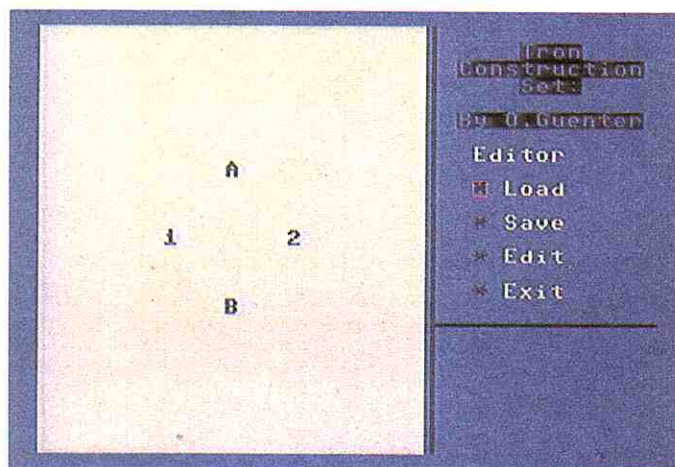


Sie wissen nicht, was ein Plaintiff ist? So nennt man ein Mitglied der »Planeten-Anstreicher« (Planet Painters), ein Berufsstand, der im gesamten Universum hohes Ansehen genießt. Oder glauben Sie etwa, die Erde war schon immer so leuchtend blau oder der Mars kirschrot? Diese Farbenpracht haben wir nur den Plainties zu verdanken. In vielen Überstunden und unter Verwendung von Millionen Tonnen Farbe verwandeln sie jeden häßlich grauen Himmelskörper in einen schillernden Galaxis-Edelstein.

Hauptgewinn für den besten Anstreicher

Doch auch Plainties haben Nachwuchssorgen: Die Azubis des Universums zieht's fast ausnahmslos in High-Tech-Berufe. Daher beschließt der Weltverband der Planeten-Maler, eine Olympiade zu veranstalten und den Superstar der Planeten-Anstreicher zu küren. Erster Preis: ein vierwöchiger Aufenthalt (7-Sterne-Hotel) auf dem sonnenüberfluteten Planeten C5-PO im System Alpha Centauri mit kostenlosem Besuch des beliebten Falk-Diskey-Vergnügungsparks!

Die schlaun Funktionäre der I.C.P verbinden natürlich das Angenehme mit dem Nützlichen: Der Wettbewerb findet auf



[1] Mit der Editorfunktion lassen sich eigene Spielfelder entwickeln

dem Planeten Tron statt – ein schmuckloser Klumpen fester Materie im Sirius-System, der deshalb bisher vom intergalaktischen Tourismus boykottiert wurde. Man hofft, den deprimierten Planetenbewohnern eine sprudelnde Einnahmequelle zu erschließen, wenn Tron nach der Olympiade in allen Farben erstrahlt.

Falls Sie sich fit genug für die Pinsel-Olympiade fühlen, laden Sie das Spiel mit

LOAD "TRON CONSTR. SET",8

Gestartet wird mit RUN.

Achten Sie darauf, daß sich folgende Dateien auf Ihrer Spieldiskette befinden:

- TRON CONSTR. SET,
- SPRITE1.TRON,
- SPRITE2.TRON,
- CODE.TRON,
- BASIC.TRON,
- DEMO.TRON,
- DEMO.SCORE.

Nach dem Start lädt der Computer die Dateien nach, die man fürs Spiel benötigt. Kein Grund zur Beunruhigung, wenn zwischendurch mal der Bildschirm verschwindet!

Per Knopfdruck ins Spiel

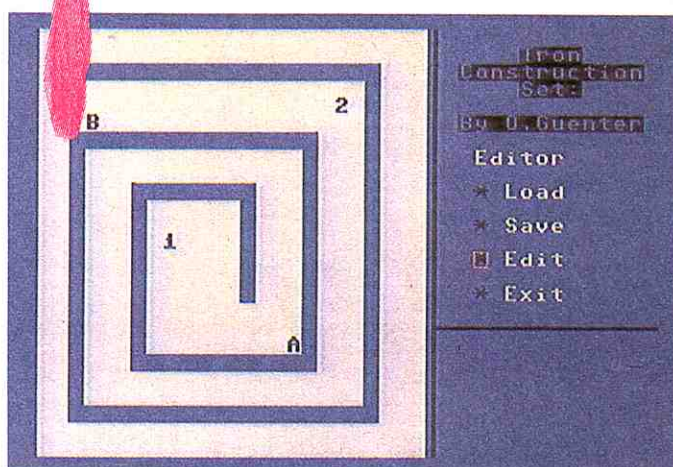
Der wichtigste Programmpunkt des Hauptmenüs ist:

Spielen: Nach dem Aufruf dieser Option kann man zwischen

Tron Construction Set – Anstreicher-Olympiade

Festival der heißen Pinsel

Premiere: Die I.P.C (Intergalactic Painter-Corporation) ruft alle »Plainties« des Weltalls zum sportlichen Anstreicher-Wettbewerb auf.
Nie ging's im All bunter zu!



