

von Jan Krolzig

In den unendlichen Weiten des Weltalls existiert auch der Planet XNYL. Die nahezu optimalen Bedingungen dort ermöglichen den Bewohnern des Planeten, in Fachkreisen auch Jams genannt, ein angenehmes Leben. Dieses führen sie auf der Basis von Luft und Liebe. Da ja letzteres verständlicherweise in ausreichendem Maße zur Verfügung steht, stellt nur noch die Luft ein Problem dar. Diese muß produziert werden. Als Ausgangsstoff dienen hierzu schlicht und einfach Diamanten. Da es an diesen auf XNYL mangelt, müssen sie von anderen Planeten besorgt werden. An dieser Stelle kommen nun Pin und Ball ins Spiel. Die beiden haben sich ein Raumschiff gebastelt, um das Universum nach Diamanten abzugrasen. Früher oder später (ich glaube, es war eher später als früher) haben sie dann auch die totalen Massen an Diamanten gefunden. In ihrer momentanen Aufregung haben sie dann sowohl sich selbst als auch ihr spaßiges Raumschiff total übernommen.

Die Außerirdischen im Sturzflug

Es kam, wie es kommen mußte – gerade während des Vorbeisurrens an der Erde macht es plumps – und das Schiff stürzt über dem Zentrum allen Geschehens ab! Aus den nun folgenden Problemen resultierte ein Spiel namens CHEEKY TWINS, zu finden im 64'er-Sonderheft Nr. 97. Da das aber nun einmal Geschichte ist, haben wir unsere Diskette zum Heft in diesem Monat mit der Fortsetzung des ganzen Geschehens, mit CHEEKY TWINS 2, veredelt.

Dieses führt nahezu nahtlos dort fort, wo der erste Teil endet. Pin und Ball sind wieder gestartet und außer sich vor Freude. Aus eben diesem Grund verfallen sie sofort in einen Liebesrausch. Wie ein solcher

Rausch aber nun einmal so ist, zieht er die beiden soweit mit, daß sie alles andere stehen und liegen lassen. Damit ist aber auch die Steuerung des Raumschiffes völlig vernachlässigt! Wieder einmal kommt es, wie es kommen mußte – das Schiff gerät in einen magnetophilen Wirbelsturm und wird unsteuerbar. In all der Hektik ist dann auf einmal auch noch der Treibstoff alle, damit das Schicksal seinen Lauf in aller Ruhe nehmen kann. Das tut es dann auch und das Schiff erleidet wieder einmal eine Bruchlandung. Während beim ersten Abenteuer lediglich die peripheren Schiffselemente zu Schaden kamen, hat es nun auch die Bordelektronik entschärft. Das Herzstück der ganzen Anlage – der 6510 – liegt brach da. Unnötigerweise reagiert er auf den Crash leicht exhibitionistisch und gibt der Außenwelt sein Inneres preis. Nach aufwendiger Suche finden

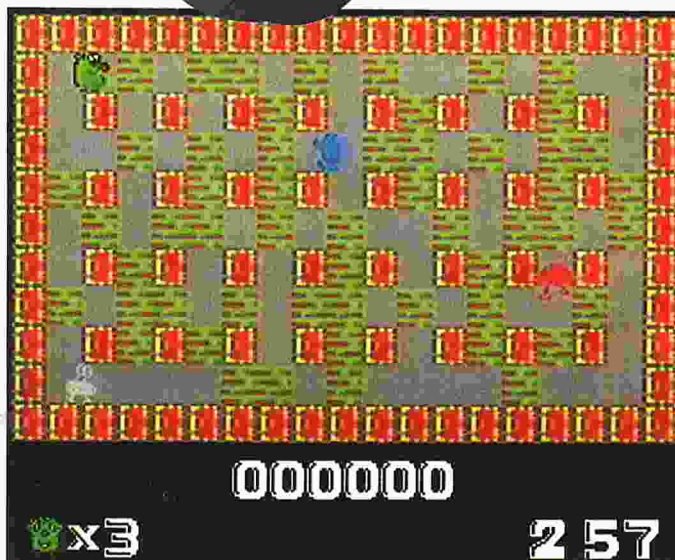


Pin und Ball im Maschinenraum einige Aufzeichnungen, die während einer früheren Flugphase gemacht wurden. Darunter befinden sich auch Pläne über die Zusammensetzung verschiedener Planeten, an denen sie vorbeikamen. Anhand genauester Lagebeschreibungen stellen die beiden erfreut fest, daß auch die Pläne zu ihrem Absturz-

