

Lange Zeit haben Besitzer des C64 darauf warten müssen: Der Spiele-Hit, den es vorher nur in Spielhallen gab, kann nun auch von jedem zu Hause gespielt werden. Mit »Omidar« stellen wir Ihnen eine hervorragende Umsetzung des legendären »Amidar« vor.

Umringt von einer Menschentraube sitzt ein Spieler schweißgebadet vor einem Computerautomaten. Hastig rüttelt er am Joystick, um seinen Gorilla vor unheilvollen Buschmännern zu retten. Nur noch wenige Schritte fehlen, und das letzte Rechteck ist ausgefüllt. Doch plötzlich klingt ein Aufschrei durch die Halle. Kurz vor dem Ziel wurde der Held des Spieles von einem bösen Gegner gefangen.

So etwa könnte eine Szene vor einem der beliebten Spielautomaten mit dem Namen Amidar aussehen. War man jedoch bisher auf den Gang in die Spielhalle angewiesen, kann man nun als Besitzer eines C64 sein Amidar-Fieber auch zu Hause stillen. Das Programm »Omidar« ist eine nahezu perfekte Umsetzung dieses so bekannten Spiele-Hits. Obgleich die Spielidee recht einfach ist, kann man sich nur schwer von diesem hervorragenden Geschicklichkeitsspiel trennen.

»Omidar« können Sie allein oder zu zweit spielen. Laden Sie zunächst das Programm von der beigefügten Programmdiskette:

LOAD "OMIDAR", 8, 1

Nach Beendigung des Ladevorgangs geben Sie nun den Befehl RUN ein. Um den Ladevorgang etwas zu beschleunigen, liegt das Spiel auf der Programmdiskette in »gepackter« Form vor. Ein Schnellader ist ebenfalls eingebaut. Nach dem Laden kann es einige Sekunden dauern, bis auf dem Bildschirm die Meldung »READY« erscheint, da erst »entpackt« werden muß, bevor das Spiel gestartet werden kann.

Haben Sie den Feuerknopf gedrückt, erscheint das noch farblose Labyrinth auf dem Bildschirm. Nichts leichter als die Aufgabe, alle Rechtecke mit dem Gorilla zu umfahren (Bild 1) und sie dadurch einzufärben. Aber leider tauchen plötzlich drei böartige Buschmänner auf, die etwas dagegen haben, daß ihr Urwald bunt angestrichen wird. Eine wilde Jagd durch das Labyrinth beginnt...

## Omidar

**Spielziel:** Umranden Sie alle Rechtecke des Spielfeldes, um es einzufärben.

**Spielende:** Wenn alle Leben verwirkt sind. Extra-Leben gibt es nach Erreichen von bestimmten Punkte-Zahlen.

**Besonderheiten:** Spiel zu zweit möglich. Alle zwei Runden gibt eine Bonusrunde die Gelegenheit, 1000 Extra-Punkte zu ergattern.

Geschicklichkeit und schnelles Reaktionsvermögen sind gefragt. Ihr Gorilla kennt ein paar Tricks, um sein Ziel auch zu erreichen, wenn die Lage aussichtslos erscheint.

### Wenn es brenzlig wird: die letzten Tricks

Manövriert man sich einmal in eine ausweglose Situation, kann man durch einen Druck auf den Feuerknopf alle Gegner zu einem Sprung veranlassen, um schnell unter ihnen hindurchzuhuschen. Doch Vorsicht: Diese Wunderwaffe funktioniert leider nur dreimal! Sollten Sie den Blick vom Geschehen lösen können, wird Ihnen die noch zur Verfügung stehende Anzahl von »Jumps« am rechten Bildschirmrand angezeigt.

Zudem gibt es eine zweite Möglichkeit, die Buschmänner für kurze Zeit unschädlich zu machen. Hat man alle vier

# Gorilla auf der

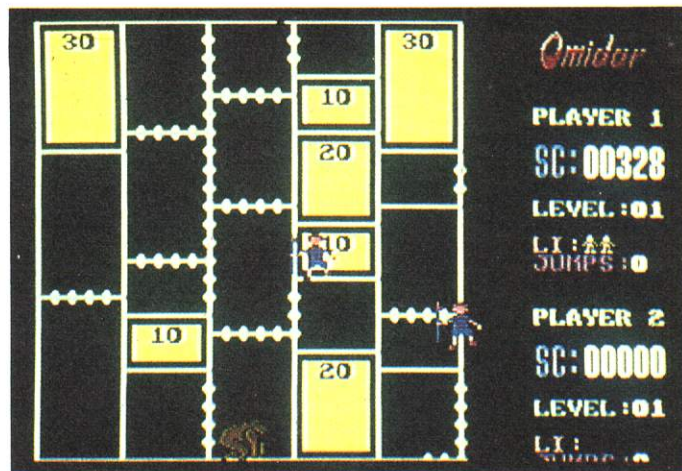


Bild 1. Wilde Buschmänner trachten Ihrem Gorilla nach dem Leben

Eckfelder des Labyrinths umrundet, erhält man für wenige Sekunden derart viel Kraft, daß die gegnerischen Figuren dem Gorilla nichts anhaben können. Vor Schreck ändern sie ihre Farbe und suchen das Weite. Jetzt können Sie die Jagd umdrehen. Ihre Spielfigur ist nun imstande, die Wider-sacher durch Berühren aus dem Feld zu stoßen.

