



# Die Kugel rollt!

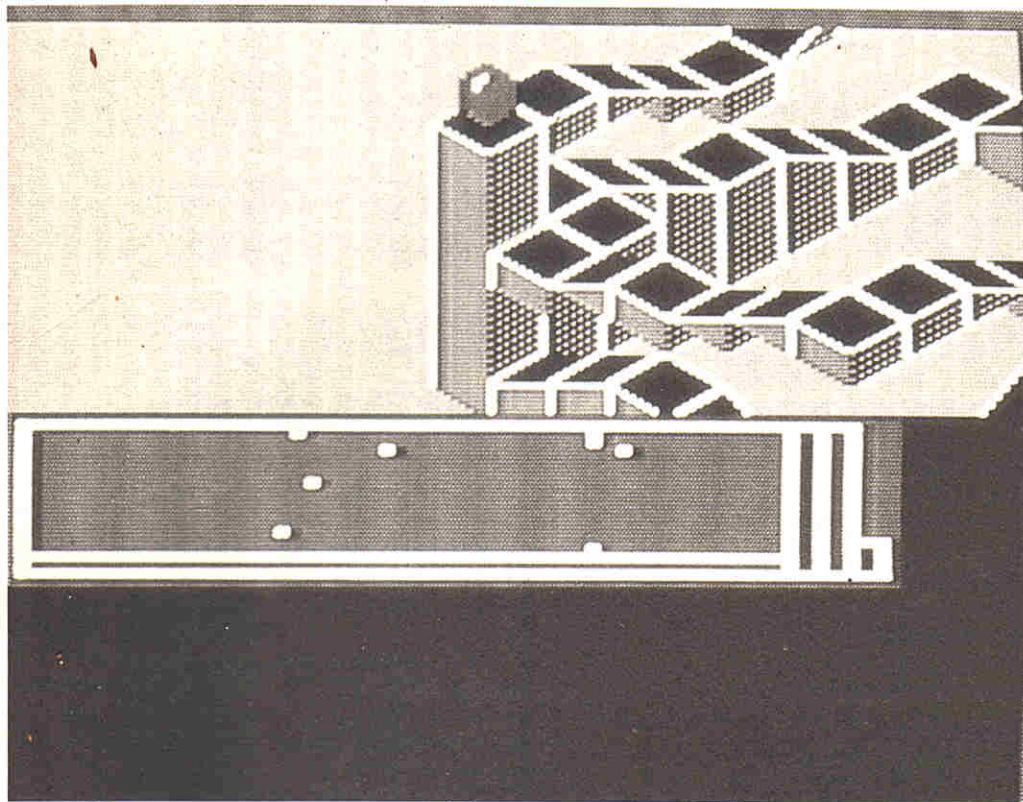


Bild 1. Finden Sie mit der Kugel den richtigen Weg durch ein riesiges Labyrinth

Steuern Sie eine kleine

Kugel durch ein dreidi-

mensionales Labyrinth.

Gelingt es Ihnen, die

Übersicht zu behalten

und alle Sackgassen

zu umgehen?

Eine dreidimensionale Grafik mit perfektem Scrolling erwartet Sie bei »Marble Mania«. Das Spielprinzip lehnt sich an die Klassiker »Marble Madness« oder »Spin-dizzy« an.

Ihre Aufgabe ist es, innerhalb des Labyrinths acht bestimmte Stellen (Löcher) anzusteuern. Diese werden auf einem »Radarschirm« unterhalb der Spielfläche durch weiße Punkte dargestellt (Bild 1). Schwierig wird das dadurch, daß man dabei eine bestimmte Reihenfolge einhalten muß. Diese können Sie jedoch aus den Anzeigen des Radarschirms nicht erkennen.

Auf dem Radarschirm wird der Weg der Kugel dargestellt (Bild 2). Diese Orientierungshilfe ist für ein gezieltes Ansteuern der Löcher von großer Bedeutung: Nach den ersten Spielerfahrungen verlieren Sie auf den verschlungenen Bahnen nicht mehr so schnell die Übersicht.

Eine Hilfe gibt Ihnen auf der Suche nach der ersten richtigen Stelle ein Meßinstrument, das Sie als zweiten Balken rechts neben dem Radarschirm erkennen. Es schlägt aus, sobald Sie sich dem richtigen Loch nähern.

Links neben dem »Loch-Meßinstrument« ist ein Zeitbalken, der angibt, in welcher Zeit man das richtige Loch entdeckt haben muß. Allzuoft dürfen Sie bei der Suche nach den Löchern nicht in Sackgassen geraten. Bei Zeitüberschreitung wird eines der drei »Leben« abgezogen (dritter Balken rechts neben dem Radarschirm).

