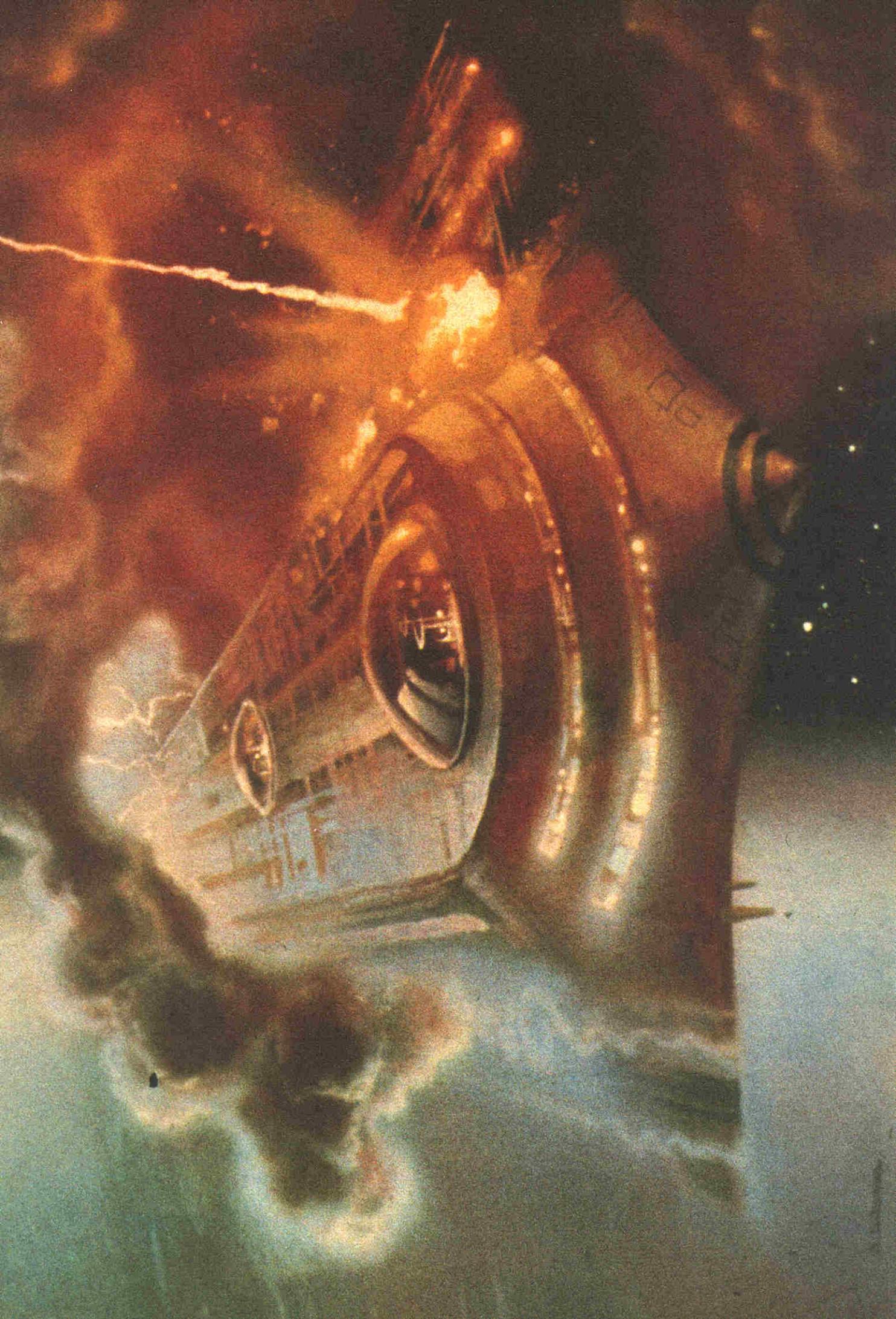


ENTSCHEIDUNG IM WELTALL

Das modernste Raumschiff der Erde wird von Außerirdischen attackiert. Nur der waghalsige Einsatz eines entschlossenen Piloten kann das Schlimmste verhindern. Retten Sie die »Dreadnought« vor ihrer Vernichtung.







