

Boom –

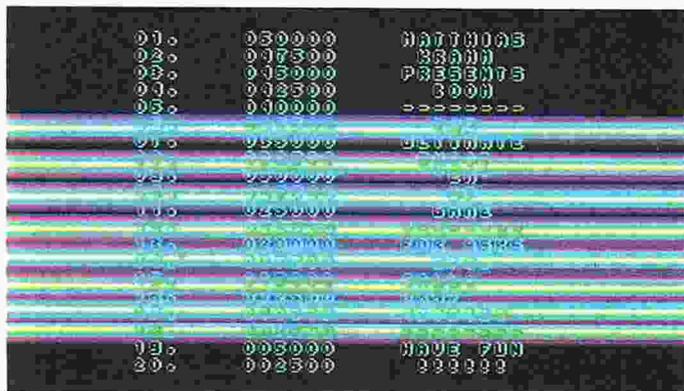
Aliens greifen an

Das letzte Bollwerk

Alarm! Radar-satelliten haben eine

riesige Armada außerirdischer Raumschiffe ausgemacht, die sich mit mehr als Lichtgeschwindigkeit auf unser Sonnensystem zubewegt. Verhindern Sie, daß die Erde in die Hände der Aliens fällt!

Panik hat den Galaktischen Rat erfaßt: Der seit Jahrhunderten schwelende Konflikt mit der Planetenkonföderation des Andromeda-Nebels ist schlagartig zum interstellaren Flächenbrand geworden. Ohne Vorwarnung wurden alle Raumflotten des Andromeda-Systems in Marsch gesetzt – mit dem Auftrag, die Planeten unseres Sonnensystems zu eliminieren.



[2] Wer schafft als erster 50 000 Punkte?

Die Nachricht vom bevorstehenden Angriff verbreitet sich in Sekundenbruchteilen: Automatisch werden alle Abwehrsysteme der Außenstationen Saturn und Pluto aktiviert. Die irdische Abfangflotte startet zwei Sekunden nach dem Alarm in Richtung Asteroidengürtel, um die Feinde bereits am äußersten Rand unseres Sonnensystems zu stoppen. Eines ist klar: Die Raumschiffe der Andromeda-Konföderation sind den Abfangjägern der Erde in puncto Bewaffnung haushoch überlegen – dafür sind aber die Raumgleiter von der Erde bedeutend wendiger. Wird es dem Raumkreuzer-Bollwerk auf den Außenposten unseres Sonnensystems gelingen, die Angreifer in die Flucht zu schlagen und die Erde (das Hauptziel der Eindringlinge) zu retten?

Am Ausgang der letzten und größten Schlacht der Menschheit, der »Großmutter« aller Schlachten, sind Sie nicht ganz unbeteiligt! Laden Sie das Spiel mit:

LOAD "BOOM(PCK)",8

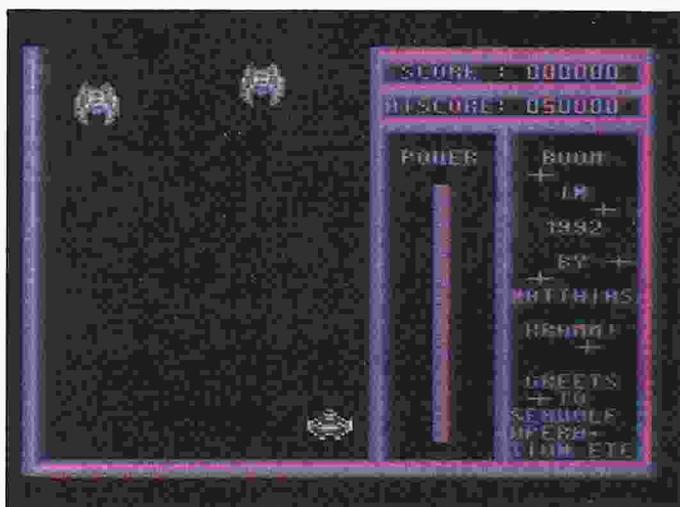
und starten Sie mit RUN.

Nach dem Entpacken meldet sich der Intro-Bildschirm (Abb. 1). Auf Knopfdruck (Joystick Port 2) geht's weiter: Zum Start in Level 1 drückt man erneut den Feuerknopf – dann baut sich das Spielfeld auf (Abb. 3). Den irdischen Abfangjäger am unteren Bildschirmrand steuert man per Joystick links oder rechts (sorry, nach oben oder unten geht nichts!).



[1] Boom: Spiele-Intro mit Infos

[3] Level 1: Noch ist es ein Kinderspiel, die Gegner zu vernichten



Weichen Sie den Raketen aus!

Und schon ist man mitten im Kampfgetümmel: Zwei gegnerische Raumschiffe greifen an und feuern jede Menge Raketen ab. Denen sollten Sie geschickt ausweichen, jeder Treffer verringert nämlich die Energie Ihres Abfangjägers (Anzeige POWER, Bildschirmmitte). Diese Skala muß man stets im Auge behalten, sonst ist das Spiel schnell vorbei.

Der Munitionsvorrat des irdischen Raumschiffs ist quasi unerschöpflich: Per Dauerfeuer kann man sich auf den Gegner einschließen. Allerdings benutzen die Aliens starke Energieschilde – um sie zu vernichten, muß man etliche Treffer landen (dann explodieren sie mit lautem Getöse!).

Manche der feindlichen Raumkreuzer verwandeln sich nach dem Abschluß in bunte Extras, die nach unten gleiten. Versuchen Sie, diese Scheiben aufzusammeln (auch wenn's gefährlich ist, da der andere Gegner Ihr Raumschiff jetzt um so aggressiver unter Beschuß nimmt) – klapp't, erleichtert es den weiteren Spielablauf ungemein. Die verschiedenen Farben der Extras bedeuten:

- grün: Energiebalken füllt sich auf,
- gelb: alle Gegner im aktuellen Level explodieren,
- rot: erhöht die Durchschlagskraft Ihrer Schüsse.

Die Punktzahl pro erfolgreichem Abschluß ist von Level zu Level verschieden (Anzeige SCORE, rechts oben): In Spielstufe 1 erntet man für jeden Gegner 100, im zweiten schon 200 Punkte. Allerdings ist's noch ein weiter, gefährlicher Weg, bis man den High score (50 000 Zähler, Abb. 2) knackt. (bl)

Kurzinfo: Boom

Programmart: Action

Laden: LOAD "BOOM(PCK)",8

Starten: nach dem Laden RUN eingeben

Steuerung: Joystick Port 2

Besonderheiten: bei Abschluß der Gegner gibt's ein Extra

Benötigte Blocks: 44

Programmautor: Matthias Kramm