[2] Die Lücken im Spielfeld erscheinen später als 3-D-Grafik

dem Ein- oder Zwei-Spieler-Modus wählen. Egal, ob Sie allein oder zu zweit spielen (dann brauchen Sie noch einen zusätzlichen Joystick in Port 1!) – der Computer bringt zunächst die aktuelle High-score-Liste, per weiterem Knopfdruck erscheint nach wenigen Sekunden der Spiele-Screen. Der Bildschirm ist zweigeteilt (Abb. 3): Oben steht die rote Malerrolle am Start und wird per Joystick 2 gesteuert, unten wartet der blaue Anstreicher auf die Bedienung mit Joystick 1.

Gehen Sie als Einzelspieler an den Start, übernimmt der C64 automatisch die Rolle des blauen Malerpinsels (unterer Bildschirm). Im Zwei-Spieler-Modus müssen die Gegner **gleichzeitig** den jeweiligen Feuerknopf drücken, um Runde 1 zu starten.

Pinseln Sie nun mit der galaktischen Farbrolle über die Oberfläche des Planeten Tron und lassen Sie ihn bunt erstrahlen. Dabei entspricht ein Joystick-Ruck nach vorne der Richtung rechts oben.

Versuchen Sie, den Gegner in Bereiche abzudrängen, die von der eigenen Farbspur umgrenzt werden oder stoßen Sie ihn vom Rand der Oberfläche ins leere All (Abb. 4). Das Spielprinzip ist selbstverständlich dem bekannten Klassiker »Tron« entliehen! Übers Spielfeld bewegen sich zwei grüne Farbmuffel-Energiefelder (A und B im Editormodus), denen man unbedingt ausweichen sollte: Jeder Kontakt endet tödlich!

Auch sollten Sie mit dem Joystick behutsam umgehen: Man kann den Pinsel nicht mehr über ein bereits ausgemal-

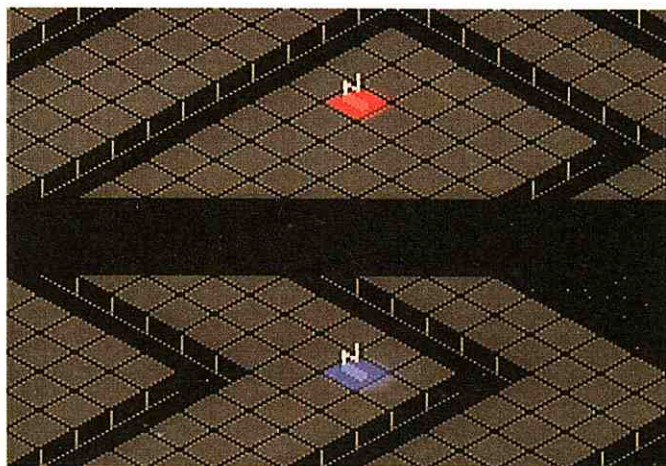
tes Feld bewegen oder eines des Mitspielers neu tünchen. Vom Fehler des Gegners ist allerdings auch der Mitspieler betroffen: Ruckartige Bewegungen des gestrauchelten Malers weisen darauf hin, daß die Runde beendet ist: Die Rollen kehren in die Ausgangspositionen zurück. Bereits bemalte Flächen werden automatisch gelöscht, auch die des Gegenspielers! Ein Knopfdruck aktiviert den nächsten Durchgang, nach zehn Spielrunden ist Schluß (GAME OVER). Dann zeigt der Bildschirm den Score beider Spieler und gibt an, wer die meisten Punkte und damit gewonnen hat. Im Einzelspielermodus wird zusätzlich eine High-score-Liste geführt, die bei Spielstart erscheint. Um sich dort einzutragen, muß man aber mindestens 459 Punkte erreichen!

Hilfsprogramm zum Editormodus

Auf unserer Sonderheft-Diskette befindet sich ein Utility in Basic, das man wie gewohnt lädt:

LOAD "DEMO-MAKER", 8

Nach dem Start mit RUN speichert der Computer die sequentiellen Dateien DEMO.TRON (völlig ausgefülltes Spielfeld) und DEMO.SCORE (High-score-Liste) auf Diskette. Ach-



[3] Geteilter Bildschirm für ein Spiel mit zwei Streichern

tung: Beide Files befinden sich bereits auf der Diskette! Wer sie nicht verändern möchte, sollte DEMO-MAKER weder laden noch starten.

Wenn die Floppy ihre Arbeit beendet hat, meldet sich der Screen mit dem Hauptmenü. Die beiden Menüpunkte wählt man mit dem Joystick in Port 1 oder 2 und aktiviert sie mit dem Feuerknopf:

Construction: Damit kommt man in den Editormodus (Abb. 1). Die linke Bildschirmseite zeigt das Muster des Spielfelds. Die Zahlen »1« und »2« bestimmen die Startpositionen der beiden Spieler, »A« und »B« kennzeichnen die Lage der beiden Energiefelder auf dem Spiele-Screen.

