

Ein Geschicklichkeitsspiel, das den Joystick nie kalt werden läßt, ist...

Astromania

Das erstklassige Spielkonzept, gepaart mit einem fein abgestimmten Schwierigkeitsgrad auf verschiedenen Levels, sorgt für endlosen Spielspaß.

Die Spielidee ist von dem professionellen Spiel Arkonoid bekannt: Mit einem Schläger muß ein Ball so durch das Spielfeld manövriert werden, daß er nicht am unteren Rand herausfallen kann. Für jedes Spiel stehen

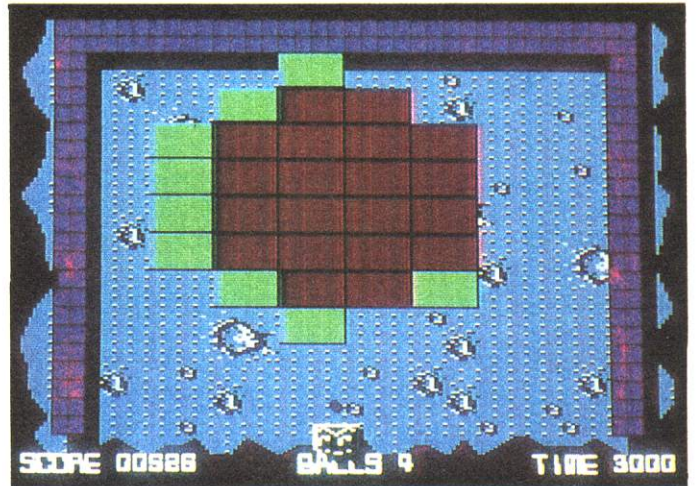


Bild 1. In Level 3 müssen die blauen und schwarzen Steine je einmal vom Ball berührt werden

Astromania

Spielziel: Um ins nächste Level zu gelangen, müssen alle Steine aus dem Spielfeld verschwinden.

Spielende: Alle Level wurden erfolgreich bewältigt oder es ist kein Ball mehr vorhanden.

acht Bälle zur Verfügung, mit denen man allerdings sehr sparsam umgehen sollte. Denn die bunten Bausteine im Spielfeld sorgen für ein sehr trickreiches Spielgeschehen. Der Ball wird von diesen Bausteinen zurückgeworfen, wobei der jeweilige Stein vom Feld verschwindet. Eine Ausnahme bilden die roten Steine; diese bleiben als Hindernis stehen (Bild 1).

Die nebenbei auftauchenden Raumschiffe haben wenig Einfluß auf das Spielgeschehen. Sie können mit dem Feuerknopf abgeschossen werden und bringen dann zusätzli-

che Punkte. Wichtiger ist allerdings, den Ball im Spiel zu halten, da sich ein solcher Fehler nur schwer mit zusätzlichen Punkten ausgleichen läßt.

Sie steuern Astromania mit einem Joystick in Port 2 des C64. Mit Bewegungen nach links und rechts steuern Sie den Schläger, der den Ball im Spiel hält. Mit dem Feuerknopf schießt man die immer wieder auftauchenden Raumschiffe ab beziehungsweise startet den Ball in jedem Level.

Beim Starten dient das erste RUN zum Entpacken, das zweite zum Starten des Programms. (Jochen Triesch/so)

Kurzinfo

Laden mit »LOAD "ASTROMANIA",8,1«
Starten mit zweimaliger Eingabe von RUN
Steuerung mit dem Joystick in Port 2
Blocks auf Diskette 29 Blocks