

Spheron –

The jumping Pumpkin

Er hopst durch die Landschaft und will seinen Hunger nach Diamanten stillen: Spheron, der springende Kürbis, muß durch 24 Level mit vielen Gefahren und Hindernissen...

von Michal Bacik

Bei »Spheron« muß der Spieler ein grinsendes und springendes Kürbisgesicht durch die Levels steuern. Auf dem Weg durch die Spielstufen heißt es so viele Extras und Diamanten wie möglich zu raffen. Für die Extras gibt es Munition, mit der man lästige Gegner auspusten kann, Extra-Power oder Zeitboni, da der Spieler ständig unter Zeitdruck steht. Findet das Grinsegesicht ein Herz, bekommt er ein Leben mehr auf sein Konto. Außerdem warten noch verschiedene Extras auf den Spieler, die ihm zum Ziel des Spiels weiterhelfen.

Sind genügend Diamanten aufgesammelt und der Level-Ausgang ist gefunden, gelangt man ins nächste Level.

Mit einem Joystick in Port 2 wird der Pumpkin gesteuert. Bewegt man den Stick nach oben, hopst der fidele Kürbis auf und ab. Beim Drücken nach unten bremsst er die Hopserei. >Links< und >rechts< sorgen für die Bewegung im Level.

Der Ring am Luftballon ist das Extra zum Schwimmen über längere Wasserhindernisse



Riesenmurmeln erledigen den Ball bei Berührung

Liegt die Kugel am Boden, kann man sie auch rollend durchs Level bugsieren. Mit dem Feuerbutton kann man auf die Gegner schießen, insofern man das Extra für die Munition gefunden hat.

Mit der Space-Taste wird der Pausenmodus aktiviert. Im Pausenmodus können erregene Extras mit dem Joy-

Das Skelett stieft dem Kürbiskopf vor der Nase herum

Munter hüpft der kleine Kürbis durch die Level

stick ausgewählt und der Kürbiskopf zu einem fliegenden oder schwimmenden Ball verwandelt werden. Per Feuerknopf wird das Extra aktiviert. Um den Pausenmodus zu verlassen, drückt man wiederum die Space-Taste.

Im oberen Bildschirmteil befindet sich die Anzeige für die Score, Leben, Zeit und die Energie der Murmel. (lb)

Ladeanweisung

Das Spiel kann vom Diskettenmenü aus geladen und gestartet werden oder mit folgender Befehlsfolge:

LOAD "03*",8,1
RUN

Nach dem Laden und dem Start mit <RUN> wird das Spiel entpackt. Der erste Introbildschirm kann mit der Space-Taste verlassen werden. Das Game lädt die High Score von Diskette nach und schon kann es losgehen...