



Goldsuche in einem unterirdischen Labyrinth: Zwei Spieler treten im Kampf gegeneinander und gegen die Geister der alten Inkas an. Wer setzt sich durch und erobert die meisten Schätze?

Das Spiel »Cookie-Eaters« (Bild 1) ist eine faszinierende Variante von »Pac Man«. Es wird von zwei Spielern gleichzeitig gespielt. Ein besonderer Leckerbissen ist der eingebaute Editor, mit dem Sie sich neue Labyrinth-Systeme erstellen können.

Auf der Suche nach den sagenhaften Reichtümern der alten Inkas ist es zwei befreundeten Entdeckungsreisenden gelungen, in ein Höhlensystem unterhalb einer verfallenen Inkapyramide einzudringen. Überall in den Höhlengängen warten die sagemumwobenen Schätze der Inkafürsten auf ihre Entdecker herum. Wie so oft, wenn Menschen auf eine Goldader stoßen, sind alte Freundschaft und gemeinsam bestandene Gefahren schlagartig vergessen. Jeder versucht, von dem Gold soviel wie möglich zu ergattern. Die Konkurrenten werden von der Gier nach unermeßlichen Reichtümern getrieben.

Die alten Inkas waren aber nicht nur hervorragende Baumeister und Goldschmiede, sondern sie verstanden es auch, magische Kräfte einzusetzen. Ihre Schätze ließen sie durch Geister bewachen. Sie sprachen einen Fluch aus, daß derjenige, der die Schätze stehlen will, dem Tode geweiht sei.

Geladen wird das Spiel mit

LOAD »COOKIE-EATERS«, 8 <RETURN>

und anschließend mit RUN (<RETURN>) gestartet. Im Titelbild beginnen Sie das Spiel mit der Taste <S>, in den Editor gelangen Sie mit der Taste <E>. Die Steuerung der beiden Spielfiguren erfolgt mit den Joysticks.

Die Aufgabe der Spieler besteht darin, die vorhandenen Goldstücke (Punkte) einzusammeln und möglichst viele Geister zu fangen. Eine weitere Aufgabe im Spiel ist es aber auch, den Gegenspieler daran zu hindern, das gleiche zu

In den Höhlen der I • N • K • A • S

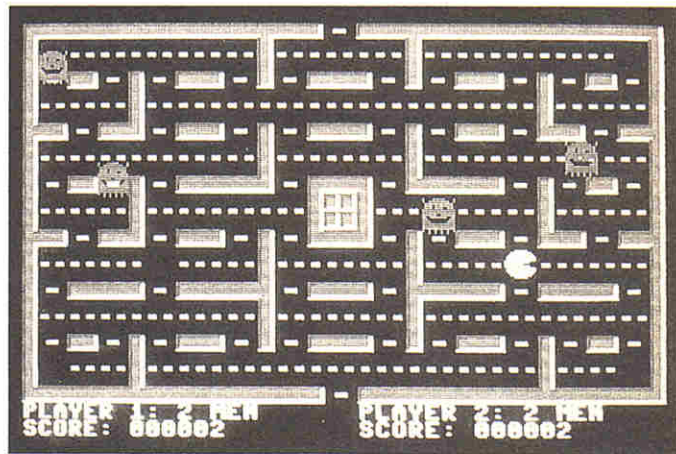


Bild 1. »Cookie-Eaters« ist eine tolle Pac Man-Variante für zwei Spieler

tun. Dies kann man dadurch erreichen, daß man eine Kraftpille schluckt (weiße Ringe berühren) und sich so gestärkt seinem Gegenspieler nähert. Erkennbar ist die Aufnahme einer Kraftpille an der Farbänderung eines »Cookie-Eaters«. Auf die gleiche Weise kann man mit den Geistern verfahren. Mit ein wenig taktischem Geschick kann man den Gegenspieler auch in die Arme der Geister treiben.

Dies geht verständlicherweise nur, wenn man gerade eine Kraftpille geschluckt hat. Mit diesen sollte man aber haushalten, da in einem Labyrinth nur vier dieser Kraftpillen zur Verfügung stehen.

Treffen die beiden Gegenspieler aufeinander, wenn sie gleich stark sind, also beide mit Kraftpille oder ohne, kommt es zu einem Zweikampf auf Leben und Tod: Die Mauern des Labyrinthes verschwinden, und die beiden Gegenspieler erscheinen wieder auf ihren Ausgangspositionen. Wer jetzt den Gegenspieler zuerst abschießt, hat gewonnen. Ein Schuß wird mit Druck auf den Feuerknopf ausgelöst.

