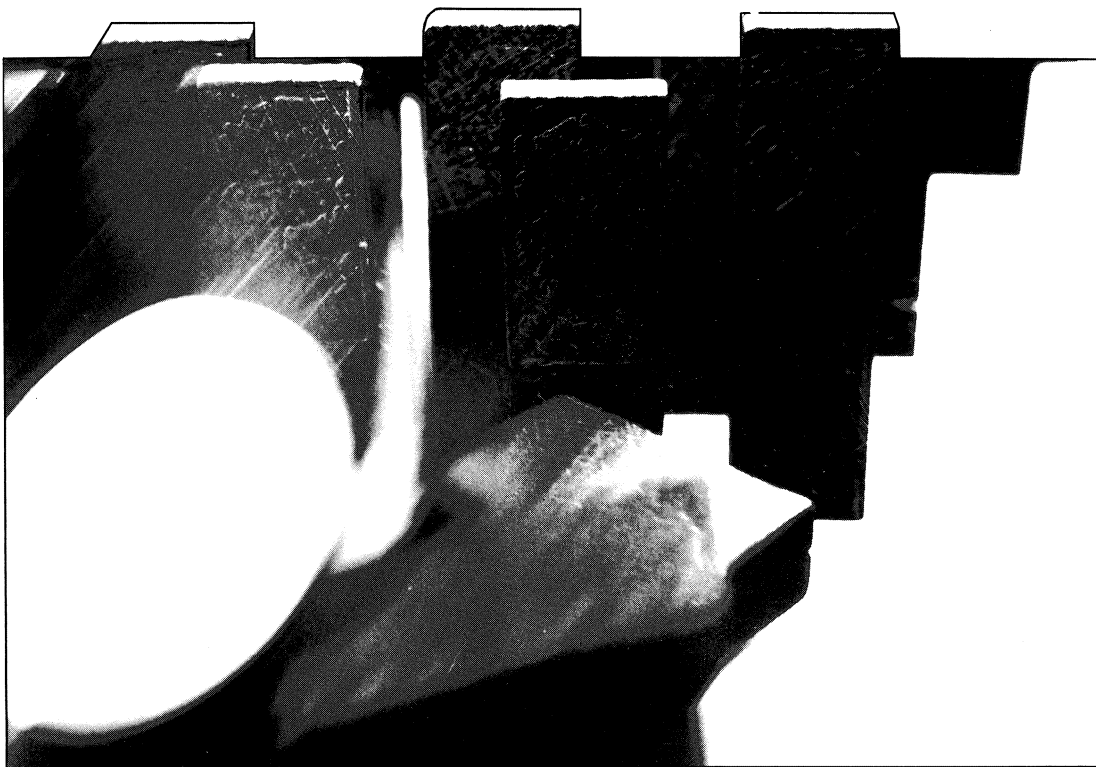




Steinbeißer

Spiel: V.I.R.U.S.

Der kleine Virus, den sich Matthias Weber aus Uslar ausgedacht hat, ist auf Breakout-Spiele spezialisiert und frißt mit Vorliebe die Steine dieses Spiels. Der Clou dabei: Sie steuern den Virus und haben ihn somit in der Hand. Er macht also nicht, was er will, sondern richtet sich genau nach Ihren Befehlen, die Sie ihm durch den Joystick übermitteln. Doch das Programm wehrt sich – genauso wie Ihr Körper – gegen Viren jeder Art und versucht den Eindringling loszuwerden, indem es Antikörper und ähnliches aussendet.

