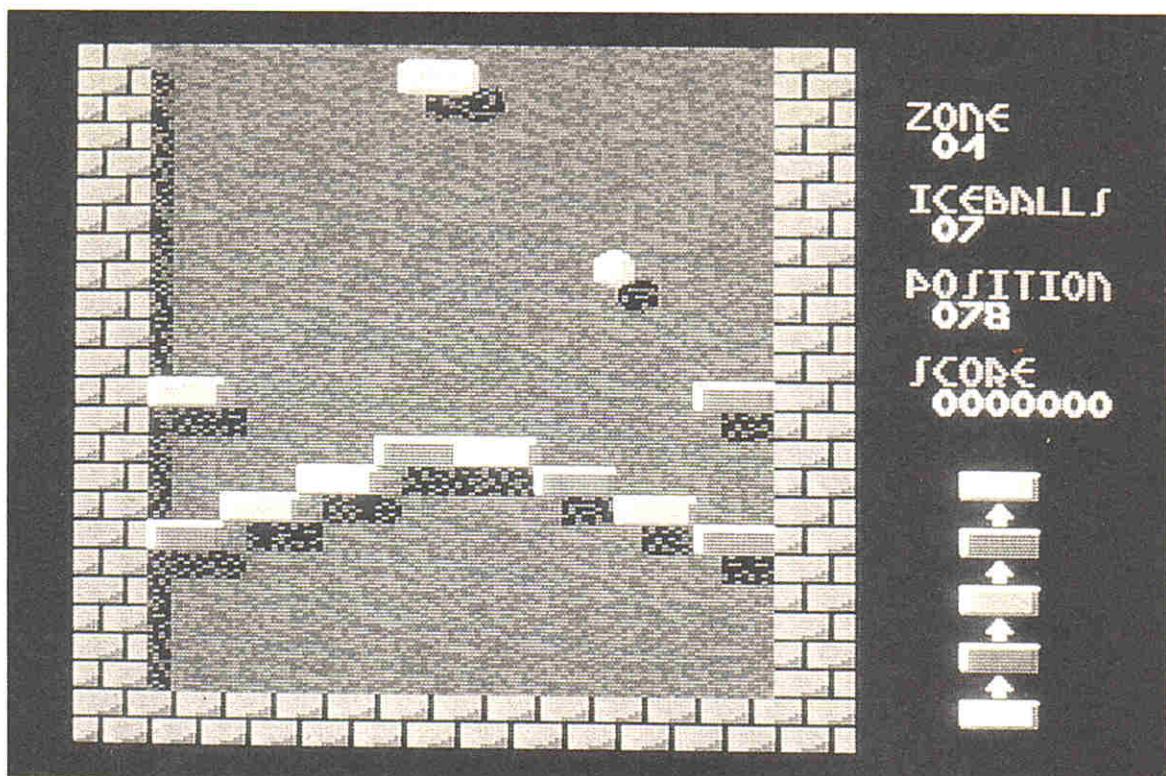




**Bild 1.**  
Nur mit Geschick und Kombinationsgabe wird es Ihnen gelingen, alle Blöcke mit dem Ball auf eine Farbe zu bringen. 24 schwierige Level erwarten Sie bei »Iceball«.



**W**enn Sie unter chronischem Zeitmangel leiden, lassen Sie besser die Finger von diesem Spiel: Diese raffinierte Mischung aus Geschicklichkeits- und Strategie-Spiel wird Sie voraussichtlich für ein paar Stunden an den Bildschirm fesseln. Sagen Sie also besser alle Termine ab, stellen Sie das Telefon in den Schrank und bereiten sich auf einen Spieleabend mit »Iceball« vor (Bild 1).

Die Katastrophe geschieht mitten im Hyperraum: Ihr Raumschiff ist völlig außer Kontrolle geraten. Die Besatzung ist in heller Aufregung, das Schiff völlig manövrierunfähig. Die Ursache ist schnell erkannt: Der Bordcomputer blockiert alle Funktionen.

Eingehende Untersuchungen führen zur Entdeckung eines unbekannten Virus, der sich in einige Speicherstellen eingenistet hat. Nur wenn es den Spezialisten an Bord gelingt, den Virus zu vernichten, besteht die Chance auf eine glückliche Heimkehr – und der Spezialist sind Sie.

Insgesamt sind es 24 Speicherstellen, die der Virus infiziert hat. Sie lassen sich daran erkennen, daß sie aus verschiedenen Blöcken bestehen, die unterschiedlich eingefärbt sind. Das einwandfreie Funktionieren des Bordcomputers hängt jedoch davon ab, daß diese Speicherbausteine die gleiche Farbe besitzen.

