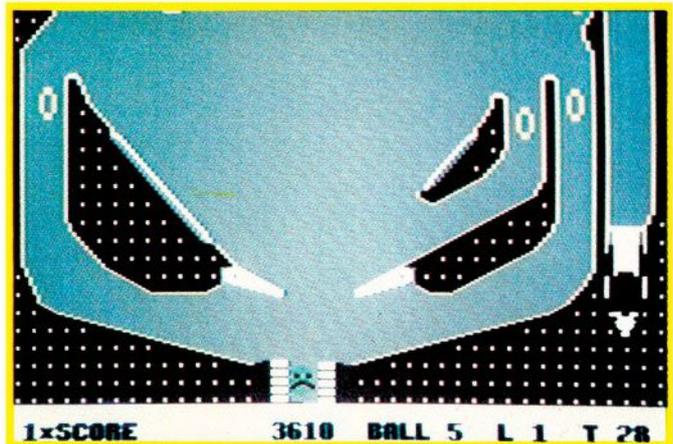


SLAMBALL- der ellenlange Flipper

Gleich wird die Kugel zerstampft



In der Flipper-Familie ist »Slamball« ein Außenseiter. Sein Spielfeld ist so groß, daß es gar nicht auf einmal auf den Bildschirm paßt.

Wer in seiner Jugend etliche Markstücke in die klingelnden und klappernden Flipperautomaten gesteckt hat, hat sich oft gewünscht, eine dieser Maschinen zu besitzen. Doch leider waren sie zu teuer. Heute geht das einfacher und auch billiger. Auf Diskette oder Kassette ist das Programm »Slamball«, das den Heimcomputer in eine lustige Flippermaschine verwandelt, zu haben.

Daß sich dieser Computerflipper in manchen Dingen doch von einem richtigen Flipper unterscheidet, wird gleich nach dem Laden klar. Das Rollfeld der Kugel ist nicht vollständig abgebildet, sondern läuft zum oberen Rand hin aus. Auch wird

nicht mit den Flipperbacken, sondern mit dem Joystick gespielt. Ein immer wieder interessantes Bild: Wie von einer Rakete abgeschossen, jagt der Ball nach dem Start an die Spitze des Flippers. Dabei schiebt sich das gesamte Spielfeld von unten nach oben über den Bildschirm. Damit der Ball, dem ein Gesicht aufgemalt wurde, möglichst lang in Bewegung bleibt, stehen mehrere Paare Flipperbacken zur Verfügung.

Hat man genug Übung, kann ein gewiefter Spieler den Ball mit dem Joystick ähnlich wie bei einem richtigen Flipper manipulieren.

Doch Vorsicht, der »Tilt« funktioniert auch!

Ewig läßt sich die Kugel aber nicht im Spiel halten. Nicht etwa, daß sie einfach aus dem Bild verschwindet. Sie wird, fast brutal, von zwei Schmiedehämmern zerstampft.

Insgesamt ist »Slamball« mehr ein Spiel, als eine echte Flippersimulation. Kaum ein Flipper hat eine lächelnde Kugel, die bei Spielende zerstampft wird oder einen Joystick, um die Flipperbacken zu steuern. Einem jüngeren Spieler wird »Slamball« sicher eine Menge Unterhaltung bieten. Die Älteren wollen wahrscheinlich nicht auf das »hautnahe« Gefühl der rollenden und anschlagenden Kugel eines echten Flippers verzichten.

(Arnd Wängler)

Ist Ihre Telefonrechnung in letzter Zeit sprunghaft angestiegen? Besitzen Sie eine Liste von Telefonnummern, bei denen sich am anderen Ende der Leitung keine menschliche Stimme meldet? Kommen Sie manchmal übermächtig im Büro oder in der Schule an, obwohl sie nicht durchgefeiert haben? Zeigt man Verständnis, wenn Sie leise vor sich hinträllern: »Mal kommste rein, mal fliegste raus«?

Genau Sie werden von uns gesucht — melden Sie sich doch bei uns. Anruf oder Postkarte genügt.

Für alle, die bis jetzt ratlos geblieben sind: Wir suchen Hacker. Wir

Lock-Ruf: Hacker, meldet Euch

wollen wissen, wie das ist — das Stöbern in fremden Datenbanken. Wir suchen Hacker, die die »Szene« kennen. Keine Angst, nach dem Gesetz ist Hacken nicht verboten.

Und jetzt einmal ohne Modem oder Akustikkoppler telefonieren: 089-4613-269; ich freue mich über jeden Anruf — übrigens, ich heiße Karin Göbblinghoff. Wer lieber schreibt, sollte seine Nachricht an folgende Adresse schicken:

Redaktion
Computer persönlich
Karin Göbblinghoff
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München