

von Karin Liebig

Vor knapp tausend Jahren lebte an König Artus' Hof der berühmte Magier Merlin. Andere Hexenmeister neideten ihm die Gunst des Königs und wollten ihm ans Leder. Sie boten alle ihre Zauberkünste auf und sandten häßliche Drachen und anderes Getier zu Merlins Burg, um dem verhassten Kollegen den Garaus zu machen.

Haben Sie den Mut zu einem Besuch auf dem Geisterschloß? Dann laden Sie das Spiel mit:

LOAD "MAGIC",8
und starten es mit RUN. Wenn das Titelbild erscheint, sollte der Joystick im Port 2 stecken. Mit den Tasten <2> bis <7> kann man jetzt den gewünschten Level einstellen, mit <S> beginnt das Spiel. Vorsicht: In den Stufen 2 und 6 wirkt die Joystick-Steuerung für den Magier genau umgekehrt: oben ist unten, rechts ist links.

Sie befinden sich in der weiträumigen Schloßhalle. Der Zauberer steht in banger Erwartung unter einem Torbogen (Abb. 1) und harret der Geister, die auf ihn einstürmen werden. Ausgerüstet ist Merlin mit Zaubermantel und Zauberstab. Und schon kriecht ein häßlicher, grüner Lindwurm von links auf den Magier zu, um ihn zu verspeisen. Listig schlingt Merlin den Zaubermantel um sich und verwandelt sich in eine Zauberkugel (Joystick hoch). Schwerelos schwebt er durch die Halle. Damit kann er zwar dem Monster ausweichen, sieht sich jedoch in luftiger Höhe bereits von anderen Feinden umringt: Spinnenartiges Ungeziefer, Fledermäuse, die wie Pfeile aussehen, und quallenähnliche Medusenhäupter wollen Merlin vernichten (Abb. 2). Der weiß sich zu wehren: Katzenschwanz weicht er den Angreifern aus und schleudert mit seinem Zauberstab vernichtende Blitze auf das Gewürm. Jeder Treffer zählt für den Score (Bildschirm links unten, Anzeige »S«). Manche Geister benutzen einen Trick,

Merlins Magic - dämonische Hatz im Zauberschloß

Der berühmte Magier weiß sich keinen

Plagegeister

Rat: Seit einigen Tagen ist zu mitternächtlicher Stunde in seinem Schloß der Teufel los! Helfen Sie ihm, den Spuk zu bannen.

um den Magier zu täuschen: Sie verwandeln sich in Kaffeekannen oder alte Uhren.

Merlin kennt viele Tricks: Man kann ihn nach links oder rechts bewegen, um die Angreifer auf sich zu ziehen. Dann stoppt man plötzlich und bewegt sich in die entgegengesetzte Richtung. Die Plagegeister ändern ebenfalls die Richtung. Dadurch hat man die Verfolger vor sich und kann sie mit gezielten Zauberbliitzen außer Gefecht setzen. Ebenso erkennt man im Spielverlauf, welche Zonen des Spielfelds sich gefahrlos durchfliegen lassen: Der Drache kann sich nur am Boden bewegen, die Phalanxen der fliegenden Dämonen halten sich immer in einer gewissen Höhe.

Zaubern kostet sehr viel Energie, das stellt auch unser Magier fest. Um neue Kraft im Kampf gegen die Übermacht zu schöpfen, muß er zwischendurch Pausen einlegen. Dann ist er allerdings verwundbar. Eine festgelegte Menge an Leben für die Spielfigur gibt es nicht bei diesem Spiel: Hat der Drache Merlin gefressen oder ist dieser von einem anderen Ungeheuer berührt worden, ist die Runde beendet. Mit Druck auf <F1> kann man ein neues Spukerlebnis aktivieren. Allerdings muß man jetzt bei Level 1 beginnen. Wenn Sie das Spiel mit der Tastenkombination <RUN/STOP RESTORE> unterbrechen, wird es aus dem Speicher des C64 verbannt: es läßt sich ohne vorheriges Laden nicht mehr neu starten.

Hoffen wir, daß Sie nervenstark genug und Virtuose am Joystick sind, um die Spukgestalten in die Flucht zu schlagen. Vielleicht haben Sie dann bei Merlin drei Wünsche frei... (bl)



[1] Warte nur ein Weilchen, dann kommt der Drache auch zu Dir... Vorerst ist nichts zu sehen.



[2] Tarnen und täuschen: Dämonen können jede erdenkliche Gestalt annehmen.

Kurzinfo: Magic

Programmart: Geschicklichkeitsspiel
Spielziel: Weichen Sie Dämonen und Drachen aus und erhöhen Sie durch Einsatz der Zauberbliitze Ihren High score!
Laden: LOAD "MAGIC",8
Starten: nach dem Laden mit RUN
Steuerung: Joystick-Port 2
Besonderheiten: Gewünschter Level muß vor Spielbeginn im Titelbild eingestellt werden
Benötigte Blocks: 41
Programmautor: Karin Liebig