

Titel

Wizball

Erscheinungsjahr

1987

Entwicklung

Sensible Software

Distributor

Ocean / Mindscape

Longplay in

64'er 9 / 1989

Autor

Andreas Friedrich



»Wizball« handelt vom Zauberer Wiz, der sich in eine grüne Kugel verwandelt, um Wizworld - die Welt, auf der er bis dato friedlich gelebt hat - vor der Entfärbung und den Schergen des Zark zu bewahren.

Bis zu vier Spieler machen sich auf, um als Wizball und Catelite dreierlei Arten von Farbtropfen aufzusammeln, sie in einem Kessel zusammenzumischen und damit die acht einzelnen Ebenen der Welt einzufärben. Eine Bonusrunde nach jeder gelungenen Teileinfärbung - praktisch ein Spiel im Spiel - ermöglicht den Erwerb von zusätzlichen Punkten und Leben.

Trotz seines Alters gilt das Spiel sowohl von der Spielidee wie auch von seiner grafischen und akustischen Umsetzung her als das gelungenste Spiel für den C 64. Hervorzuheben ist auch die unkomplizierte und intelligente Steuerung. Es hat Standards gesetzt, an die viele neue Spiele nicht heranreichen.

»Wizball« ist ein Spiel, das dem C 64 sozusagen auf die Platine geschrieben wurde. Nur wenigen war es vergönnt, Wizworld zu befreien und damit alle acht Ebenen in voller Pracht zu erleben.

Kampf dem Grauschleier

Es war einmal vor langer Zeit auf dem Planeten Wizworld, da lebten der Zauberer Wiz und seine Katze Catelite. Wizworld war ein bunter und friedlicher Planet, und sie waren glücklich und zufrieden.

Doch dann geschah es: Der böse Zark und seine Schergen überfielen Wizworld. Ihr Ziel: Diesen Planeten zu einem grauen, langweiligen Ort zu machen. Doch Wiz und Catelite beschlossen, gegen diesen Frevel anzugehen. Aller Anfang ist jedoch schwer. Der Wizball hüpf von oben nach unten, sehr

lustig, aber er ist dadurch schwer steuerbar. Mein erstes Ziel ist es deshalb, durch das Einsammeln von grünen Perlen für eine leichtere Steuerung zu sorgen.

Dazu stehen jedem »frischen« Wizball acht rotierende Objekte zur Verfügung, die nach Beschuss die Perlen freigeben, durch die ich meinen Wizball mit Extras ausrüsten kann.

Auch die Katze von Wiz, Catelite, ist so ein Extra. Catelite ist überhaupt der eigentliche Held des Spiels: Sie hat nicht nur die sprichwörtlichen sieben Leben, sie kann auch beliebig oft herbeizitiert werden. Darüber

hinaus ist sie als einzige in der Lage, die Tropfen aufzusammeln, die für das Anrühren des Einfärbungstranks notwendig sind. Schießen kann sie natürlich auch. Nur das Aufsammeln von Perlen bleibt ein Exklusivrecht von Wizball.

Nach den Extras zur Erleichterung der Steuerung und nach dem Herbeizitieren von Catelite bleiben mir noch drei Perlen übrig, bis die ersten Feinde und Farbtropfen auftauchen. Viel Auswahl habe ich nicht mehr; es reicht nur noch für die so genannten »Beams«, Strahlen mit geringer Reichweite, die in ihrem Bereich ober- und unterhalb von Wizball auf Feuerknopfdruck alles vernichten. Im Gegensatz zu den gewöhnlichen Schüssen wirken diese auch unterhalb des »Horizonts«.

Nach dem Aufsammeln der letzten Perle ertönt ein charakteristisches Signal, das dem erfahrenen Grauschleier-Bekämpfer anzeigt, dass eine neue Welle von Feinden und Farbbällen eingetroffen ist. Laut Anzeige sind 50 Objekte unterwegs. Da sich auf der linken Seite eine Saturn-Krater-Kombination befindet, die einen übersichtlichen Kampf erschwert, wende ich mich nach rechts.

