

von Matthias Fichtner

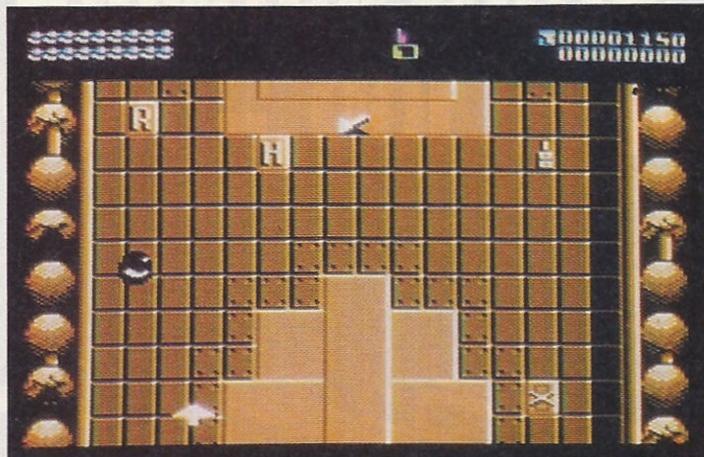
64'er TEST

Es gibt viele Computer-Spiele, bei denen irgendetwas durch die Gegend rollt.

Sei es Fußball, Billard oder Eishockey. Bei welcher Kategorie *Ballistix* von Psygnosis jedoch einzuordnen ist, ist fraglich. Auf der einen Seite gibt es zwei Tore wie bei jeder guten Fußball-Simulation. Auf der anderen Seite wird der Puck (aha, also doch Eishockey...) jedoch nicht von kleinen Männchen bewegt, sondern von unzähligen, kleinen Kugeln, die nach bester Billard-Manier gegen den Ball gestoßen werden, um ihm so eine bestimmte Bewegungsrichtung zu geben. Also ein »Fußhockillard«?

Egal, wie man *Ballistix* bezeichnen mag, es macht einfach Spaß,

Das rollende Chaos



Es ist gar nicht so leicht, die Kugel im Tor zu versenken

Spielidee	0	2	4	6	8	10
Grafik						
Sound						
Schwierigkeit						
Motivation						
64'er-Faktor						

Ballistix

Ballistix von Psygnosis ist ein futuristisches Sportspiel, das Elemente von Fußball (zwei Tore), Eishockey (Puck) und Billard (die Spielkugel wird durch Stöße bewegt) in sich vereint. Grafisch ist das Spiel sehr gut gelungen, der Sound läßt jedoch einiges zu wünschen übrig. Empfehlenswert.

es zu spielen. Und das liegt nicht nur an der ausgefallenen Spielidee. Auch die ganze Aufmachung des Spiels kann überzeugen. Da wäre z.B. das ausgefallene Spielfeld: Nicht einfach nur eine stilisierte Rasen-, Eis- oder Filzfläche, sondern eine von Totenschädeln begrenzte Ebene. Auch der Schiedsrichter entspricht nicht dem landläufigen Bild des kurzschigen Pastors mit Pfeife. Vielmehr handelt es sich bei diesem Exemplar um ein unheimliches Monster.

An Einstellungsmöglichkeiten hat *Ballistix* einiges zu bieten. Von der Gravitation über die Kraft und Anzahl der Stoßkugeln bis hin zur Anzahl der zum Sieg notwendigen Tore ist alles variabel.

Auch während des Spiels gibt es einige Spezial-Features. Schießt man mit seinen Kugeln bestimmte Icons ab, so erhält man Bonuspunkte, Tore werden vergittert oder es ergießt sich ein wahrer Kugelhagel über das Spielfeld. Es ist sogar möglich, sich die Kugeln des Gegners anzueignen.

Die Grafik ist sehr schön gezeichnet, vom Titelbild bis hin zur Gestaltung der Kristall-(Spiel-)Kugel ist alles recht gut gelungen. Kritik verdient hingegen der Sound. Die Titelmusik liegt unter dem heute üblichen Standard und die vereinzelten Soundeffekte während dem Spiel spiegeln auch nicht gerade die Fähigkeiten des C64 wieder.

Ansonsten ist *Ballistix* jedoch rundum zu empfehlen, wenn man mal eine wirklich neue und dazu noch gut umgesetzte Idee sehen will.