Wie gesagt müssen Sie den Virus, der wie ein kleiner gelber „Pacman“ aussieht,

Alle reden vom Virus – wir auch. Vor unserem kleinen Kerl brauchen Sie aber keine Angst zu haben, denn er verunreinigt weder Ihre Programme noch Ihren Rechner. Unser Virus treibt sein Unwesen lediglich in einem Spiel, in dem Sie immer die Oberhand behalten mögen und ihn sicher durch die einzelnen Levels bringen werden.

steuern und mit ihm alle Breakout-Steine fressen. Jeder Stein besteht aus zwei Teilen. Jede gefressene Hälfte bringt Ihnen 5 Punkte (im ersten Level). Das heißt: für jeden ganzen Stein, den Sie sich einverleibt haben, gibt es insgesamt 10 Punkte (bei höheren Levels dementsprechend mehr). Wenn Sie alle Steine des ersten Levels mit dem ersten Virus gefressen und den Bonuspunkt nicht ausgelassen haben, müßten auf Ihrem Punktekonto 1840 Punkte stehen.

Sie könnten im ersten Level auch mehr Punkte machen, indem Sie sich, bevor Sie den letzten Stein fressen, vom Ball oder ei-

nes der Monster fangen lassen. Dann spielen Sie nämlich mit dem zweiten Virus den ersten Level noch einmal. Die Anzahl der Punkte könnte somit theoretisch auf über 3000 Punkte ansteigen. Der Nachteil dabei: Sie haben nur noch zwei Viren, und einen mehr können Sie in den anderen Levels sehr gut gebrauchen.

Im ersten Bild befinden sich alle Steine in der Mitte des Spielfeldes, doch in den anderen Levels sind sie mehr oder weniger über das ganze Spielfeld verteilt. Einer der Gegner, die der Computer aussendet, ist der Ball. Er ist immer auf der Suche nach dem Virus und ändert gegebenenfalls sogar die Richtung (ein sogenannter „intelligenter“ Ball). Auch den Schläger, mit dem der Ball abgefangen und wieder ins Spielfeld zurückgeschlagen wird, darf der Virus nicht berühren. Außerdem geistern auf dem Bildschirm einige Monster herum. Je nach Level (davon gibt es neun) sind es mal mehr und mal weniger. Der Virus darf also mit keinem dieser Gegner in Berührung kommen, sonst stürzt er sofort ab, und die Runde ist beendet.

Fressen und gefressen werden

Was auf den ersten Blick wie ein primitives „Freß-Spiel“ aussieht, entpuppt sich schnell zu einem Spiel, bei dem schon einiges an Taktik und „Joystick-Gefühl“ gefragt ist. Man kann nämlich nicht einfach mit dem Virus die Steine der Reihe nach abgrasen, sondern muß sich schon überlegen, wann er welche Steine fressen kann, ohne vom Gegner überrascht zu werden.

Haben Sie einen Virus verloren, kommt der nächste an die Reihe, und Sie müssen den selben Level noch mal von vorn beginnen. Das ist zwar hart, aber ungerecht. Trotzdem stehen Ihnen insgesamt 3 Viren pro Spiel zur Verfügung. Das ist zwar nicht viel, reicht aber für geübte Spieler aus, um sich durch alle Level durchzubeißen. Ganz schön schwierig, oder?

Aller guten Dinge . . .

Auf der rechten und linken Spielfeldseite befindet sich je ein Aus- beziehungsweise Eingang, durch die Sie mit Ihrem Virus dem

Gegner entkommen können. Auf der einen Seite verschwinden Sie, und kommen auf der anderen Seite wieder ins Spiel.

Eine mögliche andere Taktik wäre, daß man sich einen genauen Weg ausdenkt, den man dann mit dem kleinen Virus entlangläuft. Außerdem hat unser Freund, wie jeder andere Virus auch, einige Tricks auf Lager, mit denen er die Gegner irreführen beziehungsweise lähmen kann.

Um die Abwehrkräfte zu mobilisieren, hat das Programm nämlich eine oder mehrere Aktivpillen (je nach Level) auf dem Bildschirm verteilt. Wird jetzt aber solch eine Pille von unserem Virus gefressen, werden die Gegner nicht mehr aktiviert und bleiben für eine Weile regungslos stehen. Das ist natürlich das beste, was uns passieren kann. Jetzt sind Sie in der Lage, mit dem Virus auch die Steine abzuräumen, die vorher von den Monstern bewacht wurden. Aber Vorsicht – halten Sie sich nicht zu lange an diesen Orten auf und verschwinden Sie, bevor die Gegner aus ihrem Schlaf erwachen, sonst ist es aus mit Ihnen. Außerdem sollten Sie die Pillen nicht alle nacheinander fressen. Verteilen Sie sie lieber über den gesamten Spielverlauf. Aber das müssen Sie selber entscheiden.

