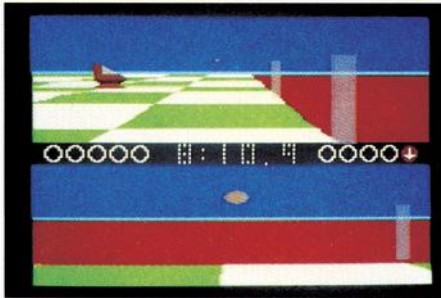
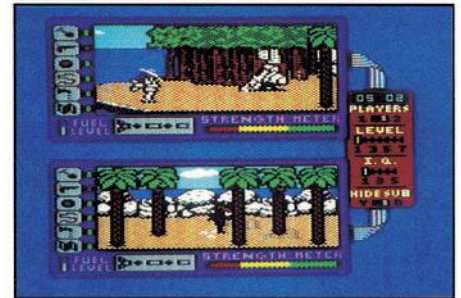


# Spiele für zwei



**Besonderen Spaß machen Computerspiele, wenn man nicht gegen die kalte Maschine, sondern einen menschlichen Gegner spielen kann.**



**S**piele wie »Soccer« oder »Summer Games« bewiesen, daß Computerspiele keine isolierende Solo-Beschäftigung sein müssen. Seitdem gibt es gerade auf dem Gebiet der Sportspiele viele Simultanspiele. In den anderen Spiele-Bereichen tat sich bisher noch relativ wenig. So ist auch das ein Simultanspiel, das wir heute vorstellen, ein Sportspiel, das allerdings etwas aus dem Rahmen fällt: »Ballblazer«.

»Ballblazer« ist eine einfache, schnelle Sportart, die es noch gar nicht gibt. Sollten die Angaben in der Anleitung stimmen, wird erst im Jahre 3097 der erste Erdling bei der intergalaktischen Ballblazer-Meisterschaft zugelassen sein. Die Regeln sind recht einfach: Zwei Spieler rasen mit »Rotofoils«, mit Energiefeldern ausgestattete Gleiter, über ein rechteckiges Spielfeld und versuchen, einen Ball einzufangen und in eines der beiden Tore zu befördern. Bei einem Treffer werden, je nach Entfernung zum Tor, ein bis drei Punkte vergeben. Die Tore werden nach jedem Treffer schmaler; außerdem bewegen sie sich mit konstanter Geschwindigkeit am Spielfeldrand entlang. Beide Spieler sehen auf dem Bildschirm den dreidimensionalen Ausblick aus dem

Cockpit ihres »Rotofoils«. Dabei zeigt das Fahrzeug automatisch immer in die Richtung, in der sich der Ball oder das Tor befinden. Deswegen finden manchmal abrupte Richtungswechsel statt, an die sich ungeübte Spieler erst gewöhnen müssen.

Aufgrund der einfachen Regeln kann man »Ballblazer« innerhalb von Minuten lernen. Doch das Spiel selber ist so perfekt programmiert, daß es einen eher an eine physikalische Simulation erinnert. Und damit eröffnet sich ein weites strategisches Feld, da man während dem Spiel laufend neue »Naturgesetze« der Ballblazer-Welt findet und in Spieltricks umsetzen kann. So kann man den Ball gegen die Spielfeldbande schießen und das Reflexionsgesetz ausnutzen oder auch innerhalb einer Drehung den Ball wegschießen, um ihn auf eine gebogene Flugbahn zu bringen.

Die Grafik von »Ballblazer« wird sehr schnell bearbeitet, flackert dafür aber etwas. Musik- und Soundeffekte gibt es nur wenig, die sind dafür aber sehr gut ausgeführt.

Weniger futuristisch und sogar höchst unsportlich geht es beim nächsten Simultanspiel zu: Denn bei »Spy vs. Spy II – The Island Caper« kommt es gerade darauf an, den Gegenspieler am Bildschirm fertigzumachen; dies gottlob aber in einer sehr witzigen Art, die sehr an Comics erinnert. Zur Story: Eine wichtige militärische Rakete ist auf einer Insel im Pazifik verschollen. Die beiden besten gegnerischen Spione der Welt wurden zur Bergung losgeschickt. Diese beiden Spione treiben übrigens schon seit 1968 jeden Monat ihr Unwesen in der Ulk-Zeitschrift MAD. Einmal auf der Insel angekommen, sucht jeder der beiden nach den drei Teilen der Rakete. Um den anderen möglichst von der Suche auszuschalten, kann man geschickt Fallen verlegen: Von der

Kokosnuß-Bombe bis zur Fallgrube reicht das Repertoire der beiden. Allerdings muß für die meisten Fallensysteme das notwendige Zubehör erst einmal herbeigeschafft werden. Zusätzliche Gefahren sind Treibsand, Vulkane, Haie und einiges mehr. Wer auf so etwas »hereinfällt«, verliert wertvolle Körperkräfte. Sind diese völlig verbraucht, ist das Bildschirmleben zumindest für ein Spiel beendet.

Bei »Spy vs. Spy II« sind neben Joystickgeschick auch Strategie und Gedächtnis gefragt, da man ja Fallen möglichst günstig verlegen muß und dann tunlichst nicht selber in sie hineintapsen darf.

Wem das ganze Spiel zu brutal erscheint, der sei nochmals auf die witzige Ausführung des Ganzen hingewiesen, die sich mit Zeichentricks-Serien im Vorabendprogramm des Fernsehens vergleichen läßt.

Beide vorgestellten Simultanspiele lassen sich auch alleine gegen den Computer spielen, dabei bleibt aber viel Spielwitz auf der Strecke. Sie genügen von Ausführung und Idee auch höheren Ansprüchen und bieten langen Spielspaß fürs Geld. Welches man kaufen soll, ist also eine reine Geschmacksfrage. (bs)

Titel	Ballblazer
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	■
Grafik	■
Sound	■
Schwierigkeit*	■
Motivation	■
Besonderheiten	3D-Ballspiel, sehr schnell
Hersteller	Lucasfilm/Activision
Preis	ca. 59,- Disk
Bezugsquelle	Ariolasoft Postfach 1350 4830 Gütersloh 1
* einstellbar	

Titel	Spy vs. Spy II
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	■
Grafik	■
Sound	■
Schwierigkeit*	■
Motivation	■
Besonderheiten	witziges Agentenspiel
Hersteller	First Star/Beyond
Preis	39,95 (K) 49,95 (D)
Bezugsquelle	Rushware An der Gumpesbrücke 24 4044 Kaarst 2
* Computergegner	