Ich habe Glück: Eine Welle roter Bälle kommt angehüpft. Ich schieße auf sie - sie verwandeln sich in Tropfen und folgen der Schwerkraft abwärts. Logisch, dass ich Catelite die Tropfen sofort aufsammeln lasse; sobald diese den Boden erreichen, sind die verloren. Der Kessel ganz links, der die bereits gesammelte rote Farbe anzeigt, füllt sich. Er braucht sich jedoch bei dieser Tätigkeit nicht alleine zu fühlen; der ganz Rechte tut's ihm nach. Das bedeutet nichts anderes, als dass die erste Farbe, die benötigt wird, um die erste Ebene einzufärben, genau das Rot ist, das die Tropfen hergeben.

Leider ist das nicht immer so, denn pro Ebene ist nur eine Sorte von Farbtropfen vorhanden. Für Mischfarben muss man sich als Wanderer zwischen den Ebenen betätigen. Ganz rechts treffe ich auf einige weniger freundliche Objekte in Form von Skor-

pionen, aber eine kleine Salve genügt, und sie sind Vergangenheit.

Auf dem Weg in Richtung linker Rand der Ebene nehme ich sozusagen im Vorübergehen noch ein paar rote Tropfen mit. Doch nun wird es kritisch! In der Saturn-Krater-Kombination haben sich in der Zwischenzeit sehr unfreundliche Zeitgenossen breitgemacht. Äußerlich gleichen sie Rauten; recht harmlos, sollte man meinen.

Aber wie im richtigen Leben geht es auch hier nicht nach dem Aussehen. Nicht nur, dass sie sich unsystematisch bewegen - sie schießen auch zurück. Unverkennbar das schrille Geräusch, das jede Schussfolge begleitet. Blitzschnell »parke« ich meinen kostbaren Wizball unterhalb des Horizonts, wo er vor den Schüssen sicher ist, und lasse Catelite die Dreckarbeit machen. Bald ist der Bildschirm wieder frei, und als Belohnung bleibt eine grüne Perle zurück.

Ich kann mir nun ein weiteres Extra leisten; von Stund' an ist die Schussrichtung von Wizball und Catelite unabhängig von der Fahrtrichtung - das heißt, bis zur nächsten Zerstörung eines Wizballs. Dann bin ich wieder »nackt«, bekomme aber meine acht Perlen.

Das Spiel fordert vollste Konzentration. Ich vergesse dabei völlig, auf den Füllstand zu achten. Auf einmal ist der rechte Kessel voll. Die erste der drei Teileinfärbungen ist perfekt! Ich gelange in die Bonusrunde, komme jedoch leider nicht sehr weit.

100 Prozent Rot ...

Die erste Welle von Angreifern, die von links kommt, ist nur zum Aufwärmen.

Doch als dann rosafarbene Tropfen angehüpft kommen, ertönt das Klirren von Glas aus meinem Lautsprecher, und die Einzelteile meines Wizballs fliegen in alle Himmelsrichtungen davon. Ich gelange in die Hütte von Wiz, in der sich mein Held wieder in einen Zauberer zurückverwandelt und den Einfärbungstrank zusammenrührt. In der Zwischenzeit kann ich mir ein Extra aussuchen,

das nach dem Tod meines Wizballs aktiviert wird. Weil mir die Tücken des Anfangs noch gut im Gedächtnis haften geblieben sind, entscheide ich mich für eine verbesserte Steuerung. Ich gelange wieder in die rote Ebene, und siehe da: Neben dem Grau sieht man auch schon einige rote Farbtupfer! Ich sammle ein paar rote Tropfen auf und erkenne an der violetten Färbung des rechten Kessels, dass ich neben Rot auch Blau brauche. Ich beschließe deshalb, erstmal alle Kessel zu füllen, bis meine Ausrüstung gut genug ist, um in der Bonusrunde bestehen zu können.

