

Plötzlich wußte er nicht mehr, wo er war: Der Wissenschaftler hatte sich von den restlichen Expeditionsteilnehmern entfernt, um einen geheimnisvollen Nebengang zu erforschen. Als er wieder zu seinen Freunden zurückkehren wollte, fand er sich in einem weitverzweigten Höhlensystem wieder. Wo ist der richtige Ausgang? Seine Rufe verhallen ungehört.

Als Retter in der Not müssen Sie ihm zur Seite stehen und ihm den Ausweg aus der hoffnungslosen Lage zeigen. Stecken Sie den Joystick in Port 1 und laden Sie das Spiel mit:

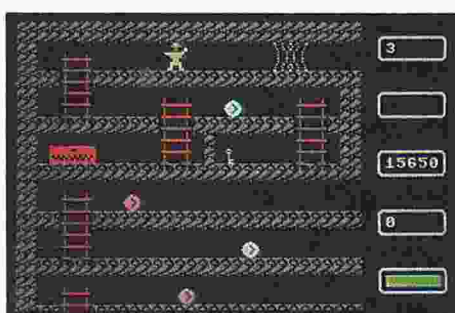
LOAD "MIKE THE CAVEMAN", 8,1

Es startet automatisch und zeigt das Titelbild, das man mit <SPACE> überspringen kann. Der Computer lädt nun die restlichen Dateien und das Hauptprogramm. Ein Menü bietet vier Funktionen, die mit den entsprechenden Tasten aufgerufen werden. Der aktuelle Menüpunkt wird revers angezeigt. Die Auswahl läßt sich mit dem Joystick nach oben oder unten verändern:

<F1> High score

Ein weiteres Menü erscheint.

[2] Das unterirdische Labyrinth der Pyramide. Wo ist der Ausgang?



Mit der Taste <F5> kann man sich die aktuelle Bestenliste anzeigen lassen, <F1> und <F3> löschen die momentan gültigen Einträge. <F7> oder <SPACE> bringt Sie zurück ins Hauptmenü.

<F3> Erklärung

Damit erhält man Hinweise zu den Spielfiguren und zum Spielgeschehen (was die einzelnen Sprites bedeuten und welchen Wert sie besitzen, Abb. 1). Außerdem kann man die Anleitung zum Spiel in Kurzform nachlesen.

Caveman Mike - auf Schatzsuche

Verschollen in der Pyramide

von Klaus-Dieter Frohn

Der Archäologe Dr. Mike Holehead hat sich in den Katakomben der Chenon-Pyramide total verfranst. Helfen Sie ihm, wieder ans Tageslicht zu gelangen!



[1] Jeder Gegenstand, den man sammelt, erhöht das Punktekonto

gen. Das Spielfeld erscheint (Abb. 2). Die Kästchen am rechten Bildschirmrand haben (von oben nach unten) folgende Bedeutung:

Oberstes Feld: Anzahl der Leben (voreingestellt ist »3«). Wenn Sie eins verlieren, erscheint das Grabsteinsymbol (Abb. 3). Haben Sie das gesamte Spiel geschafft, erhalten Sie für jedes Restleben einen 1500-Punkte-Bonus.

Zweites Feld von oben: Anzahl der Schutzanzüge. Bei Spielbeginn ist das Kästchen leer. Ihre erste Aufgabe ist nämlich, den Schlüssel in der mittleren Etage zu nehmen, um damit die Kiste (Bildschirmmitte links) zu öffnen. Darin liegen drei Anzüge, die man während des Spielverlaufs braucht: Berührt man nämlich mit der Spielfigur die Symbole »Nebel, Regen oder Geist«, muß man immer wieder zur Kiste zurückkehren und einen neuen Schutzanzug holen.

Mittleres Feld: Hier erscheint die maximale Punktezahls des aktuellen High scores.

Vorletztes Feld: dient als Punkteübersicht für die laufende Spielrunde.

Unterstes Feld: Das ist die

[3] Der gelbe Grabstein: Schon wieder ein Leben verloren!



<F5> Spiel beenden

Mit diesem Menüpunkt verlassen Sie das Programm korrekt. Durch die Eingabe von RUN läßt es sich erneut

im Basic-Speicher starten.

<F7> Spiel beginnen

Der Computer lädt den ersten Level und fordert Sie auf, den Joystick zu bewe-

Zeitanzeige, die von Grün über Gelb in Rot übergeht.

Haben Sie den Level in der vorgegebenen Zeit nicht geschafft, läßt ihn der Computer erneut und zieht der Spielfigur ein Leben ab. Um Zeit zu sparen, kann man die Geister umgehen, allerdings erhalten Sie dann keine Punkte.

Mit Geschick und List bringen Sie den Archäologen bestimmt wieder an die Erdoberfläche zurück. Denken Sie aber immer daran: Nie ohne Schutzanzug! (bl)

Kurzinfo: Mike the Caveman

Programmart: Action-Geschicklichkeitsspiel

Spielziel: Innerhalb des Zeitlimits aus dem Höhlenlabyrinth entkommen und dabei möglichst viele Punkte sammeln

Laden: LOAD "MIKE THE CAVEMAN", 8,1

Starten: Spiel startet automatisch nach dem Laden

Steuerung: Joystick Port 1

Besonderheiten: Pro Rest-Leben gibt es 1500 Bonuspunkte, High score kann gelöscht werden.

Benötigte Blocks: 111

Programmautor: Klaus-Dieter Frohn