Als Trost für diesen Verlust beginnt das richtige Loch auf dem Radarschirm zu blinken, und der Zeitbalken startet erneut. Allerdings läuft die Zeit doppelt so schnell ab – immer-

hin können Sie bei diesem zweiten Versuch das richtige Loch erkennen.

Sollten Sie trotz dieser Hilfen nicht schaffen, das richtige Loch innerhalb des zweiten Zeitlimits zu besuchen, ist das Spiel zu Ende.

Haben Sie jedoch Erfolg, bedankt sich die Kugel mit einem Freudensprung, und es geht weiter mit der Suche nach dem nächsten Loch.

Das Spiel wird mit

LOAD "MARBLE MANIA", 8 <RETURN>

geladen und mit RUN gestartet. Auf dem Bildschirm erscheint zunächst eine Meldung. Darin werden Sie gefragt, ob Sie Spielfelder erzeugen oder sofort spielen wollen.

## Kurzinfo: Marble Mania

**Programmart:** Geschicklichkeits-Spiel

**Spielziel:** Acht Stellen in einem Labyrinth müssen mit der Kugel in einer bestimmten Reihenfolge und vorgegebenen Zeit gefunden werden.

**Laden:** LOAD "MARBLE MANIA", 8

**Start:** Nach dem Laden RUN eingeben

**Steuerung:** Die Kugel wird mit dem Joystick in Port 2 gelenkt.

**Besonderheiten:** Vor dem ersten Spielbeginn müssen auf einer leeren und formatierten Diskette die Spielfelder erzeugt werden. Beachten Sie bitte dazu die Hinweise im Artikel.

Ein beliebiger Tastendruck unterbricht das Spiel. Mit <RUN/STOP> <RESTORE> gelangen Sie vom Spiel ins Titelbild.

**Programmautor:** Stephan ten Brink





Auf der Spielediskette zu diesem Sonderheft befinden sich aus Platzmangel noch keine Spielfelder zu »Marble Mania«. Diese sind jeweils 155 Blöcke lang. Der erste Schritt wird somit das Erzeugen der Spielfelder sein.

Legen Sie dazu eine leere und formatierte Diskette ins Laufwerk. Drücken Sie nun die Taste <S>, können Sie sich erst einmal eine längere Pause gönnen: Der ganze

## Der erste Schritt: Spielfelder erstellen

Vorgang dauert zirka 30 Minuten. Vier Spielfelder mit allen Grafikinformationen werden in dieser Zeit vom Computer erzeugt und anschließend auf Diskette gespeichert.

Kopieren Sie nun mit einem geeigneten Kopierprogramm das Spiel auf die neue Diskette, um alle Teile des Spiels zusammen zu haben.

Das Spiel starten Sie mit <RETURN>. Drücken Sie, sobald Sie das Titelbild sehen, den Feuerknopf des Joysticks. Das erste Spielfeld wird von Diskette nachgeladen.

**Achtung:** Die Spielfelder enthalten eine Fülle von Informationen, die im Speicher des Computers abgelegt werden. Bei einem Ladefehler kommt es gelegentlich vor, daß der Bildschirmaufbau nicht gelingt.

Schalten Sie in diesem Fall den Computer und die Floppy für mindestens eine halbe Minute aus. Stecken Sie den Joystick in Port 2 und schalten anschließend den C64, dann erst die Floppy ein.

Bei einigen Geräten kann es je nach eingebautem Betriebssystem sein, daß Sie diesen Vorgang mehrmals wiederholen müssen. Verwenden Sie einen Floppy-Speeder, sollten Sie ihn nach einem ersten vergeblichen Ladeversuch ausschalten, da es gelegentlich zu Inkompatibilitäten kommen kann.

### Tips zur Steuerung der Kugel:

Die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig, aber nach einigem Üben werden Sie bald herausfinden, wie die Kugel am besten durch das Labyrinth zu lenken ist.

Die Kugel kann nicht von der Bahn stürzen. Sie sucht sich selbst einen Weg über die Bahn, wenn kein Steuerkommando vom Joystick vorliegt. Es ist manchmal sinnvoll, die Kugel selbständig über die Bahn rollen zu lassen und nur bei Abzweigungen einen Steuerimpuls (Drücken des Joysticks in die entsprechende Richtung) zu geben. Wenn die Kugel zu schnell geworden ist, kann man sie mit dem Feuerknopf abbremsen.

