

Hermetic

Fern der Erde rotiert der Planet Hermetic. Auf ihm ist Energiegewinnung ein Kinderspiel. Doch das System steht vor dem Kollaps ...

von Robert Hermely
und Siegfried Stegmüller

Die Notsysteme für «Hermetic» waren in Betrieb genommen und der Krisenstab tagte, denn das Energiesystem auf dem Planeten war zusammengebrochen. Vier Piloten wurden mit ihren Gleit-

tern losgeschickt, um einen neuen Planeten zu finden, auf dem sich die menschliche Zivilisation niederlassen könnte. Während ihres Flugs bleiben die Piloten in ständigem Funkkontakt. Nach langer Suche beschließen sie ihr Unternehmen abzubrechen und getrennt wieder auf den Heimatplaneten zurückzukehren. Commander Her-



Commander Hermes auf den Weg zum ersten Level

DM 3500.-

in bar

für das Programm des Monats



In diesem Monat bekommen Robert Hermely und Siegfried Stegmüller 3500 Mark in bar für ihre beeindruckende Ballerorgie. Die Musik und Soundeffekte zum Spiel steuerten Jens Christian Huus und Thomas Morgensen von den Vibrants bei.



Fingerspitzengefühl ist gefragt!

mes macht einen Abstecher zu einer nahegelegenen Raumstation. Dort erfährt er vom Planeten Haag.

ein. Gewinnt er, bekommen die Menschen eine neue Technologie zur Energiegewinnung. Soll-



In den Tiefen der Höhlen warten zahlreiche Fallen

einem riesigen Spielerparadies. Auf Haag wird um alles gewettet und gespielt. Für den Commander ist klar: Haag ist die Rettung für seine Heimat! Nach kurzer Rücksprache begibt er sich nach Haag und trifft dessen Oberhaupt Crowin. Er setzt Hermetic in einem Spiel gegen Haag

te er Verlierer sein, wird Hermetic Bestandteil von Haag und die Menschen versklavt. Als Spielplattform wird das Spektakel H.A.M.M. (Haags aggressiver Manöver-Mond) gewählt. Der Mond ist ein künstlicher Trabant, auf dem die Haag-Krieger eigentlich nur Manöver abhalten. Sechs

TOPPROGRAMM
DES
MONATS

kompletter Story kann durch Laden von:

LOAD*INTRO** ,8,1
und <RUN> auf den Screen gebracht werden. Nach dem Verlassen des Titelsbildes mit der SPACE-Taste, gelangt man ins Auswahlmenü (s.Kasten). Sind alle Optionen eingestellt, geht's direkt zum Spiel. Die Anweisungen zum Wechseln der Diskette werden mit <SPACE> bzw. dem Feuerknopf abgeschlossen. Im Spiel kann das Raumschiff durch Aufsammeln der kleinen »E« aufgerüstet werden und am Ende jedes Levels (besteht aus drei Abschnitten) erwarten zwei bullige Endgegner den Piloten. Ist

ein Level geschafft, wird dem Spieler eine kleine Ruhepause in einer Bar gegönnt. Dort kann man an einem Spielautomaten sein Punktekonto verbessern. Es stehen drei klassische Games zur Verfügung: Pac Man, Break Out und Space Invaders. Überlebt der Spieler das Abenteuer, wird ihm ein Abspann präsentiert. Nun kann es nur noch heißen: Joysticks warm gemacht und ab geht's in die Schlacht.



Die Gegner sind heimtückisch und kommen von allen Seiten



Nach jedem Level ein Bonusspiel – hier Breakout

Stages, gespickt mit angriffswütigen Robotern müssen als solviert sein, wobei jede Stufe an einem Tag durchfliegen werden muß. Nur einige Elite-Krieger von Haag haben bisher das Abenteuer überlebt. Commander Hermes nimmt die Herausforderung an und begibt sich auf den Mond.

So wird gespielt

Nach dem Laden mit:
LOAD** ,8,1
und dem Start mit <RUN>, erscheint das Titelsbild. Das Intro mit



Die Endgegner sind riesig und nicht von schlechten Eltern, denn ...



... sie ballern aus allen Rohren und sind verflucht schnell

Das Optionsmenü

Taste	Belegung
F1	Anzahl der Spieler
F3	Joystickport für Spieler 1 wählen
F5	Joystickport für Spieler 2 wählen
F7	Wahl zwischen Musik und Soundeffekten

HERMETIC
INTRO

Wo ist das Listing?

Da das Spiel fast zwei Diskettenseiten einnimmt und mit einem speziellen Loading-System arbeitet, können wir das Programm leider nicht abdrucken. Das komplette Spiel finden Sie nur auf unserer Programm-Service-Diskette. Alle Hardware-Erweiterungen (z.B. Floppyspeeder) sollten entfernt bzw. abgeschaltet werden, um ein fehlerfreies Arbeiten des Spiels zu gewährleisten.