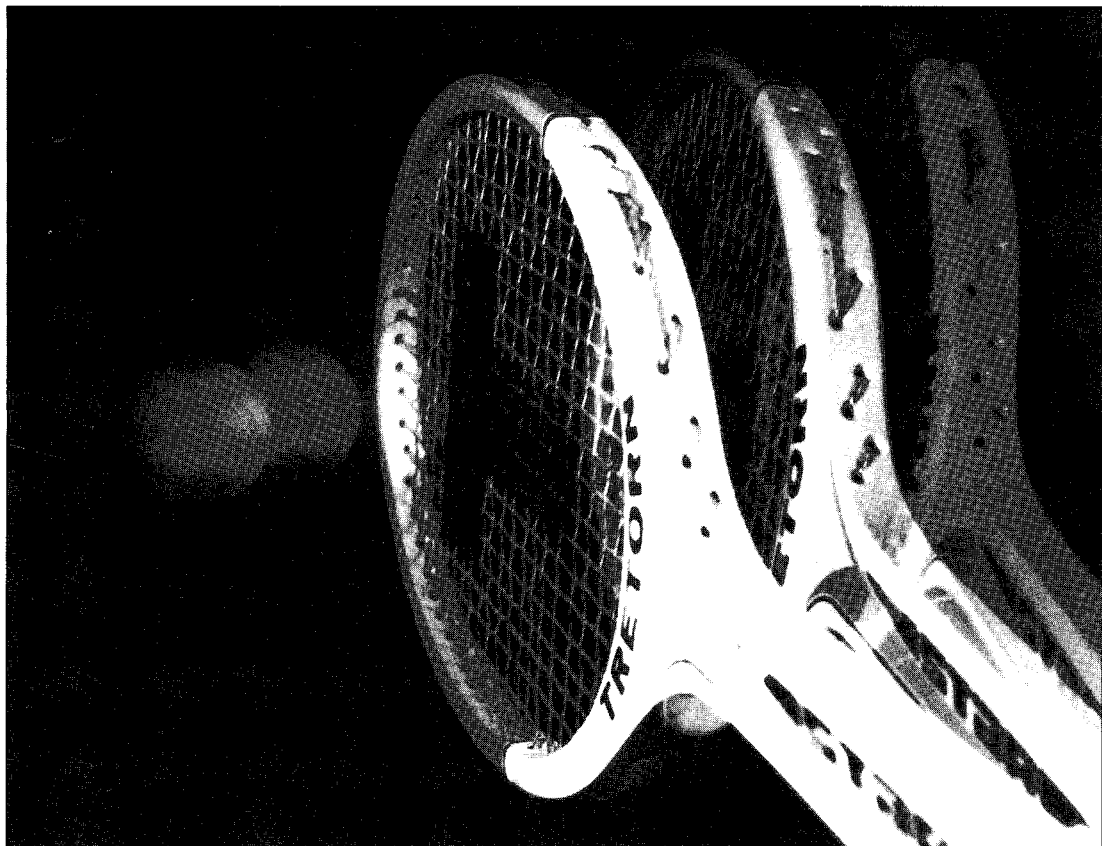




Zum Turbo aufgemotzt

Spiel: Hit Ball

Sie kennen doch noch das erste Computerspiel? – nein, keine Scherzfrage, sondern ernsthaft: Es hieß TENNIS (Jahre vor Boris Becker) und wurde so um 1977 gespielt. Dabei konnte ein weißer Lichtpunkt wie ein Ball, obwohl scharfkantig quadratisch aussehend, über den Bildschirm „bouncen“ (springen lassen), bis er auf der linken Seite des rechteckigen Bildschirm-Spielfeldes auf einen „Schläger“ stieß, den der Spieler

Oldies but Goldies heißt es so schön, wenn alte Schläger neu aufgelegt werden. Hört man dann die Stones, erinnert man sich gern an die Zeit zurück, als 'Satisfaction' aus dem Radio dröhnte. Breakout ist ein solcher Evergreen. In der hier vorliegenden Form ist es fast nicht wiederzuerkennen.

durch Drehen eines Knopfes (Paddle) nach oben oder unten schieben konnte.

