

Eine mitreißende Mischung aus galaktischem Sportspiel und realistischer Simulation: »Ballbooster« – ein Riesenspaß zu zweit.

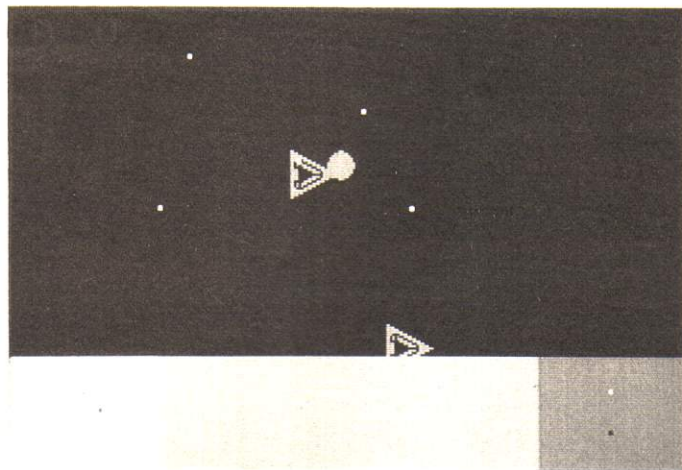


Bild 1. Das Anfangsszenario beim »Ballbooster«. Oben ist der Nahbereich um den Ball vergrößert dargestellt.

**V**oller Begeisterung sitzt man mit dem Partner vor dem Computer, den Joystick in der schon leicht schwitzenden Hand. Spannung, freudiges Aufschreien und Lachen wechseln sich ab. Dieses Spiel fordert einen immer wieder aufs neue heraus.

Ballbooster ist ein Spiel, das nicht durch aufwendige Grafik oder Soundeffekte, sondern vielmehr durch die realistische Simulation von physikalischen Zusammenhängen besticht. Zwei Spieler streiten dabei um einen Ball, der an die Rückwand des gegnerischen Feldes geschleudert werden muß. Das klingt zunächst einfach, doch der Computer berechnet Beschleunigungen, Feder- und Trägheitskräfte. Geschicklichkeit und Verständnis für die genannten Zusammenhänge sind daher wichtig.

Das »Ballbooster-Fieber« hat bis jetzt jeden erfaßt, der das Programm gestartet hatte. Die eigenen Fähigkeiten wachsen von Stunde zu Stunde mit dem Spiel. Man findet immer neue Varianten, die beiden gegnerischen Figuren auszuspielen oder einen Angriff erfolgreich zu stoppen.

Das Programm wird mit »LOAD »BALLBOOSTER«, 8« von Diskette geladen und mit dem Befehl RUN gestartet.

## Ballbooster

**Spielziel:** Schleudern Sie einen Ball an die Rückwand des gegnerischen Feldes.

**Spielende:** Sieger ist, wer zuerst 9 Punkte erreicht.

**Besonderheiten:** Physikalische Massenanziehung, Trägheits- und Federkräfte werden ideal simuliert.

Dem Computer konnte der Autor die unzähligen Taktikvarianten des Spiels nicht beibringen. Aus diesem Grund wird Ballbooster ausschließlich zu zweit gespielt, was unserer Meinung nach auch mehr Spaß macht.

Nach dem Starten des Programms wird das Spielszenario aufgebaut (Bild 1, der Ball wurde schon eingeworfen). Unten erscheint das komplette Spielfeld, unterteilt in einen hellblauen, grauen und hellgrünen Bereich. Im oberen Bildschirmteil ist das Umfeld des Balles vergrößert dargestellt. Die Orientierung sollte allerdings immer im unteren Teil erfolgen (oben nur die Situation in Ballnähe überprüfen).

Der Ball wird unten als weißer Punkt dargestellt. Anfangs stehen je zwei weitere kleine Punkte links und rechts im

# Begeisternder Zweikampf

grünen beziehungsweise blauen Bereich. Sie zeigen die Positionen der vier Spielfiguren an. Die Figuren der grünen Partei werden auf der Übersicht (Bild 1 unten) wegen des besseren Kontrasts grau dargestellt, die der blauen in schwarz. Eine der Figuren jedes Spielers blinkt: Diese wird im Augenblick mit dem Joystick gesteuert. Auf die andere Figur wird durch einen Druck auf den Feuerknopf gewechselt (Joystick dabei in Mittelstellung).

Mit dem Joystick werden auch Geschwindigkeit und Richtung der aktiven Spielfigur verändert. Die Figuren führen eine beschleunigte Bewegung aus, jede Geschwindigkeitsänderung erfolgt mit einer gewissen Trägheit. Das gilt auch für Änderungen der Bewegungsrichtung.

Der Ball steht im Mittelpunkt des Spielgeschehens. Er muß an die gegnerische Bande gespielt werden, also an das gegenüberliegende Ende des Feldes. Dazu muß der Ball mit einer Figur aufgenommen und dann in Richtung des Gegners gezogen werden, um ihn schließlich kurz vor Erreichen des gegnerischen Feldes loszulassen.

Die Spielfigur, die den Ball am nächsten ist, nimmt diesen auf. Der Ball übernimmt im oberen Bildschirmteil die entsprechende Farbe. Nun hängt er an der Figur wie an einem Gummiband. Mit einem Druck auf den Feuerknopf löst man diese Verbindung. Hier wird es für den Profi-Ballbooster richtig interessant, weil alles nach den Gesetzen der Physik abläuft und die Bewegungen des Balles Einfluß auf die Spielfigur haben.

So kann der Ball beispielsweise gezielt in Schwingung versetzt und in Richtung gegnerischer Bande bewegt werden. Im geeigneten Augenblick wird der Ball durch Druck auf den Feuerknopf losgelassen. Der Ball kann sich aller-

## Kurzinfo

**Laden mit:** LOAD »BALLBOOSTERS«, 8, 1

**Starten mit:** RUN <RETURN>

Nach Spielende ist <RUN/STOP RESTORE> zu drücken und das Spiel neu zu starten mit RUN <RETURN>.

**Steuerung:** Zwei Joysticks

**Blocks auf Diskette:** 8

dings auch selbständig lösen, da die Verbindung mit der Figur bei einer Überdehnung der »Feder« reißt.

### Die wichtigste Regel: Abseits

Der Ball darf im Feld der gegnerischen Farbe weder an die eigene Spielfigur gekoppelt sein, noch von dieser aufgenommen werden. Wir haben diese Regel daher »Abseitsregel« genannt. Der Ball ist stets vor dem Eintritt in das gegnerische Feld »loszulassen«. Der Feuerknopf sollte gedrückt bleiben, solange man sich selbst im gegnerischen Feld befindet. Das ist der beste Schutz vor versehentlichem Aufnehmen. Wird die Verbindung nicht rechtzeitig gelöst, ertönt eine Sirene und der Ball wird neu eingeworfen. Der Gegner muß versuchen, den Ball vor dem Erreichen der Bande abzufangen, um einen Gegenangriff zu starten. Erreicht der Ball die linke oder rechte Außenwand des Spielfeldes, ertönt ein Signal. Jeder geglückte Angriff schlägt mit einem Punkt zu Buche. Sobald ein Spieler neun Punkte hat, ist das Spiel beendet.

Nach <RUN/STOP RESTORE> kann es mit »RUN« neu gestartet werden. (Oliver Stiller/rs)