Auf Ihrem Weg durch das Labyrinth erleben Sie einige Überraschungen: Neben den Löchern gibt es »Bonussteine« und »Verwirrsteine«, die Sie weder auf dem Radarschirm noch in der Grafik entdecken.

Diese Steine sind nach dem Zufallsprinzip irgendwo untergebracht. Rollen Sie auf Ihrem Weg über einen der fünf Bonussteine, erhalten Sie für einige Sekunden einen Zeitaufschub.

Geraten Sie jedoch auf einen der Verwirrsteine, wird die Kugel in eine zufällige Richtung abgelenkt. Ein »krächzender« Sound ertönt als deutlicher Hinweis für dieses Ereignis.

Lassen Sie sich nicht verwirren, wenn die Kugel plötzlich »durchsichtig« wird. Auf ihrem Weg über die verschiedenen

## Überraschungen eingebaut...

Ebenen wird sie manchmal von der Grafik verdeckt.

Die Perspektive der dreidimensionalen Grafik führt gelegentlich zu dem Phänomen einer optischen Täuschung: Zwei Bahnen, die auf verschiedenen Ebenen liegen, sind scheinbar miteinander verbunden. Die Kugel reagiert jedoch nicht auf diese Scheinverbindungen. Mit wachsender Spielerfahrung fällt es leichter, eine optische Täuschung zu erkennen.

Sollten Sie einmal völlig den Überblick verloren haben und nicht mehr wissen, wo Ihnen der Kopf steht – beziehungsweise die Kugel rollt: das Spiel hat eine Pausenfunktion, die Sie mit einem Druck auf jede beliebige Taste auslösen können.

Über die Tastenkombination <RUN/STOP> und <RESTORE> gelangen Sie in jeder Spielphase ins Titelbild. Allerdings starten Sie in diesem Fall wieder mit dem ersten Level. (S. ten Brink/R. Brings/Ch. Röckelrath/ef)

und  
rollt

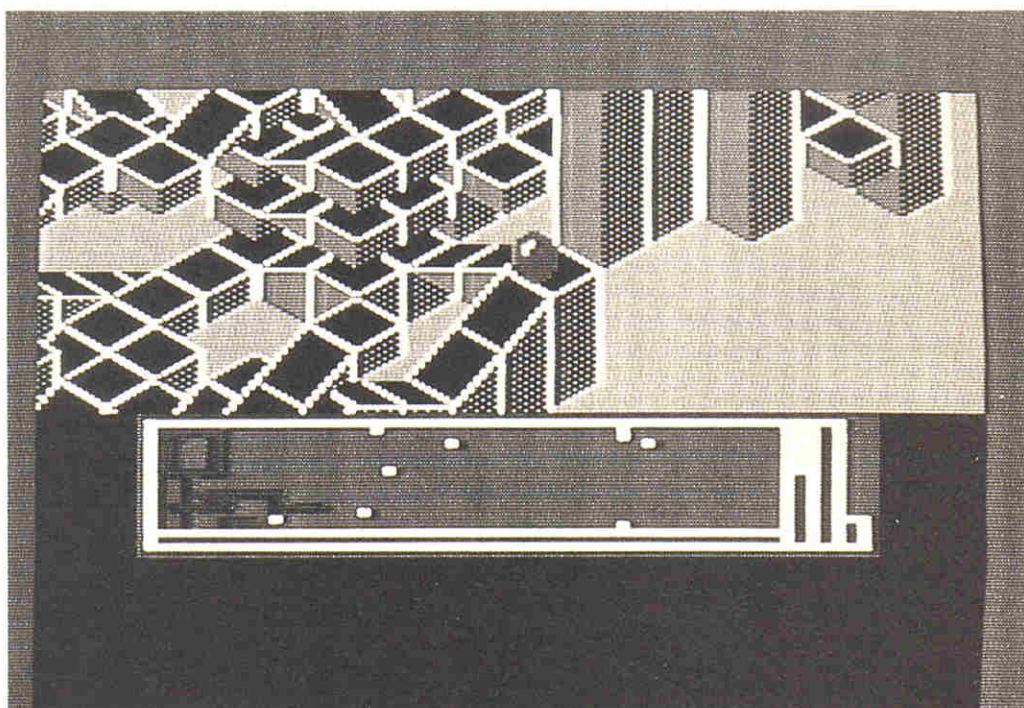


Bild 2. Auf dem Radarschirm wird der zurückgelegte Weg angezeigt