

Lost Robot – Kampf um die Rückkehr

Verloren in einer fremden Welt

In den interplanetarischen Outbacks sucht ein einsamer Roboter den Rückweg zur Heimat. Steuern Sie ihn. Finden Sie für ihn den Ausweg. Doch achten Sie auf Angreifer.

Ein interessantes Experiment stand auf dem Programm. Bis jetzt konnte man lediglich mit Raumgleitern den Hyperraum durchqueren. Zum ersten Mal in der Geschichte der Menschheit sollte jetzt ein neuer Transmitter den Sprung durchs Universum ermöglichen – ohne aufwendige Starts und Landungen, ohne Zeitverschiebung und ohne die lange Reise in einem Raumschiff. Ein kurzer Schritt durch

wurde für seine wissenschaftliche Aufgabe aufwendig programmiert. Und für alle Eventualitäten wurden Phaserwaffen installiert.

Nur noch einige Augenblicke bis zum Start. Der Countdown läuft: Three, two, one, zero.

Da – niemand weiß wie es geschehen konnte – die Antenne schielt um wenige millionstel Grad am Planeten vorbei. Wo ist der Roboter gelandet? Niemand kennt die Reichweite des Transmitters. Das Dimensionstor kann nur noch wenige Minuten aufgebaut bleiben.



[3] Viele Abenteuer warten auf der Suche nach dem Ausweg



[1] Der Roboter startet seine Odyssee in einer unwirklichen Welt

das Dimensionstor des Transmitters – und die Reise wäre beendet. Doch bevor man den ersten Menschen auf die Reise schickte, mußte diese neue Errungenschaft getestet werden. Mit einem Humanoiden, einem Roboter. Nur seine Aufzeichnungen konnten Aufschluß über Gefahren einer Dimensionsreise geben.

Heute, am 20sten Februar 4003 ist es soweit. Die Antennen des Transmitters sind auf einen Planeten im Sternzeichen des Alpha Zentaur gerichtet. Ein Roboter vom Typ 16LXY23



[2] Goldmünzen schaffen Lebensenergie

Auf einem fremden Planeten, viele tausend Lichtjahre von der Erde entfernt, überstrahlt ein Lichtblitz das Halbdunkel einer fremden Sonne – ein Roboter materialisiert in einer unwirklichen Welt. Kann er sich gegen die aggressiven Kreaturen dort behaupten? Kann er es bis zu dem Dimensionstor schaffen um in seine Welt zurückzukehren. Sind die wissenschaftlichen Aufzeichnungen für immer verloren?

Schlüpfen Sie in die Rolle des verlorenen Roboters. Kämpfen Sie sich durch die Gefahren eines fremden Planeten. Dazu laden Sie das Spiel von der beiliegenden Diskette:

LOAD "00",8,1

Damit startet »Lost Robot« alleine und lädt die noch notwendigen Programmteile von Diskette nach. Anschließend startet Ihr Roboter seinen Kampf in der unwirklichen Welt (Abb. 1 und 3). Steuern läßt er sich über einen Joystick in Port 2:

- < nach oben > Roboter fliegt nach oben bis zu einer bestimmten Grenze. In Level 2 ist diese Grenze der obere Bildschirmrand.
- < nach unten > Roboter bewegt sich (nur in Level 2 und 3) nach unten
- < nach rechts > Roboter läuft nach rechts
- < nach links > Roboter bewegt sich nach links
- < FEUER > Roboter feuert in Laufrichtung

Zusätzlich sollten Sie auf Goldmünzen achten (Abb. 2). Sie erscheinen z.B. wenn bestimmte Kreaturen erledigt wurden. Die Goldmünzen geben Ihnen 1100 Punkte, bei drei davon erhalten Sie ein extra Leben (nach dem ersten Level). Auf dem Bildschirm erscheint dafür »1 UP«.

Zusätzlich können Sie mit < SHIFT/LOCK > eine Pause einlegen und beenden.

Noch ein Tip für Besitzer von C-128. Schalten Sie Ihren Drucker aus, sonst läßt sich »Lost Robot« evtl. nicht laden. (gr)

Kurzinfo: Lost Robot

Programmart: Geschicklichkeit
Laden: LOAD "00",8,1
Starten: Autostart
Joystick: Port 2
Benötigte Blocks: 266
Programmautor: Sven Forstmann