

Spielhallen-Fieber

64'er
Test

Die Welle rollt und ist nicht aufzuhalten — Umsetzungen von Spielhallen-automaten sind immer noch beliebt.

Als sich vor ziemlich genau zwei Jahren einige Software-Häuser verstärkt um Umsetzungen von Spielhallen-Automaten bemühten, starteten sie damit einen Trend, der bis heute nicht aufzuhalten ist. Kaum ein Hersteller hat noch keinen Automaten umgesetzt, in den Hitlisten sind Spielhallen-Umsetzungen immer ganz oben zu finden. Aus der riesigen Menge von »Arcade Games«, wie sie auf englisch genannt werden, haben wir sechs Titel herausgegriffen.

Slapfight

Wer sich durch den Weltraum schießen will, hat bei »Slapfight« viel Gelegenheit dazu. Eine imposante Hintergrundstory gibt es nicht. In der Anleitung wird lediglich erwähnt, daß Sie mit dem Slapfighter-Raumschiff die Truppen auf dem Planeten Orac vernichten sollen.

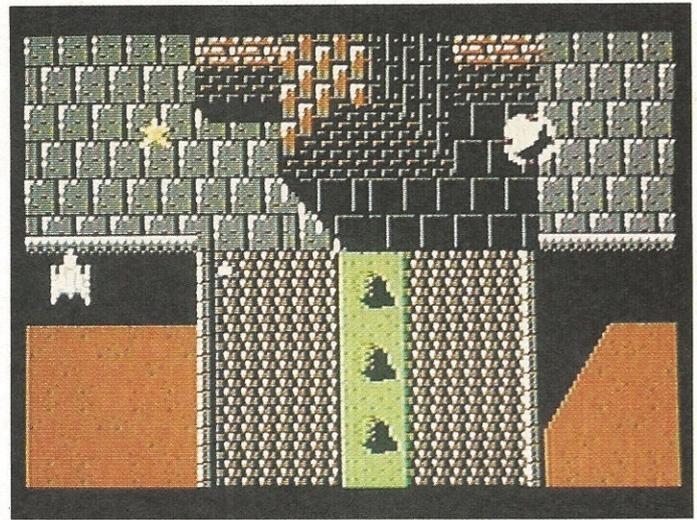
Sie können mit dem Joystick Ihr Raumschiff über den Bildschirm bewegen, während die Oberfläche von oben nach unten rollt. Sie müssen sowohl Bodenziele als auch angreifende Raumschiffe zerstören. Manche der zerstörten Ziele hinterlassen einen Stern auf der Planetenoberfläche. Wenn Sie diese Sterne einsammeln, können Sie Ihr Raum-

schiff mit nützlichen Extras wie etwa einem schnelleren Antrieb oder besseren Waffen ausstatten.

Technisch bietet Slap Fight sehr schön gezeichnete Grafik, gutes Scrolling und (dank Raster-Interrupt-Technik) über ein Dutzend große Sprites gleichzeitig auf dem Bildschirm. Lediglich die Musik von Slap Fight ist nicht gut gelungen und klingt langweilig und schlecht programmiert.

Mag Max

Nicht so toll wie Slap Fight ist »Mag Max«. Die Handlung ähnelt bis auf Details der von Slap Fight: Ein Roboter muß alle Invasoren vom Heimatplaneten seiner Erbauer entfernen. Der Bildschirm rollt dabei nicht von oben nach unten, sondern von links nach rechts. Der Roboter Mag Max kann seine Fähigkeiten erweitern, indem er



Satte Weltraum-Action: »Slap Fight«

Zusatzteile aufammelt, die auf und unter der Planetenoberfläche versteckt sind.

Der Gesamteindruck von Mag Max ist wesentlich schlechter als der von Slap Fight. Die Grafik sieht nicht so gut aus, technisch hat das Programm sogar einige echte Mängel. So verschwinden beispielsweise ab und zu alle Gegner, die dann unsichtbare Schüsse auf Sie abgeben. Hier kann man nicht mehr reagieren, sondern

nur noch auf Glück hoffen.

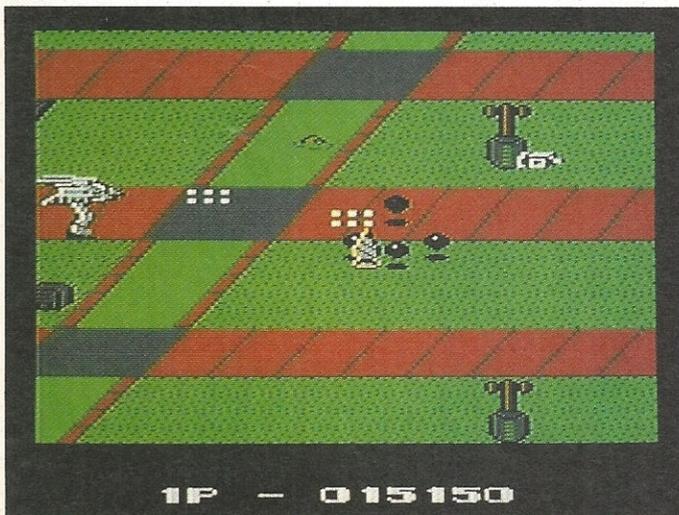
Wonderboy

Von der Zukunft in die Vergangenheit. Der Steinzeitjunge Wonderboy (übersetzt etwa Wunderknabe) muß seine Freundin Tina aus den Klauen eines üblen Monsters befreien. Dieses Monster heißt King und wohnt sehr zurückgezogen in einem Schloß am anderen Ende des Kontinents. Der lange Weg dorthin führt durch Wälder, über Seen, Flüsse

Titel	Slap Fight
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	■ ■ ■ ■ ■
Grafik	■ ■ ■ ■ ■
Sound	■ ■ ■ ■ ■
Schwierigkeit	■ ■ ■ ■ ■
Motivation	■ ■ ■ ■ ■
Hersteller	Ocean
Preis	39 Mark (K), 59 Mark (D)
Bezugsquelle	Rushware Bruchweg 128-132 4044 Kaarst 2

Titel	Mag Max
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	■ ■ ■ ■ ■
Grafik	■ ■ ■ ■ ■
Sound	■ ■ ■ ■ ■
Schwierigkeit	■ ■ ■ ■ ■
Motivation	■ ■ ■ ■ ■
Hersteller	Ocean
Preis	39 Mark (K), 59 Mark (D)
Bezugsquelle	Rushware Bruchweg 128-132 4044 Kaarst 2

Titel	Wonderboy
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	■ ■ ■ ■ ■
Grafik	■ ■ ■ ■ ■
Sound	■ ■ ■ ■ ■
Schwierigkeit	■ ■ ■ ■ ■
Motivation	■ ■ ■ ■ ■
Hersteller	Activision
Preis	35 Mark (K), 49 Mark (D)
Bezugsquelle	Ariolasoft Postfach 1350 4830 Gütersloh



Super-Roboter im Kampf: »Mag Max«



Steinzeit-Action: »Wonderboy«