

Menschheit in Gefahr

Wieder einmal haben Aliens aus dem Universum die Erde angegriffen und drohen, die Menschheit zu vernichten. Also schwingen Sie sich in Ihren Raumgleiter und retten Sie Ihre Spezies.

Dazu müssen die Aliens eliminiert, die überlebenden Menschen gerettet und zum Schluß auch noch die Alien-Basis zerstört werden – und das alles im Wettlauf gegen die Zeit und in dreidimensionaler Grafik.

Laden Sie das Programm von der Diskette mit

Battlefield

Spielziel: Retten Sie die Menschheit vor den Aliens und zerstören Sie deren Basis.

Spielende: Nach Unterbrechung der Versorgung der Alienbasis durch eine Tankerflotte kapitulieren die Aliens.

Besonderheiten: Kontakt mit eigenem Schutzschild rettet Menschen. Als Waffen gibt es Laser (Feuerknopf) und Energiebomben, die mit der <CBM>-Taste ausgelöst werden. Nach dem Start werden die Aliens in einer Demonstration gezeigt.

LOAD "BATTLEFIELD",8,1 und starten Sie es mit RUN. Nach wenigen Sekunden, während denen das Programm entpackt wird, finden Sie sich im Cockpit des Raumgleiters wieder. Hier stehen Ihnen die folgenden Anzeigeeinstrumente zur Verfügung (Bild 1):

1. Der Bildschirm

Aus dem großen Fenster, das fast die Hälfte des Cockpits einnimmt, sehen Sie die Szene in dreidimensionaler Ansicht. Die Entfernung der Objekte kann somit ungefähr durch die Größe auf dem Bildschirm abgeschätzt werden. Die Marke in der Mitte des Bildschirms bezeichnet die Stelle, auf die der Laser gerichtet ist.

Zusätzlich verfügt der Bildschirm des Raumgleiters auch noch über ein sogenanntes Head-Up-Display, besonders wichtige Meldungen blendet der Bordcomputer direkt in den Bildschirm ein. So erfahren Sie also sofort, wenn Feinde in Reichweite sind oder wenn der Laser überhitzt ist.

2. Das Radar

Das Radar ist die zweitwichtigste Anzeige im Cockpit. Sie sehen hier alle Objekte im Umkreis als kleine Punkte. Besonders wichtig ist das bei Aliens, die von hinten angreifen. Der hellblaue Sektor von 90 Grad kennzeichnet auf dem Radarschirm den Bereich, der auf dem Bildschirm sichtbar ist. Der kleine Kreis in der Mitte des Schirms zeigt die Reichweite des Schutzschildes, welcher später noch in seiner Wirkung erklärt wird. Zusätzlich weist Ihnen noch ei-

ne kleine Marke am Rande des Schirms die Richtung, in der die Alien-Basis liegt.

3. Die Waffen und Restzeit

Links neben dem Radar erfahren Sie, wieviel Zeit Ihnen noch zur Verfügung steht (die Aliens warten nicht ewig mit der Eroberung der Menschheit) sowie die Zahl der Bomben und »Flares« (eine spezielle Waffe zur Ablenkung der Gegner an Bord).

4) Der Punktezähler

Selbstverständlich retten Sie die Menschheit nicht ehrenamtlich, sondern nur gegen Punkte. Diese werden unter der Waffen- und Restzeitanzeige mitgezählt. Für die Vernichtung eines Alien erhält man zwischen 10 und 30 Punk-



Bild 1. Retten Sie die Menschheit vor den Aliens. Mit dem Radar sehen Sie alle Feinde schon aus der Ferne. Zusätzlich werden die verfügbaren Waffen angezeigt.

te, für die Rettung eines Menschen sogar 500. Sollte Ihnen einmal ein Mensch vor den Laser geraten, werden sogleich 2000 Punkte abgezogen, schließlich sollen Sie die Menschheit ja retten und nicht abknallen.