Das waren noch Zeiten, oder? Diese ersten Spiele lebten nur vom Ball und vom Schläger. Wurde der Ball (Größe: ein Lichtpunkt) vom Schläger (Größe: zwei Lichtpunkte – Rechteck) getroffen, federte er zurück, bouncete gleichfalls federnd (Einfallwinkel gleich Ausfallwinkel, zurückspringend von der Spielfeldbegrenzung oder der Bande)

und näherte sich wieder dem Schläger. Das Spiel setzte sich fort, bis der Spieler mal nicht mehr geschickt genug den Ball mit dem Schläger erreichte, sondern ihn ins Aus gehen ließ. Beim fünften Tor war dann 'Game over'. – Dieses Urspiel gab's auch in Varianten mit zwei Spielern als 'Tennis für zwei', 'Squash' oder 'Fußball'. – Sie wissen also, was gemeint ist, selbst dann, wenn Sie sich damals wegen früher Jugend für so was noch gar nicht interessierten. Damit haben Sie bereits eine Hälfte unseres Spiels Hit Ball erfaßt.

Urahn 'Tennis' und Ahn 'Breakout'

Die andere Hälfte des Spielgedankens lernen Sie gleich kennen. Bitte erinnern Sie sich noch an ein anderes Spiel aus der Frühzeit der Computerei, als PET und ZX81 die neusten Homecomputer waren: 'Breakout' wurde es genannt und lief ausschließlich in der Spielhalle, später dann auch auf Atari Tele-Spiel-Computern. Hier wurde, ausgehend von unserem Tennis, der Lichtpunktball nicht nur hin- und hergeschleudert, sondern gegen eine Mauer aus Doppellichtpunkt-Spielsteinen gebounct, die oben im Spielfeld angeordnet waren, der Schläger befand sich jetzt unten im Feld.

Diese Mauer aus ziegelförmig versetzt angeordneten Steinen galt es abzutragen: Berührung – Stein weg. War die Mauer ganz beseitigt, wurde auf dem Bildschirm die nächste (Level 2) aufgebaut. Soweit der Ahn unserer heutigen Superspiel-Generation. Hit Ball unterscheidet sich vom Ur-Breakout wie ein Turbo-Porsche von Henry Fords Tin Lizzy.

Doch nun zurück zu unserem Spiel. Folgende Optionen stehen Ihnen zur Verfügung: Als erstes haben Sie die Möglichkeit, zwischen 'COLOR' und 'BLACK AND WHITE' zu wählen. Sie werden dabei keine großen Abweichungen feststellen, denn zwischen den beiden Optionen besteht nur der Unterschied, daß im Color-Modus die Farben in jedem Level verschieden sind. Im Black-and-White-Modus sind die Farben der einzelnen Levels so gewählt, daß sie auch auf einem Monochrom-Monitor gut zu erkennen sind.

Das Spiel beginnt

Im Titelbild können Sie wählen, ob Sie allein oder zu zweit gegen den von Ihrem C64 gesteuerten Ball antreten wollen. Spielen Sie allein, haben Sie links im dort offenen Spielfeld Ihren Schläger, der nach oben und unten über Ihren Joystick in Port 2 zu steuern ist. Im rechten Bereich Ihres Spielfeldes finden Sie oben und unten, getrennt durch einen vier Ball breiten Zwischenraum, die beiden Mauerblöcke, die es einzureißen, zu durchbrechen oder abzutragen (die Bezeichnung ist dabei Geschmackssache) gilt.

Der Ball kommt, bounct gegen Ihren Schläger, fliegt nach rechts, trifft einen, zwei, drei, (mit Glück) viele Mauersteine, trägt sie damit ab und kommt zu Ihrem Schläger nach links zurück. Sie treffen den Ball, der geht wieder in Richtung Mauer, trifft, trägt ab und so weiter – bis alle Steine abgetragen oder bis (ebenfalls eine Neuheit) ein Countdown bei Null angelangt ist. Dann kommt die zweite Spielphase und so fort.

