

Mission II – fieberhafte Bombensuche

Trainer in Ctr 5085 / Sek 32

Unter schwierigsten Bedingungen müssen gefährliche Space-Bomben entschärft werden – Auge in Auge mit der Gefahr. Nehmen Sie die Herausforderung an?

TERROR AUS DEM ALL

Feindliche Aliens aus den Tiefen des Andromeda-Nebels haben beschlossen, die Erde zu vernichten: 50 Ultra-Space-Bomben wurden mit programmiertem Kurs auf unseren Planeten abgefeuert. Glücklicherweise hatten die Außerirdischen aber eines nicht bedacht: Auf dem Weg zur Erde kreuzten die todbringenden Geschosse die Bahn des Asteroiden-Gürtels. Diese Gesteinsbrocken kreisen in der Nähe von Merkur und Pluto am Rande unseres Sonnensystems. Der Meteoritenschwarm bremste die Space-Bomben. Trotzdem ist die Gefahr groß, daß sich die eine oder andere Bombe von der steinernen Umklammerung löst und weiter auf die



[1] Tolle Grafik, Supersound: Auf der Suche nach den gefährlichen Ultra-Space-Bomben.

Erde zurast – was eine Katastrophe unbeschreiblichen Ausmaßes auslösen würde!

Raumpatrouillen informieren den Obersten Rat der Weltregierung ständig über die aktuelle Situation, die von Tag zu Tag brenzlicher wird: Es sieht so aus, als würden sich die Bomben aus dem Asteroiden-System befreien und ihre Bahn des Verderbens zur Erde fortsetzen.

Jetzt heißt es schnell handeln! Man bittet einen mutigen Haudegen und in vielen intergalaktischen Kriegen er-

Levels jeweils fünf Bomben entschärfen. Die Astroiden sind von riesigen Höhlen durchzogen (Abb. 2). Die natürliche Schwerkraft der überdimensionalen Gesteinsbrocken machen Ihrem Raumschiff erheblich zu schaffen. Nicht in allen Höhlen herrscht die gleiche Gravitation; außerdem darf man ein bestimmtes Zeitlimit nicht überschreiten. Wenn der Raumkreuzer an die Höhlenwände stößt, ist er futsch. Zu Beginn des ersten Levels hat man fünf Leben, das Zeitlimit fängt bei 9:59 min an, rückwärts zu zählen.

Der Bildschirm scrollt in vier Richtungen. Sie sehen aber nur immer einen Ausschnitt des aktuellen Levels: Auf Anhieb läßt sich nicht erkennen, wo die Bomben versteckt sind!

Wer es schafft, vor Ablauf des Zeitlimits alle fünf Bomben in der Gesteinshöhle einzusammeln, erhält einen Zeitbonus gutgeschrieben. Dann geht's im nächsten Level weiter. Außerdem erhöht jede entschärfte Bombe das Punktekonto.

Cheat-Modus inbegriffen

Die Datei »Trainer.Cde«. Sie hilft allen Spielern, mit den verzwickten Schwerkraft-Verhältnissen in den einzelnen Levels zurechtzukommen. Achtung: Ihr Computer muß dazu allerdings einen Reset-Schalter besitzen (oder ein entsprechendes Modul, in dem so ein Schalter eingebaut ist).

1. Laden und starten Sie das Spiel wie beschrieben.

2. Wenn das Intro erscheint, müssen Sie den Reset-Taster drücken.

3. Jetzt laden Sie den Cheat-Modus:

LOAD "TRAINER.CDE", 8, 1

4. Anschließend kann das Spiel mit »SYS 3968« erneut gestartet werden: Es lädt wieder die Datei »Miss00«. Es kann passieren, daß die Logos beim Nachladen des Levels durch die Systemmeldungen.

(Andreas Montecchio/bl)

Kurzinfo: Mission II

Programmart: Geschicklichkeitsspiel

Laden: LOAD "MISSION II", 8

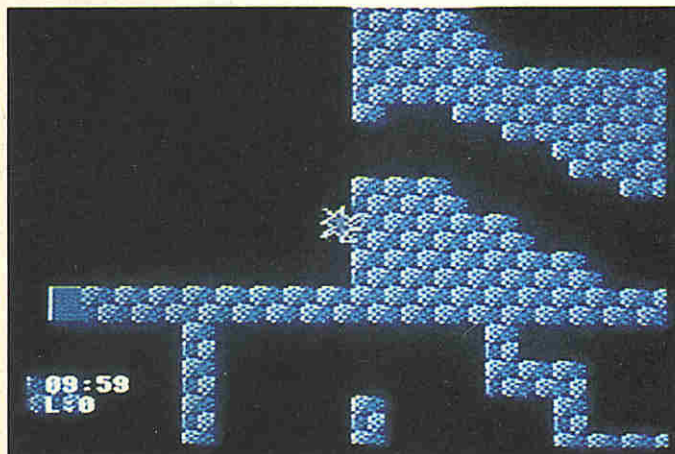
Starten: nach dem Laden RUN eingeben

Steuerung: Joystick Port 1

Besonderheiten: Spiel besitzt zehn Levels. »Trainer.Cde« installiert den Cheat-Modus.

Benötigte Blocks: 254

Programmautor: Andreas Montecchio



[2] Hüten Sie sich davor, die Höhlenwände mit Ihrem Raumschiff zu berühren!

probten Kämpfer (nämlich Sie!), gegen hohe Belohnung zum Asteroiden-Gürtel zu rasen und die gefährlichen Bomben unschädlich zu machen.

Startbereit? Dann laden Sie das Spiel mit:

LOAD "MISSION II", 8

und starten mit RUN. Zur Steuerung brauchen Sie den Joystick in Port 1.

Wenn das Titelbild (Abb. 1) erscheint, kommen Sie per <SPACE> oder Druck auf den Feuerknopf weiter. Die übrigen Programmteile werden nachgeladen: »by Blue Chip« und »Miss00«. Alle Grafiken des Programms wurden nach ausführlichem Test diverser Malprogramme schließlich mit »Amica Paint« entwickelt, da es sich am besten für dieses Vorhaben eignete. Unsere Tabelle zeigt einen Überblick der Speicheraufteilung.

»Mission II« ist ein raffiniertes Geschicklichkeitsspiel. Unter echt miesen Bedingungen muß man in zehn