

Das Spiel »Omega Force One« ist ein technisch perfektes Programm aus dem Genre der »Shoot'em Up«-Spiele, in dem es darum geht, mit dem eigenen Raumschiff die in ständig neuen Formationen angreifenden Aliens zu vernichten und selber nicht getroffen zu werden: Leben und sterben lassen.

Die Spielidee wurde sicherlich schon oft totgesagt, komplexe Spiele wie Rollenspiele oder Action-Adventures schienen das einfache Konzept zu verdrängen, doch all dem zum Trotz sterben diese Einzelkämpfer im Einsatz gegen fremde Mächte nicht aus. Die hier vorgestellte Version von einem unserer Leser aus Dänemark bereitet die Idee mit perfekt animierten und schön gezeichneten Sprites sowie guten Soundeffekten und Melodien auf. Man findet so etwas sonst nur bei kommerziellen Programmen.

Omega Force One

Spielziel: Zerstören Sie alle angreifenden Raumschiffe. Es gibt drei Level mit je 167 Formationen, die Ihr Schiff bedrohen.

Spielende: Wenn Sie Level 3 erfolgreich beendet haben, ist Ihre Mission abgeschlossen.

Besonderheiten: Übungsmodus ist möglich. In kritischen Situationen können Sie mit »Exterminatoren« alle Gegner auf einen Schlag zerstören. Der Schwierigkeitsgrad steigt von Level zu Level. Die Taste <RUN/STOP> dient als Pausen-Taste.

Neben drei verschiedenen schweren Levels mit jeweils 167 Angriffsformationen bietet »Omega Force One« noch einen eingebauten Schummel-Modus, in dem das eigene Raumschiff unzerstörbar wird.

Das Spiel wird mit LOAD »OMEGA FORCE ONE«, 8,1 geladen und mit RUN gestartet. Es begrüßt Sie das Startbild mit einer mitreißenden Titelmelodie. Nach einem

Die Jagd durch



Bild 1. Angreifer aus dem All bedrohen Ihr Raumschiff

Druck auf den Feuerknopf des Joysticks befinden Sie sich schon mitten in der Schlacht (Bild 1). Mit dem Joystick können Sie Ihr Raumschiff, das sich zu Beginn immer in der Mitte des linken Bildschirmrandes befindet, auf dem ganzen Bildschirm bewegen. Der Feuerknopf löst Raketenengeschosse aus, die die in Sechser-Formationen angreifenden Aliens zerstören. Jeder Treffer wird mit 50 oder 100 Punkten belohnt.

Sollte das Raumschiff mit einem Alien kollidieren, so verliert man eines seiner vier Leben. Für Paniksituationen ver-

das Weltall

Der Flug mit Ihrem Raumschiff wird zum Kampf ums Überleben. Fremde Raumschiffe aus den Tiefen des Alls greifen Sie an.

fügen Sie zusätzlich noch über sogenannte »Exterminatoren«. Diese haben die Kraft, alle Aliens am Bildschirm auf einen Schlag zu vernichten. Allerdings haben Sie nur maximal drei »Exterminatoren«, und solche Großangriffe bringen auch keine Punkte.

Zu Beginn des zweiten Levels (also nach 167 glücklich überstandenen Angriffen) bekommen Sie einen Exterminator geschenkt (vorausgesetzt, es wurde auch schon mindestens einer verbraucht). Außerdem wechselt Ihre Bewaff-

Kurzinfo

Laden mit: LOAD »OMEGA FORCE ONE«, 8,1

Starten mit: Geben Sie nach dem Laden RUN ein

Steuerung: Joystick in Port 2. Bewegungen des Raumschiffs gleichen den Joystickbewegungen.

Blocks auf Diskette: 70 Blocks

nung in einen Schnellfeuer-Raketenwerfer. Da Sie damit die Aliens jeweils dreimal treffen müssen, um sie zu zerstören, wird das Spiel schon um einiges schwieriger.

Im dritten Level wird Ihre Munition zu Durchschlag-Raketen, welche die getroffenen Aliens durchdringen und somit gleichzeitig zerstören. Auch hier bekommen Sie einen Bonus-Exterminator.

Am unteren Bildschirmrand sind verschiedene Informationen angezeigt. Neben der aktuellen und bisher höchsten Punktezahl sind die Anzahl der noch zur Verfügung stehenden Exterminatoren und Ersatzleben dargestellt. Zudem

erfährt man rechts unten, in welchem Level und in der wievielten Angriffsformation man sich befindet.

Nun zu dem angekündigten Schummel-beziehungsweise Übungs-Modus: Stoppen Sie »Omega Force One« mit <RUN/STOP> <RESTORE> und geben Sie dann SYS 52156 ein (anschließend <RETURN> drücken). Nun haben Kollisionen mit einem Alien keine Wirkung mehr, das Raumschiff ist unzerstörbar. Neuen Highscores steht dann nichts mehr im Wege...

Um den Schummelmodus, dem es doch irgendwo an Reiz fehlt, wieder aufzuheben, beendet man das Programm und lädt es entweder noch einmal neu oder gibt nach einem Reset folgende Befehlssequenz ein (nach jeder Zeile <RETURN> drücken):

POKE 22902,173

POKE 22903,59

POKE 22904,94

SYS 20480

Zum Schluß noch zwei kleine Tips für Anfänger:

1. Sie sollten vor jeder neuen Angriffsformation Ihr Raumschiff wieder in die Mitte des Bildschirms mit ungefähr gleichem Abstand zum linken und rechten Rand platzieren, damit bei Angriffen von vorne als auch von hinten immer genügend Spielraum besteht.

2. Die herannahende Schlange von Aliens behält nur relativ selten ihre Höhe. Warten Sie also erst kurz ab, wie sich die Formation weiter entwickelt, sonst sind Sie oft »weit ab vom Schuß«.

(Claus Petersen/Nikolaus Huber/ef)