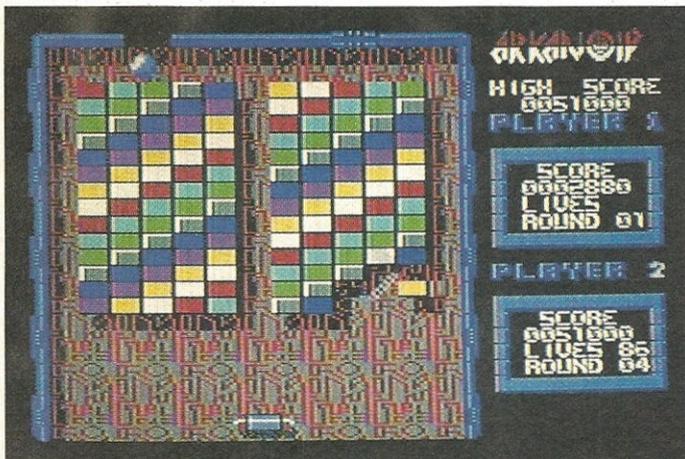


Breakout lebt

64'er
Test

Eine alte Spielidee kommt zu neuen Ehren. Die Wiederbelebung von »Breakout« unter den Namen »Arkanoid« und »Krakout« verspricht viel Spielspaß.



Das Original aus der Spielhalle: »Arkanoid«

Eines der ersten Spiele, das es für Heimcomputer gab, war »Breakout«, ein naher Verwandter des allerersten Videospieles namens »Pong«. Bei »Breakout« muß der Spieler am unteren Spielfeldrand einen Schläger hin- und herbewegen und so einen Ball gegen eine Steinmauer schleudern, die nach und nach abbröckelt. Obwohl das Spiel vor gut sieben Jahren einer der Renner in Spielhallen und bei Videospiele war, geriet es langsam in Vergessenheit. In der Mitte des Jahres 1986 sprach eigentlich niemand mehr vom guten alten Breakout.

Doch dann tauchte die Firma Taito mit einem Spielhallenautomaten namens »Arkanoid« auf, der eigentlich nur eine erweiterte Breakout-Version war. Während manche Experten noch skeptisch meinten, daß Arkanoid niemanden mehr interessieren würde, wurde das Ding in den Spielhallen ein großer Renner.

Klar, daß sich einige Firmen darum bemühten, die Lizenz für Arkanoid zu erhalten oder ebenfalls eine Breakout-Variante zu programmieren. Schließlich erhielt Ocean Software den Zuschlag und brachte die offizielle Automaten-Umsetzung heraus, während Gremlin

Graphics eine eigene Version mit dem Namen »Krakout« herausgab.

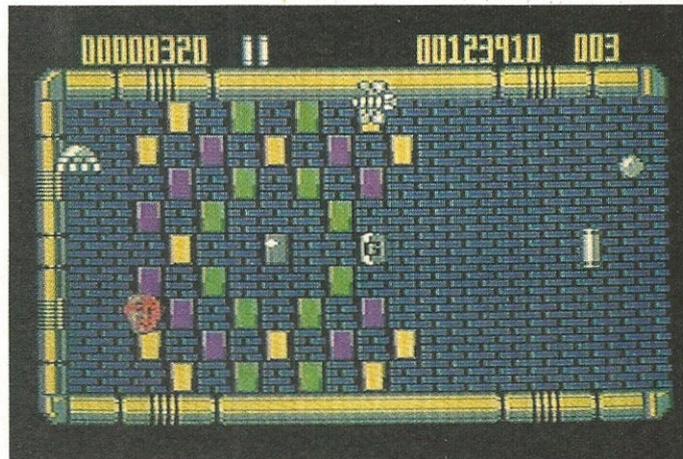
Bei der Automaten-Umsetzung Arkanoid wurde vom bösen »Dimension Changer« überwältigt und zerstört. Lediglich die kleine Vaus-Kapsel konnte dem Desaster entfliehen. Diese Kapsel muß sich nun mit ihren Energiekugeln durch die 32 Verteidigungsebenen kämpfen, um dann gegen den Dimension Changer anzutreten. Kann die Kapsel diesen besiegen, dreht sich die Zeit zurück und die Arkanoid ist wieder da!

