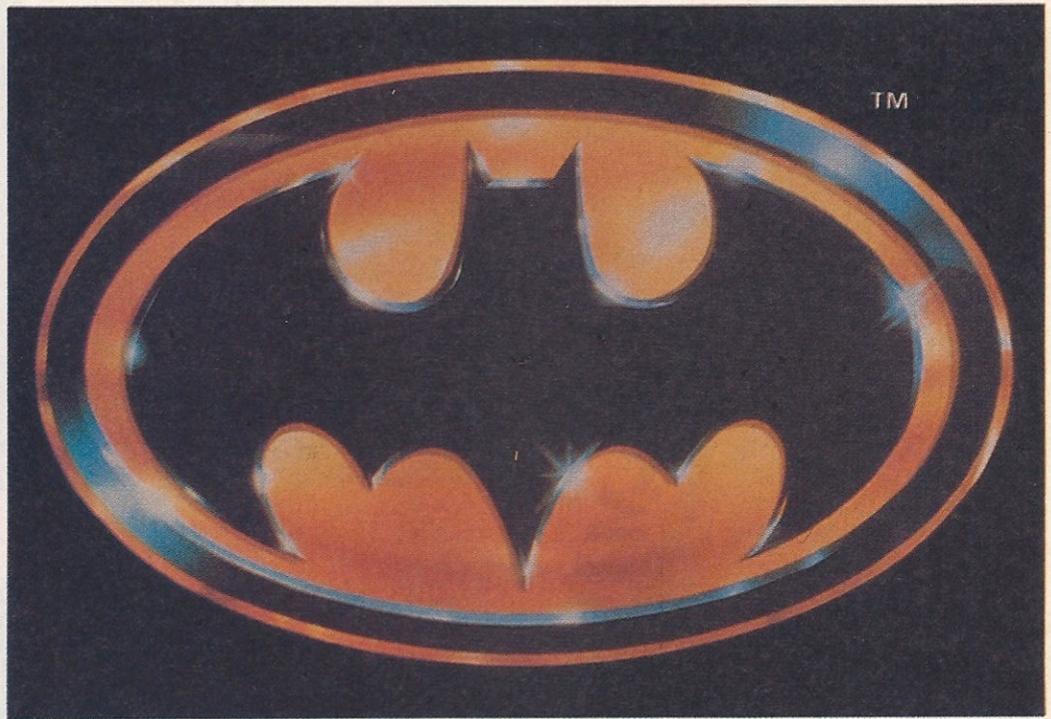


**64'er
TEST**

Nach Bergen von Aufklebern und Plastikpuppen jetzt endlich auch das Computerspiel: »Batman« auf dem C64.

von Matthias Fichtner

Kaum ein Monat vergeht ohne den Versuch, aus einem gut laufenden Kinofilm auch auf dem Computerspiele-Markt Gewinn zu schlagen. So geschehen zuletzt bei der Umsetzung des Leinwand- bzw. Werbe-Erfolgs Batman. Für keinen Film wurde bisher eine so große und vor allem teure Werbetrommel gerührt wie für dieses Stück Zelluloid. Und bei keinem Film wurde die Menschheit bisher so mit Werbe-Utensilien überhäuft wie in diesem Fall. Von der Gummipuppe über den gold-bedruckten Badeanzug



Der Fledermann



Mit dem Seil zum Weg nach »oben«



Das bittere Aus für den Fledermann

bis hin zum kompletten Batman-Kostüm war bzw. ist für Geld alles zu kaufen, was auch nur entfernt nach Fledermaus aussieht. Wen wundert es da, daß der Kinoheld auch auf dem Computerbildschirm versuchen soll, für Recht und Ordnung zu sorgen?

Aber genug der Vorrede, das obligatorische LOAD "*"8,1 ist angesagt. Nach kurzer Ladezeit meldet sich Batman mit einem recht schlichten Titelbild und einer akzeptablen Musik. Noch schnell auswählen, ob Musik oder Soundeffekte gewünscht sind, und schon geht's los.

In Level 1 muß man sich als Bruce Wayne (alias Batman) durch die Axis Chemical Plant schlagen und dabei eine ganze Reihe von Angreifern mit

Hilfe des Batarang und der Batrope überwinden. Zum Schluß steht man Jack Napier persönlich gegenüber und muß ihn in einen Tank mit toxischer Flüssigkeit stoßen. Hierdurch mutiert er zum Joker, dem ewigen Widersacher Batmans.

Level 2 und 4 spielen in Gotham City, wo Batman die Bewohner der Stadt mit Batmobile bzw. Batwing vor kleinen und größeren Gemeinheiten des Jokers schützen muß.

Level 3 ist die Batcave. Hier hat Batman die Aufgabe, drei mit Smilax verseuchte Gegenstände ausfindig zu machen, bevor eine gewisse Zeit verstrichen ist.

Level 5 schließlich ist der Showdown, in dem Batman den Joker endgültig ausschalten muß, da dieser Gotham Ci-

ty sonst doch noch in die Knie zwingen wird.

Alles in allem gehört Batman zwar nicht gerade zu den Spielen, die man unbedingt haben müßte, besitzt jedoch auch

nicht die Niveaulosigkeit, die andere Filmumsetzungen seiner Art oftmals auszeichnet. Die Grafik ist recht nett (vor allem die Hauptfigur ist ganz ordentlich gezeichnet und animiert), der Sound läßt zwar noch einiges zu wünschen übrig, liegt jedoch noch im Toleranzbereich. Für absolute Bat-Menschen ist das Spiel also durchaus zu empfehlen, wenn es auch den 271. Kinobesuch zwecks Fledermaus-Happening nicht ersetzen kann. Und außerdem liegt der Packung ja noch dieser herrliche schwarz-goldene Bat-Kleber bei...

Batman, Ocean, Preis: 34,95 Mark (K), 49,95 Mark (D), Bezugsquelle: Ariolasoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Batman

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

Batman ist eine einigermaßen gelungene Umsetzung des gleichnamigen Kinofilms. Auch wenn die Handlung zwangsläufig nicht gerade die originellste ist, wird das Spiel jedem fanatischen Fledermaus-Fan doch die eine oder andere Minute glorienreicher Erinnerung an den heißgeliebten Kultfilm bescheren.

Grafisch und musikalisch ist das Spiel nicht gerade als Highlight der C64-Geschichte zu bezeichnen.