planeten dabei sind. Diesen ist zu entnehmen, daß tief im Inneren des Planeten alte Fabriken lahmliegen, außer Betrieb und im Laufe der Zeit von riesigen Vulkanen zugedeckt. Es ist mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit davon auszugehen, daß genau dort unten in den Fabriken noch solch selten gewordene Stücke wie der 6510 zu finden sind. So bleibt nur eine Lösung – einer der beiden Helden muß runter und Ersatzteile besorgen, während der andere auf das Schiff aufpaßt! Zufälligerweise finden Pin und Ball in irgendeiner verstaubten Ecke des Maschinenraumes noch einige Kisten voller Bomben. Und einige Geistesblitze später ist dann auch entschieden, wie der Weg nach unten frei gemacht werden soll.

Unterirdische Höhlen mit Ersatzteilen

An dieser Stelle beginnt das Spiel, welches auf einem 17 mal 9 Felder großen Spielfeld ausgetragen wird, in dem sich der Spieler durch geschicktes Legen der Bomben einen Weg bahnt und gleichzeitig die anderen sich bewegenden Figuren vom Bildschirm verbannt. Im Gegensatz zum ersten Teil, den man bekanntermaßen allein bzw. zu



In der Mitte befindet sich der Warp-Ausgang, der aber erst freigesprengt werden muß. Bis dahin müssen noch einige Gegner mit Hilfe der Bomben ausgeschaltet werden.



Pin und Ball sind gestrandet – wer bringt sie durch die 33 Level des Spiels "Cheeky Twins 2"

Gestrandet!

CHEEKY

Die beiden kleinen Astronauten Pin und Ball sitzen auf einem fernen Planeten fest und müssen sich durch 33 Level kämpfen. Unterwegs finden sie genügend Ersatzteile, um ihre Raummühle wieder flott zu bekommen.



Im Options-Menü wird die Anzahl der Spieler eingestellt. Das Game wartet mit einem Drei-Spieler-Mode auf.



zweit spielen konnte, besteht hier die Möglichkeit, noch einen dritten Spieler hinzuzuziehen.

Wer in diesem Modus dann allerdings wessen Rolle im Spiel übernimmt, überlasse ich einmal Eurer Phantasie. Prinzipiell unterscheidet sich der **ONE PLAYER MODE** von den Mehrspieler-Modi durch das Spielziel. Der Alleinkämpfer ist damit beauftragt, sich durch 33 Level zu kämpfen und dabei die verschiedenen Bewacher der Fabriken unschädlich zu machen.

Monster treiben sich in den Leveln rum

Dabei machen einem pro Level bis zu acht unterschiedlich intelligente Monster das Leben schwer. Wenn alle Monster in ihre Jagdgründe verwiesen sind, so gilt es den Level durch die sogenannte Warp-

zone zu verlassen. Diese öffnet sich immer genau in der Mitte des Screens und muß eventuell erst freigesprengt werden. Um der Sache noch ein wenig mehr Spaß zu verleihen, ist man als Spieler zusätzlich noch an ein Zeitlimit gebunden, das einem nach Ablauf eines Lebens beraubt. Damit der Spieler nicht nur frustriert wird, gibt es auch einige kleine Extras einzusammeln, die durchaus lohnenswert sind. So kann man beispielsweise seinen Bombenvorrat auffrischen und somit mehrere Bomben gleichzeitig legen; oder aber die Reichweite der Bomben vergrößern, um deren Wirkung zu verstärken. Für Überraschungen sorgen immer wieder die auftauchenden Fragezeichen, die un-



Bevor der Held das Level verlassen kann, müssen alle Gegner liquidiert werden. Außerdem sollten alle Extras eingesammelt werden, damit Pin und Ball gerüstet sind.

terschiedliche Extras beherbergen. Das können so schöne Sachen sein wie ein Extraleben oder Extrazeit, aber auch ein Verkürzen der Bombenexplosionen oder ein Verringern der eigenen Geschwindigkeit und vieles mehr sind durchaus möglich. Sind mit oder auch ohne Hilfe der ganzen Extras alle 33 Level durchgespielt, so gilt es ein Schlußbild zu bewundern und sich am Abspann zu erfreuen.

