

Space Ball II – Wettrennen im Weltall

Race in Space

[1] Vor dem eigentlichen Spielstart lassen sich Anzahl der Spieler, Spielstärke und Streckenlänge einstellen



Im weiten All, fern jeder Vorstellung, liegt die Zeitmauer. Doch: Jeder von uns kann in eines der unzähligen Dimensionslöcher fallen und muß, um von der anderen Seite des Universums zurückzukehren, im »Space Ball« das große Wettrennen bestreiten.

von Hannes Sommer

Es war spät am Abend, und im Fernsehen lief auch nichts Vernünftiges (obwohl er in der ersten Reihe saß). Also legte Walter Hombert seine Diätkekse aus der Hand und entschloß sich, die Flimmerkiste abzuschalten. Langsam, etwas enttäuscht von dem, was ihm heute die Programmierer angeboten hatten, schaltete er sich aus seinem klobigen Fernsehsessel, der ihm durch seine ungünstige Konstruktion nicht mal einen wohlverdienten Fernsehschlaf erlaubt hatte. Mit müden Schritten schlurfte er zum Lichtschalter, um auch seinem Wohnzimmer durch Lichtentzug mitzuteilen, daß jetzt endlich Schluß sei, da – er glaubte seinen Sinnen nicht, seine Hand tastete ins Leere.

Walter, ein normalgestreifter Mensch, verlor fast augenblicklich das Gleichgewicht. Aber die Mauer, wie sonst üblich, bremste keineswegs seinen Sturz: Er fiel quasi durch sie hindurch. Hinein ins große, dunkle Nichts.

Als Walter wieder zu sich kommt, bemerkt er, daß sich alles um ihn verändert hat. Leichte Übelkeit vergällt sein Allgemeinbefinden, und bald kennt er auch den Grund. Eine stete Auf- und Abbewegung, jeweils gefolgt von einem melodischen Plopp: Ein Wasserbett? Was ist passiert?

Walter erinnert sich, in einer Veröffentlichung von Anton Einfels über Dimensionslöcher gelesen zu haben. Aber ist es zu fassen? Ausgerechnet jetzt, vor dem Zubettgehen, ist er in eines davon gestürzt. Und viel schlimmer: Nach der Theorie von Professor Einfels steht ihm das große Wettrennen im Spaceball bevor.

Irgendwo in unserer real existierenden Welt lädt ein C64-Besitzer das Spiel mit

LOAD "SPACEBALL II", 8

und startet mit RUN. Damit setzt er den Spaceball von Walter in Betrieb und weckt ihn vielleicht aus seinem Alptraum.

Kurzinfo: Space Ball II

Programmart: Geschicklichkeitsspiel
Spielziel: Erreichen Sie das Ziel als erster
Laden: LOAD "SPACE BALL II", 8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Joystick
Benötigte Blocks: 19
Programmautor: Hannes Sommer

Auf dem Titelbild (Abb. 1) erscheint als erstes die Frage »NUMBER OF PLAYERS« (Anzahl der Spieler). Als Eingabe wird ein Druck der Taste <1> oder <2> akzeptiert. Bei <1> ist der Computer der Gegner. Der Joystick muß dabei in Port 1 eingesteckt sein. Ein Druck auf <2> läßt zwei Spieler zu. Ist der Computer als Gegner gewählt, wird nach der gewünschten Spielstärke gefragt (OPPONENT DIFFICULTY). Die Anwahl geschieht dabei mit <1> bis <3>.



[2] Die Buchstaben am Wegesrand dürfen mitgenommen werden. Alles andere ist gefährlich.

Als letztes läßt sich die Länge der Strecke bestimmen (DISTANCE). Dazu dienen die Tasten <1> bis <9>.

Sinn des Spiels ist es, schneller als der Gegner zu sein und dabei möglichst mit keinen anderen Erscheinungen des Werts zu kollidieren. Bei jedem unerlaubten Kontakt verschwindet eines von drei Schutzschilden. Die Buchstaben (S bzw J), die am Wegrand herumlungern, dürfen getrost mitgenommen werden (Abb. 2). Als Lohn dafür winkt ein zusätzlicher Schutzschild oder die Kraft für einen hohen Sprung (JUMPS).

Die Anzahl der noch verbliebenen Schilde und Sprünge wird am unteren Spielrand angezeigt. Sind alle Schilde aufgebraucht, zerplatzt der Ball, und das Spiel ist verloren. (gr)