

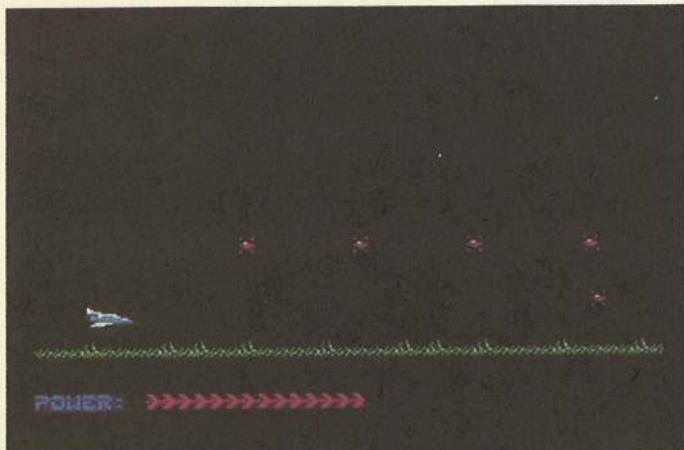
John Mc. Duffy steht vor einem Rätsel: Wo ist das Forschungsteam vom Planeten Taurus? Helfen Sie dem Datenagent, Informationen aus einem total neurotischen Computer herauszulocken.

**[1] John Mc. Duffy
versucht das Rätsel der
verschwundenen
Mannschaft zu lösen**



[2] Zuerst müssen Sie den Raumgleiter Jessica landen

Obwohl das Raumflottenpersonal dagegen ist, reaktiviert Major Durello, der oberste Sicherheitschef, den einzigen, der jetzt noch helfen kann: John Mc. Duffy – Ex-Kopfgeldjäger, Ex-Raumcommander, Computerfreak und Lebenskünstler.



[3] Zwischendurch sind kämpferische Fähigkeiten gefragt

Lesen Sie die Berichte und Informationen durch. Wenn keine Reaktion erforderlich ist, führt <W> weiter. Rätsel beantworten Sie durch Tastatureingaben und schließen die Eingabe mit <RETURN> ab. Bei Auswahlfragen genügt der richtige Buchstabe. Spiele werden mit dem Joystick in Port 2 gespielt (Abb. 2 und 3). Ist Ihnen der Spielablauf zu hektisch, läßt sich mit <P> eine Pause einlegen. <SPACE> beendet sie.



[4] Erlauben Sie sich keine Fehler

Stellen Sie sich Ihre Mission bloß nicht zu leicht vor. John Mc. Duffy erscheint mit einer Raumfähre auf Taurus – und diese muß natürlich (auf einem markierten Platz) gelandet werden. Die anschließenden Aufgaben stellen Ihr Wissen und Ihre Geschicklichkeit auf eine harte Probe. Falls die Lösung nicht stimmt, ist die Mission gescheitert (Abb. 4). Bevor Sie allerdings verzweifeln: Gegen Einsendung eines frankierten Rückumschlags erhalten Sie von uns den Lösungsweg. (gr)

Programmart: Adventure
Laden: LOAD "DATEN-AGENT 00X",8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Benötigte Blocks: 90
Programmautor: H. W. Müller