Danach wird das Labyrinth wieder aufgebaut, und das Spiel geht normal weiter. Ist eine Spielfigur besiegt, gibt es

TASTEN	FUNKTION
<O>, <K>, <L>	Bewegung des Cursors im Labyrinth
<SPACE>	Setzt das Zeichen an die Cursorposition, auf das der Pfeil am unteren Bildschirmrand zeigt
<->	Bewegt den Pfeil am unteren Bildschirmrand um ein Zeichen nach links
<1>	Bewegt den Pfeil am unteren Bildschirmrand um ein Zeichen nach rechts
<F1>, <F3>, <F5>, <F7>	Setzen die Kraftpillen an die Cursorposition
<2>, <3>	Setzen die Spielfiguren an die Cursorposition
<4>, <5>, <6>, <7>	Setzen die Geister an die Cursorposition
<R>	Ermöglicht die Auswahl eines neuen Labyrinths, ohne das erstellte zu speichern. Achtung! Das erstellte Labyrinth ist dann verloren.
<G>	Lädt Labyrinth von der eingelegten Diskette. Es muß dann ein Name eingegeben werden.
<S>	Speichert Labyrinth auf der eingelegten Diskette. Es muß dann ein Name eingegeben werden. Ebenso muß die Nummer des ersten und des letzten zu speichernden Labyrinthes angegeben werden. Achtung! Diese alten Labyrinth werden dadurch überschrieben.
<Home>	Löscht das eigentliche Labyrinth (Spielfeld), die Sprites bleiben erhalten
<RETURN>	Verlassen des Editors ohne Speichern.

Tabelle 1. Alle Funktionen des Editors im Überblick

Kurzinfo: Cookie-Eaters

Programmart: Geschicklichkeits-Spiel für zwei Personen
Spielziel: Möglichst hohen Punktestand durch Einsammeln der Punkte erreichen
Laden: LOAD »COOKIE-EATERS«, 8,1
Start: Nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Die Spielfiguren werden mit beiden Joysticks gesteuert. Die Bedienung des eingebauten Editors erfolgt über die Tastatur.
Programmautor: Peter Conrad

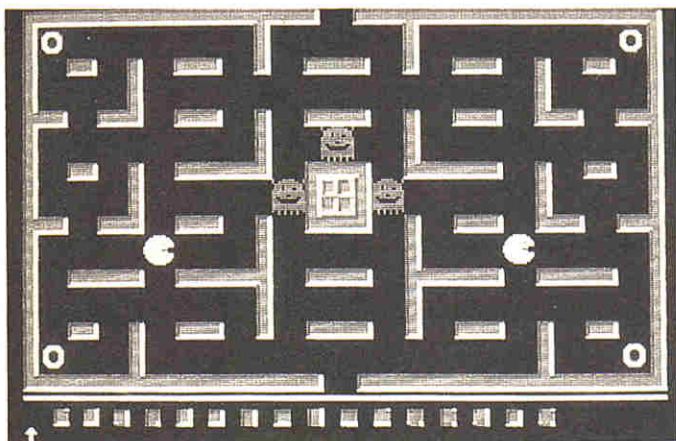


Bild 2. Ein Labyrinth läßt sich schnell konstruieren

zwei Möglichkeiten, die Jagd nach dem Gold wieder aufzunehmen:

1. Durch Drücken des Feuerknopfs
 2. Man wartet, bis der Gegenspieler zumindest das aktuelle Labyrinth von Goldstücken geleert hat.
- Voraussetzung ist, daß der Spieler noch mindestens ein

Ersatzleben zur Verfügung hat. Beim neuen Labyrinth ist man bei der Goldsuche wieder dabei.

Für jeweils 1000 gesammelte Goldstücke werden Sie mit einem Extraleben belohnt. Hat man alle Labyrinthe geschafft, erhöhen die Geister ihre Geschwindigkeit.

Im Titelbild kann man mit den Funktionstasten <F1> bis <F4> das erste und das letzte zu spielende Labyrinth einstellen. Die Anzeige hierfür wird am unteren Bildschirmrand eingeblendet (SCREENS).

Wenn Sie vom Titelbild aus mit <E> den Editor ausgewählt haben, geben Sie zunächst die Nummer des Labyrinths ein, das Sie editieren möchten. Die Labyrinthe sind von 0 bis 9 durchnummeriert. Nach dem Drücken der entsprechenden Zifferntaste erscheint das gewünschte Labyrinth auf dem Bildschirm (Bild 2). Am unteren Bildschirmrand werden die zur Verfügung stehenden Bauteile angezeigt. Aus diesen Bauteilen kann ein Labyrinth erstellt werden. Die Bedienung des Editors zeigt Tabelle 1.

Wir sind überzeugt, daß Ihnen »Cookie-Eaters« ebenso viel Spaß bereiten wird wie uns. Da Sie im Spiel immer zwei Gegner, die Geister und Ihren Mitspieler, im Auge behalten müssen, entwickeln sich immer neue Spielsituationen. Für weitere Abwechslung sorgt der Editor.

(P. Conrad/R. Brings/Ch. Röckelrath/ef)