Die Vaus-Kapsel bildet hier den Schläger und das grandiose Verteidigungssystem besteht aus den Mauerblöcken, die der Spieler abzuräumen hat. Nun wäre Ar-

kanoid aber ziemlich langweilig, wenn sich außer Mauer-Abräumen nichts tun würde. Deswegen wurden zahlreiche Extras in das Spiel eingebaut. So entpuppen sich manche der Mauerblöcke als Behälter, deren Inhalt nach unten rollt. Kann der Spieler eine solche Rolle

100 Screens sämtliche Blöcke zu vernichten.

Auch hier verstecken sich zahlreiche Extras hinter den Blöcken, die aber nicht den Schirm herunterrollen, sondern nochmals mit dem Ball getroffen werden müssen. Außerdem schwirrt einiges Getier auf dem Bildschirm



Gute Kopie mit viel Spielwitz: »Krakout«

erwischen, winkt ihm eine Belohnung. Mal wird der Ball langsamer oder teilt sich in drei kleine Bälle auf, mal wird der Schläger breiter oder es öffnet sich ein Türchen, durch das der Schläger in den nächsten Level schlüpfen kann.

Arkanoid kann man wahlweise mit Joystick, Tastatur, Paddle oder Maus spielen. Bei unseren Tests erwiesen sich Joystick und Tastatur als nahezu unbrauchbar, die entsprechenden Abfragen wurden schlampig programmiert. Mit Paddle (Drehregler) oder Maus (muß eine NCE-Maus sein!) macht das Spiel dagegen einen Heiden Spaß.

Das Spielprinzip von Krakout ähnelt stark dem von Arkanoid, wenn hier auch auf eine Hintergrundstory verzichtet wurde. Der Spieler hat lediglich die Aufgabe, in

herum, das positive oder negative Folgen haben kann. Da gibt es beispielsweise Insekten, die den Schläger bei Berührung »betäuben«, so daß man sich nicht mehr bewegen kann. Mit dem Ball können diese Insekten jedoch gefahrlos getroffen und vernichtet werden. Andere Bildschirm-Viecher verschaffen dem Spieler Extra-Leben oder fressen ganz einfach den Ball auf.

Der Schläger, der sich wahlweise an der linken oder rechten Seite des Spielfelds befindet, wird ausschließlich mit dem Joystick gesteuert. Die Steuerung ist um Klassen besser ausgefallen als bei Arkanoid.

Die Entscheidung zwischen Krakout und Arkanoid fällt schwer. Während Krakout eine etwas schönere Grafik hat und sich mit Joystick wesentlich angenehmer spielt, hat Arkanoid hervorragende Musik- und Sound-Effekte und ist mit Paddles oder Maus ein Hochgenuß. Vielleicht kann als Entscheidungshilfe dienen, daß zu Krakout ein Construction Set in Planung ist, mit dem sich jedermann seine eigenen Krakout-Screens zusammensetzen kann. Hervorragende Geschicklichkeits-Tests mit viel Spielwitz sind beide. (bs)

Titel	Arkanoid
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	■
Grafik	■
Sound	■
Schwierigkeit	■
Motivation	■
Besonderheiten	für Joystick ungeeignet
Hersteller	Ocean Software
Preis	39 Mark (K), 59 Mark (D)
Bezugsquelle	Rushware Daimlerstr. 13 4044 Kaarst 2

Titel	Krakout
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	■
Grafik	■
Sound	■
Schwierigkeit	■
Motivation	■
Besonderheiten	Construction-Set in Planung
Hersteller	Gremlin Graphics
Preis	29 Mark (K), 49 Mark (D)
Bezugsquelle	Rushware Daimlerstr. 13 4044 Kaarst 2