BRIEFING MANUAL

By Brian Pollock

A game for the Atari ST, Commodore Amiga and
IBM PC and compatibles from Millennium.

Game Design by Brian Pollock/Tony Beckwith.
PC programming by Brian Pollock.
ST and Amiga conversion by Pete Hickinson of Peak Star Software.
Graphics by Mark 'Tedd' Edwards and Ian Harling.
Music and Sound Effects by Jas.C.Brooke.
Disk Stuff by Rob Northen.
Package design by Nightingale.
Package artwork by Martin Buchan.
Documentation by Tony Beckwith.
Published by Millennium.

© Millennium/Brian Pollock 1990.

Millennium.
Chancery House,
107, St Pauls Road,
Islington,
LONDON.
N1 2NA

© Copyright subsists with Millennium and Brian Pollock in all software, documentation and artwork. All rights reserved. No part of this software may be copied or transmitted in any form or by any means. This software is sold on the condition that it shall not be hired out or lent without the express written permission of Millennium.

Talent wanted - Apply within!

If you have some software that you feel we may be interested in then why not send it to us. You'll be under no obligation to publish with us and all submissions will be treated in the strictest of confidence. Please mark all submissions for the attention of Tony Beckwith at our London address.

Loading Instructions.

Atari ST and Commodore Amiga

1. Turn off the computer and disconnect all unnecessary peripherals. We recommend that you leave your computer switched off for thirty seconds in case a virus has installed itself into your computers memory. This will kill a virus if one is present.

2. Insert the **Boot Disk** into the drive and switch the computer on. The game will now begin to load. Do not remove the disk from the drive whilst the game is playing.

IBM PC and compatibles (note: all Millennium PC titles are provided on 3.5" & 5.25" disks)

1. Insert the boot disk into the drive and from the MS-DOS prompt, select the correct drive specifier.

2. Type **ts** and press **RETURN**. The game will now begin to load.

3. Once the game has loaded you will be confronted with a menu system to select the graphics mode and the control method that you require. To quickly bypass these menus in future, it is possible to type **ts** followed by a **space** and then the letter(s) that you would normally select in each menu and then hit **RETURN** when you boot the game. It is also possible to add the letter **r** to this command line which will alternate the up/down controls. This is useful for players more use to flight simulator type controls.

4. Note: This game can be installed to your harddisk but you will require your boot disk to use as a key disk whenever you wish to play the game.

Let the Games Begin

Welcome to the 2238 MegaCorp Industries annual 'Ground Defence Games' brought to you exclusively by the Century 23 television network!

I'm sure you're all familiar with the games by now but for those of you who have been in a different galaxy over the past century I'll briefly tell you what these games are all about. Pilots from all over the galaxy are invited here by MegaCorp Industries to survive in lethal combat in a variety of hostile arenas especially prepared for the games.

Each pilot is allowed to select one ship from the five approved by the MegaCorp Referees Committee. The pilot must choose carefully because he will be required to fly this craft throughout the whole of the games. This year, the five craft approved by the committee are:

ThunderStrike 18 - The original and some would say the best ThunderStrike. A good all rounder with good speed, acceleration and handling.

StrikeHornet 22 - The StrikeHornet is a relative newcomer to the arena but is already establishing a following. It's top speed is undeniably poor but excellent acceleration and good handling make Hornets worth a try.

StrikeHornet 24 - This newer model of the StrikeHornet class suffers the same speed problems of earlier models and is hampered further by poor acceleration but no other strike craft in history comes close in manoeuvrability.

ThunderFly 10 - No strike craft can beat a Thunderfly for speed. This model handles well in a tight turn but suffers from poor acceleration.

ThunderFly 25 - This is the latest model in the ThunderFly class it offers unbeatable speed and acceleration but its handling leaves a lot to be desired as its slow turning speed can be a problem.

The committee also considered allowing the use of vintage craft this year but this idea was abandoned after engineers failed to recondition a vintage Retaliator F29 craft. This was a very slow craft that was soon put out of service once the ThunderStrike class came in. It has very poor manoeuvrability, velocity and acceleration. It is even rumoured that some people used to play computer simulations based on this old fashioned 'museum-piece' back in the late 20th Century but this is generally regarded to be highly improbable - no-one could be that boring!

Once the pilot has chosen his craft, a standard energy shield will be fitted to it and the drone generators and ground installations for the first round will be set up around the arena. The pilot must then enter the arena in his craft and wait at the centre for the games to begin.

The object of the games is for the pilot to defend the ground installations and knock out all of the enemy drone generators and enemy drones in each round. The pilot will lose the game and his contract with MegaCorp will be terminated if he loses all of the ground installations on any single round.

At set intervals, referees will fire a variety of robotic drones into the arena from drone generators. These drones are armed with all the latest in military hardware and will try to destroy the pilots craft and destroy his ground installations.

The pilot must destroy the drone generators to win the game. Referees cannot fire drones from destroyed generators and it is in the pilots interest to incapacitate the generators as soon as possible.

The crafts energy shield will be depleted every time that it collides with a drone or is hit by enemy fire.

If the crafts energy shield is exhausted then any more hits sustained on the pilots craft will destroy the craft and the pilot with it - just one of the many hazards that pilots come to expect from the games.

Sometimes, when a pilot destroys a drone, a pick-up pod will appear. Pick-up pods contain military hardware to aid the pilot and if he picks a pod up, it will be installed into his craft to aid him. Many new items of military hardware will be available in the pods this year.

As well as defending the ground installations, the pilot must attain a good hit rate and play a good exciting game to keep the network TV ratings high.

If a pilot manages to destroy all of the generators then no more drones can be despatched into the arena and the pilot need only destroy any remaining drones to win. Pilots call this 'clearing a round' and they will often perform a victory roll before leaving the arena.

Before starting his next round, the pilot will have his round performance assessed by the referees. A good hit rate will be scored for the efficient use of ammunition and will result in the pilot having his craft upgraded by the referees. A poor defence rate (thats anything **under** 100%) will result in the pilot having his craft down-graded.

Pilots who complete an entire arena will be awarded a trophy before being promoted to the next arena.

The referees then set up a new set of installations and generators for the next round and more drones will be loaded into the drone generators. Any number of installations and generators can be set up on each round and they can be positioned anywhere in an arena. The pilot must then re-enter the arena ready for the next round to begin.

If a pilot clears all of the arenas he will win the supreme accolade of 'Defender of the Ground'.

Okay, thats enough of the rules! Viewers at home should note that the Century 23 network has now programmed the correct score table information into their TV's central control system and if you look at the telefax panel on the lower part of your TV set, you will see the relevant score information for the games being displayed there.

To take you through each display one-by-one, in the lower left you will see two score panels. The panel marked 'Installations' shows you how many ground installations the pilot has left to defend in the arena for this round. If this ever reaches zero, the pilot is in real

trouble! The panel marked 'Generators' shows you how many drone generators are still in play in the arena for this round. Only once a pilot has destroyed all of these, will he have stopped any more drones from being fired into the arena.

Also displayed on your telefax panel, you will see a red and a yellow bar. The yellow bar indicates the pilots shield energy protecting his craft from the deadly firepower being thrown at him by the drones. If this bar reaches zero, the pilots a goner for sure! Finally, and I'm sure this needs no explaining, the red bar indicates how many of you, the viewers at home, are tuned into the Century 23 network. Last year, a record 59.6 billion viewers scattered across the galaxy watched this program LIVE as 76 pilots died trying to gain the coveted title of 'Defender of the Ground'. Only 3 pilots claimed that title last year - how many will claim it this year?

Also, last year, as I'm sure you'll all remember, the contestants only had to survive for eight rounds in three arenas. Well, this year we thought we'd make things interesting by making the contestants survive for **ten** rounds in a total of **five** wholly different arenas.

Our cameraman, Bob, has indicated to me that he is now positioned and ready in his fully shielded, all terrain vidi-unit inside the arena! Bob's unit is also equiped to receive information from the pilots on board computer and he'll be sending us back Heads Up Display data so that we can really get an idea of whats going on inside that arena. Well, over to Bob in the arena now, where I believe our first contestant is from Earth...

Getting Started

When you first load the game, the title credits will appear and the title tune will play. Press Space to continue. You will now be presented with the game options. If you do not touch a key for a short while, ThunderStrike will go into quadravisual testflight mode. Press any key to return to the game options.

Press the relevant key on the keyboard to select the option that you require. If you have a mouse connected then you can also use the mouse buttons to click on the option that you require.

Options (Control and Video)
This option is also available from Time-out mode during the game.

