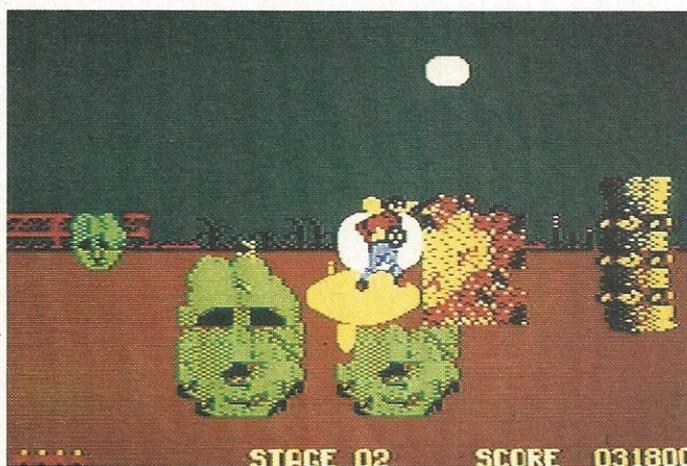


Werden Träume wahr?

64'er
Test

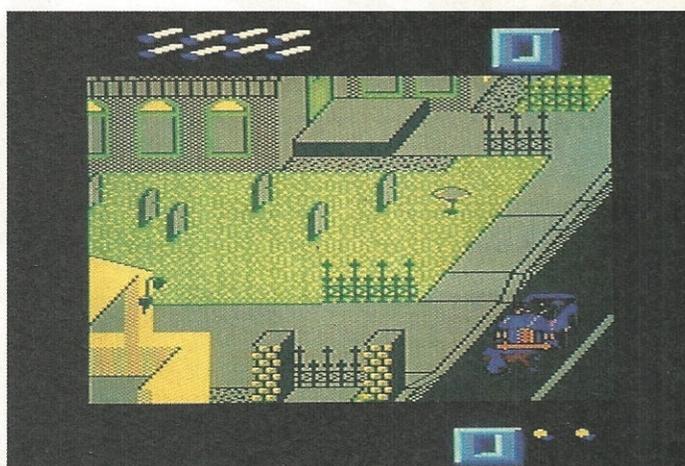
Ein Traum unter Computerspielern ist der eigene Spielautomat im Wohnzimmer. Die Hersteller haben diesen Wunsch erkannt und bieten Heimcomputer-Umsetzungen vieler Automaten an. Doch können diese die in sie gesetzten Erwartungen erfüllen?



Atemberaubende Geschwindigkeit: »Space Harrier«

Auf einem fernen Planeten wüten intelligente Drachen, die der Spieler zu vernichten hat. Mit einer Laserkanone und einer Rücken-Rakete bewaffnet zischt er zum modernen Drachentöten. Doch dem Drachen ist nur schwer beizukommen, denn sie haben einen großen Verteidigungswall aufgebaut, den der Spieler erst durchdrin-

Sound und erst recht keine Hydraulik — warum also, sollte man »Space Harrier« überhaupt umsetzen? Trotzdem hat man sich an diese recht schwierige Aufgabe gewagt und ein recht gutes Spiel hinbekommen. Für einen C 64 ist die Grafik wahn-sinnig schnell, aber dafür nicht sehr schön gezeichnet. Auch der Sound wurde, hat



Die Erlebnisse eines Zeitungsjungen: »Paperboy«

Jeder Mensch hat Wünsche und die Wünsche von Computerfreaks sind immer etwas ungewöhnlicher als die »normaler« Menschen. Unter den Spiele-Fans gibt es beispielsweise den Traum vom eigenen Spielautomaten. Sei es nun ein »Marble Madness«, »I, Robot«, »Arkanoid« oder sonstiger Automat: In Sachen Grafik und Sound sind diese Geräte ungeschlagen. Außerdem ist ein Automat nicht nur Spielmaschine, sondern zugleich auch imposantes Möbelstück.

Der Traum vom eigenen Automaten hat aber auch einen harten, finanziellen Hintergrund. Schließlich kostet ein Spielchen eine Mark, in Ausnahmefällen sogar zwei. Hätte man das Gerät zu Hause, bräuchte man sich nicht um solche Probleme zu kümmern.

An diesem Punkt setzen nun die Softwarehersteller ein. Mit Spielhallen-Umsetzungen verheißen sie uns preiswertes und bequemes Spielvergnügen am eigenen Monitor. Doch oft genug sind die Umsetzungen bei weitem nicht so packend wie der Automat.

Deswegen haben wir uns für diese Ausgabe entschlossen, Spielhallen-Umsetzungen unter die Lupe zu nehmen. Wir haben uns sechs sehr interessante Spielhallen-Automaten herausgepickt, die Umsetzungen getestet und auch mit dem Automaten verglichen.

Automaten ohne Münzen

Fangen wir mit einem Automaten an, der seit gut einem Jahr viel Aufsehen erregt. Grafik und Sound gehören zum besten, was derzeit in den Spielhallen zu finden ist. Die Rede ist von »Space Harrier«, einem 3D-Action-Spiel mit wahnsinniger Geschwindigkeit.

Titel	Space Harrier
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	█
Grafik	█
Sound	█
Schwierigkeit	█
Motivation	█
Besonderheiten	unheimlich schnell
Hersteller	Elite Systems
Preis	39 Mark (Kass.), 59 Mark (Disk.)
Bezugsquelle	Peter West Records Am Heerdter Hof 15, 4000 Düsseldorf 11

gen muß. Neben fliegenden Felsen, überdimensionalen Steingesichtern, riesigen Kristallen und Pilzen gibt es eine breit gefächerte Palette feindlicher Raumschiffe. Erst wenn man sich eine gute Minute gegen diese Übermacht gehalten hat, taucht der erste Drache auf. Haben Sie diesen vernichtet, geht es auf dem nächsten Level mit neuen Gegnern und einem noch gefährlicheren Drachen weiter.

Um ehrlich zu sein: Viel Spiel gibt es eigentlich bei Space Harrier nicht. Die Tätigkeiten des Spielers beschränken sich auf Schießen und Ausweichen. Allerdings läuft das Ganze in einer Geschwindigkeit ab, die kaum noch Zeit zum Reagieren läßt. Zudem hat der Automat Grafik und Musik vom Allerfeinsten. Schließlich gibt es den Automaten in einer Version mit Hydraulik: Der Spieler nimmt in einem Sessel Platz, der sich entsprechend der Spielfigur bewegt. Das macht den Automaten zu einem Erlebnis, den jeder »echte« Spieler nicht missen sollte.

Der C 64 hat aber weder ultrahochoflösende Farbgrafik noch 6-Kanal-Stereo-

man die Fähigkeiten des Computers im Auge, recht gut umgesetzt. Echte Action-Fans werden, zumindest eine Zeit lang, ihre Freude an dem Programm haben. Nach einer Weile vermißt man aber doch die Abwechslung.

Ebenfalls durch fantastische Grafik und viel Musik fiel »Paperboy« in den Spielhallen auf. Darüber hinaus bot Paperboy aber auch eine originelle Handlung und ein neues Spielprinzip.

Die Spielmaschine im Wohnzimmer

Paperboy erzählt die Geschichte eines Zeitungsjungen, der jeden Morgen den Abonnenten die neuesten

Titel	Paperboy
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	█
Grafik	█
Sound	█
Schwierigkeit	█
Motivation	█
Besonderheiten	—
Hersteller	Elite Systems
Preis	39 Mark (Kass.), 59 Mark (Disk.)
Bezugsquelle	Peter West Records Am Heerdter Hof 15, 4000 Düsseldorf 11