

	<p>Object: Moon Cresta</p> <p>Museum: Museum RetroGames e. V. Schauenburgstraße 5 76135 Karlsruhe info@retrogames.info</p> <p>Collection: Arcade Sammlung des RetroGames e.V.</p> <p>Inventory number: 0066</p>
--	---

## Description

### Spielprinzip

In diesem klassischen Weltraum-Shoot'Em-Up steuert der Spieler ein Raumschiff und muss acht sich endlos wiederholende Wellen feindlicher Angreifer abwehren. Zwar verfügt das Raumschiff genre-untypisch nicht über aktivierbare Schutzschilde, dafür können jedoch nach erfolgreichem Abschluss bestimmter Angriffswellen bis zu drei Raumschiffteile aneinander gedockt werden, um so die Feuerkraft zu erhöhen. Obwohl die Angreifer selbst nicht auf den Spieler feuern, sind sie durch ihre schnellen Flugmanöver sehr gefährlich. Spieltyp: Um die Meteoriten-Welle unbeschadet zu überstehen, das Raumschiff in die rechte Bildschirmecke manövrieren!

### Technik

Das Spieler-Raumschiff wird mit zwei Steuerknöpfen sowie einem Feuerknopf gesteuert; manche Lizenzbauten verwenden auch einen Zwei-Wege-Joystick. Der Automat verwendet einen Z80-Prozessor sowie einen eigens entwickelten Sound-Generator.

### Hintergrund

Die japanische Firma Nichibutsu veröffentlichte seit 1978 einige Videospiele, die als Markenzeichen alle "Moon" im Titel trugen und überwiegend Nachbauten populärer Videospiele wie Space Invaders oder Head On waren. Der Durchbruch erfolgte im Jahr 1980 mit dem ersten eigenständigen Spiel Crazy Climber, dem kurz darauf Moon Cresta folgte. Beide Spiele wurden von Shigeeki Fujiwara entwickelt, der später durch die Bomberman-Serie weltberühmt wurde. Neben einer Handvoll weiterer Shoot'Em-Ups erschien 1985 der Nachfolger Terra Cresta, welcher das Prinzip des mehrteiligen Andock-Raumschiffs und unverkennbare Reminiszenzen an Xevious zu einem zeitgemäßen Shooter fusionierte. Nach der Veröffentlichung von Crazy Climber 2 im Jahr 1988 veröffentlicht Nichibutsu ausschließlich Erotik-Mahjong-Spiele sowie gelegentliche Spielsammlungen ihrer Arcade-Klassiker für verschiedene Heimkonsolen.

## Basic data

Material/Technique:

Measurements:

## Events

Created	When	1980
	Who	Nihon Bussan
	Where	

## Keywords

- Arcade video game machine
- Game automat
- Video game arcade cabinet
- video game