When selected, further options will appear. These options are Menu (returns to main menu or time-out menu), Keyboard or Mouse (depending on which option you selected on boot-up - see below), Miscellaneous Control and Presentation Options.

Keyboard (PC only) - If you are operating from keyboard control, this option will enable you to redefine the keys.
Mouse (ST/Amiga and PC) - If you are operating from mouse control, this option will enable you to do one of four things:

i) Alter the mouses left/right sensitivity.

ii) Alter the mouses up/down sensitivity.

iii) Switch between up/down and dive/climb control. A cross in this box represents dive/climb control and will be more suitable to pilots used to aircraft controls.

iv) Switch between left or right handed mouse button control. A cross in this box represents left handed control.

Selecting Your Strike Craft

You start the game with the ThunderStrike 18 craft but if you wish you can change this for one of the craft from the StrikeHornet or ThunderFly ranges. Using this option enables you to see the five craft in the MegaCorp hangars. Using the keyboard press **Space** to change the highlighted craft and **RETURN** to select it. Alternatively, if you are using a mouse, click on one of the craft in the background to highlight it and then click on it again when it is highlighted to select it.

In the Arena

You start each arena from the centre. The games will start as soon as the camera view of your ship appears and the referees will immediately start to launch drones from the generators. If you have just entered the arena it is always wise to take a look at the terrain map (press F4) to determine your situation. Your position is shown on the map as an encircled 'T'. The positions of active installations appear as small, red, pulsing squares and active generators appear as larger, chequered blue/red squares. Note that the game is now paused. Press any key to return to camera view.

Inside the arena, ground installations are the red pyramids, pulsing to show that they are active. They will turn grey and flatten out if they are successfully attacked and destroyed by a Saboteur drone. When Saboteur drones attack installations, they mount the installation and turn red. It then takes them about ten seconds to destroy the installation.

Drone generators are the blue/red mounds, pulsing to show that they are active too! They will turn blue/grey and flatten out if you manage to destroy one. If you repeatedly press fire, a number of yellow shots will spray forward from your craft. These are low powered shots (indicated by yellow) and it takes about five direct hits with this weapon to destroy a generator. For information

on high powered ammunition, please read the section on Power Pods. Do not fly over a generator or your ships energy shield will rapidly deplete. Note that when your ships shield is being damaged, your ship will flash red.

Drones - five different drone types can be launched from the drone generators. As you progress from round to round, the action will really heat up as referees fire more and more of these at an even faster rate. The drones also become tougher from arena to arena and will take even more shots to destroy in the later arenas.

If a drone collides with your craft, your energy shield will take massive damage. The five drones in this years arenas are:

Saboteurs - these drones appear as blue/cyan spinners that move slowly along the ground and are incapable of firepower. The Saboteur drone will try to attack your ground installations.They are the only drones capable of this and as such they represent a great threat. As soon as a Saboteur drone is launched, it will target on one of your installations and head for it. If the drone manages to reach the installation, it will mount it and try to destroy it. If you destroy a Saboteur whilst it is mounted on an installation, the installation will be saved. If the Saboteur succeeds in destroying the installation, it will either turn into a mutated Saboteur or re-target on another installation. Mutated Saboteurs are highly dangerous and should be avoided at all costs. They appear as red spinners and will home in on your craft, trying to collide with it and damage it.

Fighters - these drones appear as fighters flying in the air at high speed with cyan nose-cones and red afterburners. The Fighter drone will try to attack your craft by firing shots at it. Once launched, the Fighter drone will head straight for your craft. As soon as it is within range of you it will fire at you. If you manage to tail a Fighter, it will take evasive action to try to shake you off. As you progress from round to round, the referees will increase the firepower of Fighters.

Gliders - these drones appear as dark blue, wide-winged gliders flying in the air at slow speed and turning in large arcs. The Glider drone will try to attack your craft by firing shots at it. Once launched, the Glider drone will roam around in wide arcs. If the Glider sees your craft in its sights, then it will fire at you though it is only capable of small amounts of firepower. If the Glider drone senses that all of the generators have been destroyed, then it will slowly home on your craft in an attempt to impact with it.

Lungers - these drones appear as cyan/blue rocks that float along slowly through the air and require a number of shots to destroy. They are incapable of firepower but when they are destroyed, they will emit shrapnel in all

directions in an attempt to damage your craft. When the Lunger Drone is launched, it will determine a random direction and float in that direction. If the Lunger drone senses that all of the generators have been destroyed, then it will directly home on your craft in an attempt to impact with it.

Bombers - these drones appear as yellow/blue craft flying in the air at slow speed. The Bomber drone will try to attack your craft by leaving trails of 'floating mines' for your craft to collide with. Once launched, the Bomber drone will head straight for your craft. As soon as it is within range of you it will start to drop large numbers of 'air-mines' close to you and then slowly take evasive action leaving a trail of mines. Tailing a Bomber is extremely difficult.

The Heads Up Display (HUD)

The HUD is an intelligent, sophisticated piece of equipment that is essential to the pilot. It will actually anticipate the data that the pilot requires and throw it up on screen. This saves the HUD from being constantly cluttered with unneeded data. The system is split into two halves, image data being displayed on the right and textual data being displayed on the left.

The image systems include:

Turning Angle Indicator (TAI) - this appears as a straight line within a square box. The angle of the line indicates the turning angle of the craft to the left or right.

Tracklock Direction Indicator (TDI) - this only appears when in a TrackLock and it replaces the TAI system. The TDI appears as a box with two triangles either side of it pointing left and right. If the box is highlighted, the craft will pass straight on at a TrackLock intersection. Otherwise, the craft will turn left or right according to which triangle is highlighted, so long as the craft is able to turn in that direction.

Compass - this appears as a triangle that rotates. The triangle shows the direction in which your craft is facing. The compass is extremely useful if used in conjunction with your position on the MOR.

Main Overview Radar (MOR) - this is probably the most vital part of the HUD. The MOR shows the position of all drones and installations on the map and should be used in conjunction with the relief map. Saboteur drones are shown as cyan/blue 'blips'. All other drones are shown as yellow 'blips'. Your position is shown as a white 'blip'. Finally, active installations are also shown on this radar as red 'blips'. A warning sound followed by a red 'blip' flashing indicates that a saboteur is attempting to deactivate that installation.

Attack Radar (AR) - this radar will only switch on when at least one drone comes within close vicinity of your craft. Unlike the MOR, this radar will rotate around you, with your craft always being positioned at the centre of the radar. Saboteur drones are shown as cyan 'blips'. All other drones are shown as yellow 'blips'. Drone fire is shown as purple 'blips'. Note that installations are **not** shown on this radar.

The textual data systems include:

Pod Tracking Indicators (PTI) - any pick-up pod that appears on screen will have a PTI attached to it indicating what pod type it is.

TrackLock Indicator (TLI) - the message 'TrackLock' will appear if the player enters a track and the TDI will switch on.

Turbo Indicator (TI) - if the craft has a turbo pod installed, this indicator will display the number of Turbos left whenever the pilot presses the thrust button. It also indicates when Turbo is Engaged.

Defence Pod Indicator (DPI) - if the craft has at least one defence pod installed, the message 'Defence Pod Active' will be displayed.

Twin Fire Indicator (TFI) - if the craft has a twin fire pod installed, the message 'Twin Fire Exhausted' will appear when the pod runs out.

Power Fire Indicator (PFI) - if the craft has a power fire pod installed, the message 'Power Fire Exhausted' will appear when the pod runs out.

Pod Installation Indicator (PII) - whenever the craft picks up a pod, an indication sound will be heard and a message will appear indicating the pod type collected.

Shield Critical/Exhausted Indicator (SCEI) - when the shield energy of your craft runs dangerously low, a warning sound will be emitted and a 'Shield Critical' message will flash. If your shield runs out, the message 'Shield Exhausted' will appear. If your craft sustains another hit it will explode!

Impact Indicator (II) - if your craft collides with a drone, you will take massive damage and a message will appear indicating which type of drone you collided with.

Round Cleared Indicator (RCI) - when a round is cleared, this indicator appears in large red letters across the HUD showing which round has been cleared while your craft does a victory roll.

Shutdown Imminent Indicator (SII) - if all of the installations are deactivated then the 'Shutdown Imminent' message will appear in large red letters across the HUD giving the pilot ten seconds to clear the round - otherwise the pilots contract will be terminated!