5. Die Geschwindigkeit

Rechts neben dem Radar befinden sich noch drei weitere Instrumente. Das oberste gibt Auskunft über die derzeitige Geschwindigkeit in Form eines grünen Balkens, der links beginnt und mit steigender Geschwindigkeit nach rechts wächst. Die Geschwindigkeit des Gleiters können Sie steuern, indem Sie den Joystick nach vorne (beschleunigen) oder nach hinten (bremsen) drücken. Die Fahrtrichtung bestimmt man mit Joystick nach links und rechts.

6. Die Schutzschild-Energie

Der Raumgleiter ist mit einem speziellen Energie-Schutzschild ausgerüstet, der vor einer direkten Kollision mit Fremdkörpern schützt. Allerdings verliert der Schild bei jedem Zusammenstoß an Energie, und diese regeneriert sich nur langsam. Versuchen Sie also, nicht zu oft Aliens zu rammen, das kann gefährlich werden.

Kommt der Schutzschild mit einem menschlichen Wesen in Kontakt, so wird dieses automatisch an Bord teleportiert.

7. Die Entfernung zur Alien-Basis

Ziel des Spiels ist es, die Alien-Basis zu erreichen und zu zerstören. Die Anzeige rechts unten gibt die Entfernung zu dieser Basis ebenfalls als grünen Balken an. Wenn Sie die Basis einmal erreicht haben, so müssen Sie erst noch dem Angriff einiger Kamikaze-Flieger entgehen, die auf direktem Kollisionskurs auf Sie zukommen.

Ist auch dies gelungen, so hat die Alien-Basis so viel an Energie und Vorräten im Kampf verloren, daß ihr Fortbestehen alleine von der ständigen Versorgung durch eine große Tankerflotte abhängt. Sollten Sie die Versorgung unterbrechen können, so kapitulieren die Aliens und zerstören ihre Basis selber: Das Spiel ist gewonnen!

Die Waffen

Ihr Raumgleiter ist mit vier verschiedenen Kampf- und Verteidigungsvorrichtungen ausgestattet. Die wichtigste Waffe ist der Laser, der mit dem Feuerknopf am Joystick ausgelöst wird. Ein Treffer zerstört jeweils ein Alien, und Sie bekommen 10 (»Lyner«), 20 (»Hover«) oder 30 (»Grong«) Punkte. Vorsicht! Bei zu starker Belastung überhitzt der Laser und fällt für kurze Zeit aus.

Die Aliens versuchen nicht nur, Ihren Raumgleiter durch Kollision zu zerstören, sondern sie feuern auch Raketen (Missiles) ab. Diese suchen ihr Ziel automatisch! Einzige Möglichkeit der Abwehr sind die sogenannten Flares, welche, einmal abgesetzt, die Raketen auf sich lenken und somit unschädlich machen. Da die Flares an der Stelle bleiben, an der sie abgeworfen wurden, sollten Sie sich nach dem Abwurf möglichst schnell aus dem Staub machen. Aktiviert werden die Flares mit der Leertaste.

Für Extremsituationen, in denen die Anzahl der Gegner so groß ist, daß man weder mit Laser noch mit Schutzschild (die vierte Waffe) mit ihnen fertig wird, stehen noch einige Energiebomben zur Verfügung, welche Sie mit der Taste <CBM> (die Taste mit dem Commodore-Zeichen links unten) abfeuern und alle Aliens in der Reichweite des Radars auf einen Schlag vernichten. Einziger Nachteil: Sie bekommen für diese unfaire Kampfmethode keine Punkte.

Das Programm verfügt über einen Demonstrations-Modus, der gleich nach dem Start aktiv ist. Am besten macht man sich hier erst einmal mit den Aliens sowie ihren Angriffstaktiken vertraut. Ein neues Spiel beginnen Sie dann mit einem Druck auf Feuer.

(Armin Biernaczyk/Nikolaus Huber/ef)

Kurzinfo

Laden mit: LOAD "BATTLEFIELD",8,1

Starten mit: Geben Sie nach dem Laden RUN ein.

Steuerung: Joystick im Port 2. Joystick nach vorn erhöht die Geschwindigkeit.

Blocks auf Diskette: 67 Blocks