

# GRAVITY FORCE

## ANLEITUNG

### LADEN

**Atari ST:** Legen Sie die Spiel-Diskette ins Laufwerk und drücken Sie den Reset-Knopf am Computer. Das Programm wird jetzt geladen und automatisch gestartet. Die Diskette darf nicht schreibgeschützt sein, und sie darf bis zu einem Reset des Computers nicht aus dem Laufwerk entnommen werden!

**Amiga:** Schalten Sie Ihren Computer ein und legen Sie die KICKSTART-Diskette (Version 1.2 oder 1.3) ins eingebaute Laufwerk (nur Amiga 1000). Wenn der Computer die WORKBENCH-Diskette anfordert (V1.2/V1.3), legen Sie die Spiel-Diskette ein. Das Spiel wird jetzt geladen und automatisch gestartet. Die Diskette darf nicht schreibgeschützt sein, und sie darf bis zu einem Reset des Computers nicht aus dem Laufwerk genommen werden.

**IBM PC:** Schalten Sie Ihren Computer ein und booten Sie das DOS. Legen Sie die Spiel-Diskette ins Laufwerk A: und geben Sie: **K S** (RETURN) ein. Das Programm wird jetzt geladen und automatisch gestartet. Die Diskette darf nicht schreibgeschützt sein, und sie darf bis zu einem Reset des Computers nicht aus dem Laufwerk entnommen werden!

**C-64/128 Kassette:** Wenn Sie einen C-128 haben, so schalten Sie diesen zuerst in den C-64 Modus. Legen Sie die Spiel-Kassette in den Rekorder und spulen Sie diese ggf. zurück. Drücken Sie am Computer die Tasten **SHIFT** und **RUN/STOP** gleichzeitig. Auf dem Bildschirm erscheint: "PRESS PLAY ON TAPE". Drücken Sie danach die **PLAY**-Taste am Rekorder. Das Programm wird jetzt geladen und automatisch gestartet.

**C-64/128 Diskette:** Wenn Sie einen C-128 haben, so schalten Sie diesen zuerst in den C-64 Modus. Legen Sie die Spiel-Diskette ins Laufwerk und geben Sie am Computer: **L O A D \* : \* \* , 8 , 2** (RETURN) ein. Das Programm wird jetzt geladen und automatisch gestartet.

**Plus/4 Kassette:** Legen Sie die Spiel-Kassette in den Rekorder und spulen Sie diese ggf. zurück. Geben Sie danach am Computer ein: **L O A D** (RETURN). Auf dem Bildschirm erscheint: "PRESS PLAY ON TAPE". Drücken Sie nun die **PLAY**-Taste am Rekorder. Das Programm wird jetzt geladen und automatisch gestartet.

**Plus/4 Diskette:** Legen Sie die Spiel-Diskette ins Laufwerk und drücken Sie am Computer die Tasten **SHIFT** und **RUN/STOP** gleichzeitig. Das Programm wird jetzt geladen und automatisch gestartet.

### SPIELANLEITUNG

Man schreibt das Jahr 2312. Die menschliche Kolonie auf Zarkos hat sich wegen der atomaren Verseuchung der Oberfläche vollständig in den Untergrund verlagert. Denn das Innere von Zarkos wird von weiträumigen Höhlensystemen durchzogen. Diese Höhlen sind aber keineswegs unbelebt. Sie wurden früher als Roboter-Versuchsgelände benutzt und so wimmelt es heute noch von unkontrolliert umherstreifenden Maschinen. Wegen der Beschaffenheit des unterirdischen Terrains und der geringen Schwerkraft benutzt man als Verkehrsmittel ein Raumschiff.

Beim Raumschiff handelt es sich um ein Fluggerät, das man im Spiel steuern wird. Durch ein am Boden angebrachtes Raketenantriebswerk wird Schub erzeugt. Indem man sich im oder gegen den Uhrzeigersinn dreht, kann man den Anstellwinkel der Schubkraft verändern und somit in jede beliebige Richtung fliegen. Natürlich spielt auch noch die Gravitation und die Trägheit des Raumschiffes eine Rolle.