Military Hardware Pods

Sometimes when you destroy a drone, a purple/blue pod will appear - bouncing up and down in the air. Pods contain the very latest in military hardware and may be collected by the pilot to aid him. The pod will remain in the arena until it stops bouncing, so the higher above the ground it appears, the longer it will be available for. The HUD will let you know what type of pod it is via the PTI. You can pick it up by simply flying into it at which point it will be instantly installed in your craft. The pods available in the games this year are:

Defence Pod - The very latest in craft defence - another breakthrough invention from Professor Cardomans Laboratories. When installed a blue energy capsule will spin around your craft, protecting it until it collides with and destroys an enemy drone. Up to three pods can be collected for your defence.

Twin Pod - Double your firepower with this ingenius invention from MegaCorps very own research laboratories. When installed, this pod will give you twin fire capability for a set amount of shots.

Power Pod - Really turn up the heat on your firepower with MegaCorp's Power Fire Pod. When installed your shots will turn red and will equal the strength of five standard yellow shots. This is very useful for destroying generators faster and for later arenas when some enemy drones will require a higher number of shots to destroy.

Shield Pod - Top up your shield. When collected, your shield energy will be replenished by one-fifth of full capacity.

Turbo Pod - MegaCorp's creation will give you that extra burst of speed. When collected, the TI will be activated on the HUD. Each pod contains four Turbo's and you can never have more than four Turbo's installed at one time. To activate the turbo, quickly double-click/press the thrust button - the turbo will be active for about five seconds. Beware when Turboing because the trailing camera unit can be thrown high up into the air behind you and you won't be able to see your craft for a few vital seconds. In this instance use the AR or MOR to guide you 'blind'.

Various HUD messages will appear as you collect pods to show that they have been installed in your craft.

The Arenas

You must survive through ten rounds in each of five arenas. The five different arenas are:

Deinon - Rounds 0 to 9.

Xerxes - Rounds 10 to 19.

Polloi - Rounds 20 to 29.

Canton - Rounds 30 to 39.

Synaps - Rounds 40 to 49.

If you clear all fifty rounds, you will be awarded the supreme accolade 'Defender of the Ground'.

Tracklocking

Black tracks run around each arena and a skillful pilot should be able to use these to his advantage. To enter a track you should line yourself up with the track and pull your craft down into it. You will now be TrackLocked and the track will drag you along at high speed. This is quite difficult for novice pilots to do first time but you will soon pick it up.

Examination of the terrain map will show you the position of your craft on the tracks. You should use the TDI on your HUD to guide you around the tracks.

Note that TrackLocking should only be attempted by skilled pilots and should only become necessary from round nine onwards if you do not have any Turbos fitted.

Flight Controls

The game can be played using a keyboard or mouse (keyboard option not available on ST/Amiga).

Using a mouse; left, right, up and down will move you left, right, up and down. Use the left mouse button to thrust you forward and the right mouse button to fire. You must repeatedly press this button to maintain your fire.

During the Game (Keyboard players - PC only):

Z	Left.
X	Right.
L	Up.
<	Down.
P	Thrust.
Space	Fire.

During the Game (Keyboard and Mouse players):

F4 Show detailed terrain map. Game is paused in this mode.

F10 Pause/Unpause picture.

ESC Enter Time-Out mode.

Turbos - Pushing the thrust button twice quickly when you have a turbo installed will initiate the turbo.

From Time-Out mode you can access Options (control and video), Abort the games or return back to the games.

Millennium Product Range from June 1990.

ThunderStrike	Atari ST	£24.99
	Amiga	£24.99
	PC (EGA & VGA)	£29.99
Resolution 101	Atari ST	£24.99
	Amiga	£24.99
	PC (EGA & VGA)	£29.99
Cloud Kingdoms	Atari ST	£24.99
	Amiga	£24.99
	PC (CGA, EGA & VGA)	£24.99
	CBM 64 tape	£9.99
	CBM 64 disk	£14.99
Kid Gloves	Atari ST	£24.99
	Amiga	£24.99

Note: All of our PC packs contain both 5.25" and 3.5" disk formats.

de Brian Pollock

Un jeu de Millennium pour Atari ST, Commodore Amiga
et IBM PC et les compatibles.

Jeu conçu par Brian Pollock/Tony Beckwith.
Programmation PC par Brian Pollock.
Conversion ST et Amiga par Pete Hickinson du logiciel Peak Star.
Graphiques de Mark 'Tedd' Edwards.
Musique et effets sonores par Jas.C.Brooke.
Compression par Rob Northern.
Emballage conçu par Mark Nightingale de chez Nightingale.
Décoration emballage par Martin Buchan.
Documentation par Tony Beckwith.
Publication Millennium.

© Millennium/Brian Pollock 1990.

Millennium
Chancery House
107, St Pauls Road
Islington
LONDON
N1 2NA

© Copyright Millennium et Brian Pollock pour tout le logiciel, la documentation et les réalisations artistiques. Tous droits réservés. Aucune partie de ce logiciel ne peut être copiée ou transmise sous quelque forme et de quelque façon que ce soit. Les conditions stipulent que ce logiciel ne pourra être loué ou prêté sans l'autorisation expresse et écrite de Millennium.

Recherchons talents – Venez nous voir !
Si vous possédez un logiciel qui peut, à votre avis, nous intéresser, pourquoi ne pas nous l'envoyer. Vous ne serez lié par aucune obligation de le publier avec nous et toutes les soumissions seront traitées à titre strictement confidentiel. Veuillez adresser vos soumissions à l'attention de Tony Beckwith à notre adresse de Londres.

Instructions de chargement

Atari ST et Commodore Amiga

1. Eteignez l'ordinateur et débranchez tous les périphériques inutiles. Nous vous recommandons de garder votre ordinateur éteint pendant trente secondes pour le cas où un virus aurait pénétré dans sa mémoire. Cette manipulation doit tuer le virus, s'il y en a un.

2. Insérez le **disque d'amorçage** dans l'unité et allumez votre ordinateur. Le jeu va maintenant commencer à charger. Ne retirez pas le disque de l'unité pendant que le jeu se déroule.

IBM PC et compatibles [Note : tous les titres Millennium PC sont fournis sur disques 3.5" et 5.25"]

1. Insérez le disque d'amorçage dans l'unité et à partir du message-guide MS-DOS, sélectionnez la spécification correcte de l'unité.

2. Tapez **tx** et appuyez sur **RETURN.** Le jeu va maintenant commencer à charger.

3. Une fois que le jeu est chargé, vous aurez face à vous un système de menu pour sélectionner le mode graphique et la méthode de contrôle que vous désirez. Pour faire rapidement défiler ces menus, il est possible de taper **tx** suivi d'un espace, puis de la/les

lettre[s] que vous sélectionneriez normalement dans chaque menu, ensuite tapez **RETURN** lorsque vous amorcez le jeu. Il est également possible d'ajouter la lettre **r** à cette commande ligne, ce qui est une alternative aux contrôles haut/bas. Ceci est utile pour les joueurs habitués à ce type de contrôles pour les simulations de vol.

4. Note : Ce jeu peut être installé sur votre disque dur, mais il vous faudra votre disque d'amorçage que vous utiliserez comme disque de déblocage chaque fois que vous souhaiterez jouer.

Que le jeu commence

Bienvenue dans les "jeux de défense terrestre" annuels 2238 de MegaCorp Industries, qui vous sont transmis exclusivement par le réseau de télévision Century 23 !

Je suis sûr que vous êtes un habitué des jeux désormais mais pour
ceux d'entre vous qui ont vécu dans une galaxie différente au siècle passé je vais tout vous raconter brièvement au sujet de ces jeux. Des pilotes arrivant de partout dans la galaxie sont invités ici par MegaCorp Industries à survivre à un combat meurtrier sur une grande variété de champs de bataille hostiles spécialement mis au point pour les jeux.

Chaque pilote est autorisé à choisir un vaisseau spatial parmi les cinq agréés par le Comité d'Arbitrage de MegaCorp. Le pilote doit choisir soigneusement, car il lui sera demandé de guider son avion tout au long des jeux. Cette année, les cinq modèles agréés par le comité sont :

ThunderStrike 18 – Le Thunderstrike original, certains diraient même le meilleur. Un bon avion universel avec un bon niveau de vitesse, d'accélération et de maniement.

StrikeHornet 22 – Le StrikeHornet est relativement nouveau dans l'arène, mais il est le début d'une série. Sa vitesse de pointe est indéniablement médiocre, mais les Hornet, en raison de leur accélération excellente et de leur bon maniement, méritent d'être essayés.

StrikeHornet 24 – Ce modèle plus récent de la série des StrikeHornet souffre des mêmes problèmes de vitesse que les modèles précédents et il est de plus entravé par une accélération médiocre, mais aucun autre avion d'assaut dans l'histoire de l'aviation ne l'égale en matière de maniabilité.