Haben Sie aber vorher schon (was zumindest anfangs recht wahrscheinlich eintreten wird) all ihre fünf Bälle im laufenden Spiel verschossen (links ins Aus), dann erscheint auf dem Bildschirm 'Game over' und reizt zu neuem Versuch, zu neuem Ansturm auf den High-Score.

Spielen Sie mal zu zweit

Wollen Sie lieber zu zweit (macht eh mehr Spaß) gegen den 64er Ball antreten, dann bitte einen zusätzlichen Joystick in Port 1 stöpseln. Jetzt bleibt das Feld oben und unten zu, links und rechts aber offen, jeweils bewehrt durch einen Schläger der Spieler 1 beziehungsweise Spieler 2. Links Sie, rechts Ihr Gegner/Partner – eher Partner, denn ihr gemeinsamer Feind bleibt der Ball. Bleiben Sie sich gegen ihn also lieber einig, zumal er jetzt rechts und links das Feld verlassen kann und damit über doppelt so hohe Chancen verfügt wie im Kampf gegen einen Spieler. Die Mauerblöcke befinden sich jetzt in der Spielfeldmitte, und dieses Zentrum können Sie jetzt von beiden Seiten unter Beschuß nehmen, was noch mehr Konzentration von Ihnen erfordert.

Die letzte Option schließlich ist für die Experten unter den INPUT-Lesern gedacht,

denen die im Anfangsmenü erscheinende 'Slow Ball'-Einstellung immer noch nicht schnell genug abläuft. Dann drücken Sie die F3-Taste. Bei der sich dann ergebenden 'Fast Ball'-Version müssen Sie schon sehr flink schalten und vorausschauend den Joystick ohne Hast und doch schnell steuern, um Ihren Ball zumindest dieses Mal noch zu treffen.

In jeder Phase des Spiels gilt der Rat: Versuchen Sie den Ball immer und möglichst mit der Spitze Ihres Schlägers zu treffen. Dieser ist gezackt und abgestuft, als wäre er aus einem Baukasten erstellt. Das gibt zusätzlichen Spielreiz. Treffen Sie mit der Spitze, ist es gut, Sie behalten den schön gradlinig fliegenden Ball unter Kontrolle. Treffen Sie ihn aber weiter oben oder unten, jedenfalls mit den Zacken, dann geht der Ball wie ein Torpedo ab, wild bouncing und schlecht berechenbar. So treffen Sie die Steine nur noch zufällig und nicht mehr gezielt.

Noch ein Tip zum Abschluß

Erschrecken Sie sich nicht, wenn während des Spiels irgendwann mal das 'Licht ausgeht', das heißt, der Bildschirm dunkel wird, dann haben Sie nämlich einen Stein getroffen, der das veranlaßt hat. Es gibt einige dieser Steine, die zum Beispiel bewirken, daß der Schläger langsam wird oder eine große Form annimmt oder daß der Ball schnell oder langsam wird; oder es wird eine Wand hinter Ihrem Schläger aufgebaut, was natürlich den Vorteil hat, daß der Ball nicht mehr aus dem Spielfeld kann und so weiter.

Der Ball, mit dem man spielt, ist im übrigen in seiner Grafik keineswegs mehr der einst einfache quadratische Lichtpunkt (der Bouncing Cursor), sondern ist hier ein kleiner in sich schön rotierender Bouncing Ball, bekannt als 68000er Demo für Amiga wie für Atari ST. INPUT 64-Leser kennen diesen Bouncing Ball auch als Animation für den C64, auch das geht. Hit Ball zeigt ganz nebenbei, daß das sogar en miniature auch auf dem C64 läuft. Ein schönes Farbenspiel am Rande, aber lassen Sie sich davon nicht ablenken, damit Ihr Hit Ball nicht gleich im Aus landet. W. Schmidt-Pabst/kfp