Glücklicherweise befindet sich der geniale Wissenschaftler Dr. Knox an Bord. Mit einem Geistesblitz entdeckt er den einzigen Weg, um den Kampf gegen den Virus aufzunehmen. Nach fieberhafter Arbeit gelingt es, durch Einfrieren auf extreme Minusgrade eine Videokamera, einen

# KAMPF gegen Computer

## Kurzinfo: Iceball

**Programmart:** Geschicklichkeits-Spiel

**Spieleziel:** Alle Virus-Zellen auf die gleiche Farbe bringen

**Laden:** LOAD "ICEBALL",8

**Start:** Nach dem Laden RUN eingeben

**Steuerung:** Mit dem Joystick in Port 1 wird der Magnet nach rechts oder links bewegt. Druck auf den Feuerknopf schießt den Ball in entsprechender Richtung ab.

**Besonderheiten:** Mit der RUN/STOP-Taste wird das Spiel unterbrochen, mit der gleichen Taste fortgesetzt. Ein neuer Highscore wird auf Diskette gespeichert.

**Programmautor:** Oliver Kirwa

steuerbaren Elektromagneten und sieben Bälle zu verkleinern. Diese Teile werden ins Innere einer befallenen Speicherstelle »gebeamt«.

Ihre Aufgabe ist es, alle Blöcke in die gleiche Farbe zu bringen. Die Videokamera überträgt Bilder aus der Speicherstelle an ein C 64-Terminal. Am oberen Rand erkennen Sie den Elektromagneten, den Sie mit einem Joystick in Port 1 nach rechts oder links bewegen. Ein Druck auf den Feuerknopf schießt den Ball ab. Trifft er auf einen Block, wechselt dieser sofort die Farbe.

Laden Sie das Spiel mit

LOAD "ICEBALL",8 <RETURN>

von der Spieldiskette und starten Sie es mit RUN (RETURN-Taste drücken).





Ist eine Highscore-Liste vorhanden, wird sie noch vor dem Spielbeginn von der Diskette nachgeladen. Vom Titelbild aus wird das Spiel mit einem Druck auf den Feuerknopf des Joysticks gestartet.

Den größten Teil des Bildschirms nimmt das Spielfeld ein, das durch einen Rahmen eingegrenzt wird. Am oberen Bildschirmrand ist der Rahmen allerdings offen, dort erscheint der Elektromagnet mit dem Iceball. Dieser löst sich nach einigen Sekunden automatisch vom Elektromagneten. Wenn Sie aber nicht jedesmal solange warten wollen, drücken Sie den Feuerknopf des Joysticks. Der Iceball wird sofort abgeschossen. Er fliegt immer in die Richtung weg, in die man den Elektromagneten vor dem Abschluß des Iceballs bewegt hat.

Die Störung, die der Virus in der Speicherstelle verursacht hat, erkennt man an den unterschiedlich gefärbten Blöcken. Diese ändern jedoch bei Berührung mit dem Iceball ihre Farbe. Wenn es Ihnen gelingt, alle Blöcke einheitlich einzufärben, werden Sie automatisch in den nächsten Level »gebeamt«. Zur Belohnung gibt es einen zusätzlichen Iceball.

Aber Vorsicht: Oft trifft der Iceball mehrere Blöcke gleichzeitig und bringt alle Farben wieder durcheinander. Wenn der Ball von den Steinen zurückprallt, sollten Sie ihn schnell wieder mit dem Magneten einfangen, sonst ist einer von sieben Bällen verloren.

die fünf Blöcke in den Farben Gelb, Violett, Blau, Braun und Gelb. Die Pfeile zwischen den Blöcken zeigen die Reihenfolge der Farbänderungen. Wollen Sie mit dem Ball einen gelben Block in einen braunen umfärben, müssen Sie ihn mindestens dreimal treffen.

Leider befinden sich in manchen Speicherstellen Überreste des Übeltäters. Diese werden im entsprechenden Level durch grüne Blöcke dargestellt. Auf den ersten Blick scheinen die grünen Blöcke sehr harmlos zu sein. Ungeheimlich wird es allerdings, wenn ein grüner Block von einem Iceball getroffen wird.

Durch die Berührung mit dem Iceball wird nämlich das schlafende Virus-Teilprogramm wieder aktiviert und reagiert ausgesprochen aggressiv. Das durch eine Berührung mit einem Iceball zu neuem Leben erweckte Virus-Teilprogramm sendet nämlich Elektronen aus (Bild 2), die die Kraftlinien des Magnetfeldes kurzschließen. Diese Elektronen sorgen dafür, daß eine Steuerung des Elektromagneten fast unmöglich wird.

Dies führt dann wiederum zu einem unweigerlichen Verlust eines Iceballs beziehungsweise zu einem kurzfristigen Ausfall des Elektromagneten.

