

Think fast! – für Gehirnakrobaten

Symbolisch

Grips und Geduld – das braucht man bei diesem Strategiespiel: Prägen Sie sich die Symbole im linken Spielfeld gut ein und übertragen Sie sie blind ins rechte!

Gehören Sie zu den Zeitgenossen, die ein fotografisches Gedächtnis besitzen? Die fremdartige Formen, Symbole und Farben nur einmal sehen müssen, um sie traumwandlerisch auf Anhieb wiederzuerkennen? Dann sollten Sie rasch ein anderes Spiel von unserer Sonderheftdiskette laden: »Think fast!« ist wahrscheinlich doch viel zu leicht für Sie...

Hoppla, doch neugierig geworden? Also gut, dann laden Sie das Spiel mit:

LOAD "THINK FAST /M+T",8
und starten Sie es mit RUN.



[1] Think fast!: der Intro-Bildschirm

Der Intro-Bildschirm (Abb. 1, von fetzigem Sound unterlegt) bietet vier Menüpunkte, die man mit dem Joystick in Port 2 auswählt und per Feuerknopf aktiviert:

Read Credits: Infos über die Programmautoren,

Read Instruction: Hinweise zum Spielablauf,

Commit Suicide !!!: Ausstieg aus dem Game per Reset,

Play the Game: ... zum Spiel.

Das Spielfeld initialisiert sich im Speicher (keine Sorge: Der Byte-Müll auf dem Bildschirm löst sich nach einigen Sekunden in nichts auf!), dann erscheinen die beiden Spielabschnitte auf dem Screen (Abb. 2): links Symbole in unterschiedlicher Gestalt, rechts noch verdeckte Felder, in die man die fremdartigen Formen eintragen muß – Level 1.

Zeitlimit

Fangen Sie unverzüglich an, sich die Anordnung der obersten linken Reihe einzuprägen: Ohne Vorwarnung verschwinden die Muster vom Screen. Jetzt muß man die Dinger per Joystick in die rechte obere Reihe bugsieren: Ziehen Sie dazu den Joystick nach unten – auf dem bislang verdeckten Feld erscheint ein zufällig gewähltes Symbol. Wenn Sie der Meinung sind, es sei identisch mit dem verschwundenen Spiel-



[2] Übertragen Sie die verschwundene linke Symbolreihe korrekt ins rechte Spielfeld

gelbild auf der linken Seite, müssen Sie das per Feuerknopf bestätigen. Ansonsten dreht man den Joystick vorsichtig in alle Richtungen um die anderen Symbolformen einzustellen. Eins ist unweigerlich: Hat man das gewählte Symbol im rechten Abschnitt per Feuerknopf bestätigt, gibt's kein Zurück mehr! Der unsichtbare Spiel-Cursor wandert nun zum nächsten Symbolfeld (s. Anzeige »Position«, Bildschirmmitte unten).

Wurde eine Reihe rechts mit Symbolen gefüllt, sollten Sie rasch die nächste auf der linken Seite auswendig lernen, bevor sie verschwindet! Das Programm registriert automatisch, ob alle Formen im rechten Bildschirmfeld richtig gesetzt wurden. War's fehlerlos, kommt man in den nächsten Level – sonst muß man sein Glück in derselben Spielstufe nochmals probieren (die Anzahl der Versuche beginnt bei »5« und reduziert sich um »1«, s. Bildschirm links unten).

Wer glaubt, irgendwo im Spielverlauf einen Hinweis auf falsch gesetzte Spielfiguren zu entdecken, hat sich getäuscht: Das Game denkt gar nicht daran (sonst wär's vielleicht doch zu einfach!). Die Zeit, die Ihnen zum Studium der Symbolreihen bleibt, differiert ständig: Waren's bei der letzten



[3] Gratulation: Sie haben das Ziel erreicht!

Reihe zehn Sekunden, können es beim nächstenmal nur drei sein. Nach jeweils vier Levels verringert sich auch noch dieses Zeitlimit, ebenso ändern sich die Spielfeldfarben.

Wer den End-Screen (Abb. 3) sehen möchte, muß alle 16 Level fehlerfrei durchspielen. Für Leute mit fotografischem Gedächtnis kein Problem – oder doch? (bl)

Kurzinfo: Think fast!

Programmart: Strategie-Denkspiel

Laden: LOAD "THINK FAST /M+T",8

Starten: nach dem Laden RUN eingeben

Steuerung: Joystick Port 2

Besonderheiten: unterschiedliches Zeitlimit, um sich die Symbolreihen einzuprägen

Benötigte Blocks: 132

Programmautor: The Rough Arts HQ (André Schröder)