Neue Spielfelder definieren

Rechts findet man das Editormenü. Über dem aktuellen Auswahlpunkt blinkt ein Cursor-Quadrat, das man ebenfalls per Joystick auf- oder abwärts bewegt. Gewählt wird durch Knopfdruck:

Load: Spielfelder laden,

Save: Levels speichern,

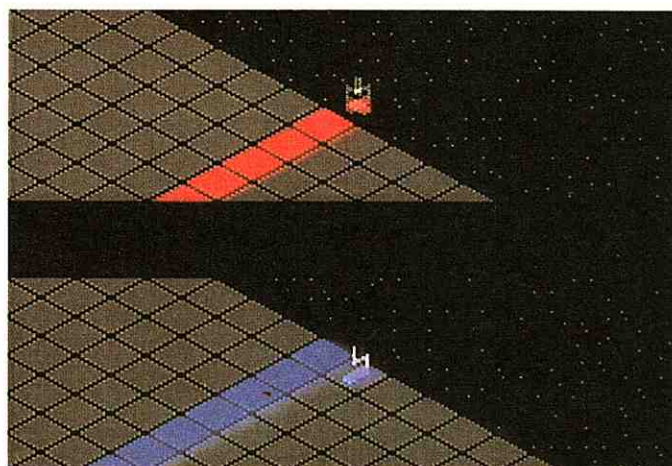
Edit: Spielfelder bearbeiten. Hier lassen sich eigene Levels entwerfen. Im unteren Menü kann man wählen, ob man Flächen setzen oder löschen will:

Setzen: Wählen Sie diese Funktion per Knopfdruck und bewegen Sie den Editor-Cursor auf die graue Fläche. Beim er-

sten Spielstart sind aber alle Quadrate des Editorfelds bereits gesetzt: Die Setzfunktion bewirkt hier optisch nichts.

Löschen: Nachdem diese Option ebenfalls mit dem Feuerknopf aktiviert wurde, kann man jetzt Löcher im Editierfeld hinterlassen, die als 3-D-Grafik in den Spiele-Screen übernommen werden. Dauerfeuer erzeugt durchgehende Lücken (Abb. 2). Man kann so den Schwierigkeitsgrad erheblich steigern.

Exit: verläßt die Setz- und Löschfunktion. Jetzt müssen Sie die Startpositionen der Spieler und Gegner markieren (beachten Sie die Fragen des Computers am Bildschirm). Danach lassen sich die Änderungen mit dem Menüpunkt »Save« speichern. Beachten Sie, daß der Dateiname maximal zehn Zeichen lang sein und nur aus Buchstaben bestehen darf (die Endung .TRON wird automatisch angehängt!). Das Programm registriert, wenn sich eine gleichnamige Datei bereits auf der Diskette befindet (Hinweis FILE EXISTS). Sie haben nun die Möglichkeit, die Datei vorher zu löschen (SCRATCHEN) und anschließend zu speichern oder die Funktion abzubrechen (EXIT). Das gleiche Spielchen können Sie auch mit dem High score durchziehen, falls Ihnen die bereits eingetragenen Namen nicht mehr gefallen. Achten Sie aber darauf, daß die Diskette beschrieben werden kann! Falls Sie un-



[4] Schade, diese Farbspur landete im Orbit...

Kurzinfo: Tron Constr. Set

Programmart: Geschicklichkeit-Strategie

Laden: LOAD "TRON CONTR. SET", 8

Starten: nach dem Laden RUN eingeben

Steuerung: Joystick Port 1 und 2

Besonderheiten: eingebauter Leveleditor und Zusatz-Utility DEMO-MAKER

Benötigte Blocks: 61

Programmautor: Oliver Günter

sere Original-Sonderheftdiskette verwenden, müssen Sie per Diskettenlocher unbedingt eine zweite Schreibkerbe hineinsetzen.

Anschließend landet man wieder im Editormenü.

Exit: Editormodus ohne Änderungen verlassen und zurück ins Hauptmenü.

Wer allerdings High-score-Liste und Originalbelegung des Spielfelds (ohne Lücken und Löcher) im Hauptprogramm geändert hat, kann sich diese mit DEMO-MAKER wieder auf die Spieldiskette zurückholen: Die REPLACE-Funktion (Zurückschreiben gleichnamiger Dateien) ist im Utility bereits enthalten. Vorsicht bei der High-score-Liste, die ebenfalls automatisch geändert wird: Die bisher eingetragenen Namen und Punkte werden durch gestrichelte Linien ersetzt und sind nicht mehr zurückzuholen. Vorteil für Plainty-Neulinge: Dann entfällt selbstverständlich die Mindestpunktezahl (459), um in den High score zu kommen! (Oliver Günter/bl)