Den Freunden guter Action-Spiele wird die Spielidee und die Grafik dieses Spiels bekannt vorkommen (Bild 1). Vieles erinnert an den Klassiker »Uridium«. Einen entscheidenden Unterschied gibt es jedoch, auf den die Uridium-Freunde gewartet haben: Das Konstruieren neuer Level ist mit dem Editor von »Dreadnought« kein Problem.

Ihre Aufgabe besteht darin, die feindlichen Angreifer zu zerstören und das eigene Mutterschiff zu beschützen. Feindliche Jäger rasen mit großer Geschwindigkeit über die Oberfläche des riesigen Kreuzers. Mit ihren Lasersalven stellen die Aggressoren eine tödliche Gefahr für Ihren eigenen Kampfgleiter dar.

Zu Ihrem eigenen Schutz sind Sie gezwungen, ebenfalls im Tiefflug alle Angriffe abzuwehren. Glücklicherweise ist Ihre Bewaffnung genauso gut wie die der Angreifer, mit dem entschlossenen Druck auf den Feuerknopf lassen sich die Gegner beseitigen.

Der Flug erfordert höchste Konzentration, denn nicht nur die unbekannteren Jäger bedrohen Ihren Gleiter. Auf dem Mutterschiff sind bereits fremde Raumschiffe im Schutz seiner Aufbauten gelandet. Halten Sie den Steuerknüppel fest in der Hand, um nicht unvermittelt gegen eines der Hindernisse zu prallen. Einige Hindernisse lassen sich allerdings rechtzeitig vom eingebauten Bordlaser pulverisieren.

Kommt es doch einmal zu einem Zusammenstoß, oder wird Ihr Gleiter von einem Gegner abgeschossen, verlieren Sie einen von drei schnellen Kampfgleitern.

Das Programm wird von der beiliegenden Spieldiskette mit

```
LOAD "DREADNOUGHT",8 <RETURN>
```

geladen und anschließend mit RUN (RETURN-Taste drücken) gestartet.

Automatisch wird zuerst die Highscore-Liste von der eingelegten Diskette nachgeladen. Die Steuerung des Spieles erfolgt über einen Joystick, der am Port 2 des Computers angeschlossen sein muß.

Das Titelbild beeindruckt mit einer sanft scrollenden Sternengrafik. Nach wenigen Sekunden blendet sich die aktuelle Highscore-Liste (»Hall of Fame«) ein.

Durch einen Druck auf den Feuerknopf des Joysticks wird das Spiel gestartet. Bevor es so richtig los geht, wird noch das eigentliche Spielfeld – also der große Raumkreuzer – von der eingelegten Diskette nachgeladen. Jetzt heißt es »feuern bis der Daumen glüht«; oder noch besser – Dauerfeuer am Joystick einschalten.

Zu Beginn wird Ihr kleiner Kampfgleiter an den linken Rand des Mutterschiffs »gebeamt«. Gelenkt wird er mit Joystickbewegungen in alle Richtungen. Drückt man beispielsweise den Joystick nach rechts oder links, fliegt der Raumgleiter in die entsprechende Richtung. Je länger Sie den Joystick nach rechts beziehungsweise links gedrückt halten, desto schneller bewegt sich der Raumgleiter.

Bei einer Verringerung der Geschwindigkeit sollten Sie bestimmte physikalische Gesetzmäßigkeiten einkalkulie-

ren: Eine Vollbremsung »in den Stand« ist unmöglich. Um den Gleiter zu bremsen, drücken Sie den Joystick in die der Flugrichtung entgegengesetzte Richtung.

Das obere beziehungsweise untere Ende des Spielfeldes ist der Bildschirmrahmen. Wenn Sie mit Ihrem Raumgleiter das rechte oder linke Ende des Spielfeldes erreichen, dreht sich der Raumgleiter automatisch und fliegt in der entgegengesetzten Richtung weiter.

