

CRILLION

Einleitung

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.

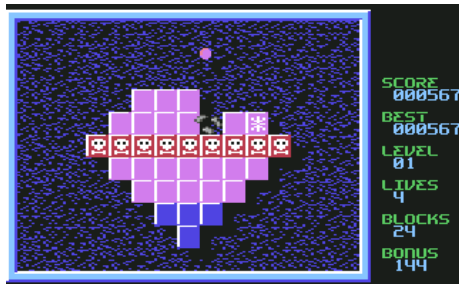


Bild 1:
Der erste Level von Crillion. Er ist noch recht einfach zu lösen.

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.

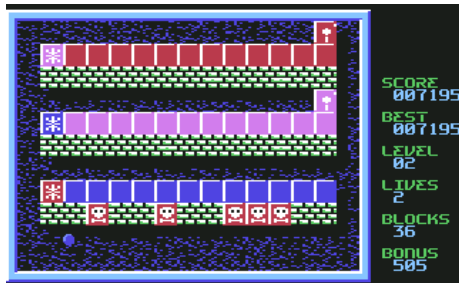


Bild 2:
Level 2 läßt sich mit einem Trick lösen. Verschieben Sie die Diskettensymbole von der rechten Seite

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 Fel-

der 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 Druck auf die RESTORE-Taste.

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.

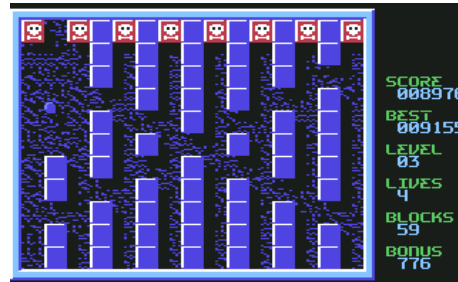


Bild 3:
Schwieriger wird's schon bei Level 3

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.

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 nächsten, 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 Programm-diskette in gepackter Version vor. Um es zu laden, tippen Sie bitte: SYS64738 (<RETURN> drücken)

LOAD "CRILLION",8,1 (<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.

Level-Editor

Der Level-Editor für Crillion ist ein eigenständiges Programm und wird durch Eingabe von:

LOAD "CRILL-EDI" (<RETURN> drücken)

RUN (<RETURN> drücken)



Bild 4:
Das Hauptmenü des
Level-Editors

geladen und gestartet. Sie befinden sich danach im Hauptmenü, wo Sie folgende Auswahlmöglichkeiten besitzen:

- F1: Level editieren
- F3: Crillion laden
- F5: Crillion speichern
- F7: Crillion spielen

Crillion laden

Dies ist der erste Schritt. Drücken Sie die F1-Taste, legen Sie die Diskette ein auf der sich die zu ändernde Version befindet, geben Sie den Namen dieser Version ein und drücken Sie die RETURN-Taste (wenn Sie die Original-Level ändern möchten, lassen Sie die Diskette im Laufwerk und geben Sie „CRILLION I“ –Achtung: nicht 1 sondern I- ein).

Crillion editieren

- 1.) Mit den Cursortasten steuern Sie den Rahmen (Cursor)
- 2.) Mit der Taste F1 schalten Sie den Setzmodus um
Modus Pfeil-nach-unten: Nach drücken der Taste 1-6 wird das jeweilige Symbol unter dem Cursor gezeichnet und der Cursor wandert eine Position nach unten
Modus Pfeil-nach-rechts: Nach drücken der Taste 1-6 wird das jeweilige Symbol unter dem Cursor gezeichnet und der Cursor wandert eine Position nach rechts
- 3.) Durch gleichzeitiges Drücken der Taste CTRL und einer Zifferntaste von 3-8 stellen Sie die Farbe ein, in der das Symbol gezeichnet wird. (Der Cursor nimmt die jeweilige Farbe an)
- 4.) Durch drücken einer Zifferntaste von 1-6 wird das jeweilige Symbol gezeichnet
Taste 1: Leerzeichen
Taste 2: Block ohne Aufschrift
Taste 3: Mauer-Block
Taste 4: Totenkopf-Block
Taste 5: Block mit Stern
Taste 6: Diskette
- 5.) Wenn der Level komplett ist, müssen Sie noch festlegen, wo die Kugel zu Beginn des Levels stehen soll. Die Position der Kugel können Sie bei gedrückter Commodore-Taste mit den Cursor-Tasten verändern.

- 6.) Nun können Sie mit der Taste F3 zum nächsten oder mit der Taste F5 zum vorhergehenden Level wechseln um diesen ebenfalls zu editieren.
- 7.) Wenn Sie keine Änderungen mehr vornehmen möchten, drücken Sie die Taste F7 um wieder in das Hauptmenü des Editors zu gelangen und dort die neuerstellte Version von Crillion speichern zu können.

Crillion speichern

Nach Anwahl dieser Option legen Sie eine Diskette ein auf der die neue Version gespeichert werden soll, geben den Namen ein und drücken die RETURN-Taste. Sollten Sie eine vorhandene Version überschreiben wollen, müssen Sie den Namen die Zeichenfolge „,@:“ (Klammeraffe, Doppelpunkt) voranstellen.

Achtung: Aus diesem Menü gibt es keinen Ausweg, Sie müssen einen Namen eingeben und speichern!

Anmerkung: Wenn sich verschiedene Versionen von Crillion auf einer Diskettenseite befinden, verwenden diese die gleiche Datei für die Highscore-Liste.

Crillion spielen

Nach drücken der Taste F7 im Hauptmenü können Sie die neue Version testen. Dies ist ein normales Spiel, wenn die letzte Kugel zerstört ist gelangen Sie wieder in das Hauptmenü des Editors.

Kurzinfo

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, Level-Editor als eigene Datei.

Laden mit: LOAD "CRILLION",8,1

Start: automatisch

Steuerung: Joystick in Port 1

Blocks auf Diskette: 44 Blöcke

Eigene Bemerkungen