ThunderFly 10 – Aucun avion d'assaut ne peut battre le Thunderfly par la vitesse. Ce modèle manoeuvre bien dans les virages serrés, mais souffre d'une accélération insuffisante.

ThunderFly 25 – C'est le dernier modèle de la série ThunderFly ; il permet d'obtenir un niveau imbattable de vitesse et d'accélération, mais son maniement laisse beaucoup à désirer, de même que sa faible vitesse de rotation peut être un problème.

Le Comité avait aussi envisagé de permettre l'utilisation d'anciens avions cette année, mais l'idée a été abandonnée, car les ingénieurs n'ont pas réussi à remettre en état un ancien Retaliator F29. C'était un avion très lent, qui fut rapidement mis hors service, lorsque la série des Thunderstrike fit son apparition. Il avait un niveau très insuffisant de maniabilité, de vitesse et d'accélération. Le bruit court même que des gens avaient l'habitude de jouer des simulations sur ordinateur avec cette 'pièce de musée' démodée remise au goût du jour à la fin du 20ème siècle, mais on tient ce fait généralement pour très improbable – il n'y a personne pour s'embarrasser de cela !

Une fois que le pilote aura choisi son avion, ce dernier sera équipé d'un système standard de protection de l'énergie et les générateurs d'avions-cibles et les installations terrestres pour la première partie seront positionnés tout autour de l'arène. Le pilote doit alors entrer dans cette arène avec son avion et attendre au centre que le jeu commence.

Le but du jeu est, pour le pilote, de défendre les installations terrestres et d'éliminer tous les générateurs ennemis et les avions-cibles ennemis dans chaque partie. Le pilote perdra le jeu et un terme sera mis à son contrat avec MegaCorp s'il perd toutes les installations terrestres en une seule partie.

A intervalles réguliers, des arbitres enverront toute une série d'avions-cibles robotisés dans l'arène depuis les générateurs. Ces avions-cibles sont équipés de l'armement militaire le plus moderne et essaieront de détruire l'avion du pilote et ses installations terrestres.

Le pilote doit détruire les générateurs des avions-cibles pour gagner le jeu. Les arbitres ne peuvent envoyer d'avions-cibles depuis les générateurs détruits et il est de l'intérêt du pilote de mettre les générateurs hors d'état de nuire le plus rapidement possible.

Le système de protection de l'énergie sur l'avion sera épuisé chaque fois qu'il entrera en collision avec un avion-cible ou qu'il sera touché par le feu ennemi.

Si le système de protection de l'énergie sur l'avion est épuisé, alors tout autre coup porté sur l'avion du pilote détruira ledit avion et le pilote avec lui – c'est justement un des nombreux risques que les pilotes attendent de ces jeux.

Quelquefois, lorsqu'un pilote détruit un avion-cible, un conteneur apparaît. Dans les conteneurs se trouve le matériel militaire qui doit aider le pilote et s'il prend un conteneur, ce dernier sera installé dans son avion, en vue de lui venir en aide. De nombreux articles militaires nouveaux seront disponibles cette année et pourront être mis dans les conteneurs.

Tout en défendant les installations terrestres, le pilote doit atteindre un bon niveau de tir et jouer un jeu excitant pour garder au réseau TV un taux d'écoute élevé.

Si un pilote arrive à détruire tous les générateurs, alors plus aucun avion-cible ne peut être dispersé dans l'arène et il suffit au pilote de détruire les quelques avions-cibles restants pour gagner. Les pilotes appellent ceci 'faire du nettoyage dans une partie' et ils veulent souvent remporter une victoire avant de quitter l'arène.

Avant de commencer sa prochaine partie, le pilote verra ses performances évaluées par les arbitres. Un bon score sera attribué pour l'utilisation efficace de munitions de guerre et il en résultera que l'avion du pilote sera placé à un niveau supérieur par les arbitres. Une défense insuffisante [c'est-à-dire **en-dessous** de 100 %] aura pour conséquence le passage de l'avion à un niveau inférieur.

Les pilotes qui réalisent une arène complète, seront récompensés par un trophée avant d'être promus dans l'arène suivante.

Les arbitres mettent alors en place une nouvelle série d'installations et de générateurs pour la prochaine partie et des avions-cibles plus nombreux seront chargés dans les générateurs. Un certain nombre d'installations et de générateurs peuvent être mis en place à chaque partie et positionnés quelque part dans l'arène. Le pilote doit alors entrer à nouveau dans l'arène, prêt à commencer la nouvelle partie.

Si un pilote nettoie toutes les arènes, il aura droit à la suprême accolade du 'Defender of the Ground'.

Bon, voilà pour le règlement ! Il ne faut pas que les spectateurs à la maison pensent que le réseau Century 23 a maintenant programmé le tableau de scores correct sur leur système central de contrôle TV et si vous regardez le panneau télécopie sur la partie inférieure de votre TV, vous y verrez des informations affichées sur les scores concernant les jeux.

Pour faire défiler chaque écran de visualisation un par un, vous verrez tout en bas à gauche deux panneaux de scores. Le panneau intitulé 'Installations' vous montre combien d'installations terrestres le pilote a dû défendre dans l'arène pendant cette partie. Si celui-ci atteint le

zéro, le pilote a vraiment des problèmes ! Le panneau intitulé 'Générateurs' vous montre combien de générateurs sont encore en place dans l'arène pour cette partie. C'est une fois seulement qu'un pilote les a tous détruits, qu'il devra empêcher que davantage encore d'avions-cibles soient envoyés dans l'arène.

Vous verrez une barre rouge et une jaune, également affichées sur votre panneau télécopie. La barre jaune indique que le système de protection d'énergie protège l'avion du feu meurtrier lancé sur lui par les avions-cibles. Si cette barre atteint le zéro, le pilote est un homme mort, c'est sûr ! Enfin, et je suis sûr qu'il est inutile de l'expliquer,la barre rouge indique combien d'entre vous, spectateurs à la maison, êtes en train de capter le réseau Century 23. L'an dernier, les spectateurs, au nombre record de 59,6 milliards, dispersés à travers toute la galaxie, ont regardé ce programme EN DIRECT alors que 76 pilotes sont morts en essayant de remporter le titre tant convoité de 'Defender of the Ground' [défenseur de la Terre]. Trois pilotes seulement ont prétendu à ce titre l'an dernier – combien seront-ils cette année ?

L'an dernier aussi, je suis sûr que vous vous en souvenez tous, les concurrents devaient seulement survivre à huit parties dans trois arènes. Eh bien, cette année, nous avons pensé qu'il serait intéressant de les faire survivre à **dix** parties dans un ensemble de **cinq** arènes complètement différentes.
Notre caméraman, Bob, m'a fait savoir qu'il a pris place et est maintenant prêt dans son engin vidéo tout terrain et blindé à l'intérieur de l'arène ! L'engin de Bob est aussi équipé pour recevoir les informations des pilotes sur ordinateur et il nous enverra les données Heads Up Display afin que nous ayons vraiment une idée de ce qui se passe à l'intérieur de cette arène. Laissons la parole maintenant à Bob dans l'arène où notre premier concurrent, je crois, arrive de la Terre...

Démarrage du jeu

Lorsque vous chargez tout d'abord le jeu, le générique apparaît et la musique de fond se met à jouer. Appuyez sur la touche Espacement pour continuer. Les options du jeu vous sont maintenant présentées. Si vous n'appuyez sur aucune touche pendant un court instant, Thunder-Strike passera en mode vol d'essai quadravisuel. Appuyez sur n'importe quelle touche pour revenir aux options jeu.

Appuyez sur la touche correspondante du clavier pour sélectionner l'option désirée. Si vous avez une souris connectée, vous pouvez en utiliser les boutons pour cliquer sur l'option choisie.

Options [Contrôle et Vidéo]

Cette option est aussi disponible à partir du mode Time-out pendant le jeu. Une fois la sélection faite, d'autres options apparaissent. Ces options sont : le Menu [revient au menu principal ou au menu time-out], Clavier ou Souris [selon l'option que vous avez sélectionnée en procédant à l'amorçage – voir ci-dessous], Miscellaneous Control et Presentation Options.

Clavier [PC uniquement] – si vous opérez depuis un contrôle clavier, cette option vous permettra de redéfinir les touches.

Souris [ST/Amiga et PC] – si vous opérez depuis un contrôle souris, cette option vous permettra une des quatre opérations suivantes :

i] Modifier la sensibilité gauche/droite de la souris

ii] Modifier la sensibilité haut/bas de la souris

iii] Commuter entre les fonctions de contrôle haut/bas et dive/climb. Une croix dans cette case représente le contrôle dive/climb et sera plus appropriée pour les pilotes habitués aux contrôles des avions.

iv] Commuter entre les fonctions gauche/droite depuis le bouton de contrôle de la souris. Une croix dans cette case représente un contrôle à gauche.

