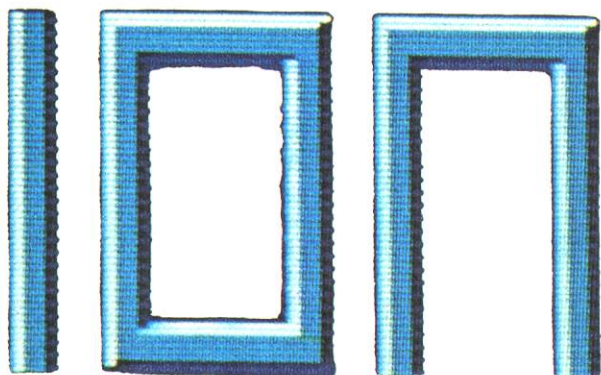


CRILL

Neben dem legendären »Ping Pong« war »Breakout« eines der ersten Computerspiele, die es überhaupt gab. Mit »Crillion« stellen wir Ihnen eine faszinierende Variante dieses Spiels vor.





Erinnern Sie sich noch an eines der ersten Computerspiele namens »Breakout«? Trotz eines einfachen Spielprinzips und »spartanischer« Grafik bestach es durch enorm hohe Spielmotivation. Mit Hilfe eines einfachen Schlägers, der am unteren Bildschirmrand hin- und herbewegt wird, mußte ein Ball auf eine Wand von Steinen geschossen werden. Jeder abgeschossene Stein erhöhte dabei das Punktekonto.

In jüngster Zeit nahm man die Idee dieses Spiele-Evergreens wieder auf. Jetzt werden die hervorragenden Grafik- und Soundeigenschaften der modernen Computer genutzt. Diese zaubern aus dem einst kargen Breakout ausgezeichnete Spielvariationen. Beispiele dafür sind »Arkanoid« oder »Krackout«. Auch das hier vorgestellte Programm mit dem Namen »Crillion« reiht sich in diese Gruppe der Geschicklichkeitsspiele ein. Doch Crillion ist eine vollkommen neuartige Variante der Breakout-Idee.

Neues Spielprinzip

Im Gegensatz zu den bekannten Programmen steuert man bei Crillion keinen Schläger, mit dem der Ball in bestimmte Richtungen gelenkt werden kann. Man steuert den Ball vielmehr selbst. Der Ball kann nach links oder rechts dirigiert werden, während er unabhängig von den Bemühungen des Spielers ständig auf und ab hüpfte. Diese ungewöhnliche Steuerung bietet ein vollkommen neues Spielgefühl.

Zudem findet Crillion in einem rundum geschlossenen Spielfeld statt. Der Ball kann also nicht verlorengehen. Gleichwohl lauern andere Gefahren und Hindernisse auf ihn, die es erschweren, alle Spielsteine abzuschießen.

So gibt es tödliche Felder, die niemals berührt werden dürfen. Der Verlust Ihres Balles wäre die Folge. Sinnigerweise sind diese Felder durch einen Totenkopf gekennzeichnet, der dem Spieler bei Zerstörung eines Balles hämisch zuzwinkert.

Darüber hinaus blockieren feste Mauern so manchen Eingang, oder verschiebbare Steine, die wie Disketten aussehen, verwehren Ihnen den Weg. Diese Disketten sind besonders tückisch, da sie bei unachtsamem Verschieben manche Spielsteine vollkommen einschließen. Sie können, wenn sie erst an einem Stein liegen, nicht mehr bewegt werden. Dadurch kann das aktuelle Level nicht beendet werden, denn Voraussetzung wäre das Beseitigen aller Steine. Abhilfe schafft dann nur die Selbstzerstörung und damit der Verlust des Balles durch ein »Todesfeld« oder der Druck auf die RESTORE-Taste.