Doch die Freude ist nur von kurzer Dauer. Weitere Buschmänner rücken nach und nehmen die Jagd wieder auf. Hier bleibt unserem Gorilla nur noch der Ausweg, das Labyrinth vollkommen einzufärben.

In der zweiten Spielrunde kann sich der Gorilla ausruhen, denn jetzt steuern Sie eine kleine Farbbrolle durch den Irrgarten aus Rechtecken. Anstelle der Buschmänner trachten Ihnen kleine Schweine nach dem Computerleben.

Die Aufgabe ist die gleiche wie vorher, sie wird jedoch durch einen besonderen Umstand erschwert. Um ein Feld erfolgreich zu umranden, benötigt die Rolle stets etwas Farbe. Man erhält diese, indem man die Rolle über bereits eingefärbte Linien führt. Gelingt es jedoch nicht, nach einer gewissen Wegstrecke ein neues Feld einzurahmen, oder wird man durch die cleveren Ferkel gezwungen, umzudrehen, reißt der Farbfilm ab. Man muß einen neuen Versuch starten.

Sie werden sehr schnell merken, daß die Ferkelchen äußerst gefährlich sind, auch wenn sie so aussehen, als könnten sie kein Wasserchen trüben. Sie reagieren sehr schnell auf alle Ihre Bewegungen und verleiten Sie nur zu rasch dazu, rückwärts zu rollen – und schon haben Sie keine Farbe mehr auf der Rolle. Also nichts wie zurück zum nächsten Farbfeld, wo bestimmt schon wieder das nächste Ferkelchen auf die geringste Unachtsamkeit von Ihnen lauert.

Zum Glück können Sie, wie in der Vorrunde mit dem Gorilla, Ihre Gegner mit einem Druck auf den Feuerknopf zu eleganten Sprüngen verleiten. Und sollte es Ihnen gelingen, wieder alle vier Ecken einzufärben, wechseln alle Ferkelchen vor Schreck die Farbe. Solange sie so blaß und

## Kurzinfo

**Laden mit:** LOAD "OMIDAR", 8, 1

**Starten mit:** Nach dem Laden RUN eingeben.

**Steuerung:** Joystick in Port 1 und 2 für Spieler 1 und 2.

**Blocks auf Diskette:** 38 Blocks.



# Flucht: Omidar

kraftlos sind, können sie ohne Probleme aus dem Labyrinth gestoßen werden.

Sind beide Spielrunden überstanden, kann man sich in einem Bonuslevel etwas erholen. Ein Ferkel soll in einen Bananenkorb verfrachtet werden. Es fällt dabei durch ein Netz aus Linien nach unten. Dabei ändert es an jedem Knotenpunkt des Gitters nach bestimmten Regeln seine Richtung. Durch genaue Beobachtung und etwas Glück kann das Ferkel an der richtigen Stelle in das Netz gesetzt werden (Start mit dem Feuerknopf), so daß es von dem Korb aufgefangen wird. Ist dies gelungen, wird man mit 1000 Bonuspunkten belohnt.

Hier schließt sich der Kreislauf, denn nun ist wieder unser Gorilla an der Reihe. Er muß sich jetzt einer größeren

Anzahl von Buschmännern erwehren. Bei jedem neuen Level, in dem Ihr Gorilla versucht, das Spielfeld einzufärben, erhöht sich die Zahl der Gegner. Behalten Sie diese immer im Auge, gehen Sie behutsam mit Ihren Notsprüngen um, denn sonst geht es Ihnen sehr schnell an den Kragen...

Danach folgt ein weiterer Durchgang mit der Farbbrolle und schließlich eine neue Bonusrunde. Dieser Ablauf wird in den weiteren Spielstufen mit erhöhten Schwierigkeitsgraden solange wiederholt, bis man seine letzte Spielfigur an die stets wachsende Zahl von Buschmännern oder Schweinchen verloren hat.

Wir wünschen nun viel Spaß bei der Jagd nach Buschmännern, Ferkeln und farbigen Rechtecken. Die gelungene Grafik und die schöne Hintergrundmusik werden Ihnen bestimmt gefallen. Gegen das Omidar-Fieber gibt es nur ein Gegenmittel: Omidar spielen, spielen und nochmals spielen...

(Thomas Kolbe/Z.Urwani/Michael Thomas/ef)