Dem Spieler wird bei »Iceball« eine große Portion Logik und Geduld sowie eine hohe Kombinationsgabe abverlangt. Wie beim Schachspiel ist es sinnvoll, einige »Züge« im voraus zu denken. Nur dann haben Sie die Chance, alle

Hilflos treibt ein  
Raumschiff im All: Ein  
Virus hat den Steuer-  
computer lahmgelegt.  
Dort treibt er sein  
Unwesen und die  
Besatzung zur  
Verzweiflung.

# viren

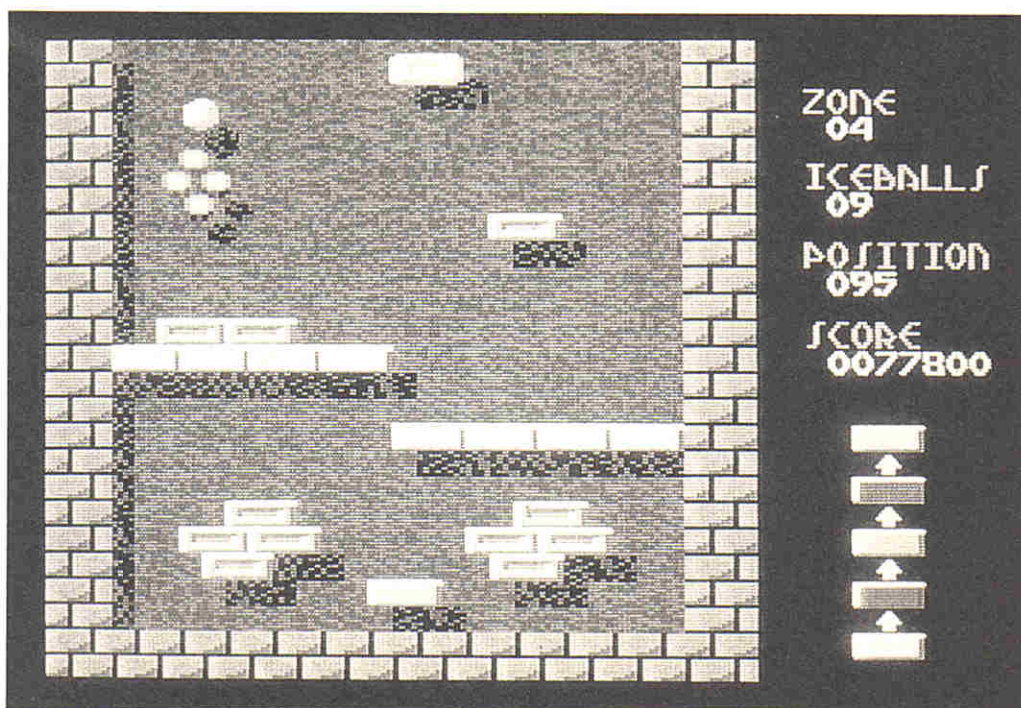


Bild 2.  
Vorsicht vor den grünen  
Steinen, sonst verlieren Sie  
schnell einen Spielball

Den aktuellen Punktestand (Score) sehen Sie rechts neben dem Spielfeld. Er steigt nur dann, wenn Sie eine Speicherstelle (Level) vom Virus befreit haben, das heißt alle Blöcke die gleiche Farbe haben.

Die Anzeige neben dem Spielfeld informiert Sie über die aktuelle Zone (Level), die Anzahl der Bälle und die Position des Magneten. Die letztere Anzeige werden Sie nach einiger Zeit zu schätzen wissen, weil Sie eine gute Orientierung für den richtigen Abschluß des Balles bringt.

Unterhalb dieser Meldungen gibt es noch eine ganz besondere und hilfreiche Anzeige. Dort werden fünf Blöcke von unterschiedlicher Farbe angezeigt. Zwischen diesen Blöcken befinden sich Pfeile, die die Reihenfolge der Farbänderungen angeben.

#### Ein Beispiel:

Betrachten Sie dazu noch einmal Bild 1. Sie sehen dort

Blöcke einheitlich zu färben. Eine wertvolle Hilfe ist die Positionsanzeige, die Sie bald ebenso schätzen werden wie wir. Sie erlaubt einen exakten Abschluß des Iceballs und ein zielsicheres Treffen der Steine.

Wappnen Sie sich also für diese schwere Aufgabe. Sollte doch einmal das Telefon klingeln: Mit der RUN/STOP-Taste wird das Spiel unterbrochen und kann mit erneutem Tastendruck fortgesetzt werden.

Hier noch ein Tip: Bevor Sie Ihren Joystick in die Ecke werfen, weil Sie noch nie den dritten oder vierten Level gesehen haben: Es gibt eine Tastenkombination, mit der Sie in das nächste Level »gebeamt« werden. Vier Tasten müssen Sie gleichzeitig drücken – welche das sind, wollen wir Ihnen aber an dieser Stelle nicht verraten. Nur die Hilfe, daß sie fast am linken Rand der Tastatur liegen...

(O. Kirwa/R. Brings/Ch. Röckelrath/ef)