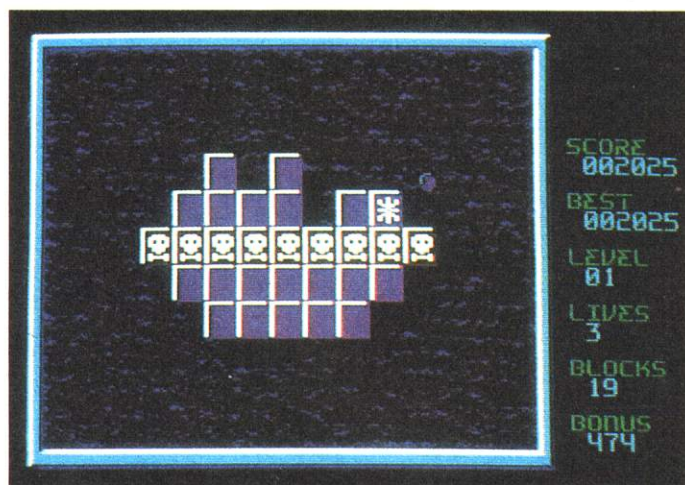


Bild 1. Der erste Level von Crillion. Er ist noch recht einfach zu lösen.

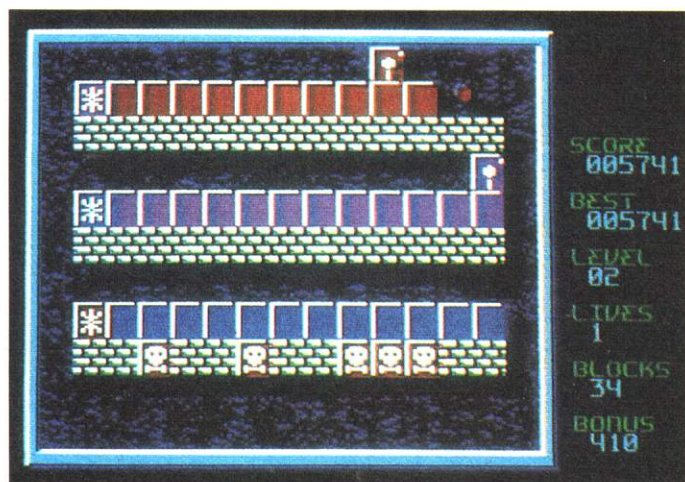


Bild 2. Level 2 läßt sich mit einem Trick lösen. Verschieben Sie die Diskettensymbole von der rechten Seite.

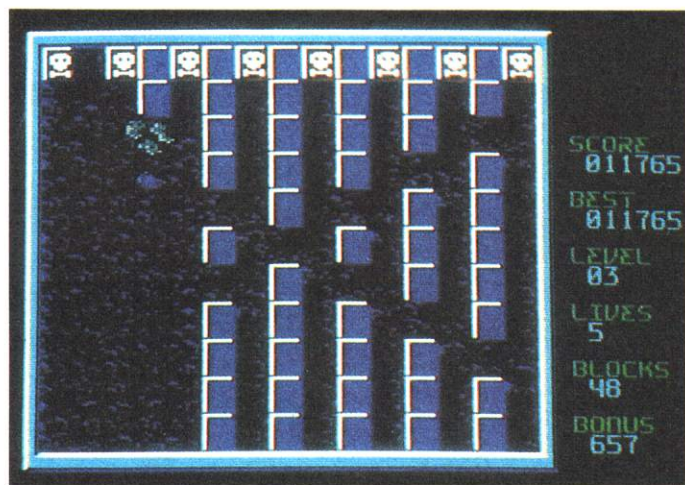


Bild 3. Schwieriger wird's schon bei Level 3

Crillion

Spielziel: Alle einfachen Steine eines Levels müssen mit Hilfe eines beweglichen Balls abgeschossen werden. Spielprinzip ähnlich Breakout.

Spielende: Ende nach Level 25.

Besonderheiten: Neuartige Variante des Spiele-Oldies »Breakout«. Professionelle Grafik, hervorragender Sound. Highscore-Liste wird auf Diskette gespeichert.

Neben all diesen verhängnisvollen Fallen besteht ein Spielfeld aus verschiedenfarbigen Steinen, die nur abgeschossen werden können, wenn der Ball die gleiche Farbe angenommen hat. Andernfalls prallt er einfach ab. Will man andersfarbige Steine beseitigen, muß der Ball zunächst ein sogenanntes »Farbwechselfeld« berühren, um die entsprechende Farbe anzunehmen. Dieses ist durch ein Sternchen gekennzeichnet. Oftmals kann eine Spielstufe nur durch überlegtes und geschicktes Wechseln der Ballfarbe und das Abschießen bestimmter Steine gelöst werden.

Für jeden abgeschossenen Stein erhält man je nach Spielstufe verschiedene Punktezahlen. Wer zudem für das Abräumen eines Spielfeldes das angegebene Zeitlimit nicht überschreitet, erhält zusätzlich einen Zeit-Bonus.