Sélection de votre avion de combat

Vous débutez le jeu avec le ThunderStrike 18 mais, si vous le désirez, vous pouvez l'échanger contre un avion de la série StrikeHornet ou ThunderFly. L'utilisation de cette option vous permet de voir les cinq avions dans les hangars de MegaCorp. Sur le clavier, appuyez sur **Space** pour changer l'avion surligné et **RETURN** pour le sélectionner. Autre alternative : si vous utilisez une souris, cliquez sur un des avions à l'arrière-plan pour le surligner et cliquez à nouveau sur lui lorsqu'il est surligné, afin de le sélectionner.

Dans l'arène

Vous démarrez dans chaque arène depuis le centre. Le jeu démarrera dès que la caméra montrera votre vaisseau spatial, alors les arbitres commenceront immédiatement à lancer des avions-cibles depuis les générateurs. Si vous venez d'entrer dans l'arène, il est toujours sage de jeter un regard sur la carte du terrain [appuyez sur F4] pour définir votre position. Cette dernière apparaît sur la carte symbolisée par un "T"

encerclé. Les installations actives apparaissent sous forme de petits carrés rouges, clignotants et les générateurs actifs sous forme de carrés plus grands, quadrillés bleu/rouge. Notez que le jeu est maintenant suspendu. Appuyez sur n'importe quelle touche pour revenir à l'image de la caméra.
A l'intérieur de l'arène, les installations terrestres sont les pyramides rouges, clignotant pour montrer qu'elles sont actives. Elles deviendront grises et s'écraseront si elles sont successivement attaquées et détruites par un avion-cible de sabotage. Lorsque des avions-cibles de sabotage attaquent des installations, ils survolent celles-ci et deviennent rouges. Il leur faut alors environ dix secondes pour détruire l'installation.

Les générateurs sont représentés par des monticules bleu/rouge, clignotant pour montrer qu'ils sont actifs eux aussi ! Ils deviendront bleu/gris et s'écraseront si vous arrivez à en détruire un. Si vous faites feu à répétition, un grand nombre de coups de feu jaunes seront projetés depuis votre avion. Ce sont des coups de feu à faible puissance [indiqués en jaune] et il faut environ cinq tirs directs avec cette arme pour détruire un générateur. Pour de plus amples informations sur les armes très puissantes, reportez-vous au chapitre des Conteneurs d'armes. Ne volez pas au-dessus d'un générateur, sinon le système de protection d'énergie de votre avion s'épuisera rapidement. Notez que, lorsque le système de protection de votre avion est endommagé, ce dernier devient rouge.

Avions-cibles

Cinq types d'avions-cibles différents peuvent être lancés depuis les générateurs. Alors que vous progressez de partie en partie, l'action va s'accélérer à mesure que les arbitres vont tirer de plus en plus et à un rythme de plus en plus rapide. Les avions-cibles deviennent plus coriaces d'arène en arène et tireront même davantage pour détruire, dans les arènes suivantes.

Si un avion-cible entre en collision avec votre propre engin, votre système de protection d'énergie sera gravement endommagé. Les cinq avions-cibles dans les arènes de cette année sont :

Les Saboteurs – ces avions-cibles apparaissent sous forme d'araignées bleu/cyan qui se déplacent lentement le long du terrain et ont une capacité de tir nulle. Le Saboteur essaiera d'attaquer vos installations terrestres. Ils sont les seuls avions-cibles capables de le faire et en tant que tels ils représentent un grand danger. Dès qu'un Saboteur est lancé, il visera une de vos installations et mettra le cap sur elle. Si l'avion-cible réussit à toucher votre installation, il la survolera et essaiera de la détruire. Si vous détruisez un Saboteur alors qu'il est en train de survoler une installation, il se transformera soit en Saboteur mutant ou prendra comme nouvelle cible une autre installation. Les Saboteurs mutants sont extrêmement dangereux et doivent être évités à tout prix. Ils

apparaissent sous forme d'araignées rouges et veulent assaillir votre avion en essayant d'entrer en collision avec lui et de l'endommager.

Les Chasseurs – ces avions-cibles apparaissent sous forme de chasseurs volant à une grande vitesse, avec des ogives avant cyan et des brûleurs arrière rouges. Le Chasseur essaiera d'attaquer votre avion en faisant feu sur lui. Une fois lancé, le Chasseur mettra le cap directement sur votre avion. Dès que vous serez à sa portée, il tirera sur vous. Si vous réussissez à suivre un Chasseur, il fera une action de diversion pour essayer de vous semer. A mesure que vous progressez de partie en partie, les arbitres augmentent la puissance de tir des Chasseurs.

Les Planeurs – ces avions-cibles apparaissent sous forme de planeurs bleu foncé, aux grandes ailes, volant à faible vitesse et faisant de larges virages. Le Planeur essaiera d'attaquer votre avion en faisant feu sur lui. Une fois lancé, le Planeur tournera en décrivant de larges cercles. Si le Planeur voit l'avion à sa portée, il tirera sur vous bien qu'il ait une faible capacité de tir. Si le Planeur comprend que tous les générateurs ont été détruits, il reviendra lentement sur votre avion en essayant d'entrer en collision avec lui.

Les Attaquants – ces avions-cibles apparaissent sous forme de rochers cyan/bleu qui flottent lentement dans l'air et ne peuvent être détruits que par un nombre importants de coups de feu. Ils ont une capacité de tir nulle, mais lorsqu'ils sont détruits, ils lancent des Shrapnels dans toutes les directions, essayant ainsi d'endommager votre avion. Lorsque l'Attaquant est lancé, il détermine une direction au hasard et flotte dans cette direction. Si l'Attaquant sent que tous les générateurs ont été détruits, il reviendra directement sur votre avion et essaiera d'entrer en collision avec lui.

Les Bombardiers – ces avions-cibles apparaissent sous forme d'avions jaune/bleu volant dans les airs à une faible vitesse. Le Bombardier essaiera d'attaquer votre avion en lâchant des traînées de 'bombes volantes' pour entrer en collision avec votre avion. Une fois lancé, le Bombardier foncera directement sur votre avion. Dès que vous serez à sa portée, il commencera à lâcher un grand nombre de 'bombes aériennes' juste sur vous et s'enfuira lentement en lâchant des bombes. Il est extrêmement difficile de suivre un Bombardier.

Le Heads Up Display [HUD]

Le HUD est un élément intelligent, sophistiqué de l'équipement ; il est indispensable au pilote. Il anticipera vraiment les données que le pilote demande et les projettera sur l'écran. Ceci évite au HUD d'être constamment mêlangé avec des données inutiles. Le système est

partagé en deux parties, les données en images étant affichées sur la droite et les données en textes sur la gauche.

Les systèmes d'images comprennent :

Turning Angle Indicator [TAI] qui apparaît sous forme de ligne droite à l'intérieur d'une case carrée. L'angle de la ligne indique l'angle du virage pris par l'avion vers la gauche ou la droite.

Tracklock Direction Indicate [TDI] qui apparaît seulement lorsqu'il se trouve dans un TrackLock et remplace le système TAI. Le TDI apparaît sous la forme d'une case avec deux triangles, dont chaque côté pointe à gauche et à droite. Si la case est surlignée, l'avion passera tout droit à une intersection de TrackLock. Sinon, l'avion tournera à gauche ou à droite, selon le triangle surligné, dans la mesure où l'avion est capable de tourner dans cette direction.

Compass – apparaît sous la forme d'un triangle qui tourne. Le triangle montre la direction dans laquelle votre avion est tourné. Le Compass est extrêmement précieux s'il est utilisé en fonction de votre position sur le MOR.

Main Overview Radar [MOR] – c'est probablement la partie la plus vitale du HUD. Le MOR montre la position de tous les avions-cibles et toutes les installations sur la carte et il convient de l'utiliser concomittament avec la carte des reliefs. Les Saboteurs apparaissent sous forme de 'blips' (points lumineux) cyan/bleu et tous les autres avions-cibles sous formes de 'blips' jaunes. Un 'blip' blanc caractérise votre position. Enfin, des installations actives sont également représentées sur ce radar sous forme de 'blips' rouges. Un avertisseur sonore suivi d'un 'blip' rouge clignotant indique qu'un Saboteur tente de désactiver votre installation.

