

So ist das Leben: Da wartet unsereins nun tagein, tagaus auf ein vernünftiges Boxspiel - und dann kommen plötzlich gleich zwei Fäuste zur gleichen angefliegen. Das schreit ja geradezu nach einem Vergleichskampf...äh, -test!

Das Spektakel verspricht spannend zu werden, denn unterschiedlicher können die Kontrahenten kaum sein: Storms finaler Schlag ist ein Spielhallen-Import reinsten Wassers (für Historiker: Wir haben den Automaten in unserer Erstausgabe getestet!), während man bei Mindscape die Vektor-Männchen nach einem halben Jahr PC-Training nun endlich in den Amiga-Ring geschickt hat. Aber genug der Vorrede – gleich ertönt der Gong, die Fighter sind schon mitten in der Vorbereitung...

Die zehn Fertig-Boxer von Final Blow haben's hier relativ leicht, denn sie sind einfach da und warten bloß noch darauf, daß sich der Spieler einen von ihnen aussucht – die restlichen sind dann die Gegner. Man muß sich lediglich zwischen Demo-, Knock-Out- und Turniermodus entscheiden, falls zwei menschliche Kontrahenten aufeinander eindreschen wollen, bleibt sogar nur der Knock Out-Modus übrig.

Ganz anders sieht's da beim 4D-Boxen aus, wo der/die Spieler bereits zu Anfang mit Optionen und Einstellmöglichkeiten überschüttet werden. Man kann seine(n) Kämpfer selberstricken oder aus der Retorte beziehen, im Trainingsraum schwitzen lassen, zu Schaukämpfen oder auf den langen Marsch durch die Weltrangliste schicken. Es dürfen –zig Sachen festgelegt, ausgewählt und angeschaut werden – Grafikdetailgrad, Statistiken, Kamerastandpunkte, Szenenwiederholung, der ganze Technikram (Spielstände, Musik/Effekte, etc.) und und und. Damit ist schon klar, wer hier als Champion in den Ring steigt...

Der Kampf Wie nicht anders zu erwarten, bietet Final Blow klassische Prügelaktion - seine Spielhallenvergangenheit kann und will es nicht verleugnen. Tatsächlich war der Taito-Automat ja auch nicht übel, wer also gerne schnell zur Sache kommt und mit Begeisterung einen Gegner nach dem anderen auf die Bretter schickt, liegt hier goldrichtig. Der Schwierigkeitsgrad ist recht niedrig angesiedelt; bei den meisten Widersachern genügt es, sie nach rechts in die Seile zu drängen und dann immer feste draufzuhalten – ein KO-Sieg ist so beinahe unvermeidlich! Bei 4D Sports Boxing stellt sich die Situation auch hier wieder völlig anders dar: Was man bei den Fights zu sehen kriegt, erinnert zuerst mehr an Geometrie-Unterricht als an Boxen. Die Kämpfer sind nämlich aus Vielecken (Polygonen) zusammengesetzt, und der Ring besteht aus zwei, drei bunten Strichen und viel Schwarzer Fläche. Dafür kann man sich den Kampf von allen Seiten anschauen, besonders eindrucksvoll ist dabei die Sicht „durch das Auge des eigenen Boxers“. Umgeschaltet wird zwischen den insgesamt neun Perspektiven einfach mit den Funktionstasten, was gelegentlich aber schon etwas dauern kann.

Die Entscheidung

Sie fällt hier leicht, denn angesichts des jeweils Gebotenen war der Sieg von 4D Sports Boxing praktisch

vorprogrammiert. Gleichauf liegen die beiden Games eigentlich nur beim Sound: Hier wie dort gibt's etwas Sprachausgabe, eine passende Geräuschkulisse und wenig aufregende Titelklänge. Die abstrakte Grafik von 4D Sports Boxing muß man natürlich mögen, sie ist nett animiert aber weder besonders detailreich noch wahnsinnig schnell. Rein vom Anschauen her kommt die Optik von Final Blow zunächst besser rüber, man hat außerdem auch kleine Gags eingebaut, z.B. fliegt ab und zu mal ein herausgeschleuderter Gebißschutz durch die Gegend. Aber die riesigen Sprites sind farbarm und nur bescheiden animiert, auch fehlt es an Abwechslung – Hintergrund und Kämpfer ähneln sich von der ersten bis zur letzten Runde.

Dank der vielseitigen Steuerungs- und Einstellmöglichkeiten sind die Vektor-Champs den rein actionorientierten Kollegen also klar überlegen. Und bei aller Komplexität ist die Handhabung von 4D Sports Boxing nicht mal wesentlich schwieriger, in beiden Fällen haben auch Leichtgewichte am Stick gute Karten. Die Ringrichter waren sich daher einig wie selten: Ein klarer Sieg nach Punkten für die Boxer aus der vierten Dimension! (C. Borgmeier/mm)

Amiga Joker, Januar 1992

| 4D Sports Boxing | |
|-------------------------|---|
| Grafik: | 66% |
| Sound: | 60% |
| Handhabung: | 77% |
| Spielidee: | 71% |
| Dauerspaß: | 72% |
| Preis/Leistung: | 68% |
| Red. Urteil: | 70% |
| Für Anfänger | |
| Preis: | ca 89,- dm |
| Hersteller: | Mindscape |
| Genre: | Sport |
| Spezialität: | Zwei Disks, Zweitlaufwerk wird unterstützt, 1 MB erforderlich. Laaange Nachladezeiten! |

| Final Blow | |
|------------------------|------------|
| Grafik: | 60% |
| Sound: | 60% |
| Handhabung: | 60% |
| Spielidee: | 38% |
| Dauerspaß: | 40% |
| Preis/Leistung: | 45% |
| Red. Urteil: | |
| Für Anfänger | |
| Preis: | ca 69,- dm |
| Hersteller: | |
| Genre: | Sport |

Spezialität: Pause- und
Escape-Funktion,
Highscores
werden nicht
gesaved.

Diese Seite kommt von

Joker-Archiv.de:

<http://jokerarchiv.spokbook.org>

Die URL für diese Seite ist:

<http://jokerarchiv.spokbook.org/modules.php?name=Content&pa=showpage&pid=44>