#### Die Steuerung

Drehung des Raumschiffes nach rechts: Joystick nach rechts

Drehung des Raumschiffes nach links: Joystick nach links

Schub: Feuerknopf drücken

Schießen: Joystick nach oben

## Die Gegner

- Blobs:** Blobs sind größere schwebende Objekte, die sich auf festgelegten Bahnen bewegen. Eine Kollision mit Blobs und deren Schüssen verläuft tödlich. Blobs unterscheiden sich in folgenden Kriterien:
- Aussehen und Animation
  - Anzahl der möglichen Treffer bis zur Explosion
  - Schußaktivität
  - Schußgeschwindigkeit
  - Austrittspunkte der Schüsse
  - Reichweite der Schüsse
- Tanks:** Tanks fahren auf ebenen Flächen und schießen ab und zu. Die meisten können durch einen Treffer zerstört werden.
- Cannons:** Cannons sind am Boden installierte, automatische Kanonen, die zu schießen beginnen, wenn sich ein Raumschiff in ihrem Gesichtsfeld befindet. Cannons unterscheiden sich in folgenden Kriterien:
- Anzahl der möglichen Treffer bis zur Explosion
  - Anzahl der Schüsse, die gleichzeitig abgegeben werden
  - Formation der Schüsse
  - Schußaktivität
  - Schußgeschwindigkeit
  - Reichweite der Schüsse

## Mission

Aufgabe des Spielers ist es, Fracht aus der Höhle an die Basis zu fliegen. Es gehen maximal drei kleine oder ein großer und ein kleiner Container an Bord. Je nachdem, wieviel man geladen hat, gewinnt das Raumschiff an Gewicht und ist deshalb auch schwerer zu fliegen. Sind alle Container an der Basis oder durch einen Unfall zerstört worden, ist die Mission erfüllt und es wird der nächste Level geladen. Es gibt 49 Höhlen, von denen man jede fünfte als Startlevel durch ein Codewort wählen kann. Das Codewort erhält man, wenn man den Level einmal erreicht hat. Das Spiel ist zu Ende, wenn man alle Raumschiffe durch Kollisionen oder durch Abschüsse verloren hat. Es werden die zehn besten Scores mit den Namen der Spieler auf Diskette gespeichert.

## Race

Der Spieler nimmt an einem der beliebten Zarkos-Höhlenrennen teil. Aus dem Hauptmenü wählt er - mit dem Joystick rechts oder links - eine der 10 Strecken. Jede Strecke wird durch acht nummerierte Tore markiert. Fliegt er durch Tor 1, ist das Rennen gestartet und die Uhr beginnt zu laufen. Das Rennen geht über drei Runden, Tor 8 bildet das Zieltor. In der Höhle können alle drei verschiedenen Gegnerarten vorkommen. Verunglückt der Spieler, ist das Rennen vorbei; schafft er jedoch die Streckenbestzeit, wird diese mit seinem Namen auf Diskette gespeichert.

## 2 Pilot Race

Hier nehmen zwei Spieler gleichzeitig an einem Rennen teil. Aus dem Hauptmenü wählt man - mit dem Joystick rechts oder links - eine der 3 Strecken. Der Bildschirm ist hierbei geteilt. Die Strecke wird ebenfalls durch acht Tore markiert. Es wird allerdings keine Zeit gestoppt. Aufgabe ist es nur, vor dem anderen Spieler ins Ziel zu kommen. Beim Crash eines Raumschiffes wird dieses an den Startplatz zurückgesetzt, man besitzt also unendlich viele Raumschiffe.

## Dogfight

Hier können zwei Spieler einen Luftkampf veranstalten. Aus dem Hauptmenü wählt man - mit dem Joystick rechts oder links - eine der 2 Strecken. Verloren hat der, der zuerst kein Raumschiff mehr hat. Einer der sechs Level kann im Hauptmenü frei gewählt werden.

**VIEL SPASS BEIM SPIELEN !**

**GRAVITY FORCE (C) 1989 KINGSOFT**

**AUFGEPASST!** Wenn Ihnen dieses Programm gefallen hat, so fragen Sie bei Ihrem Händler nach den neuesten KINGSOFT-Spielen oder fordern Sie heute noch unseren kostenlosen großen Gesamt-Katalog an mit einer Riesenauswahl an weiterer Software für Ihren Computer.

**KINGSOFT GmbH, Grüner Weg 29, D-5100 Aachen, Tel. 0241/152051, Fax 0241/152054**