



Auge in Auge belauern sich die beiden Agenten aus ihren Hubschraubern

von Frank Jahnke

**Es scheint, als würden sich die Rotorblätter berühren. Eiskalt blickt der Agent im Kampfhubschrauber in die Augen des Gegners.**

**S**teigen Sie ein in die Welt der Geheimdienste mit:  
LOAD "COPTER-FIGHT", 8

Der Spion der feindlichen Macht benützt den roten Hubschrauber, Sie sitzen im Grünen. Sie haben Ihr Soll erfüllt, wenn Ihr Punktekonto am Ende des Spiels größer ist, als das des Widersachers: Fünf Treffer ergeben jeweils einen Punkt. Treffer, die man selbst erhält, werden ebenfalls angezeigt, bis »5« hochgezählt und dann wieder auf »0« gesetzt. Dann bekommt der Gegner einen Punkt gutgeschrieben. Hat einer der Spieler fünf Punkte erreicht, kommt man in den nächsten Level. Beide Hubschrauber können per Feuerknopf nach vorne, hinten und unten schießen. Die Spielgeschwindigkeit darf zwischen »1« und »150« liegen.

## Copter-Fight – Agentenjagd im Kampfhubschrauber

# Spione sterben einsam

**Spielrunde 1:** Der Luftkampf tobt über den Straßenschluchten einer Großstadt (Abb.), in denen sich der Gegner verstecken kann.

**Spielrunde 2:** Im Verlauf des gnadenlosen Kampfes geraten die beiden Helikopter weit über den Stadtrand hinaus.

**Spielrunde 3:** Die beiden Gegner befinden sich nun in einer großen Höhle. Dort lauern viele Gefahren: Wird man z.B. von den in die Wände eingebauten Laserkanonen getroffen, erhält der Gegner zwei Punkte gutgeschrieben. (bl)

### Kurzinfo: Copter-Fight

**Programmart:** Actionspiel für zwei Spieler

**Spielziel:** Im Verlauf von drei Spielrunden möglichst viele Treffer erzielen

**Laden:** LOAD "COPTER-FIGHT", 8

**Starten:** nach dem Laden RUN eingeben

**Besonderheiten:** Erreicht einer der Spieler im jeweiligen Level fünf Punkte, kommt man in die nächste Spielrunde.

**Benötigte Blocks:** 51

**Programmautor:** Frank Jahnke