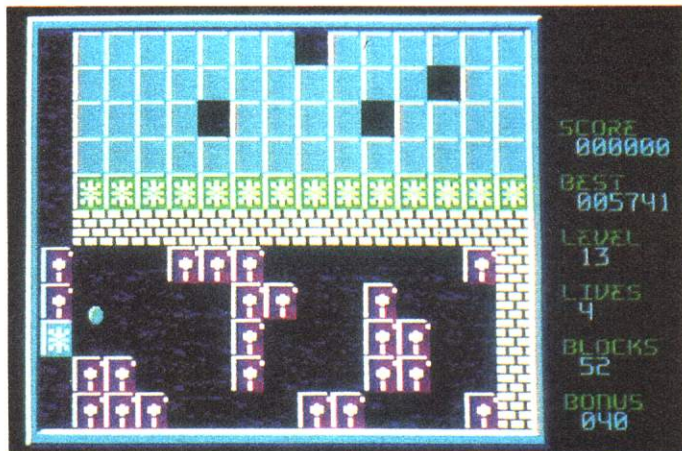


Bild 4. In Level 13 hat sich der Spieler in eine ausweglose Situation manövriert

Achtung – eingeschränkte Steuerung

Crillion wird mit einem Joystick gespielt, der in den Port 1 des C64 eingesteckt werden muß. Mit ihm läßt sich der Spielball durch Bewegen des Steuerknüppels lediglich nach links oder rechts in die entsprechende Richtung lenken. Nach oben oder unten kann die selbständige Ballbewegung nicht beeinflußt werden.

Verliert man einen Ball (durch ein Todesfeld oder durch die Selbstzerstörungstaste RESTORE), so muß das aktuelle Level nochmals begonnen werden. Sind alle Steine eines Levels zerstört, gelangt man automatisch in den näch-

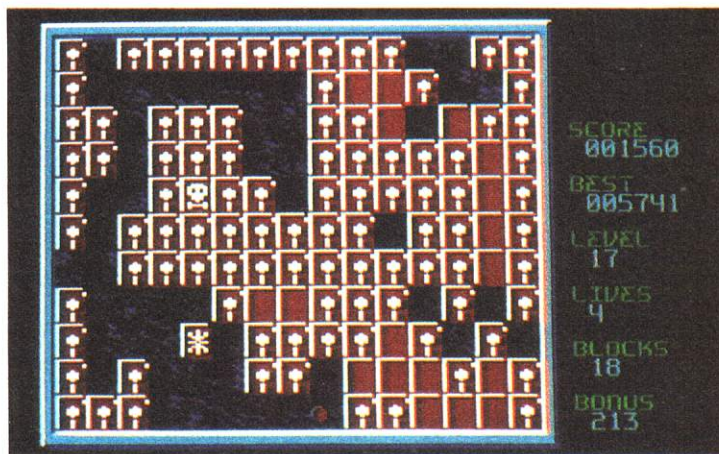


Bild 5. In Level 17 heißt es, jede Menge Steine zu verschieben

sten, meist schwierigeren Level. Insgesamt sind 25 Spielstufen zu bewältigen, von denen Sie einige in Bild 1 bis 5 betrachten können. Das Abräumen des letzten Levels (Nummer 25) bedeutet auch das Ende des Spieles.

Hat man eine hohe Punktezahl erreicht, darf man sich in eine Highscore-Liste eintragen, die auf Diskette gespeichert wird. Somit erhalten Sie Ihre Erfolge der Nachwelt.

Crillion laden und los geht's

Crillion liegt, wie auch einige andere Spiele, auf der Programmdiskette in gepackter Version vor. Um es zu laden, tippen Sie bitte: `!SYS 64938 <RETURN> !!!`
LOAD "CRILLION",8,1 (anschließend <RETURN> drücken)

Durch den Entpack-Vorgang verzögert sich der automatische Programmstart ein wenig. Nach einigen Sekunden erscheint das Titelbild von Crillion und das Spiel kann beginnen.
(Michael Thomas/so)

Kurzinfo

Laden mit: LOAD "CRILLION",8,1
Start: automatisch
Steuerung: Joystick in Port 1
Blocks auf Diskette: 44 Blöcke

H.C. 7188 Crillion
H.C. 8188 1. Aufl. Edit
375.4 38 1. Fehlbildung