Allerdings sieht es nur so aus, als ob Ihr Gleiter tatsächlich nach rechts oder links über den Bildschirm rast. In Wirklichkeit bewegt sich die Grafik im Hintergrund. Dieses »Rollen« der Hintergrundgrafik nennt man Scrolling. Da bei dem Spiel »Dreadnought« die Hintergrundgrafik in waagrechter Richtung scrollt, nennt man das »Horizontal-

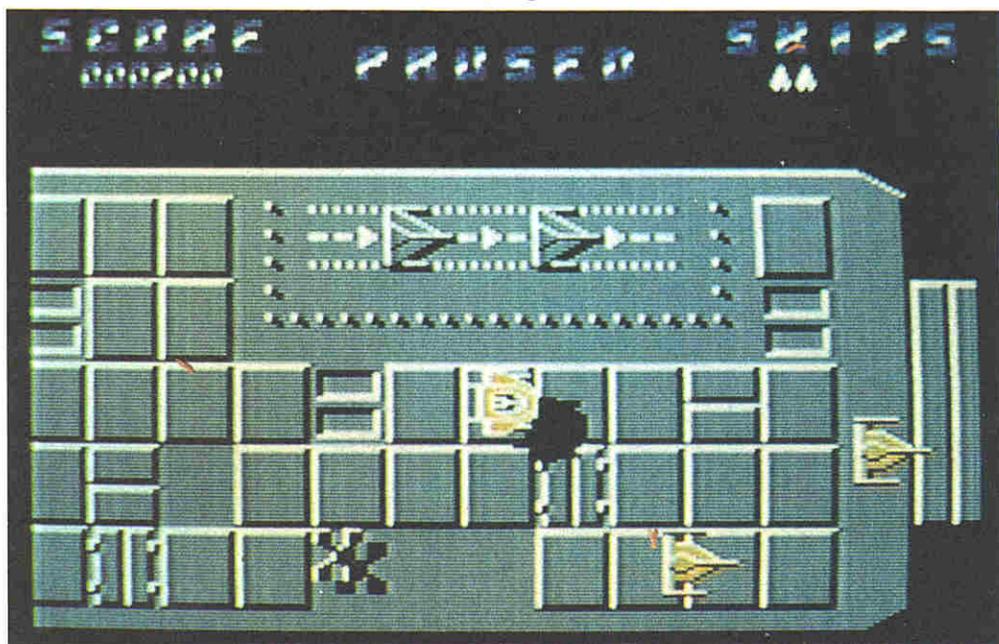


Bild 1. Schützen Sie die »Dreadnought« vor den Angriffen feindlicher Jäger

Scrolling«. Bei dem Spiel »Sky Run« (ab Seite 16) scrollt die Hintergrundgrafik von oben nach unten. Dies nennt man entsprechend »Vertikal-Scrolling«.

Sollten Sie allen Gefahren erfolgreich getrotzt haben, erscheint nach zirka 60 Sekunden die Meldung »LAND NOW«. Sobald Sie das gelesen haben, sollten Sie so schnell wie möglich auf einer der Landebahnen des Mutterschiffs aufsetzen.

Landebahnen befinden sich meistens am rechten Ende des Forschungsschiffs. Um nach der verstrichenen Spielzeit auf der leeren, unbeschädigten Landebahn aufsetzen zu können, fliegen Sie die Landebahn in Richtung der drei weißen Pfeile an. Der Gleiter wird je nach Anflugschwindigkeit mehr oder weniger sanft aufsetzen: Je nach

Kurzinfo: Dreadnought

Programmart: Action-Spiel
Spielziel: 60 Sekunden im Kampf gegen Angreifer überstehen und anschließend landen.

Laden: LOAD "DREADNOUGHT",8

Start: Nach dem Laden RUN eingeben

Steuerung: Sie lenken den Kampfgleiter mit dem Joystick in Port 2.

Besonderheiten: Neue Level konstruieren Sie mit dem Editor. Diesen bedienen Sie mit Tastatur und Joystick (siehe ausführliche Anleitung im Artikel).

