

von Jörn-Erik Burkert

Future Football

Die Umsetzung von Sportspielen auf den Computer hat eine lange Tradition. Neue Titel versuchen durch noch höhere Realitätsnähe zu überzeugen oder die Programmierer stecken das Szenario in eine futuristische Umgebung. Bei »Plazma Ball« hat Flair die letzte Variante gewählt. Der amerikanische Kultsport »American Football« wurde einfach in die Fernen des Alls verlegt. Dort rangeln Teams aus Menschen, Aliens und Robotern um den Universum Bowl. Den Spielplatz sieht man im Ausschnitt aus der Vogelperspektive und die Fights auf Wunsch in einer animierten Zwischensequenz. In einer Icon-Leiste kann man die Spielzüge wählen, den Ball abgeben, Aktionen rückgängig machen und das Gesamtfeld betrachten. Ist der Spielzug beendet, übergibt man per Icon-Klick die Initiative dem Gegner, der wahlweise ein Partner am Joystick ist oder durch den Computer ersetzt wird. Treffen zwei Spieler auf dem Feld zusammen, kommt es zum Kampf, dessen Ausgang per Zufall durch den Computer bestimmt wird. Je nachdem, wie der cybernetische Würfel fällt, liegt einer der beiden Kontra-



Future Football mit Plazma Ball aus der Vogelperspektive

henten im Dreck und scheidet aus dem Spiel aus. Knallen die beiden Kämpfer zu hart aufeinander, kann es auch passieren, daß beide vom Spielfeld fliegen. Sieger ist die Mannschaft, die als erste die benötigte Anzahl an Touchdowns erringt. Die Zahl der benötigten Touchdowns wird bei Spielstart

festgelegt. Die Mischung aus Football und Future machen auf den ersten Blick das Spiel zu einer interessanten Sache. Nach einigen Runden auf dem Spielfeld, setzt dann aber die Langeweile ein, da man eigentlich nur die Figuren auf dem Feld durch die Gegend schieben kann.

Hat man einmal einen eigenen Spieler weit genug im gegnerischen Feld plaziert und ist in Ballbesitz, ist die Sache gegessen. Man läuft über die Grundlinie und schon hat man einen Punkt. Beim Kampf zwischen den Gegnern hat man einfach zu wenig Spielraum und ist dem Urteil des Computers gnadenlos ausgeliefert. Die Grafik des Spiels ist zwar schlicht, aber sehr exakt. Dazu gibt es nur einfache Sounds. Die Bedienung ist kinderleicht und komfortabel, so wie man es von den Elvira-Adventures gewöhnt ist. Schade, daß der Inhalt hinter der äußeren Gestaltung hinterherhinkt.

Name: Plazma Ball, Preis: 49,90 Mark, Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-133, 4044 Kaarst 2

Plazma Ball	
64'er	6
WERTUNG	von 10
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit	mittel



von Hans-Jürgen Humbert

Little Computer People

Kleine Männchen bevölkern die Hardware der Computer. Locken Sie sie aus ihren Verstecken!

Wußten Sie, daß wahrscheinlich auch Ihr Computer bewohnt ist? Zwischen all der Hardware leben die LCPs (Little Computer People). Normalerweise sind sie recht scheu und versteckt und man bekommt sie selten zu Gesicht. Aber kaum bietet man ihnen eine Wohnung an, kommt einer aus seinem Schlupfloch und schaut sich erst einmal vorsichtig die neue Behausung an. Dazu ist jedoch etwas Geduld nötig, da die vorsichtigen Leutchen erst einmal ihre Angst überwinden müssen. Nach gründlicher Inspektion des mehrstöckigen Appartements verschwindet der kleine Kerl, um alsbald mit Gepäck wieder zu erscheinen. Ein Hund ist in den meisten Fällen sein ständiger Begleiter. Für gewöhnlich fühlen sich beide sehr schnell heimisch in der neuen Wohnung. Die Luxusbehausung bietet ja auch alles, was man sich nur wünschen kann. Vom Kamin, über eine Stereoanlage, Computer, Schreibmaschine bis hin zum altertümlichen Piano fehlt es an nichts. Das kleine Männchen



Eine komplett eingerichtete Küche und ein Telefon sorgen für das Wohlergehen der LCPs

stürzt sich nun regelrecht in eine Abhängigkeit vom Computerbesitzer. Es erwartet neben der emotionalen Pflege mit Streicheleinheiten (CTRL + P) auch regelmäßige Nahrungszustellung. Um auf sich

aufmerksam zu machen, klopf es ab und zu von innen an die Scheibe des Monitors. Über die Tastatur kann man mit ihm Kontakt aufnehmen. Dabei muß man sich eines gewählten Umgangsstons befleißigen. Aufforderungen sollten grundsätzlich mit »bitte« eingeleitet werden, da man dann ziemlich sicher sein kann, daß sie sofort befolgt werden. Kleine Geschenke erhalten die Freundschaft. So muß man ihm ab und zu mal ein Buch oder eine Schallplatte zukommen lassen. Dafür bedankt er sich mit einer schriftlichen Botschaft, die am oberen Bildrand erscheint.

Zu seinen liebsten Tätigkeiten gehört neben lesen, tanzen, auch das Klavier spielen. Dabei beherrschen die Computer-Bewohner ein erstaunliches Repertoire. Von Boogie bis Bach reicht die Palette. Die Sauberhaltung der Wohnung ist für den kleinen Kerl selbstverständlich. Nach jeder Mahlzeit räumt er sofort wieder auf und spült sogar ab. Auch die Körperpflege wird von ihm nicht vernachlässigt. Baden und Zähneputzen gehören für ihn zu den täglichen Pflichten.