. . . sind drei

Irgendwann taucht in jedem Level ein sogenannter Bonuspunkt auf, ein gelber, mittelgroßer blinkender Punkt mit einem 'B' in der Mitte. Diesen Bonuspunkt sollten Sie so schnell wie möglich, aber trotzdem mit der gewohnten Vorsicht ansteuern, um sich so ein paar Punkte zusätzlich auf Ihrem Punktekonto zu sichern. Er bringt Ihren Punktestand sozusagen richtig auf tausend. Der blinkende Punkt bleibt aber leider nicht für ewige Zeiten an seinem Ort stehen. Er verschwindet genauso schnell, wie er gekommen ist. Vorsichtig sollten Sie beim Bonuspunkt deshalb sein, weil sich sein Standort meist immer in der Reichweite der Gegner befindet. Bonuspunkte gibt es übrigens auch dann, wenn der gelbe Punkt mit dem 'B' aufblinkt und Sie dabei vom Ball oder von den Monstern oder sonst irgendwas getroffen und vernichtet werden. Günstig ist das jedoch nicht, denn immerhin sind Sie dadurch einen Virus losgeworden.

Das hört sich im Prinzip alles relativ einfach an, wenn da nicht am unteren Bildschirmrand der sogenannte Time-Left-Balken wäre. Er setzt sich aus roten, grünen und gelben Kästchen zusammen, die die Ihnen noch zur Verfügung stehende Zeit anzeigen. Dabei wird in bestimmten Zeitabschnitten immer ein Kästchen ausgeblendet. Zuerst die gelben, dann die grünen und zuletzt die roten. Und dann – ja dann ist die Runde zu Ende. Das heißt, Sie haben einen Virus weniger. Anschließend wird der Bildschirm wieder aufgebaut, und Sie müssen im selben Level noch mal von vorn beginnen.

Die Hektik, die dieses Spiel verbreitet, geht ganz schön an die Nerven. Damit Sie sich bei dem Spiel mal ausruhen können, hat der Autor eine Pausen-Funktion eingebaut. Dazu drücken Sie einfach auf die STOP-Taste, und schon können Sie sich in aller Ruhe einer Tasse Kaffee widmen. Zum Spielen benötigt Sie einen Joystick, den Sie in den Port 2 Ihres C64 stecken. (Inzwischen dürfte wohl jeder Besitzer eines Commodore 64 auch über einen Joystick verfügen.)

Die ewige Liste

Nachdem Sie den letzten der drei Viren geopfert haben, ist das Spiel insgesamt beendet. Haben Sie soviel Punkte erreicht, daß Sie unter die ersten fünf der Bestenliste kommen, werden Sie aufgefordert, Ihren Namen oder Ihre Initialen einzugeben. Bis zu 16 Zeichen können Sie dabei für jeden Namen verwenden. Haben Sie sich verschrieben, kann mit der DEL-Taste die Eingabe wieder gelöscht werden. Die Tasten Cursor-links und Cursor-rechts sind dabei nicht zu verwenden. Sie werden als Zeichen interpretiert und erscheinen als solche auf dem Bildschirm und in der Liste. Sind Sie nicht unter die ersten fünf gekommen, wird die Eingabe vom Programm einfach übersprungen und nur die Liste angezeigt. Sie können dann noch einmal nachsehen, wieviel Punkte Sie erreichen mußten, um in die Liste aufgenommen zu werden.

Wie gewohnt können Sie das Spiel mit CTRL-S auf Ihren eigenen Datenträger abspeichern. Sie brauchen dann nicht immer das INPUT64-Betriebssystem zu laden. kfp