

Blumen sind hochsensibel und verlangen die berühmte »Grüne Hand«. Besonders, wenn es sich um die seltene Art Riesennelken vom Planeten »Flower Power« handelt, die Sie für 1000 intergalaktische Dollar auf dem letztjährigen Flohmarkt in Saturn-City erworben haben. Die seltenen Pflänzchen müssen ständig mit Wasser versorgt werden, sonst lassen Sie schnell den Köpfe hängen!

Stellen Sie zunächst Ihre Gießkanne in die Ecke, laden Sie das Spiel mit:

LOAD "FLOWERS", 8
und geben Sie RUN ein. Nach dem Entpacken muß man erneut RUN eintippen und die RETURN-Taste drücken: Das Spiel startet.

Auf dem Bildschirm erscheint Level 1. Sie stecken nun den Joystick in Port 2 und drücken die Leertaste –

Flowers – Blumen brauchen Wasser

... WENN NELKEN WELKEN

Als Gärtner mit Herz und Gewissen müssen Sie außerirdische Riesenblumen ausreichend mit frischem Wasser versorgen.

fährdeten Blume bringen, damit es kräftig gießen kann. Die Wirkung ist offensichtlich: Sofort bewegt sich die Blüte wieder nach oben. Außerdem erhöht sich die Score-Anzeige links unten. Die anderen Blumenköpfe aber setzen ihre Talfahrt fort – man muß sie ständig im Auge behalten und hin- und herflitzen, um überall hilfreich einzugreifen.

Ein altes Gärtner-Sprichwort heißt: »Allzu viel ist ungesund!«. Wenn Sie einer Nelke zuviel Aufmerksamkeit schenken, wächst Sie durchs Glasdach. Die herabfallenden Glassplitter zerstören dann alle Weltmeisterschaftsträume.

Als Spieler sollte man den goldenen Mittelweg wählen: Verteilen Sie das kostbare Wasser gezielt – ein wenig hier, ein bißchen dort. Jeder, der sich bereits in der Schule mit mathematischen Knocheleien herumgeärgert hat, kann sich ausrechnen, daß



[1] Diese vier Pflänzchen machen mehr Arbeit als eine ganze Plantage



[2] 100 Eimer Wasser geschleppt – alle verwelkt!

Kurzinfo: Flowers

Programmart: Geschicklichkeit
Laden: LOAD "FLOWERS", 8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Joystick Port 2
Besonderheiten: mit <RUN/STOP> können pro Level fünf Reset-Pillen aktiviert werden
Benötigte Blocks: 7
Programmautor: Lewin Eisele



[3] Das Spiel ist zwar vorbei, aber der High score präsentiert sich recht mager und mickrig

das Gewächshaus mit vier Riesennelken erscheint (Abb. 1). Der winzige Sprite am unteren Bildschirm ist unser Mini-Gärtner, der sich nun schleunigst die Gießkanne schnappen sollte: Die Blumen machen schon bedenklich schlapp! Dabei möchte unser Hobby-Gärtner an der »Großen Universum-Blumen-Show« teilnehmen, die nächsten Sonntag stattfindet. Klammheimlich sieht er sich nämlich schon als Preisträger (Platz 1, wenn's geht!).

Per Joystick muß man das Männchen möglichst schnell zum Stengel der ge-

bei noch so intensiver Joystickakrobatik irgendwann der Zeitpunkt kommt, an dem alle Blüten auf den Boden klatschen (Abb. 2). Dann hilft kein Rennen und kein Gießen: Die Spielrunde ist vorbei! (Abb. 3)

Allerdings besitzt der Gärtner eine wirksame Medizin, die er gezielt einsetzen muß: Fünf Reset-Pillen, die man mit <RUN/STOP> bei der entsprechenden Blume aktiviert. Dann macht die Blüte einen Riesensprung nach oben. Dadurch kann man sich um die anderen »Schlaffis« kümmern. (Lewin Eisele/bl)