

Vitamin – jetzt geht's Viren
an den Kragen!

Allein gegen die Viren-Mafia

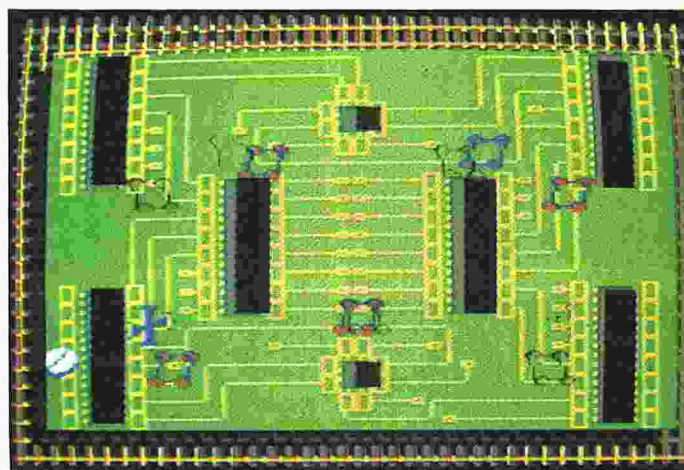
Freitag, der 13.: ein historisches Datum. Forschern aus allen Teilen der Galaxis ist es endlich gelungen, das Antiserum »Vitamin« gegen ganze Kolonien von Computerschädlingen zu entwickeln, die von der Viren-Mafia in lebenswichtigen Systemen unzähliger Planeten eingeschleust wurden. Zerstören Sie mit der neuen Wunderwaffe die Zentrale der Viren-Bosse!

Als Geheimagent des VAD (Viren-Abschirmdienst) schickt man Sie auf einen fünftägigen Kurzlehrgang, auf dem Sie auf die gefährliche Aufgabe vorbereitet werden. Mit dem Wunderserum Vitamin ist es möglich, alle Typen und Mutationen von Viren durch simple Berührung zu vernichten; viel schwieriger ist es aber, in die Mafia-Zentrale vorzudringen: Vorher muß man nämlich 60 Killer-Viren der unterschiedlichsten Rassen ausschalten, die sich in zehn verschiedenen Computern eingenistet haben.

Jeder Level besteht aus einer auf dem Bildschirm angezeigten Computerplatine, auf der sich sechs fette Viren tummeln (Abb. 1 und 2). Damit sich das Spiel vom üblichen Einerlei abhebt, wurde eine etwas andere Steuerung eingebaut: Die Bewegungsabläufe der runden Vitamintablette und der kreuzförmigen Waffe sind gekoppelt, sie rotieren um den imaginären Mittelpunkt eines gedachten Kreises. Die Viren killt man, indem man sie mit der Waffe berührt.



[2] Level 7: Lockere Schrauben machen der Pille das Leben schwer



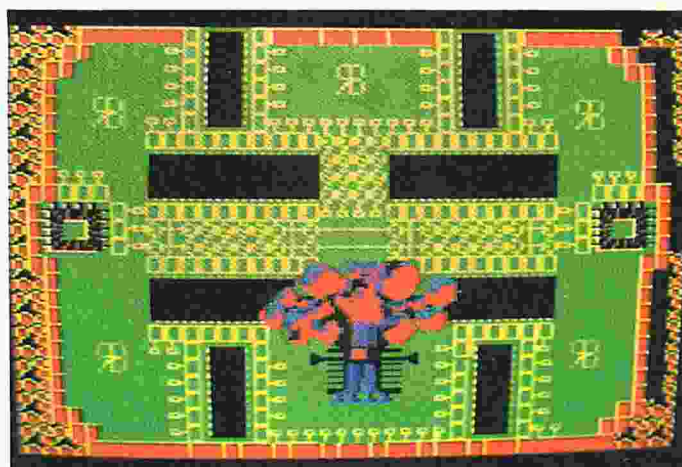
[1] Sichere Position in Level 3

Viren machen Jagd auf die Wunderpille

Aber Vorsicht! Die Viren sind unbeirrbar hinter Ihrer Tablette her und heften sich wie Kletten an Ihre Fersen. Gerät die Vitamintablette in den Bannkreis eines Virus, verliert man eine der fünf Energie-Einheiten. Von oben nach unten huscht eine Scheibe über den Bildschirm, die Ihre Restenergie anzeigt. Das räumt Ihnen aber auch eine winzige Verschnaufpause ein: Nutzen Sie die Zeit, um die Tablette aus der Gefahrenzone zu manövrieren!

Damit's nicht zu einfach wird, muß man die Viren in einer bestimmten Reihenfolge entfernen (in welcher, müssen Sie pro Level schon selbst herausfinden!). Die Waffe darf allerdings nie zwei Viren gleichzeitig berühren, sonst bleibt sie wirkungslos: Die Biester tummeln sich munter weiter auf der Platine, als sei nichts geschehen! Außerdem kann man sich nicht nach Herzenslust auf der Platine hin- und herbewegen: Oft bleibt man zwischen zwei Mikrochips oder auf Leiterbahnen stecken. Da hilft nur, den Joystick kräftig nach allen Richtungen zu beuteln, um wieder freizukommen. Nicht vergessen: Behalten Sie dabei stets die Viren im Auge!