Zusatzprogramm: Mit dem Programm »NEW HIGHSCORE« werden die Werte einer auf Diskette vorhandenen Highscore-Liste gelöscht.

Programmautor: Thomas Kemmer



Geschwindigkeit gibt es bei der Landung einen Bonus. Eine erfolgreiche Landung bedeutet auch gleichzeitig das Ende eines Levels.

Nach einer kurzen Verschnaufpause kann das nächste Level beginnen. Dieses wird von der eingelegten Diskette nachgeladen. Aus diesem Grund sollte die Diskette nie während des Spiels aus dem Laufwerk genommen werden.

Die Bedienung des Editors

In den Editor gelangt man, wenn im Titelbild die SPACE-Taste gedrückt wird. Gesteuert wird er mit Tastatur und Joystick in Port 2.

Der Bildschirmaufbau ist dreigeteilt:

Am oberen Bildschirmrand sind verschiedene Bauteile dargestellt, aus denen man eine neue »Dreadnought« zusammensetzen kann. Das weiße Quadrat ist der Cursor, den Sie mit dem Joystick nach rechts oder links bewegen können. Versuchen Sie über die Ränder hinauszufahren, wird die gesamte Zeile gescrollt.

In der rechten oberen Ecke erkennen Sie einen gelben Rahmen, in dem das ausgewählte Bauteil dargestellt wird. Der Rest des Bildschirms ist die eigentliche Editorfläche – das spätere Spielfeld. Wenn der Cursor sich auf der Spielfeldfläche befindet, wird ein ausgewähltes Bauteil mit Druck auf den Feuerknopf an einer beliebigen Stelle abgelegt (Bild 2). Um ein anderes Bauteil einzubauen, bewegt man den Eingabe-Cursor an den oberen Bildschirmrand und stellt ihn über das gewünschte Bauteil. Danach drückt man den Feuerknopf. Wenn alles stimmt, müßte sich jetzt das neue Bauteil auch in dem gelben Rahmen rechts oben

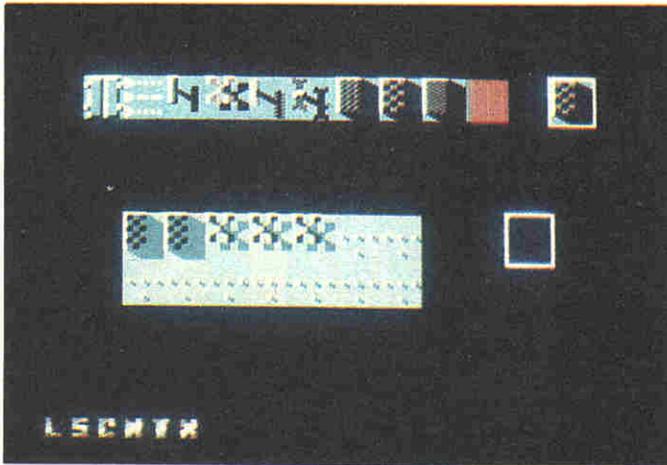


Bild 2. Bis zu zehn Bildschirme lassen sich mit den verschiedenen Bauteilen für ein neues Level aufbauen

befinden. Nun wird das neue Bauteil wie beschrieben auf die Spielfläche bewegt und abgelegt.

Da das Spielfeld größer als ein Bildschirm ist, läßt sich wie im Spiel auch im Editor das Spielfeld über den Bildschirm scrollen. Man bewegt dazu den Eingabe-Cursor an den rechten oder linken Bildschirmrand und hält den Joystick weiterhin in die entsprechende Richtung gedrückt. Am jeweiligen Ende des Spielfeldes kann man aber nur in die entgegengesetzte Richtung scrollen.

Eine »Dreadnought« ist sieben Bauteile hoch und maximal 128 Teile lang. Das entspricht in etwa zehn Bildschirmen und sollte für ein spannendes Spiel ausreichend groß sein.

Haben Sie ein komplettes Spielfeld konstruiert, sollten Sie es sofort auf einer leeren und formatierten Diskette speichern. Auf der Spieldiskette ist wegen der Vielzahl an Programmen nicht mehr genügend Speicherplatz frei.

