

Konzept – Spiegelbild-Levels

... wie ein Ei dem anderen!

Es sieht ganz leicht aus: Auf der linken Bildschirmseite muß man die Gebilde rechts nachbauen. Wenn da nicht der enorme Zeitdruck und die penible Einhaltung der Reihenfolge wären...

Logisches Denkvermögen und Grips sind oberstes Gebot bei diesem Strategiespiel. Maurer tun sich da beim Hausbau viel leichter: Es versteht sich von selbst, daß die stets im Keller (und nicht bei den Dachbalken) anfangen...

Laden Sie das Spiel mit:

LOAD "... KONZEPT 92 ...",8

Gestartet wird mit RUN. Das Spiel steuert man per Joystick in Port 2.

Bei »Konzept 92« erkennt man nämlich nicht auf den ersten Blick, wo »Keller« oder »Dach« sind: Die Bausteine werden beim Setzen automatisch nummeriert (bei »1« beginnend). Jetzt kommt aber die Riesengemeinheit: Plaziert man einen neuen Quader in unmittelbarer Nachbarschaft eines bereits bestehenden (drüber, drunter, links oder rechts daneben), erhöht sich die Nummer des alten automatisch um »1« – und schon stimmen die Werte der Klötze im linken Editorfeld nicht mehr überein. Man kann den aktuellen Level also vergessen und muß neu anfangen. Man kann Klötze lediglich diagonal verbinden, ohne die Zahlen zu verändern.

Ein Beispiel: Positioniert man einen neuen Klotz direkt neben einem mit der Nummer 2, bekommt der neue die Zahl 1, der touchierte aber wird zu Nr. 3! Um das Muster auf der rechten Bildschirmseite exakt nachzubauen, müssen Sie sich also gut überlegen, welchen Stein Sie im linken Feld zuerst setzen (per Tipp auf den Feuerknopf).

Der erste Stein ist der wichtigste

Wenn sich der Startbildschirm mit der zuvor nachgeladenen High-score-Liste meldet (»Hall of Fame«, Abb. 1), geht's per Feuerknopf ins Spiel: Erneuter Tipp auf »Fire« bringt Sie in



[1] High-score-Liste: Wer an die erste Stelle will, muß mindestens 5905 Zähler erreichen.



[2] Level 1: Das Muster schafft man in fünf Sekunden.



[3] Level 2: Aufpassen, daß Sie sich nicht mit den Koordinaten verhausen!

den ersten Level, der noch relativ leicht zu lösen ist (Abb. 2). Dazu haben Sie exakt 30 Sekunden Zeit; drei Leben stehen zur Verfügung. Im obersten Feld des linken Bildschirmteils erscheint der Editor-Cursor, der zur Positionierung der vorgesehenen Steine dient. Haben Sie's geschafft, bringt Sie das Spiel in Level 2, der mit einer bedeutend schwierigeren Figurenkonstellation aufwartet (Abb. 3). Allerdings hat man jetzt auch 50 Sekunden Zeit, um den Level zu lösen. Die Statuszeile unter den Spielfeldern hält Sie stets über den aktuellen Spielstand auf dem laufenden.

Und eine weitere Raffinesse macht dem Spieler das Leben schwer: In den beiden Feldern gibt's zwar eine interne Koordinateneinteilung für die Plazierung der Klötzchen, aber die ist unsichtbar: Sie müssen also selbst abschätzen, wo z.B. die Bildschirmmitte bzw. die Position der einzelnen Steine im linken Bildschirm deckungsgleich sind. Es passiert sehr schnell, daß man sich um eine Koordinate verschätzt und zu weit rechts oder links rutscht: Dann gilt der Level ebenfalls als nicht gelöst (auch wenn die Nummern der Bausteine im linken Feld exakt übereinstimmen!). Damit's nicht zu schwierig wird, haben die Programmautoren einen UNDO-Modus eingebaut: Positionieren Sie den Editor-Cursor auf einem bereits gesetzten, aber falsch platzierten Stein und drücken Sie <SPACE> – dann verschwindet er wieder vom Bildschirm.

Wenn's beim erstenmal nicht gleich klappt: Es ist noch kein Maurermeister vom Himmel gefallen. (bl)

Kurzinfo: Konzept 92

Programmart: Strategie-Geschicklichkeit

Laden: LOAD "... KONZEPT 92 ...",8

Starten: nach Laden RUN eingeben

Steuerung: Joystick Port 2

Besonderheiten: unsichtbare Koordinatenfelder für die Plazierung der Klötzchen

Programmautor: Jim Nowak/Sören Kress (Twice Effect)