

Das Schicksal der Erdbewohner liegt jetzt in Ihrer Hand. Die rettende Aufgabe besteht darin, in das mysteriöse Labyrinth auf einem fremden Planeten einzudringen und es zu durchqueren. Bild 1 zeigt einen Abschnitt dieser engen Wege. Nach erfolgreicher Mission durch des gefährliche Labyrinth gelangen Sie an den leistungsstarken Fiktivtransmitter. Kehren Sie mit seiner Hilfe in das Milchstraßensystem zurück – die einzige Chance, um die feindliche Invasion aufzuhalten.

Doch Vorsicht ist geboten, denn der Weg zum Transmitter kann zur tödlichen Falle werden.

Dieses Abenteuer wird nach der Eingabe von

LOAD "MISS TRANSMITTER",8

und anschließend Drücken der Taste <RETURN> von Diskette geladen.

Flexible Schwierigkeit

Das Spiel startet nach »RUN« und <RETURN>. Bevor das erste Bild erscheint, müssen Sie etwas warten, weil zwei Routinen von Diskette nachgeladen werden.

Im Anfangsmenü läßt sich das Spiel an Ihr eigenes Können anpassen. <F1> bestimmt die Geschwindigkeit der

an das zugehörige Tor zu gelangen. Mehr wollen wir nicht verraten, es soll ja ein Abenteuer bleiben.

Das Spiel kann jederzeit mit der Taste <RUN/STOP> unterbrochen werden. Wenn Sie zum Üben einmal unendlich viele Raumschiffe haben wollen, so können Sie auf folgende Weise eine Trainer-Variante des Spiels erzeugen:

Laden Sie das Spiel wie oben beschrieben von der Diskette. Sollten Sie gerade spielen, dann unterbrechen Sie das Spiel einfach mit einem Druck auf die Taste <RUN/STOP>. Wandern Sie mit dem Cursor solange nach unten, bis weder Text noch Grafikzeichen in der Cursor-Zeile sind. Nun geben Sie folgendes ein:

2000 RETURN (anschließend <RETURN> drücken)

40013 (anschließend <RETURN> drücken)

Starten Sie Mission Transmitter mit RUN. Jetzt können Sie so viele Raumschiffe verlieren, wie Sie wollen.

Sollten bei Ihrem Computer auf unerklärliche Weise Raumschiffe verlorengehen, dann zeigen wir Ihnen hier eine Anpassung des Spiels. Am besten ist es, wenn Sie die drei Programme »Miss Transmitter«, »Rolling« und »Interupt« zunächst von der beiliegenden Diskette auf eine se-

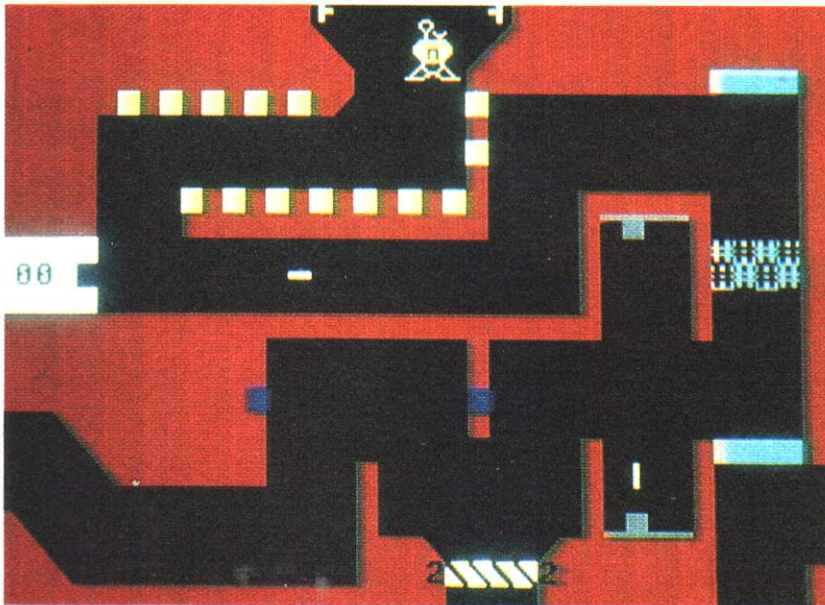


Bild 1. Ein Abschnitt aus dem Labyrinth, das Sie durchqueren müssen

Gefährliches Labyrinth

Retten Sie die Erdbewohner. Nur die Mission durch ein gefährliches Labyrinth kann die ersehnte Hilfe bringen. Ein Abenteuer, das viel Geschick erfordert.

Miss Transmitter

Spielziel: Das Labyrinth durchqueren, bis der rettende Transmitter erreicht ist, in dem Ihr Raumschiff hinein muß.

Spielende: Wenn alle Raumschiffe gescheitert sind oder das Spielziel erreicht ist.

Besonderheiten: Mit der Taste <F1> können Sie während der Fahrt durch das Labyrinth einen Überblick über Ihre noch vorhandene Raumflotte und den Treibstoffvorrat abrufen.

Raumschiffe (0=langsam, 4=schnell). Mit <F3> variieren Sie die Stärke Ihrer Raumflotte (10 bis 27 Raumschiffe). Jeder Druck auf die Tasten <F1> oder <F3> erhöht den entsprechenden Wert um 1. Haben Sie die gewünschte Kombination gewählt, so bringt Sie ein Druck auf <F5> an den Anfang des gefährlichen Labyrinths.

Wichtige Tips

Wie bei einem Abenteuerspiel müssen Sie in dem Labyrinth Gegenstände aufsammeln oder Schalter betätigen, um verschlossene Türen zu öffnen. Dazu fahren Sie mit Ihrem Raumschiff nahe an diesen Gegenstand (Schalter) heran und drücken den Feuerknopf am Joystick. Teilweise ist es notwendig, wieder einige Bilder zurückzufahren, um

parate Diskette kopieren. Nun laden Sie von dieser »Miss Transmitter«, starten es aber nicht. Geben Sie jetzt folgende fünf Programmzeilen ein und schließen Sie diese jeweils mit einem Druck auf die RETURN-Taste ab.

```
1023 IF M=0 AND PEEK (V+1) < 75 THEN GOTO 1021
```

```
1245 GOSUB 41320: GOSUB 40100: D=25: F=0: R1=0: SS=0
```

```
1250 IF PEEK(2040)=14 OR SS=1 THEN GOSUB 40000: IF M=1 THEN M=0: GOTO 100
```

```
1401 F=0: H0=13: H1=15: SP=33: F1=0: POKE2040,13: POKE2041,13: POKEV+40,1: POKEV+2,60
```

```
1614 IF F3 = 7 THEN POKE V+21,1
```

Jetzt speichern Sie die geänderte Variante mit SAVE "MISS TRANS 2", 8. (Thomas Troska/kn)

Kurzinfo

Laden mit: LOAD "MISS TRANSMITTER",8,1

Starten mit: Nach dem Laden RUN eingeben

Steuerung: Mit Joystick in Port 2

Blocks auf Diskette: 147 Blocks
auf Diskette, zwei zusätzliche Programme mit 3 und 2 Blocks