Ballistix, Psygnosis, Preis: 34,95 Mark (K), 44,95 Mark (D), Bezugsquelle: Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2

von Matthias Fichtner

64'er TEST

Ein paar Jahren ist's schon her, daß Eddie Murphy in der Rolle des Axel F.

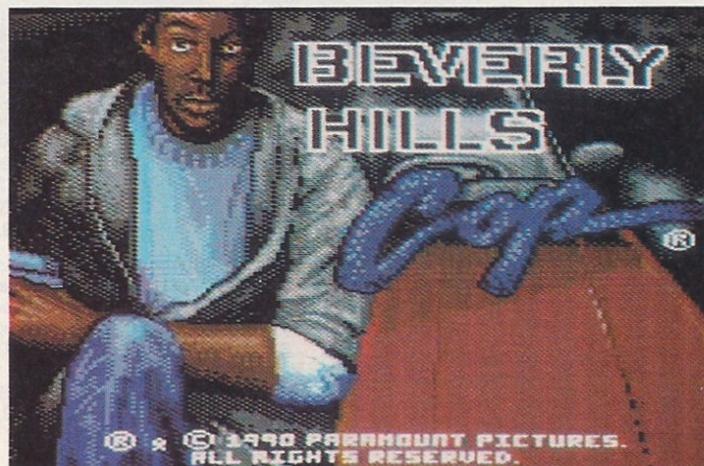
im Kino erstmals Aufsehen erregte. Inzwischen hat er auch den zweiten Teil seiner Gangsterjagd erfolgreich hinter sich gebracht. Und so war es dann wohl auch höchste Zeit für eine Computer-Umsetzung von *Beverly Hills Cop*.

Für meine Wenigkeit wäre es somit dann wohl ebenfalls höchste Zeit, mich mal wieder über das Für und Wider von Kino-Umsetzungen auszulassen, aus Platzgründen werde ich jedoch darauf verzichten. Immerhin will ich ja seit dieser Ausgabe zwei Tests statt einem auf einer Seite unterbringen.

Das Titelbild ist dann auch gleich erste Sahne: Über einen schön gezeichneten Axel scrollen die Credits nach bester Kino-Manier. Nur der Sound läßt mal wieder zu wünschen übrig. Da hat das verwöhnte Redakteurs-Ohr wahrlich schon bessere Umsetzungen des Sound-Tracks von Jan Hammer gehört.

Also rein ins Vergnügen. Im ersten von insgesamt fünf Spielabschnitten muß Foley im Rahmen einer Nachpatrouille in Beverly Hills nach dem rosaroten Cadillac von Crackshot Joe Ausschau hal-

Axel ist wieder da!



Axel F. ist wieder unterwegs

ten. Mit Hilfe von Richtungs-Anzeigen und Entfernungsmessern kann man sich ein recht gutes Bild davon machen, wo Joe sich gerade aufhält. In Level 2 muß dann das Ausrauben eines Waffenlagers verhindert werden. Damit die hier gestohlenen Waffen dann nicht in falsche Hände geraten, muß Axel anschließend in Level 3 drei LKWs verfolgen. Zwei davon sind abzuschießen, der dritte zeigt ihm den Weg zur Villa des Gangsterbosses. Hier muß Axel in Level

4 alles daransetzen, die Haustür der streng bewachten Festung zu erreichen. Hier müssen dann in Level 5 drei Geiseln befreit und der Gangsterboß anschließend verhaftet werden.

Die Grafik des Spiels ist durchweg gut gelungen, wenn sie auch die Klasse des Titelbildes nicht ganz erreicht. Der Sound hingegen entspricht nicht dem auf dem C64 Machbaren. Für alle Axel-Freunde ist das Spiel durchaus eine nette Ergänzung zu den beiden Filmen, zumal diese ja schon seit einiger Zeit aus den Kinos verschwunden sind.

Beverly Hills Cop, Tynesoft, Preis: 34,95 Mark (K), 49,95 Mark (D), Bezugsquelle: Ariolasoft, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Spielidee	0	2	4	6	8	10
Grafik						
Sound						
Schwierigkeit						
Motivation						
64'er-Faktor						

Beverly Hills Cop

Besser als bei anderen Filmen ist hier die Umsetzung der beiden *Beverly Hills Cop*-Streifen gelungen. Die Grafik (vor allem das Titelbild) ist recht gut gelungen, der Sound hingegen ist mager. Vor allem die Umsetzer der Titelmusik könnten noch einiges lernen... Auch für Nicht-Eddie-Fans.