Attack Radar [AR] – ce radar s'allumera uniquement lorsqu'un avion-cible au moins viendra tout près de votre avion. A la différence du MOR, ce radar tournera autour de vous, votre avion étant toujours positionné au centre du radar. Les Saboteurs apparaissent sous forme de 'blips' cyan. Tous les autres avions-cibles sont représentés par des 'blips' jaunes. Les 'blips' pourpre représentent le tir des avions-cibles. Notez que les installations n'apparaissent **pas** sur ce radar.

Les systèmes de données en textes comprennent :

Pod Tracking Indicators [PTI] – tout conteneur apparaissant sur l'écran sera muni d'un PTI indiquant de quel type de conteneur il s'agit.

TrackLock Indicator [TLI] – le message 'TrackLock' apparaîtra si le joueur entre une piste et le TDI s'allumera.

Turbo Indicator [TI] – si l'avion est équipé d'un conteneur turbo, cet indicateur affichera le nombre de turbos restant chaque fois que le pilote appuiera sur le bouton de lancement. Il indique également quand un Turbo est engagé.

Defence Pod Indicator [DPI] – si l'avion est équipé d'au moins un conteneur de défense, le message 'Defence Pod Active' s'affichera.

Twin Fire Indicator [TFI] – si l'avion est équipé d'un conteneur double, le message 'Twin Fire Exhausted' apparaîtra lorsque le conteneur fera défaut.

Power Fire Indicator [PFI] – si l'avion est équipé d'un conteneur de tir puissant, le message 'Power Fire Exhausted' apparaîtra lorsque le conteneur fera défaut.

Pod Installation Indicator [PII] – chaque fois qu'un conteneur est installé sur un avion, un signal sonore se fait entendre et un message apparaît indiquant de quel type de conteneur il s'agit.

Shield Critical/Exhausted Indicator [SCEI] – lorsque le système de protection d'énergie de votre avion baisse dangereusement, un avertissement sonore est émis et un message clignotant 'Shield Critical' apparaît sur l'écran. Si votre protection est épuisée, le message 'Shield Exhausted' apparaît. Si votre avion reçoit un autre coup, il explose !

Impact Indicator [II] – si votre avion entre en collision avec un avion-cible, vous serez fortement endommagé et un message apparaîtra, indiquant avec quel type d'avion-cible vous êtes entré en collision.

Round Cleared Indicator [RCI] – lorsqu'une partie est terminée, cet indicateur s'affiche en grandes lettres rouges à travers le HUD en montrant quelle partie est terminée tandis que votre avion fait une pirouette pour fêter sa victoire.

Shutdown Imminent Indicator [SII] – si toutes les installations sont désactivées, le message 'Shutdown Imminent' s'affichera en grandes lettres rouges à travers le HUD, en donnant dix minutes au pilote pour franchir cette étape – sinon il sera mis fin au contrat du pilote !

Conteneurs pour matériels militaires

Lorsqu'il vous arrive de détruire un avion-cible, un conteneur pourpre/bleu apparaît – rebondissant dans les airs. Dans les conteneurs se trouve le matériel militaire tout récent, qui peut être rassemblé par le pilote et constituer une aide. Le conteneur restera dans l'arène jusqu'à ce qu'il arrête de rebondir ; plus il apparaît haut au-dessus du sol, plus il sera disponible longtemps. Le HUD vous permet de savoir de quel type de conteneur il s'agit par l'intermédiaire du PTI. Vous pouvez le ramasser en volant tout simplement sur lui à n'importe

quel endroit d'où il puisse être installé instantanément sur votre avion. Les conteneurs disponibles dans ces jeux pour cette année sont :

Conteneur de défense – le tout dernier modèle dans la défense aérienne – une autre invention capitale des laboratoires du Professeur Cardoman. Une fois ce conteneur monté, une capsule bleue d'énergie tournera autour de votre avion, le protégeant jusqu'à ce qu'il entre en collision avec un avion-cible ennemi et le détruise.

Conteneur double – Doublez votre puissance de tir grâce à l'invention ingénieuse du Professeur Bahji, le propre savant de MegaCorp. Une fois installé, ce conteneur vous donnera une capacité double d'ouvrir le feu pour un nombre défini de tirs.

Conteneur de puissance – Augmentez l'intensité de votre feu avec le conteneur de puissance du Professeur Madra. Une fois qu'il est installé, vos tirs deviendront rouges et équivaudront à la force de cinq tirs jaunes standards. Ceci est très utile pour détruire plus vite des générateurs et pour les arènes suivantes, lorsqu'il faudra un grand nombre de tirs pour détruire quelques avions-cibles.

Conteneur de protection – Augmentez votre protection avec le bon vieux conteneur favori du Professeur Ponir. Une fois accumulée, votre énergie protégée sera réapprovisionnée par un cinquième de sa capacité totale.

Conteneur Turbo – La création du Professeur Chilli vous donnera cette explosion supplémentaire de vitesse. Une fois rassemblé, le TI sera activé sur le HUD. Il y a quatre Turbos dans chaque conteneur et vous ne pouvez jamais en avoir plus de quatre montés en même temps. Pour activer le turbo, faites un double clic rapide/appuyez sur le bouton de lancement. Le turbo sera actif environ cinq secondes. Manipulez avec prudence le turbo, car la caméra qui suit l'action peut être lancée très haut en l'air derrière vous et vous ne pourrez pas voir votre avion pendant quelques secondes précieuses. Dans ce cas, utilisez AR ou MOR pour vous guider "à laveuglette"

Divers messages HUD s'afficheront lorsque vous réunirez des conteneurs et indiqueront qu'ils ont été installés dans votre avion.

Les Arènes

Vous devez survivre aux dix parties dans chacune des cinq arènes. Les cinq différentes arènes sont :

Deinon Parties 0 à 9

Xerxes Parties 10 à 19

Polloi Parties 20 à 29

Canton Parties 30 à 39

Synaps Parties 40 à 49

Si vous franchissez le cap des cinq étapes, vous serez récompensé par l'accolade suprême du 'Defender of the Ground'.

Tracklocking

Des pistes noires passent autour de chaque arène et un pilote habile devrait être capable de les utiliser à son profit. Pour entrer dans une piste, il faut vous aligner sur elle et y introduire votre avion. Vous serez désormais dans une piste et celle-ci vous entraînera à une grande vitesse. C'est une épreuve très difficile pour les pilotes débutants qui le font pour la première fois, mais vous vous y mettrez vite.

En examinant la carte du terrain, vous verrez la position de votre avion sur les pistes. Vous devez utiliser le TDI sur votre HUD pour vous guider autour des pistes.

Notez que le TrackLocking doit seulement être tenté par des pilotes expérimentés et devenir nécessaire seulement à partir du tour 9, si vous n'êtes pas équipé de turbos.

Contrôles vol

Pour ce jeu, on peut utiliser un clavier ou une souris (option clavier non disponible sur ST/Amiga).

Avec une souris : les mouvements vers la gauche, la droite, le haut et le bas de la souris vous enverront dans les directions correspondantes. Utilisez le bouton gauche pour vous projeter en avant et le droit pour faire feu. Vous devez appuyer sans cesse sur ce bouton pour continuer à tirer.

Pendant le jeu (clavier – PC uniquement) :

Z	Gauche
X	Droite
L	Haut
<	Bas
P	Lancement
Space	Feu

Pendant le jeu (clavier et souris) :

F4	Montre une carte détaillée du terrain. Le jeu est arrêté sur ce mode.
F10	Arrêt/Marche de l'image
ESC	Entrer mode Time-Out

Turbos – Le fait d'appuyer deux fois rapidement sur le bouton de lancement lorsque vous êtes équipé d'un turbo, mettra celui-ci en action. Depuis le mode Time-Out, vous pourrez accéder aux Options (contrôle et vidéo), interrompre le jeu ou retourner dans le jeu.

Gamme de produits Millennium depuis juin 1990

Thunderstrike	Atari ST Amiga PC (EGA & VGA)
Resolution 101	Atari ST Amiga PC (EGA & VGA)
Cloud Kingdoms	Atari ST Amiga PC (CGA & VGA) CBM 64 bande magnétique CBM 64 disque
Kid Gloves	Atari ST Amiga

N. B. Tous nos paquets IBM PC contiennent les deux formats de disques 5.25" et 3.25".

By Brian Pollock

Ein Spiel für Atari ST, Commodore Amiga und
IBM PC und Kompatible von Millennium.

