

# Earth Defender

**System:** C16/116/Plus4  
**Typ:** Action-Spiel  
**Sprache:** Basic 3.5

*Aus der Tiefe des Alls nähert sich der Kampf-Planet Atreides. Er ist Basis Hunderter Kampfbomber, deren Ziel es ist, die Erde zu vernichten. Der Kampf beginnt.*

Der Angriff rollt. Eine Bombe nach der anderen wandert mit Ziel Erdoberfläche über den Bildschirm. Die einzige Überlebens-Chance unseres Planeten ist, die lebensnotwendigen Kraftwerke vor den herabfallenden Bomben zu schützen.

Zwei Minuten lang steht der Spieler in schwerstem Gefecht. Je hö-

her die Spielstärke (1 = leicht, ansteigende Zahlen = schwieriger) desto höher ist die Fallgeschwin-

digkeit der Bomben. Die Abwehrkanone wird mit einem Joystick in PORT 2 gesteuert.

Ein Tip: Nach dem Bildaufbau feuern die feindlichen Atreider ohne auch nur eine Sekunde zu zögern. Also aufgepaßt!

Ein einzelner Treffer richtet noch wenig Schaden an. Die Energieversorgung bleibt gesichert. Erst wenn mehrere Bomben die Kraftstationen treffen, gibt es ernste Energieprobleme. Sind alle Stationen vernichtet, zerstört Kampfplanet Atreides die schutzlose Erde mit einem Hochenergiestrahle.

R. Adling

```

1 rem earth defender
2 rem by r. adling
5 scncclr :color 1,2:color 0,1 1625
10 char 1,10,7,"spielstaerke:":input g:y= 5888
   1:char 1,10,9,"name":input n$:graphic
   1,1:vol 8
15 for w=0 to 10:draw 1,0,100+y to 319, 5158
   100+y:let y=y+int (y*1.1):next :color
   4,1
20 for y=1 to 10:draw 1,90,102-y to 140, 5976
   102-y:next :box 1,221,103,239,90:paint
   1,222,100
30 for n=1 to 12:draw 1,150,95+n to 170, 5658
   95+n:next :circle 1,280,50,20,20:paint
   1,290,50
40 draw 1,201,70 to 201,105:for y=1 to 4587
   10:draw 1,60,97+y to 85,97+y:next
50 draw 1,135,170 to 130,180:draw 1,185, 5861
   170 to 188,180:box 1,135,150,185,170
60 draw 1,135,150 to 130,180:draw 1,185, 4784
   150 to 188,180:char 1,0,0,n$
70 for x=-1500 to 1500 step 100:o=o+10: 5869
   draw 1,o,100 to x,200:next :draw 0,60,
   169 to 270,169
80 ti$="000000":draw 0,144,137 to 112,183 2877
90 for u=1 to 20 step 2:draw 1,135+u,170+ 7385
   u/2 to 185+u,170+u/2:next :draw 0,188,
   140 to 197,184
95 circle 1,160,160,110,25:draw 0,184, 3803
   137 to 196,185:goto 965
100 draw 0,a,b:char 1,32,0,ti$ 1915
101 if joy (1)=3 then 400 1582
102 if joy (1)=7 then 700 1586
103 if joy (1)=128 then 800 1419
110 draw 1,160,150 to 160+c,140 2255
120 b=b+int ( rnd (1)*g)+1 1289
130 if b>100 then 900 1148
140 draw 1,a,b:sound 1,800-b*4,1 2206
200 goto 100 556
400 sound 3,1010,4:draw 0,160,150 to 160+ 5079
   c,140:c=c+5:if c>10 then c=10
402 goto 110 560
700 sound 3,1010,4:draw 0,160,150 to 160+ 5756
   c,140:c=c-5:if c<-10 then c=-10
710 goto 110 560
800 sound 3,1010,3:sound 3,444,2 1646
840 if c=0 and (a=160 or a=150 or a=155 or 3929
   a=165 or a=170) then 900
855 if c=5 and (a=190 or a=195 or a=200 or 5556
   a=205 or a=210 or a=175 or a=180 or a=
   185) then 900
860 if c=-5 and (a=105 or a=110 or a=115 7553
   or a=120 or a=125 or a=130 or a=135 or
   a=140 or a=145) then 900
865 if c=10 and (a=215 or a=220 or a=225 6495
   or a=230 or a=235 or a=240 or a=245 or
   a=250) then 900
870 if c=-10 and (a=100 or a=95 or a=90 or 5948
   a=85 or a=80 or a=75 or a=70 or a=65
   or a=60) then 900
875 goto 120 564
900 draw 1,a,b to a,b-10:draw 1,a,b to a+ 6011
   3,b-10:draw 1,a,b to a-3,b-10:sound 3,
   444,20
910 draw 1,a,b to a,b-10:draw 1,a,b to a+ 6011
   3,b-10:draw 1,a,b to a-3,b-10:sound 3,
   444,20
920 draw 0,a,b to a,b-10:draw 0,a,b to a+ 4554
   3,b-10:draw 0,a,b to a-3,b-10
930 if b>100 then 935 1161
931 let p=p+100-b 1175
932 let t=t+1:goto 965 1591
935 if a=200 then draw 0,201,70 to 201,105 2937
938 if a=200 then pk=pk+300 1537
940 if a<171 and a>149 then let pk=pk+100 2673
945 if a<240 and a>210 then let pk=pk+222 2727
950 let pk=pk+13 973
955 if a>89 and a<141 then let pk=pk+244 2950
965 b=0:a=int (( rnd (1)*37)+12)*5 2752
970 if ti$>"000200" then 1000 1499
975 if pk>2000 then 1200 1159
980 goto 120 564
1000 graphic clr :char 1,10,15,"treffer:": 5038
   print t:char 1,10,18,"punkte :":print
   p
1001 char 1,10,21,"tote[3spaces]:" :print 2662
   pk:end
1200 draw 1,280,50 to 160,160:sound 3,1010, 2851
   5
1210 for o=0 to 200 step 7:circle 1,160, 5888
   160,1+o,0+o/3:next :sound 3,444,25:
   sound 3,555,60
1220 goto 1000 559

```

Dieses kleine Programm steuert atreidische Angriffe