

Was gibt's Langweiligeres, als ständig am selben Apfel zu knabbern? Eruca, hoffnungsvoller Sprößling aus dem Stamm der Westpark-Würmer, hat es endgültig satt: Er möchte die Welt kennenlernen und macht sich auf den Weg zum East End.

Wenn Sie den Kriechling begleiten möchten, müssen Sie das Spiel mit:

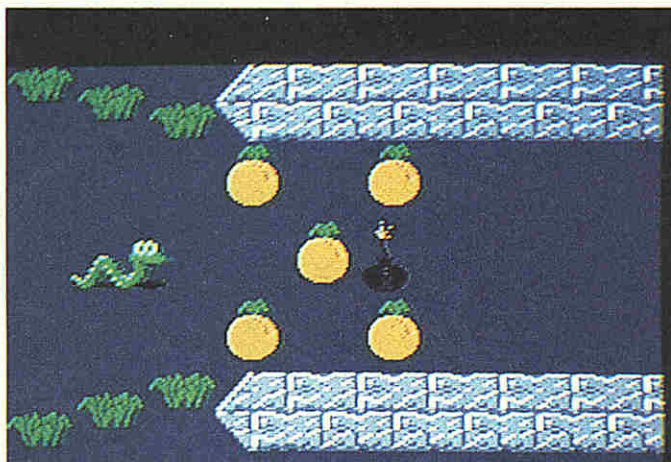
LOAD "ERUCA",8
laden und anschließend
RUN eingeben.

Nach dem Entpacken erscheint der Titel-Screen mit Hinweisen über die Programmautoren und den aktuellen High score. Per Feuerknopf (Joystick Port 2) kommen Sie in den ersten Level (Abb. 1). Der untere Bildschirmteil zeigt einen inversen Balken (Energy), den Sie ständig im Auge behalten sollten. Der Wurm muß nun versuchen, alles zu fressen, was ihm in den Weg kommt: Grasbüschel, reife und grüne Äpfel, saftige Kirschen und blaue Pflaumen. Damit erhöht sich sein Punktekonto (Score) auch der Energiebalken nimmt nicht so schnell ab.

Eruca - kleiner Wurm auf Wanderschaft

Friß oder krieche!

Vor ihm ist nichts sicher: »Eruca«, der Regenwurm, bohrt sich durch Äpfel, Birnen, Kirschen und leckere Eiswaffeln. Paradiesisch - wenn man nicht selbst so appetitlich wäre. Begleiten Sie ihn durch den gefährlichen Stadtpark!



[1] Unterwegs findet der Wurm jede Menge zu futtern

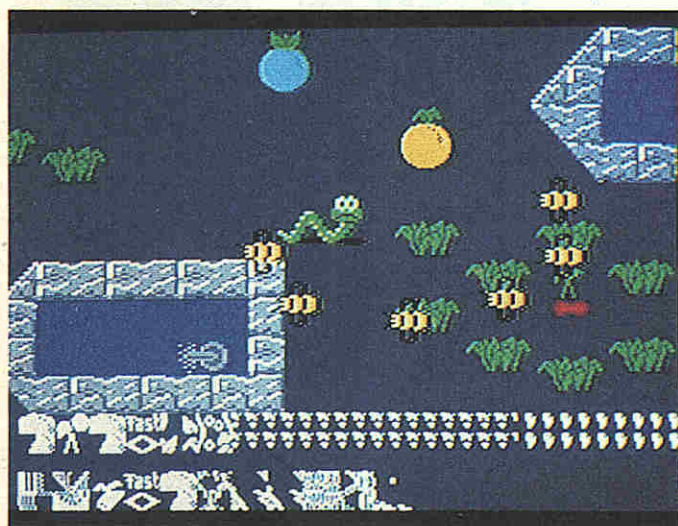
sich in den High Score eintragen (Abb. 3). Voraussetzung: Sie müssen mindestens 2001 Punkte erreichen. Tippen Sie Ihren Namen ein und drücken Sie anschließend <RETURN>. Die Bestenliste gilt aber nur fürs aktuelle Spiel und wird nicht auf Diskette gespeichert. Wenn der Vorspann wieder erscheint, kommt man per Feuerknopf erneut in Level 1.

Verschiedene Spielstufen

Der Bildschirm scrollt nach links und enthüllt die Spiel-Landschaft. Das Spiel besitzt vier Levels, pro Spielstufe werden ca. 25,5 Bild-

ERUCA	
HI - SCORE	
12000	GRAPHMACHINE
06000	MARKT&TECHNIK
03000	GRAPHMACHINE
02602	SYLVIA
02000	MARKT&TECHNIK

[3] Bis man in den High score kommt, muß der Wurm viele Äpfel fressen...



[2] Bienenschwärme knabbern am Energievorrat

Viele Feinde bedrohen Eruca jedoch im unbekannten Gelände: Schlangen, Bienen, Käfer und anderes Getier. Außerdem muß sich der Wurm vor Mauern, Bomben mit brennender Lunte, Stacheldraht und Messern hüten (Abb. 2). Wenn man

mit solchen Widrigkeiten in Berührung kommt, ist das zwar nicht lebensgefährlich, zehrt aber am Energievorrat. Bei solchen Kollisionen macht das Würmchen ein recht trauriges Gesicht, als hätte es einen wurmstichigen Apfel erwischt...

Kurzinfo: Eruca

Programmart: Geschicklichkeit & Action
Laden: LOAD "ERUCA",8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Joystick Port 2
Besonderheiten: Vier Levels mit jeweils 25 Bildschirmen
Benötigte Blocks: 62
Programmautoren: Antje Keller/Oliver Rauscher

Zum Glück verstecken sich auf der Wiese des großen Parks auch nützliche Extras:

- »Fast« beschleunigt die Steuerung des Wurms,
- »Ghost« macht Eruca unverwundbar.

Beide Sonderfunktionen gelten allerdings nur einige Sekunden - dann ist alles wieder wie gehabt. Im »Ghost«-Zustand lassen sich nur Punkte sammeln, der Energievorrat verringert sich aber nicht.

Auch, wenn man nicht alle Levels schafft und vorzeitig wegen Energiemangel aussteigen muß, darf man

schirmseiten verwendet. Haben Sie einen Level erfolgreich gelöst, erreichen Sie automatisch den nächsthöheren. Grafik und Zeichensatz zu diesem Spiel entstanden mit einem C-128-Programm: »MSG« im 128'er-Sonderheft 22. Sound und Animation der Bienen- und Käferschwärme wurden von den Autoren mit eigenen Programmen entwickelt.

Weit ist der Weg nach Osten! Hoffen wir, daß unser Wurm unterwegs viel Futter findet und unbeschadet auf der anderen Seite des Parks landet. (Antje Keller/bl)