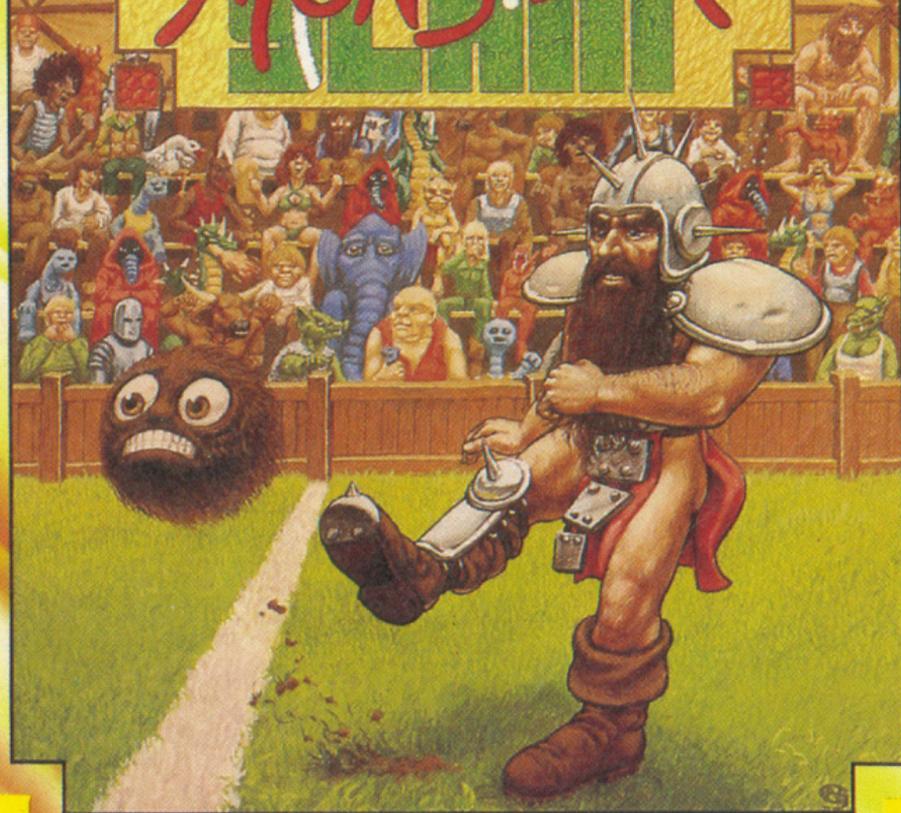


# GLADIATOR MONSTER



# GRAND MONSTER SLAM

**System:** C-64, Amiga, Atari ST, IBM und Kompatible

**Preis:** Ca. 70 Mark, C-64 ca. 45 Mark

**Hersteller:** Golden Goblins, Düsseldorf

**Erstveröffentlichung:** Mai 1989

## **Inhalt:**

GRAND MONSTER SLAM ist eine sehr ausgefallene Variante der Feldspielkategorie. Zum einen spielt die Handlung dieses fantastisch animierten Games nicht in dieser, sondern in irgendeiner Fantasy-Welt, zum anderen tummeln sich auf'm Rasen allerlei Fabelwesen, von Goblins angefangen bis zum Ork oder Mionotaurus. Die Krone setzen dem unheimlichen Vergnügen jedoch die „allgemein bekannten“ Spielregeln auf: In der Fantasy-Welt wird einmal im Jahr das Sonnenfest gefeiert. An diesem Tag trifft sich alles, was Rang und Namen hat, zum großen Turnier, dem „Kampf der Arten“. Es geht um die guldene Medaille und den „Gelben Wams“, oder - nach der Niederlage - um eine Jahresanstellung als Hofnar am königlichen Hof. Gespielt wird in einem Stadion. Auf dem Rasen stehen sich jeweils zwei Parteien gegenüber. Der User steuert den Vertreter der Gattung „Zwerg“. Gegen ihn treten nacheinander Vertreter unterschiedlichster Gattungen an. Als „Leder“ dienen kleine kugelige „Rundmonster“, die Beloms. Ziel ist, alle auf der eigenen Linie befindlichen Beloms auf die gegnerische Seite zu schießen. Dabei kann man mit den Monsterchen auch den Gegner treffen und ihn für Sekunden lähmen (Vorteil!). Ist das eigene Feld „belomfrei“, geht's zum Homerun über. Neben dem Turnier gibt's zwei monströse Trainingsphasen.

## **Anmerkungen:**

GOLDEN GOBLINS ist es gelungen, ein wirklich originelles, actiongeladenes und sehr witziges Programm zu kreieren, welches obendrein durch aufwendige Animationen besticht. Das relativ einfache Spielprinzip läßt den User dennoch nicht ermüden, der GRAND MONSTER SLAM ist viel zu spannend.

## **Besonderheiten:**

Der Verpackung liegt eine Zinnfigur aus dem Fantasy-Reich bei. Die Trainingsphasen kann man tatsächlich als solche bezeichnen, da sie das eigentliche Turnier in puncto Schwierigkeitsgrad noch etwas übersteigen.

Getestet in:

## **AKTUELLER SOFTWARE MARKT**

Ausgabe 5/89