Mit dem Joystick in Port 2 steuert man Tablette und Waffe. Ist ein Virus unschädlich gemacht, fällt es von der Platine nach unten (Vorsicht: Auch Virenschrott schadet der Tablette!). Hat man wenigstens fünf Viren erwischt (aber in der richtigen Reihenfolge!), lädt das Spiel den nächsten Level; außerdem wird man mit fünf neuen Energie-Einheiten belohnt. Wenn Sie Ihre gesamte Energie verbraucht haben, bilden die Viren eine Pyramide. Jetzt kann man's per Feuerknopf nochmals versuchen: den übermächtigen Viren-Boß zu bezwin-



[3] Der Endkampf gegen den mächtigen Viren-Boß



gen (Abb. 3). Bevor man sich auf den ungleichen Zweikampf einläßt, sollte man beachten: Um den Obergauener unschädlich zu machen, muß man ihm so viel Energie abzapfen (weißer Blitz), bis er den Löffel abgibt. Direkte Berührung oder Versuche, ihn abzuballern, bringen überhaupt nichts!

Programmbedienung

Stecken Sie den Joystick in Port 2 und laden Sie das Spiel mit LOAD "VITAMIN",8

Während des Ladens – Finger weg vom Joystick (sonst kann's zu Ladefehlern kommen!).

Nach dem Start mit RUN wird das Programm entpackt (ca. zehn Sekunden) und die Datei »GEGEN« nachgeladen. Taucht ein Floppyfehler auf, müssen Sie das Spiel nicht erneut in den Computer holen: Das Programm wartet, bis der Fehler behoben ist (Feuerknopf drücken).

Im Titelbild (Abb. 4) stehen folgende Funktionstasten zur Verfügung, auf die der Intro-Screen nicht gesondert hinweist: <F1>: Wegen Risiken und Nebenwirkungen von VITAMIN (Abb. 5), fragen Sie also nicht Ihren Arzt oder Apotheker!), <F3>: Programm-Info und Grüße an den Rest der C-64-Programmierer-Szene,

<RESTORE>: Spiel beenden. Achtung: Wenn Sie VITAMIN anschließend erneut starten möchten, sollten Sie den C64 kurz aus- und dann wieder einschalten, damit der Computerspeicher vollständig gelöscht wird. Sonst kann's passieren, daß der geänderte Zeichensatz nicht initialisiert wird!

<T>: Spezialmodus einschalten (s. Beschreibung)

Feuerknopf: Spiel neu starten (Level 1).



[4] Im Titelbild lassen sich bestimmte Funktionstasten aktivieren

Der Spezialmodus

Da es stets ein Zufallstreffer ist, die richtige Reihenfolge der Viren-Abschußliste zu finden, gibt's im Spiel einen Spezialmodus: Das Virus, das man sich als nächstes aufs Korn nehmen sollte, färbt sich violett. Dieser Soft-Cheat-Modus wird im Titelbild per <T> aktiviert.

Im Spezialmodus kann's natürlich auch Viren geben, die von Haus aus violett gefärbt sind: also aufpassen!

Hinweise zum Programm

Das Spiel besteht aus drei Hauptdateien und zehn Level-Bildschirmen:

- VITAMIN: gepacktes Ladeprogramm,
- GEGEN: Haupttroutinen in Assembler,
- VIREN: geänderter Zeichensatz.

Der Ablauf des Spiels wurde vollständig in Maschinensprache programmiert, lediglich der Titel wird durch ein Basic-Programm erzeugt. Die Rotation von Tablette und Waffe errechnet sich im Interrupt aus einer Tabelle.

Speicherbelegung:

- \$6400 bis \$7800: Routinen des Hauptprogramms,
- ab \$C000: Sound,
- ab \$E000: Sprites.

Das Basic-Programm verwendet einen neuen Zeichensatz ab \$3800 (Datei »VIREN«). Wegen der langsamen Tastaturabfrage in Basic (Puffer abgeschaltet) müssen Sie eventuell eine Taste mehrmals drücken, damit die gewünschte Funktion aktiviert wird.

Wer schon mit Viren auf seinem C64 zu tun hatte, kann sich bei diesem Spiel so richtig austoben und es den Biestern endlich heimzahlen. Dazu wünschen wir viel Spaß. (bl)

Kurzinfo: Vitamin

Programmart: Geschicklichkeit
Laden: LOAD "VITAMIN",8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Joystick Port 2
Besonderheiten: Steuerung reagiert ungewohnt
Benötigte Blocks: 101
Programmautoren: Rainer Böhme (Idee und Programmierung),
 Steffen Feike (Titelgrafik), Veit Güssow (Sound)

SPIELZEIT:
 BEI GRÖßER LANGWEILE 2X TÄGLICH
 1-2 STD. SONST ETWAS WENIGER.

ACHTUNG! FUER DEN AUFENTHALT IN EINER
 ENTZUGSKLINIK MUSS DER SPIELER
 SELBST AUFKOMMEN.

RISIKEN:
 RAMMESIGKEIT BIS GUNN MÖGLICH!

NEBENWIRKUNGEN:
 - HAUTREIZUNGEN AN DER JOYSTICKHAND
 - ALPTRÄUME VON »GAME-OVER-BILDERN«
 - AGGRESSIONEN GEGENUEBER DEM C64

INHALT: 1 KIBYTE VITAMIN ENTHÄLT:
 - 50% SPIELIDEE UND PROGRAMM
 - 30% GRAFIK
 - 20% VIREN

VON KLEINKINDERN FERNHALTEN !!!

[5] Vitamin: Packungsbeilage zu Risiken und Nebenwirkungen