LeParc

Einleitung

FLI-Grafik verbindet man im allgemeinen meist mit tollen Titelgrafiken. Nicht so unser Spiel "LeParec": Es benutzt ausschließlich FLI-Grafiken. Wenn dann noch hohe Spielmotivation dazukommt und motivierende Sounds aus den Boxen donnern, ist so mancher langweiliger Abend gerettet.

Viele Spiele schimpfen sich professionell, haben aber weder in puncto Grafik/Sound noch Motivation besonders viel zu bieten. Ganz anders »LeParc«; komplett in FLI-Grafik (nahezu jedem Pixel kann eine beliebige Farbe zugewiesen werden), mit mehreren tollen Musikstücken und einem neuartigen Spielprinzip ausgestattet. Sie haben ein 96 Blöcke großes Feld vor sich, das Sie innerhalb eines Zeitlimits mit 76 vorgegebenen Symbolsteinen füllen müssen. Hört sich einfach an, ist es aber nicht.

Das Spiel

Natürlich gibt es eine simple Regel zu beachten: Der abzulegende Stein muß in Form oder Farbe den angrenzenden Steinen entsprechen. Sie sollten sich das Feld also genau einteilen. Den Cursor (animierter Balken) können Sie mit einem Joystick in Port 2 steuern. Dabei kann zwar über die freien Felder gewandert werden, nicht aber über bereits gesetzte Steine. In dem kleinen Display auf der rechten Seite können Sie (von oben nach unten) die Anzahl der sogenannten Denksteine, den aktuellen und nächsten Stein zum Setzen, die Anzahl der verbleibenden Steine sowie die restliche Zeit ablesen. Oben stehen Punkte, Gesamtzeit, Level- und Levelarea-Angaben.
Nach einer zufälligen Anzahl von Spielzügen erscheint irgendwo auf dem Spielfeld ein Fragezeichen. Sie haben jetzt genau drei Sekunden Zeit dieses Symbol aufzusammeln. Schaffen Sie das nicht, gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder wird das Feld gesperrt oder (wenn das Fragezeichen von anderen Steinen eingekesselt ist) alle umliegenden Steine verschwinden. Das Fragezeichen hat folgende Funktionen:

- ein unsichtbarer Stein wird gesetzt
- die Zeit wird um fünf Sekunden vermindert
- die Zeit wird um zehn Sekunden vermindert
- die angrenzenden Steine werden gelöscht
- der Spieler gelangt in die nächste Area
- ein saftiger Punktebonus - das Feld bzw. der Stein wird gesperrt.

Sollten Sie einmal gar nicht mehr wissen, was Sie mit dem folgenden Stein anfangen sollen, können Sie mit der "Pfeil-links-Taste" einfach den nächsten Stein nehmen. Allerdings ist auch ein Haken an dieser Sache: Pro Betrugsversuch wird Ihnen ein Denkstein abgezogen. Haben Sie keine mehr übrig und nicht rechtzeitig den Stein gesetzt, heißt es sofort »Game Over«.

In einem kleinen Menü in der Titelgrafik läßt sich z.B. der Start-Level bequem einstellen. Aber machen Sie sich keine Hoffnung: Ohne Übung werden Sie in Level 3 keine oder zumindest nur kurz Spielfreude haben, bevor Sie der C64 ausgongt. Außerdem lassen sich die einzelnen Levelareas (Sublevels) und die Zeit einstellen. Wollen Sie einen Blick auf die Highscore-Tabelle werfen, klicken Sie nur »HISCORE« an. Highscore verlassen mit Joystck vor

Natürlich wurde auch an einen kleinen Trainermode gedacht. Der ist allerdings nur auf so verrücktem Weg zu erreichen, daß wir Ihnen hier einen kleinen Hinweis geben wollen: es hat etwas mit der Hardware und dem Joystick zu tun. Übrigens: C-64-User, die einen älteren Farbfernseher benutzen, werden bei der Farbunterscheidung öfters Probleme haben. So läßt sich z.B. kaum ein braunrotes Symbol von einem rotroten unterscheiden.

Laden und Starten

Das Spiel kann mit der Befehlsfolge geladen und gestartet werden:
LOAD"01.LE PARC",8 <RETURN>
RUN <RETURN>
Nach dem Laden und Starten per RUN wird das Spiel zunächst entpackt. Während die Musik abspielt, wird bereits das eigentliche Spiel nachgeladen . Mit einem Druck auf den Fire-Button (Port 2) kommen Sie dann ins Spielmenü. Hier kommt es auch manchmal zu einem kleinen Fehler in der Grafik. Warten Sie mit dem Feuerknopf am besten immer so lange, bis der nächste (untere) Bildschirm aufgebaut ist.

von Peter Klein und Michael Strelecki