Am unteren Bildschirmrand des Editors finden Sie eine »Statuszeile«. Hier erscheinen Meldungen des Editors. In dieser Zeile werden beispielsweise neue Levelnummern eingegeben. Sechs Buchstaben in der linken unteren Ecke stehen für bestimmte Funktionen, die mit Drücken der entsprechenden Tasten ausgeführt werden:

L: LOAD

Mit dieser Funktion laden Sie auf Diskette vorhandene Level. Sie können im Editor nachbearbeitet werden. Hinter der Meldung »LOAD« erscheint eine zweistellige Zahl. Mit dem Joystick wird die gewünschte Levelnummer eingestellt. Bewegen Sie ihn nach vorne oder hinten, und bestätigen Sie anschließend die Nummer mit dem Feuerknopf. Einen »Schnelldurchlauf« erhalten Sie, indem Sie den Joystick nach rechts oder links drücken.

Ist als Levelnummer »00« eingestellt, wird die ganze Funktion abgebrochen. **Achtung:** Gibt es keinen Level mit der von Ihnen eingestellten Nummer, wird ein im Speicher befindliches Raumschiff gelöscht!

S: SAVE

Mit dieser Funktion wird ein editiertes »Dreadnought« auf Diskette gespeichert. Die Nummer des Level geben Sie wie bei »LOAD« ein. Befindet sich auf der Diskette bereits ein Schiff unter dieser Nummer, wird die Datei automatisch überschrieben.

C: COLOR

Mit dieser Funktion geben Sie Ihrem Raumschiff eine andere Farbe.

N: NEW

Alle auf dem Bildschirm sichtbaren Teile des Raumschiffs werden gelöscht.

T: TEST

Diese Funktion ist ausgesprochen hilfreich: Da das Spiel immer mit dem Level beginnt, der als letztes geladen oder gespeichert wurde, müssen Sie sich nicht durch das ganze Spiel kämpfen. Sie beginnen sofort im editierten Level. Wenn dort Fehler auftreten, lassen sie sich mit diesem Testlauf schnell feststellen.

X: EXIT

Damit verlassen Sie den Editor und gelangen wieder zum Titelbild. Eine Sicherheitsabfrage erfolgt nicht, speichern Sie vorher unbedingt ein neues Schiff auf Diskette.

Da Sie im Spiel nach 60 Sekunden landen müssen, sollten Sie nie vergessen, bei einem neuen »Dreadnought« eine Landebahn einzubauen. Diese muß mit dem richtigen Bauteil (drei weiße Dreiecke) beginnen. Die Länge sollte acht Bauteile nicht unterschreiten.

Alle neu konstruierten Level sollten Sie in ununterbrochener Folge durchnummerieren. Befinden sich Lücken in der Reihenfolge, bricht das Spiel mit dem letzten Level ab.

Beispiel: Fehlt Level 04, endet das Spiel nach dem dritten Level, auch wenn es noch weitere auf Diskette gibt.

Einen Eintrag in die »Hall of Fame« erhalten Sie bei einem respektablen Punkteergebnis. Übertreffen Sie Ihre Vorgänger, geben Sie mit dem Joystick Ihren Namen ein (maximal sechs Buchstaben). Der neue Highscore wird automatisch gespeichert.

Damit Sie aber nicht verzweifeln, wenn Sie immer kurz vor Aufnahme in den Highscore stehen: Mit dem Hilfsprogramm »NEW HIGHSCORE« wird die vorhandene »Hall of Fame« gelöscht. Auf der Diskette wird eine leere Liste angelegt, in die Sie sich ohne Probleme eintragen können.

Das Spiel »Dreadnought« ist ein hervorragendes Beispiel dafür, daß selbst bei ausgereiften Spielideen sinnvolle Verbesserungen möglich sind. Dank der einfachen Editierfunktionen wird es auch nach vielen Stunden voller rasanter Action nie langweilig.

(Th. Kemmer/R. Brings/Ch. Röckelrath/ef)