Auf meiner Suche nach roten Tropfen treffe ich wieder auf meine viereckigen »Freunde«. Um sie vom Bildschirm zu verbannen, schieße ich zwischen dem »Saturn« und der »Säule« hindurch. So kann ich bequem alles beseitigen, ohne selbst dabei getroffen zu werden. Nach einiger Zeit ist der rote Kessel voll, der violette halb voll. Ich steuere meinen Wizball daher in einen Krater und gelange so in die zweite Ebene, in der ich grüne Tropfen auffangen kann.

Diese Ebene ist etwas unangenehm, da mir hier das »Parken« meines Wizballs nahezu unmöglich gemacht wird. Auch die erste Farbe, die es zusammenzurühren gilt, macht diese Ebene nicht unbedingt sympathischer: ein Gemisch aus den drei Farben Rot, Grün und Blau – im Allgemeinen als Braun bekannt.

Zu allem Überfluss verabschiedet sich Catelite mit einem digitalen »Miau«, als sie gerade einige grüne Bälle einfängt. Das hat man nun davon, wenn man darauf verzichtet, die Bälle erst abzuschießen ...

Nachdem ich eine Welle von Feinden vernichtet habe und dadurch Catelite wieder an meiner Seite begrüßen kann, sammle ich ein paar grüne Tropfen ein und mache mich anschließend auf die Suche nach dem Einstieg in die dritte Ebene. Auf der linken Seite der Ebene werde ich fündig. Ein Pfeil nach oben zeigt an, dass ich durch dieses Loch in die nächste Ebene gelange. Dort komme ich di-

rekt oberhalb des »Präsidentendenkmals« an. Das sieht zwar wunderschön aus, bietet jedoch wenig Deckung. Da hilft nur vorsichtiges Herantasten und geschicktes Ausweichen.

Noch unangenehmer sind die Meteoritenfelder, da sie wie alle Hindernisse zwar für meine Feinde und ihre Schüsse durchlässig sind, für meinen Wizball jedoch nicht. Die Welt ist hart, aber ungerecht ...

Aber auch diese Probleme sind mit etwas Geschick zu meistern. Nach einiger Zeit ist der blaue Kessel voll, und ab geht's in die Bonusrunde. Dort habe ich diesmal mehr Glück. Ich kann mir ein Extraleben ergattern! Zuerst werde ich von Jets attackiert, dann erscheinen ein paar Bälle, die alles, was sich in ihrem Weg befindet, wegräumen.

Zwar kann man sie abschießen, sie kommen jedoch so dicht hintereinander geflogen, dass dieses Unterfangen meist zum Scheitern verurteilt ist. Die nun folgenden Meteoriten kann man zwar nicht abschießen, dafür ändern sie aber wenigstens die Richtung, wenn man sie trifft. Da hilft nur Eins: ab in die Ecke mit dem Wizball, Catelite als Deckung davor und feuern, was das Zeug hält. Spätestens hier macht sich eine Vollausrüstung mit Extras bezahlt.

Als fauler Mensch bevorzuge ich natürlich den ersten Weg. Für den, der die Bonusrunde einige Zeit durchgehalten hat, kommt dann der Moment, dessentwegen er die Mühsal auf sich genommen hat: Ein Wizball kommt von rechts angeflogen!

Natürlich nicht mein Wizball, sondern ein Objekt, das wie selbiger aussieht. Nachdem ich ihn abgeschossen habe, bin ich um ein Leben reicher (widersinnig, aber wahr ...).

Die Bonusrunde ist damit noch nicht zu Ende, ob es allerdings noch mal zu einer so angenehmen Begegnung kommt, blieb mir bisher verborgen, denn jetzt wird's haarig.

75 Prozent Blau ...

Den Wizball aus der Schusslinie bewegen und gleichzeitig mit Catelite den Objekten