



Nur mit schnellen Reaktionen können Sie Ihren Gegner im entscheidenden Spiel bezwingen. Wer »eine ruhige Kugel schiebt«, hat keine Chancen auf den Sieg.

Killer-Kugeln im Finale

Der Joystick gleitet fast aus den durchschwitzten Händen. Es steht 8:2, nur noch ein Punkt fehlt zum alles entscheidenden Sieg in diesem hart umkämpften Finale. Behutsam nähern Sie sich mit Ihrer Kugel der Mittellinie.

Doch was ist das? Einen winzigen Augenblick nicht aufgepaßt, und der Gegner hat einen berührt. Die Strafe folgt: Punktabzug, nur noch 7:2. Das Finale ist noch lange nicht entschieden...

So ähnlich kann es Ihnen jederzeit bei »Marblemania« geschehen. Die Hauptakteure bei diesem Spiel sind Sie als Spieler und zwei übergroße Kugeln (Bild 1). Diese befinden sich in einem Spielfeld, das an ein Fußballfeld erinnert. Rechts und links sind zwei Tore. Ihre Aufgabe ist es, die eigene Kugel unbeschadet ins gegnerische Tor zu bringen. Der Spieler, der als erster neun Punkte erzielt, hat gewonnen.

Aber das ist nicht so einfach wie es sich anhört: Entweder der Computer oder ein Mitspieler werden versuchen, jeden Angriff abzuwehren und ihrerseits zum Erfolg zu kommen.

Seinen besonderen Reiz gewinnt das Spiel dadurch, daß Sie eine angreifende Kugel in der eigenen Spielhälfte »zerstören« können. Ein sofortiger Punkteabzug beim Gegner ist die Folge. Als Verteidiger versuchen Sie, die andere Kugel in Ihrer Hälfte zu erwischen.

Oft ein Trost: Weniger als 0 Treffer werden nicht angezeigt. Sie können Ihren Gegner überlisten und selbst zum Angreifer werden.

Laden Sie das Spiel von der Spieldiskette mit

LOAD "MARBLEMANIA",8 <RETURN>

und starten Sie es mit RUN (<RETURN>).

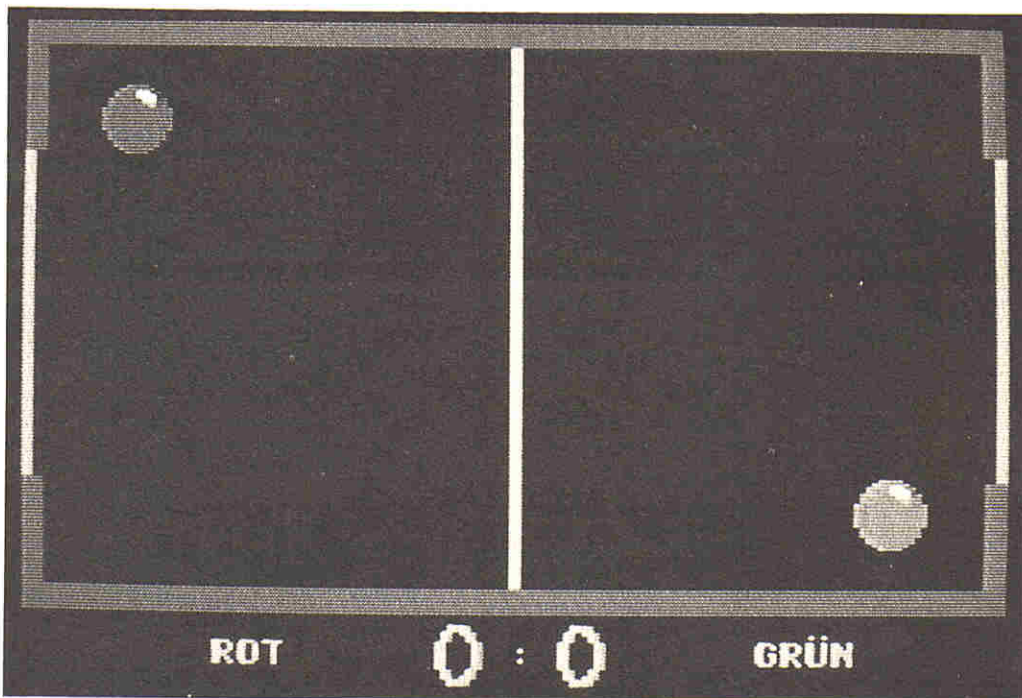


Bild 1. Im wilden Zickzack schaffen Sie es, den Gegner zu verwirren und die eigene Kugel in das gegnerische Tor zu steuern

Es erscheint ein Titelbild, das Sie zur Eingabe der Geschwindigkeit (1 = langsam bis 3 = schnell) und der Spieleranzahl (1-2) auffordert. Wählen Sie den Einzelmodus, wird der C64 zu Ihrem Gegner. Ihre Kugel (die rote auf der linken Seite) steuern Sie mit einem Joystick in Port 1. Wenn die Farben der Kugeln nicht gefallen, der kann sie mit <F1> und <F3> ändern, allerdings bleibt die Bild-

Kurzinfo: Marblemania

Programmart: Geschicklichkeits-Spiel

Spielziel: Für den Sieg müssen Sie neun Treffer erzielen

Laden: LOAD "MARBLEMANIA",8

Start: Nach dem Laden RUN eingeben

Steuerung: Im Einzelmodus wird die linke Kugel mit dem Joystick in Port 1 gelenkt

Besonderheiten: Eine sehr starke Computer-Version ist einstellbar

Programmautor: Oliver Kirwa



schirmanzeige immer bei den Worten »Rot« und »Grün«.

Der C64 ist ein unangenehm starker Gegner – ihn zu überlisten, ist nicht einfach. Eine Chance haben Sie gegen ihn nur, weil die computergesteuerte Kugel sich minimal langsamer bewegt als Ihre. Andernfalls wäre es absolut unmöglich, den C64 zu schlagen.

Sollten Sie es schaffen, den Computer auf Stufe 3 zu besiegen, können Sie sich als absoluten Marblemania-Profi bezeichnen. Allerdings werden Sie dafür einen äußerst stabilen Joystick benötigen, denn einen Sieg schaffen Sie nur mit blitzschnellen Reaktionen.

Mit zwei Spielern steigt das Spielevergnügen erheblich. Beide Kugeln lassen sich dann mit derselben Geschwindigkeit steuern. Es hängt nur noch von Ihrer Reaktionsge-

schwindigkeit und einer pfiffigen Taktik ab, ob Sie das Feld als Sieger verlassen.

Haben Sie zu Beginn alle Eingaben erledigt, wartet das Programm auf einen Tastendruck, der das Spiel startet. **Achtung!** Wenn das Spielfeld erscheint, beginnt das Spiel in der Computerversion auch sofort. Also mit der einen Hand die entsprechende Zifferntaste für die Anzahl der Spieler drücken und in der anderen Hand schon den Joystick halten!

Lassen Sie sich nicht entmutigen, wenn Sie bei diesem Spiel scheinbar aussichtslos zurückliegen: Den Gegner ein paarmal in der eigenen Hälfte erwischt, und schon ist er von seinem hohen Roß heruntergeholt.

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