Sollte man dieses nicht schaffen, so erscheint nach Verlust aller Leben die High-score-Liste, in die man sich bei entsprechender Punktzahl natürlich auch eintragen kann, worauf der High score abgespeichert wird. In den Mehrspieler-Modi, man kann sich entweder zu zweit oder zu dritt den Bomben opfern, gilt als einziges Spielziel das "Zerbomben" der Mitspieler. Wer als erster Spieler fünf Runden gewonnen hat, geht am Ende als Sieger aus dem Spiel hervor. Um auch bei gleichstarken

Wichtig! Urgent!

Um ein fehlerhaftes Funktionieren des Programms zu garantieren, darf die Diskette **nicht** validiert werden. Außerdem dürfen keine weiteren Files auf die Diskette geschrieben werden.

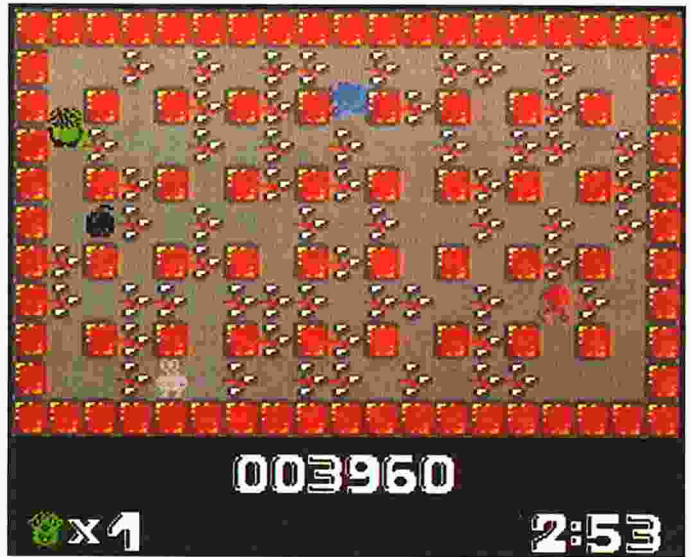
Zum Anfertigen einer Sicherheitskopie benutzen Sie bitte ein Backup-Kopierprogramm, das ganze Diskettenseiten kopiert. File-Copys versagen den Dienst, da ein Teil der Spiel-Daten per Track-Loader von der Diskette in den Speicher geholt wird.

liegenden Diskette ein und laden das Programm mit dem Befehl im Direktmodus:

LOAD"*,8,1

Das Spiel startet dann automatisch. Nach dem Intro-Screen und einer Vorgeschichte zum Spiel, gelangt man in das Optionsmenü. Hier kann die Spielerzahl gewählt werden.

Das Spiel wird über Joystick und Tastatur gesteuert. Der Joystick sollte sich für Spieler eins in Port 2 und für Spieler zwei in Port 1 befinden. Der dritte Spieler steuert seinen kleinen Helden im Action-Modus mit der Tastatur. Dabei gilt folgende Belegung der Tastatur:



Die Bombe ist gelegt, aber der Held muß aus deren Aktionsradius verschwinden.

Spielern ein Ende zu sichern, haben sich alle Mitspieler einem gnadenlosen und völlig unparteiischen Zeitlimit zu unterwerfen.

Mehrspieler-Modus bietet Fun für drei

Selbstverständlich gibt es auch hier wieder die diversen Extras freizusprenken und einzusammeln. Zusätzlich existiert je Runde auch noch ein einziges Speedup, das es zu erlaufen gilt.

Um in den Genuß von "Cheeky Twins II" zu kommen, legen sie bitte die zweite Seite der dem Heft bei-

Taste	Bedeutung
K	oben
,	unten
[links
]	rechts
/	Bombe legen

Der Pause-Modus wird mit der SHIFT-LOCK-Taste aktiviert und RUN-STOP bringt den/die Spieler jederzeit zum Intro zurück, von wo ein neues Game gestartet werden kann. Viel Spaß bei der Bombenlegerei! (lb)