Spieldesign: Brian Pollock/Tony Beckwith
PC-Progrmmierung: Brian Pollock
ST- und Amiga-Umsetzung: Pete Hickinson, Peak Star Software
Grafik: Mark 'Tedd' Edwards
Musik und Soundeffekte: Jas. C. Brooke
Diskkompression: Rob Northen
Verpackungsdeisgn: Mark Nightingale, Nightingale
Paket-Artwork: Martin Buchan
Originaldokumentation: Tony Beckwith
Übersetzungen: Alpha CRC, Cambridge
Herausgeber: Millennium

© Millennium/Brian Pollock 1990

Millennium
Chancery House
107, St Pauls Road
Islington
LONDON
N1 2NA
ENGLAND

© Copyright by Millennium und Brian Pollock. Sämtliche Software, Dokumentation und Artwork sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Die Software darf weder ganz noch auszugsweise kopiert oder in irgendwelcher Form übertragen oder verbreitet werden. Der Verkauf erfolgt unter der Bedingung, daß sie weder ausgeborgt noch vermietet wird, ohne daß die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Millennium vorliegt.

TALENTE GESUCHT — BITTE HIER MELDEN!

Haben Sie ein Programm geschrieben, eine Melodie komponiert oder Grafiken/Animationen programmiert, die für uns interessant sein könnten? Dann senden Sie sie uns am besten gleich unverbindlich zu. Dies verpflichtet Sie in keiner Weise zu einer Veröffentlichung mit uns. Strengste Vertraulichkeit ist zugesichert. Bitte senden Sie Ihren Beitrag z.H. von Tony Beckwith an unsere Anschrift in London.

Ladeanleitungen

Atari ST und Commodore Amiga

1. Computer ausschalten und alle überflüssigen Zusatzgeräte vom System trennen. Wir empfehlen allen Benutzern, den Computer 30 Sekunden lang ausgeschaltet zu lassen. Dies ist eine Maßnahme gegen Viren, die sich eventuell im Rechner eingenistet haben.

2. Die Boot Disk ins Laufwerk legen und den Computer einschalten. Dadurch beginnt der Ladevorgang. Bitte belassen Sie die Diskette während des ganzen Spiels im Laufwerk.

IBM PC und Kompatible (Hinweis: alle Millennium PC-Titel werden auf 3,5 & 5,25 Zoll Disketten ausgeliefert)

1. Boot Disk ins Laufwerk legen und nach dem MS-DOS-Prompt den richtigen Laufwerk-Kennbuchstaben eingeben.

2. **tx** eingeben und RETURN drücken. Dadurch beginnt das Spiel zu laden.

3. Nachdem das Programm geladen ist, erscheint ein Menü zum Auswählen des Grafikmodus und der Steuerungsmethode. Um in Zukunft diese Menüs zu überspringen, kann man direkt nach dem Startbefehl

tx ein Leerzeichen eingeben, gefolgt von den Buchstaben, die normalerweise in den Menüs gewählt werden. (Anschließend **Return** drücken.) Außerdem kann man den Buchstaben **r** noch dazu eingeben, um die Auf/Ab-Steuerung umzuschalten — dies ist praktisch für Spieler, die an flugsimulator-ähnliche Steuerungsfunktionen gewöhnt sind.

4. Hinweis: Das Spiel kann auf der Festplatte installiert werden, doch wird zum Spielen immer die Boot-Disk benötigt.

Das Spiel kann beginnen

Willkommen bei den jährlichen "Raumverteidigungsspielen" der 2238 MegaCorp Industries, einer Exklusivsendung der Century 23 TV-Station!

Natürlich kennt heute jeder die Spielregeln dieser Veranstaltung. Aber wer weiß – vielleicht waren Sie im letzten Jahrhundert irgendwo in einer anderen Galaxis und wissen daher noch nicht, worum es bei unserem Spiel geht. Für die Neueinsteiger sei daher kurz erklärt, was dabei geschieht. Aus der ganzen Galaxis läßt MegaCorp Industries Piloten einfliegen, die in einem Kampf auf Leben und Tod die einzelnen Kampfarenen durchmessen müssen, die dafür speziell eingerichtet wurden. Das Ziel heißt: überleben!

Jeder Pilot darf sich aus den fünf Flugzeugen, die vom Schiedsrichtergremium der MegaCorp bereitgestellt wurden, eine Maschine aussuchen. Dabei ist Vorsicht angesagt, da der Pilot dieses Flugzeug während der ganzen Spiele hindurch behält. In diesem Jahr entschied sich das Gremium für folgende fünf Flugzeuge:

ThunderStrike 18 – Das erste und, wie oft behauptet wird, das beste aus der ThunderStrike-Reihe. Ein gutes Allroundmodell – schnell, starke Beschleunigung und leicht steuerbar.

StrikeHornet 22 – StrikeHornet ist bei diesem Kampf relativ neu, hat aber bereits seine Anhänger. Sicher ist die Spitzenfluggeschwindigkeit sehr niedrig, mit ihrer ausgezeichneten Beschleunigung und Wendigkeit sollten die Hornets aber einen Versuch wert sein.

StrikeHornet 24 – Das neuere Modell in dieser StrikeHornet-Reihe hat die gleichen Geschwindigkeitsprobleme wie seine Vorgänger. Ein weiterer Hemmschuh ist außerdem die schlechte Beschleunigung. Dafür ist es wendiger als jedes andere Kampfflugzeug in der Geschichte.

Thunderfly 10 – Die Geschwindigkeit von Thunderfly ist unschlagbar. Dieses Modell läßt sich auch in engen Kurven gut manövrieren, ein Handikap ist aber die schwache Beschleunigung.

Thunderfly 25 – Dies ist das neueste Modell der Thunderfly-Reihe. Geschwindigkeit und Beschleunigung sind unschlagbar, jedoch läßt die Steuerbarkeit zu wünschen übrig, da sich die geringe Kurvengeschwindigkeit zu einem Problem auswachsen kann.

Das Gremium zog in dieses Jahr auch die Zulassung eines ausgemusterten Flugzeuges in Betracht. Diese Idee wurde aber wieder verworfen, nachdem die Ingenieure einen alten Retaliator F29 nicht wieder instandsetzen konnten. Es handelte sich um ein sehr langsames Flugzeug, das kurz nach der Einführung der Thunder-Strike-Reihe außer Dienst gestellt wurde. Es ist schwer steuerbar, langsam und bringt kaum Schub auf die Düsen. Man hört sogar, daß es Leute gegeben haben soll, die Ende des 20. Jahrhunderts Computersimulationen auf diesem altmodischen "Museumsstück" vollführten. Das Ganze klingt natürlich höchst verdächtig nach Fliegerlatein – eine derart lahme Kiste zu fliegen, kann doch nicht als Spiel bezeichnet werden!

Nachdem der Pilot seine Entscheidung getroffen hat, wird die Maschine mit einem Standard-Energieschirm versehen, die Drohnen-Generatoren und Bodeneinrichtungen werden für die erste Runde um den Kampfplatz herum aufgestellt. Der Pilot muß dann in seinem Flugzeug auf den Kampfplatz rollen und in der Mitte auf den Beginn der Spiele warten.

In jeder Runde ist das Spielziel für den Piloten die Verteidigung der Bodeneinrichtungen und die Vernichtung der feindlichen Drohnen und Drohnengeneratoren. Verliert der Pilot in einer einzigen Runde alle Bodeneinrichtungen, so hat er das Spiel verloren und verliert seinen Vertrag mit MegaCorp.

Die Schiedsrichter feuern in bestimmten Abständen verschiedene Roboterdrohnen aus den Generatoren in den Kampfraum ab. Die Drohnen sind mit dem jeweils neuesten Modell militärischer Ausrüstung ausgestattet und versuchen, die Maschine des Piloten und dessen Bodeneinrichtungen zu zerstören.

Um das Spiel zu gewinnen, muß der Pilot die Drohnengeneratoren zerstören. Aus zerstörten Generatoren können die Schiedsrichter keine Drohnen abfeuern. Die Piloten tun daher gut daran, möglichst früh die Generatoren außer Gefecht zu setzen.

Der Energieschutz des Flugzeugs baut sich auf, wenn es zu einem Zusammenstoß mit Drohnen kommt oder die Maschine von feindlichem Beschuß getroffen wird.

Ist der Energieschutz erschöpft, so wird das Flugzeug mitsamt dem Piloten durch Kollisionen oder Treffer vollständig zerstört. Dies ist nur eines der vielen Risiken, die die Piloten im Laufe dieser Spiele eingehen.

Manchmal, wenn ein Pilot eine Drohne zerstört, erscheint ein Sammelroboter. Sammelroboter sind mit militärischen Geräten zur Unterstützung des Piloten ausgestattet. Nimmt er einen derartigen Roboter auf, so wird dieser in seinem Flugzeug installiert und unterstützt ihn. In den Robotern der diesjährigen Ausgabe befinden sich viele neue militärische Geräte.

