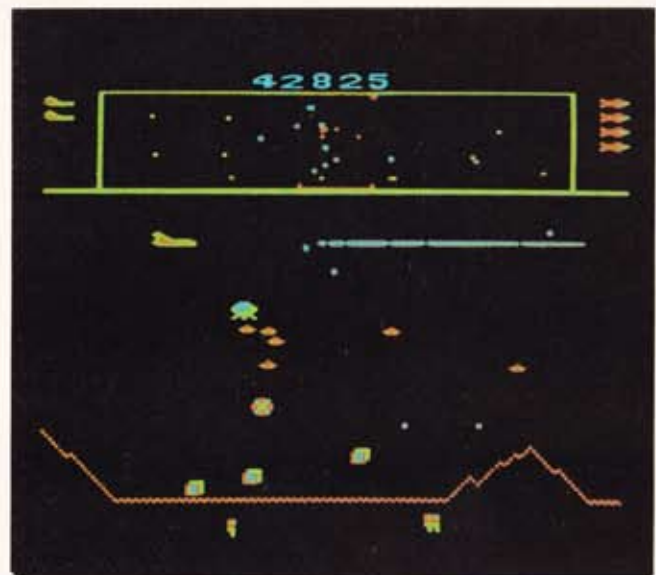


acorn  electron

Planetoid Spielc 105/0  
ass.f.Electron 2924

ARTIKEL-NR.	VERKAUFSPREIS INKL.MWST.
29-14158	190,00

# Planetoid



Ein Spiel von Acornsoft

## Planetoid

Ein Spiel auf Kassette für den Acorn Electron

Autor: Neil Raine

Inhalt

PLANETOID

### Ladeanleitung

Zum Laden und Betreiben des Programms die (voll zurückgespulte) Kassette in den Rekorder einlegen. Dann über die Tastatur eingeben:

CHAIN "PLANETOID"

und die RETURN-Taste drücken. Darauf erscheint die Meldung "Searching". Jetzt die PLAY-Taste des Kassettengeräts drücken und warten, bis das Programm geladen ist. Die Titelseite erscheint nach etwa einer Minute. Nach weiteren drei Minuten ist das Hauptprogramm geladen und beginnt zu laufen.

Ihr Laserschiff ist auf Aufklärungsflug über dem Planetoiden. Mit Hilfe des Radarschirms kann das gesamte Gelände rekognosziert werden. Der untere Teil der Bildfläche zeigt das direkt unter dem Laserschiff liegende Gebiet.

Die Angreifer aus dem All halten Ausschau nach den Lebewesen auf dem Planetoiden, die sie schnappen und entführen. Aber noch haben Sie eine Chance: machen Sie die aufsteigenden Angreifer mit Ihren Laserkanonen und Sprengbomben unschädlich und bringen Sie das gerettete Wesen wieder zurück auf den Boden. Wenn Ihre Bemühungen versagen und es einem Angreifer gelingt, unbehelligt mit seinem Opfer bis an das obere Ende des Bildschirms zu gelangen, dann mutiert er in eine gefährlichere Lebensform. Jetzt haben Sie einen schweren Stand gegen Feinde aller Art – Bomber, Sporen, Megazyten, die Sie allesamt außer Gefecht setzen müssen, bevor die nächste Angriffswelle erfolgt. Auch die Kreuzer sind gefährlich, aber diese brauchen Sie zum Fortgang des Abenteuers nicht unbedingt zu zerstören.

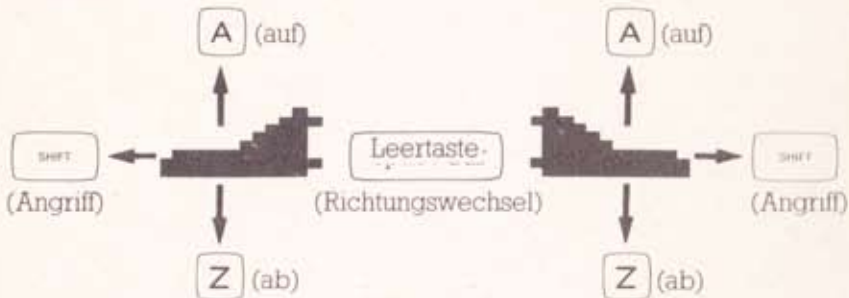
Getroffene Megazyten rächen sich mit einer Wolke von gefährlichen Sporen. Setzen Sie Ihre Sprengbomben gezielt ein, weil Sie zu Anfang nur drei davon haben.

Ganz besondere Vorsicht ist geboten, wenn nur noch ein einziges Planetoiden-Wesen überlebt. Falls ein Angreifer Sie überlistet und mit dem letzten Lebewesen den Bildschirmrand erreicht, dann explodiert der ganze Planetoid, und alle Angreifer verwandeln sich in Mutanten. Nach jeweils fünf Angriffswellen erhalten Sie einen neuen Planetoiden mit einer Kolonie Lebewesen, deren Verteidigung Sie wieder übernehmen müssen.

Zu Anfang haben sie drei Laserschiffe; bei jeweils 10 000 Punkten erhalten Sie eins dazu, und obendrein eine Bombe.

### Steuerung

Zum Manövrieren des Laserschiffs sind die folgenden Tasten zu bedienen:









RETURN (Laserstrahl)      CAPS/LK FUNC (Bombe)

H Hyperspace-Sprung (das Schiff löst sich auf und erscheint an einem anderen Ort wieder)

### Punkte

500 Punkte beim Auffangen eines Lebewesens in der Luft und nochmals 500 beim Absetzen auf der Oberfläche.

Punktezahl:

	Angreifer	150		Kreuzer	150
	Mutante	150		Spore	250
	Bomber	150		Megazyt	1000

Extrapunkte für überlebende Planetoiden-Wesen nach jeder Angriffswelle:

Erste Welle	100	Vierte Welle	400
Zweite Welle	200	Fünfte Welle	500
Dritte Welle	300	Alle weiteren	500

Oben am Bildschirm werden 3 Zahlen angezeigt: die erste gibt Ihren Punktestand an, die zweite und dritte signalisieren die Anzahl Laserschiffe bzw. die Anzahl Bomben.