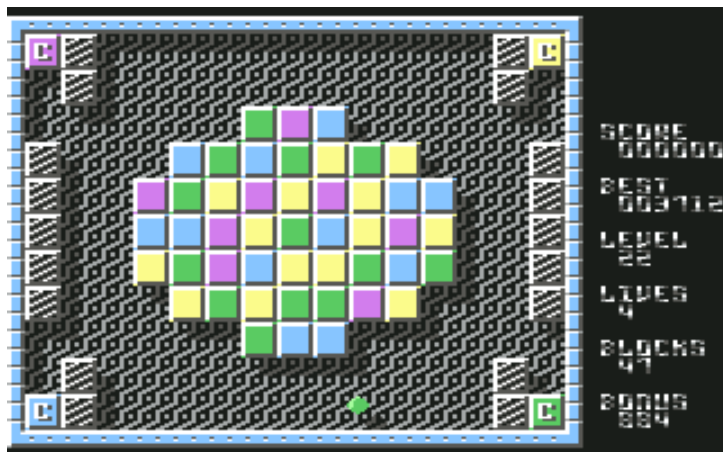


CRILLION II



Einleitung

Sie ist wieder unterwegs, die Superkugel vom Planeten »Crillion«. Unerbittlich räumt sie die gefährlichen Energieblöcke des feindlichen Imperiums aus dem Weg.

Erinnern Sie sich an das Spiel Crillion aus dem 64'er Sonderheft 37? Die Idee des bekannten »Breakout« wurde dabei in brillanter Weise neu aufgegriffen und mit hervorragender Grafik ausgestattet.

Falls Sie sämtliche Levels dieses Spiels geschafft haben und sich nun als »Großmeister des Joysticks« fühlen, möchten wir Sie vor neue Aufgaben stellen: »Crillion 2« schlägt alle Rekorde bislang bekannter Schwierigkeitsgrade. Wir empfehlen allen Joystickakrobaten, vor dem Spielbeginn ausreichend Fingergymnastik zu betreiben. Der Programmator hat die Lösbarkeit aller Levels geprüft. Bei den schwierigsten Spielfeldern liegt die Wahrscheinlichkeit dazu über 2 Prozent. »Crillion II« stellt seinen Vorgänger in den Schatten und setzt neue Maßstäbe. Die Grafik der 25 Level-Bilder wurde noch professioneller gestattet. Durch eine von Level zu Level schwierigere Aufgabenstellung kann, das Spiel nie langweilig werden.

Laden und Starten

Stecken Sie Ihren Joystick in Port 1

Laden Sie das Spiel von der beiliegenden Diskette mit folgender Anweisung:

LOAD "CRILLION II",8

Geben Sie nach dem Laden RUN ein.

Das Spiel lädt die High-Score-Liste "HIGH" von Diskette. Maximal acht Einträge sind vorgesehen. Diese Aufstellung wird nach jeder Spielrunde automatisch aktualisiert und auf Diskette gespeichert.

Beim nächsten Mal wissen Sie, wie weit Sie im letzten Spiel gekommen sind.

Titelbild

Das Titelbild nach dem Spielstart informiert Sie über den aktuellen Level (»1« ist voreingestellt). Diese Zahl können Sie erhöhen, indem Sie den Joystick nach oben bewegen. Auf diese Weise läßt sich beim Spielstart in jedem beliebigen Level zwischen »1« und »25« beginnen.

Das Spiel

Nach Druck auf den Feuerknopf erscheint das gewählte Spielfeld mit der Superkugel. Die rechte Bildschirmseite zeigt dem Spieler den erreichten Punktestand, den eingestellten Level, die Anzahl der verbleibenden Kugeln (man beginnt bei »4«), sowie die Zahl der zerstörten Energieblöcke. Unter dem Hinweis »Bonus« finden Sie die voreingestellte Zahl »899«. Diese wird während des Spielverlaufs innerhalb eines Levels ständig um »1« heruntergezählt. Die Anzeige läßt sich mit einer Zeitangabe vergleichen, die ständig verringert wird. Beenden Sie den Level rechtzeitig, werden die verbleibenden Bonuspunkte Ihrem Punktekonto (SCORE) hinzugeaddiert.

Die jeweiligen Farben der Superkugel und Energieblöcke auf dem Spielfeld dienen nicht allein der Verschönerung der Bildschirmgrafik, sondern erfüllen im Spiel eine wichtige Aufgabe: Es können nur solche Blöcke zerstört werden, die dieselbe Farbe wie die Kugel besitzen. Ein Beispiel: Mit einer blau gefärbten Spielkugel lassen sich keine roten Steine zerschmettern und umgekehrt. Diese Besonderheit tritt bei den höheren Levels auf (ab Nummer »4«). Soll der Ball seine Farbe wechseln, muß er das entsprechende Wechselfeld (mit „C“ gekennzeichnet) berühren. Ein weiteres Beispiel: Ein roter Ball kollidiert mit einem blauen Feld und färbt sich blau. Wäre er mit einem roten Wechselfeld zusammengestoßen, hätte sich nichts verändert. Bei einem Aufprall auf ein anders gefärbtes Feld wird die Kugel ohne Veränderung zurückgestoßen. Felder die mit einem „P“ gekennzeichnet sind lassen sich verschieben. Für jeden abgeschossenen Stein erhalten Sie nach Spielstufen unterschiedliche Punktzahlen. Wer das Zeitlimit (BONUS) einhält, kann sich über die Gutschrift eines Bonus freuen.

Unter Umständen kann es Ihnen passieren, daß Sie keinen Energieblock mehr »abschießen« können, weil Sie sich die Möglichkeit zum Umfärben der Kugel selbst verbaut haben (Bild 3). Der Level kann nicht beendet werden. Durch die »Selbstzerstörungs«-Funktion (RESTORE-Taste) können Sie unter Verlust eines Lebens das Spielfeld verlassen. Diese »Notbremse« werden Joystickakrobaten nie verwenden.

In den unteren Spielstufen dominiert eine andere Gefahr: Grauschraffierte Todessteine lassen die Superkugel bei der geringsten Berührung zerschellen.

Bewährte Spielidee Im neuen Gewand

Das Prinzip von »Crillion 2« ähnelt dem bekannten »Breakout«. Ein Ball fliegt durch das Spielfeld und zerstört durch seine Berührung farblich verschiedene Blöcke. Das Ziel des Spielers ist, alle farbigen Energieblöcke eines Levels abzuschießen. Danach ist diese Runde beendet. Die folgenden Spielstufen steigern den Schwierigkeitsgrad. Verliert man einen Ball, muß man erneut im aktuellen Level beginnen.

Haben Sie eine Punktzahl über »5000« erreicht, können Sie Ihren Namen in die High-Score-Liste eintragen und auf Diskette speichern.

Wenn Sie die 25 Level des Spiels in einem Durchgang schaffen, wäre dies eine kleine Sensation. Wir drücken Ihnen die Daumen und wünschen Ihnen eine ruhige Hand, um die Kugel unversehrt ans Ziel zu bringen.

(Oliver Kirwa/N. Heusler/bl)