

# Programm des Monats

Die über die vielen Galaxien verstreute menschliche Gemeinschaft ist von einer riesigen Gefahr bedroht. Wissenschaftler auf dem Planeten Garkatas haben biochemische Experimente durchgeführt, um eine neue intelligente Rasse zu züchten. Ein Fehler sorgt für ein biotechnisches Chaos und die neuen Wesen spielen verrückt. Sie bewaffnen Raumkreuzer und ziehen gegen die Menschheit zu Felde...

von Hannes Sommer  
(Cosmos Design)

Seit dem verhängnisvollen Experiment auf dem Planeten Garkatas befindet sich die Menschheit in Alarmbereitschaft. Ein Dutzend Welten mußten ihre Bewohner schon verlassen und den biomechanischen Monstern überlassen, welche man auf Garkatas gezüchtet hatte. Diese Wesen sind von äußerst hoher Intelligenz und sehr aggressiv. Eigentlich wollte man mit den Wesen Welten besiedeln, die für Menschen unbewohnbar waren und diese mit Hilfe der Bioschöpfungen kultivieren. Nachdem aber der Generator für den Charisma-Insert-Komplex überlastet ausfiel, ging das Experiment schief und die neuen Wesen entwickelten sich zu räuberischen, mordgierigen Monstern.

Nun wollen die Wesen die Menschheit ausrotten und das Weltall in Besitz nehmen. Sie haben sich Raumflotten mit gigantischen Schiffen gebaut und steuern auf das zentrale Sonnensystem zu. In Intervallen schicken sie ihre Space-Fighter-Kommandos, um die menschliche Schlachtflotte zu terminieren.

## Listing des Monats

# Entscheidung in der inneren Sphäre

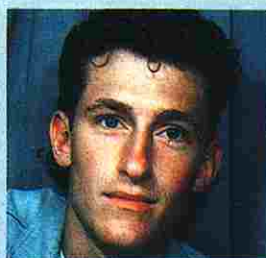
Ihre Eliteeinheiten ruft der Zentralrat der Menschheit zu den Waffen und die Bewohner der Welten hoffen auf einen Sieg gegen die Ungetüme. Es steht die Aufgabe, die Horden zu eliminieren und ihre Raumkreuzer, auf denen immer wieder neue Kampfmaschinen entwickelt und gebaut werden, zu vernichten...



Moons – ein Abenteuer in der inneren Sphäre

**DM3000.-**

in bar



Hannes Sommer ist 19 Jahre alt und wohnt in Klagenfurt (Österreich).

Er programmiert seit vier Jahren und ist durch zahlreiche Demos (Cosmos Design) bekannt. Sein Spiel »Square Out« belegte 1991 Platz 2 beim Spiele-Programmierungswettbewerb des 64'er

Magazins. Mit dem Spiel »Moons« wird er Sieger in der Sparte »Spiele« unseres Marathonwettbewerb (andere Spiele können trotzdem noch gewinnen!) und nimmt die 3000 Mark in bar entgegen.



Ein sehr hartnäckiger Gegner





## So wird gespielt

Das Hauptprogramm wird mit  
LOAD "MOONS", 8, 1

geladen und mit <RUN> gestartet. Die einzelnen Level werden nachgeladen. Der eingebaute IRQ-Load kann sich eventuell mit einigen Modulen oder Floppy-Speedern nicht vertragen, da solche Programme sehr kompliziert programmiert sind. In solch einem Fall bitte den Computer abschalten und alle Hardwareerweiterungen entfernen bzw. abschalten. Dann das Spiel erneut laden und starten.

Im Spiel sollten so viel Gegner wie möglich erledigt werden, denn für jede 10000 Punkte in der High-Score gibt es ein Bonusleben. Während des Spiels erscheinen Extras, die die Feuerfrequenz erhöhen oder das Waffensystem des Fighters verbessern. Die Symbole der Extras haben folgende Bedeutung:

L - Schußfrequenz erhöhen

P - Bordwaffe aufrüsten

S - Schutzschild

O - alle Gegner auf dem Screen verschwinden

Hat man in einem Level alle End- und Zwischengegner vom Bildschirm geputzt, wird das nächste Level nachgeladen. Deshalb sollte während des Spiels die Diskette mit dem Spiel im Laufwerk bleiben. (lb)



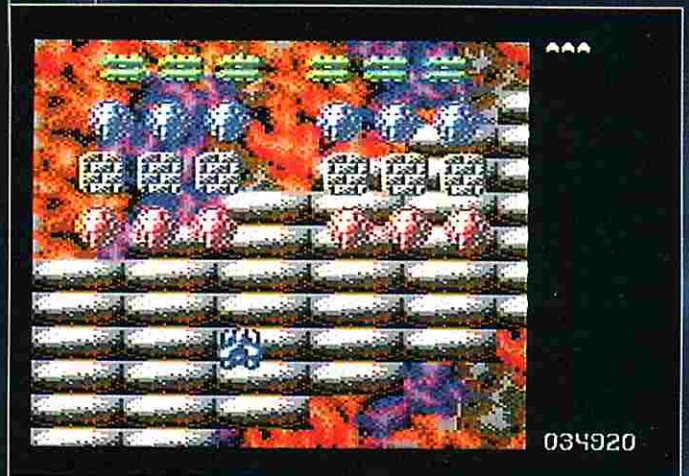
Die Angriffsformationen werden vom Bildschirm geputzt



Heißes Gefecht in der Umgebung eines Mondes



Der Endgegner ist ein Weltraumkreuzer



In höheren Leveln verstecken sich die Aliens hinter Schutzmauern

## Wo ist das Listing?

Das Listing umfaßt ca. 210 Blocks und kann deshalb nicht im Heft abgedruckt werden. Sie finden das Programm auf unserer Programmservicediskette (beachten Sie bitte dazu die entsprechende Anzeige auf Seite 103/104) oder im Btx-Angebot von Markt und Technik (\* 64064 #).



Dieses Symbol zeigt an, welche Programme auf Diskette erhältlich sind.