte »Batty« technisch etwas zurückstehen. Grafik und Sound sind hier nicht so gut gelungen wie beim Vorbild. Doch der witzige Zwei-Spieler-Modus macht »Batty« auch für diejenigen, die schon ein solches Spiel besitzen, zu einem lohnenden Kaufobjekt.

Die restlichen fünf Spiele sind Wieder-Veröffentlichungen einiger älterer Produkte. Alle fünf Spiele waren in den englischen Hitparaden ziemlich weit oben zu finden, manche waren auch in Deutschland große Hits.

Das erfolgreichste Spiel des Six-Pak war wohl »International Karate«. Dieses Karate-Spiel besticht durch hervorragende Grafiken, sehr gute Animation, sehr schöne Musik und tolle Sound-Effekte. Zwei Kämpfer stehen sich gegenüber und versuchen sich gegenseitig mit trickreichen Karate-Schlägen und Tritten zu besiegen. Mit einer gewitzten Joysticksteuerung können beinahe 20 unterschiedliche Bewegungen durchgeführt werden. Um die Steuerung vollends im Griff zu haben, muß man sich



Lightforce: Mit Laserstrahlen gegen Außerirdische