

# Rainbow Brog Invaders

von Sadi Yigit (Zaadii)/ by Sadi Yigit (Zaadii)  
english version – see below

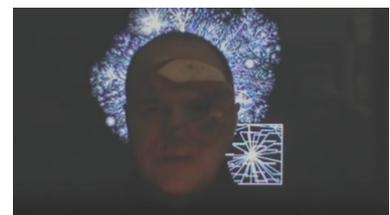
Hintergrund:

In ihren bunt lackierten Würfeln durchstreift eine schreckliche Rasse den Weltraum. Auf ihrer Suche



*Ein schrecklicher Brog-Würfel durchstreift das All.*

nach fortwährender Verbesserung ersetzen sie immer wieder Teile ihres Körpers durch backwahren. Jetzt sind sie auf dem Weg zur Erde, um auch diese zu erobern und ihre Bewohner zu verteidigen. Die Regenbogen Brogs dringen dabei in Regionen vor, die nie ein Brog zuvor gesehen hat.



*Brog in der Kommandozentrale.*

Vernichte sie bevor sie die Erde erreichen. Es gibt nur eine Chance. Die Menschheit zählt auf Dich.

Spielanleitung:

Das Spiel startet nach Laden und (je nach Emulator) der Eingabe von Run.

Das Verteidigungsraumschiff am unteren Bildschirmrand wird mit den Joystick in Port2 (oder den Pfeiltasten und Strg(links) für Feuer) gesteuert. Damit kann das Raumschiff nach links und rechts bewegt werden und ein Schuss abgegeben werden.

Vorsicht!-Solange der Schuss unterwegs ist kann kein neuer abgegeben werden.

- Sind alle 6 Brogwürfel vernichtet ist das Spiel gewonnen.
- Kommt auch nur ein Brogwürfel der Erde zu nahe so ist das Spiel verlohren.

In beiden Fällen Startet das Spiel nach einer kurzen Paue erneut.

System:

Commodore 64.

Emulator:

CCS64 V3.7.

Den Emulator (exe) starten und dann das prg per Drag&Drop auf das Hauptfenster des Emulators ziehen, um das Spiel zu laden.

Trivia:

Durch die Zerstörung eines ihrer Würfel werden übrigen die Brog wütend und bewegen sich schneller.

Die Brog haben von einem ähnlichen Invarsionsversuch in der Vergangeheit gehört. Dabei bewegten sich die Angreifer immer bis zum Rand, was bei zerstörten Randspalten zu einem längeren Weg für die Angreifer führte. Die Brog haben daraus gelernt und machen diesen Fehler nicht.

Englisch Version:

# Rainbow Brog Invaders

a Game made by Sadi Yigit (Zaadii)

Story:

In their colored cubes a horroable race roams space. In their search for continuous improvement the

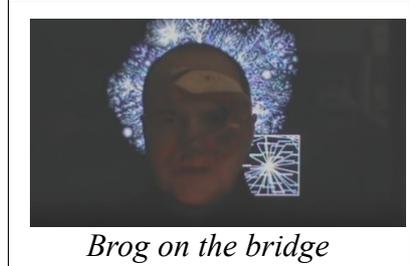


*A Brog Cube roaming space*

are replacing all the time parts of their bodies by pastries.

Now they are on their way to Earth to conquer it and to dough its inhabitants.

By doing this, the Brog Cubes are boldly going where no one Brog gone before.



*Brog on the bridge*

Destroy them before they reach the Earth. There is only one chance. Mankind counts on you.

Manual:

The game starts after loading an typing "RUN" (typing "RUN" is not mandatory in all emulators). The Defender at the bottom of the screen can be controlled using the Joystick in Port2 (or by using the arrow keys and SRTG(left) for fire). Use this controlls to move the ship left and right and to fire shoots at the Brogs.

Be careful!-As long as a shoot is on its way, it is not possible to fire again.

- Once all Brog Cubes are destroyed, the game is won.
- If a Brog Cube comes too close to the earth, the game is lost.

Anyhow, the game will start again after a small break.

System:

Commodore 64.

Emulator:

CCS64 V3.7.

Start the emulator (exe) and Drag&Drop the prg to the main window of the emulator, to load the game.

Trivia:

When a Cube is destroed, the remaining Brogs get angry and speet up a little.

The Brog have heard about a similar invasion that was tired long ago. At that invasion the invaders made the mistake to move always to the edge of the screen, which could have lead to longer ways for the invaders. This time the Brogs will not make that mistake.

## Soucre Code

```
0 V=53248:FOR N=828 TO 2024:POKE N,255:NEXT:FOR N=2041 TO 2046:POKE N,14:NEXT
1 POKE 2047,15:FOR N=0 TO 32:POKE 959+N,0:POKE 989+N,0:POKE V+39+N,ABS(8-N):NEXT
2 X=70:Y=90:A=10:T=70:S=100:G=0:K=255:POKE V+21,255:POKE V+33,0:POKE 2040,13
3 X=X+A:Z=X-45:IF X=T+140 THEN A=-1*A:Y=Y+10:T=-1*T:IF Y>210 THEN ?"LOST":GOTO 0
4 Q$="WIN":POKE V+7,Y-30:J=PEEK(56320):IF J=119 THEN S=S+10:IF S>240 THEN S=240
5 POKE V,S:U=X+45:POKE 1019,60:POKE V+3,Y-30:IF J=123 AND S>30 THEN S=S-10
6 POKE V+5,Y-30:POKE V+1,240:IF J=111 AND G<20 THEN G=210:POKE 53262,S-8
7 POKE V+15,G:POKE V+13,Y:POKE V+9,Y:POKE V+11,Y:J=PEEK(V+30):IF G>11 THEN G=G-5
8 J=PEEK(V+30):IF J>129 THEN K=K-J+128:POKE V+21,K:G=6:IF K=129 THEN ? Q$:GOTO 0
9 POKE V+4,X:POKE V+8,Z:POKE V+10,X:POKE V+12,U:POKE V+6,U:POKE V+2,Z:GOTO 3
```