

## Tilt – Schnupper- Version mit drei Levels

Beim Amiga  
Oldie: »Tilt«,  
zwickte Ge-  
keitsspiel  
tallkugel  
byrinthe  
auch für  
haben ein

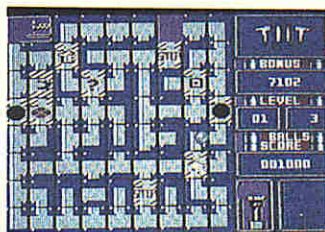
# Bally hoo!

schon fast ein  
das ver-  
schicklich-  
für eine Me-  
und viele La-  
gibt's jetzt  
den C64. Wir

Vorab-Game für  
Sie aufgetrieben. Die drei Level unserer Demo-  
version machen Appetit aufs Originalspiel!



[1] Zuerst muß man den Spielmodus und den Schwierigkeitsgrad einstellen



[2] Wer soll sich denn hier noch auskennen?

die Metallkugel durch Joystick-Ruck in die gewünschte Richtung und gleichzeitigem Druck auf den Feuerknopf aus der Gefahrenzone befördern.

Im Zwei-Spieler-Modus gelten andere Bedingungen: Die Level-Felder bewegt man per Joystick, die Kugel aber mit der Tastatur: <9>: Kugel nach links, <0>: nach rechts, <\$>: aufwärts, <\*>: nach unten, <RUN/STOP>: Pausentaste. In der Anzeigenleiste am rechten Bildschirmrand erscheint die Meldung: Frozen. Mit erneutem Druck auf den Feuerknopf geht's weiter.



[3] Wer bei »Tilt« in den High Score kommt, hat gefährliche Situationen gemeistert – oder viele Extras gesammelt!

<Pfeil links>: bricht das Spiel ab. Die Bestenliste erscheint, erneuter Druck auf den Feuerknopf bringt Sie wieder ins Spielmenü. Jede Spielrunde beginnt mit drei Kugeln (Leben) und einem Bonus von 8500 Punkten, der sich aber wahnsinnig schnell verringert, je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad. Im Labyrinth trifft man auf farbige Extras, die bei Berührung Balsam

fürs Punktekonto sind:

- blaues Objekt: 400 Zeiteinheiten zusätzlich,
- rot: 1000 Punkte,
- lila: ein Extraleben.

Wie gemein die Fallen und Hindernisse sind, ist ebenfalls vom gewählten Schwierigkeitsgrad abhängig. Wenn alle Metallkugeln vorzeitig verbraucht sind, ist die Runde verloren.

Stößt die Kugel aufs Feld mit dem Fragezeichen, läuft ein Sprite-Männchen von links über den Bildschirm und macht sich an der Anzeige für die Restlebens zu schaffen: Meist hat man danach eines weniger. Geraten Sie auf ein Stop-Feld, ist die Kugel einige Sekunden bewegungslos: wertvoller Zeitgewinn, um Spielelemente zu ordnen.

Wer mit seiner Kugel genügend Punkte hamstert (mehr als 10000), kann sich im High score (Abb. 3) verewigen.

Wir wünschen viel Spaß mit dieser abgespeckten Fassung, die aber alles bietet, was man von einem gu-

Es ist schon eine sonderbare Welt, in der die kleine Metallkugel Bally lebt: Ein unübersichtliches Höhlenlabyrinth aus metallisch glitzernden Schienen, zwei bodenlosen, schwarzen Löchern, Stop-Schildern und vielen Fragezeichen. Bally schnell aus dem Startloch und saust im Röhrensystem herum. Der Rundling sammelt Punkte, Sonder-Boni und versucht dabei, das Ziel möglichst schnell zu erreichen. Eine feindliche Macht, die Atair-Androiden, haben den kleinen Metallkugeln den Kampf angesagt und möchten sie vernichten. Natürlich haben diese Maschinenungeheuer auch Bally aufs Korn genommen und versuchen, der Kugel mit Hindernissen und hinterhältigen Fallen den Garaus zu machen. Helfen Sie Bally, so schnell wie möglich, alle Hindernisse zu überwinden und das Ziel sicher zu erreichen.

Laden Sie die Demoversion mit:

LOAD "TILT /TC",8

und starten sie mit RUN.

Nach dem Entpacken erscheint das Spielmenü (Abb. 1). Die einzelnen Funktionen werden per Joystick Port 2 gewählt:

- Ein- oder Zwei-Spieler-Modus,
- Hall of Fame (High score: mindestens 10000 Punkte müssen erreicht werden),
- Difficulty (Schwierigkeitsgrad, 1 = leicht bis 9 = megaschwer),
- Musik an/aus (damit kann man die Sound-Begleitung während des Spiels abschalten).

Per Feuerknopf kommt man ins Spiel (Abb. 2). Oben links katapultiert eine Metallfeder die Kugel ins Spielfeld (Level 1). Der Ausgang ist im Loch auf der rechten Seite. Mit dem Joystick muß man die Einzelteile des Spielfelds so verschieben, daß eine durchgehende Strecke entsteht, auf der Bally sicher das Ziel erreicht. Dafür gibt's selbstverständlich nicht nur einen Lösungsweg, sondern viele Möglichkeiten, die Level-Bausteine zu ordnen. In kritischen Situationen läßt sich

ten Geschicklichkeitsspiel erwartet. Unserer besonderer Dank gilt der Fa. Linel in der Schweiz, die uns die Demo-Version von »Tilt« für unsere Sonderheft-Diskette zur Verfügung gestellt hat. Wenn Sie Lust auf die umfangreichere Originalfassung bekommen haben: Die gibt's in den Computer-Abteilungen der Kaufhäuser und im Fachhandel (Vertrieb: Rushware). (bl)