Der Pilot muß die Bodeneinrichtungen verteidigen, eine hohe Trefferquote aufweisen und ein gutes, aufregendes Spiel führen, damit die Einschaltquoten des Senders möglichst hoch bleiben.

Schafft ein Pilot es, alle Generatoren zu zerstören, so können keine Drohnen mehr auf den Kampfplatz gefeuert werden. Um zu gewinnen, braucht der Pilot nur noch die restlichen Drohnen zu zerstören. Die Piloten nennen dies "die Runde freimachen". Oft drehen sie vor dem Verlassen des Kampfplatzes noch eine Ehrenrunde.

Bevor der Pilot in die nächste Runde einsteigt, wird seine Leistung von den Schiedsrichtern beurteilt. Eine hohe Trefferquote zeugt für effiziente Munitionsverwendung und führt dazu, daß die Maschine des Piloten von den Schiedsrichtern höher eingestuft wird. Ein schwaches Verteidigungsergebnis (d.h. alles **unter** 100%) führt dazu, daß das Flugzeug des Piloten herabgestuft wird.

Piloten, die eine Kampfrunde bestehen, erhalten vor ihrem Aufstieg in die nächste Kampfrunde einen Preis.

Die Schiedsrichter stellen anschließend neue Einrichtungen und Generatoren für die nächste Runde auf, wobei noch mehr Drohnen geladen werden. Bei jeder Runde kann eine beliebige Anzahl von Einrichtungen und Generatoren aufgestellt werden, und zwar an jedem beliebigen Ort des Kampfplatzes. Der Pilot muß sich dann erneut in die Arena begeben, sobald sie für die nächste Runde bereit ist.

Räumt ein Pilot alle Kampfplätze frei, so erhält er die höchste Auszeichnung als "Raumverteidiger".

Soweit zu den Spielregeln! Die Zuschauer zu Hause sollten beachten, daß das Century 23 Netz jetzt die richtigen Punktetabellen in ihr zentrales Steuersystem eingespeist hat. Die wichtigsten Punkteinformationen über die Spiele erscheinen jetzt auf der Telefaxkonsole an der Unterkante Ihre Fernsehapparates.

Nun zu den einzelnen Anzeigen: Auf dem unteren linken Teil sehen Sie zwei Punktefelder. Das Feld "Einrichtungen" zeigt ihnen, wie viele Bodeneinrichtungen dem Piloten während dieser Runde auf dem Kampfplatz noch verbleiben. Bei Null wird die Sache für ihn allmählich heiß! Auf dem Feld "Generatoren" können Sie erkennen, wie viele Drohnengeneratoren für die laufende Runde auf dem Kampfplatz im Einsatz sind. Erst wenn ein Pilot alle diese Drohnengeneratoren zerstört hat, werden keine Drohnen mehr auf den Kampfplatz geschossen.

Auf Ihrer Telefaxkonsole erscheinen auch ein roter und gelber Balken. Der gelbe Balken gibt Auskunft über den Energieschutz des Piloten, der sein Flugzeug vor dem tödlichen Drohenbeschuß bewahrt. Erreicht dieser Balken den Nullpunkt, so ist der Pilot hundertprozentig verloren! Der rote Balken schließlich, und ich bin mir sicher, daß Sie dies alle wissen, zeigt die Einschaltquote der Fernsehzuschauer im Century 23 Network an. Im vergangenen Jahr wurde ein Rekord von 59,6 Milliarden Zuschauern verbucht. Sie erlebten auf der ganzen Galaxis dieses Programm LIVE mit und sahen, wie 76 Piloten starben, als sie um den begehrten Titel "Raumverteidiger" rangen. Nur 3 Piloten errangen den Titel im vergangenen Jahr – wieviele werden es dieses Jahr sein?

Sicherlich erinnern Sie sich daran, daß die Kämpfer im vergangenen Jahr nur acht Runden auf drei Kampfplätzen überleben mußten. Nun, in diesem Jahr werden wir das ganze interessanter gestalten: Die Kämpfer müssen sich in **zehn** Runden auf insgesamt **fünf** völlig unterschiedlichen Kampfplätzen bewähren.

Unser Kameramann Bob sagt mir soeben, daß er seinen Platz eingenommen hat und in seiner geländegängigen Videoeinheit bereit ist! Bobs Videoeinheit kann auch Informationen aus dem Bordcomputer des Piloten holen und die Daten des Pilotenbildschirms einblenden. Damit haben wir eine echte Vorstellung von den Geschehnissen auf dem Kampfplatz. Ich gebe jetzt weiter in die Arena.

Bob, bitte melden! Unser erster Kämpfer kommt, soviel ich weiß, von der Erde ...

Start

Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal laden, erscheint der Begrüßungsbildschirm und die Kennmelodie des Spieles. Drücken Sie die Leertaste. Danach werden die Spieloptionen eingeblendet. Wenn Sie eine Zeitlang keine Taste betätigen, geht ThunderStrike in einen Raum-Testflugmodus. Drücken Sie eine beliebige Taste, um zu den Spieloptionen zurückzukehren.

Wählen Sie mit der entsprechenden Taste die gewünschte Option. Sie können auch mit Hilfe der Maus die entsprechende Option anklicken.

Optionen (Steuern und Video)

Diese Option kann man auch nach einem Timeout während des Spiels aufrufen. Wenn Sie sie wählen, erscheinen weitere Suboptionen: Menü (kehrt zum Hauptmenü oder Timeoutmenü zurück), Tastatur oder Maus (je nachdem für was Sie sich beim Starten des Computers entschieden haben – siehe unten), verschiedene Steueroptionen und Darstellungsoptionen.

Tastatur (nur PC) – Arbeiten Sie mit der Tastatur, so können Sie über diese Option die Tasten neu definieren.
Maus (ST/Amiga und PC) – Arbeiten Sie mit der Maus, so können Sie über diese Option wahlweise folgende vier Dinge tun:

i) Ändern der Links/Rechtsempfindlichkeit der Maus,

ii) Ändern der Auf/Abempfindlichkeit der Maus,

iii) Umschalten zwischen Auf-/Ab- und Sink-/Steigflugsteuerung. Ein Kreuz in diesem Kasten stellt die Sink-/Steigflugsteuerung dar und ist für Piloten gedacht, die mit der Steuerung eines Flugzeuges vertraut sind.

iv) Umschalten zwischen Maussteuerung durch linke oder rechte Maustaste.

Auswahl Ihres Kampfflugzeugs

Sie beginnen das Spiel mit ThunderStrike 18. Sie können dieses Flugzeug aber gegen eine StrikeHornet oder ThunderFly tauschen. Die Option zeigt Ihnen die fünf Flugzeuge in den Flugzeughallen der MegaCorp. Mit der **Leertaste** können Sie ein anderes Flugzeug markieren und dieses mit **RETURN** auswählen. Arbeiten Sie dagegen mit der Maus, so klicken Sie eines der Flugzeuge im Hintergrund an, um es zu markieren. Wenn es markiert ist, klicken Sie ein zweites Mal, um Ihre Wahl zu bestätigen.

Auf dem Kampfplatz

Sie beginnen jede Kampfrunde vom Mittelpunkt des Platzes aus. Die Spiele beginnen, sobald die Kameraaufnahme Ihres Flugzeugs erscheint. Unmittelbar darauf feuern die Schiedsrichter die ersten Drohnen aus den Generatoren ab. Bei Ihrem Eintreffen auf dem Kampfplatz ist es immer ratsam, Ihre Position mit einem Blick auf die Landkarte (mit F4) zu bestimmen. Ihre Position erscheint auf der Karte als ein eingekreistes 'T'. Die Positionen von aktiven Einrichtungen erscheinen als rote, kleine und blinkende Quadrate und die aktiven Generatoren als größere blau/rote Vierecke. Während der Einblendung des Kartenausschnitts wird das Spiel vorübergehend angehalten. Mit einer beliebigen Taste kehren Sie zur Kameraansicht zurück.

Auf dem Kampfplatz werden Bodeneinrichtungen als rote Pyramiden angezeigt, die aufblinken und somit anzeigen, daß sie aktiv sind. Sie werden grau und fallen zusammen, wenn sie von einer Saboteurdrohne erfolgreich angegriffen und zerstört worden sind. Saboteurdrohnen besteigen bei ihrem Angriff die Einrichtungen und verfärben sich rot. Nach etwa zehn Sekunden haben sie die Einrichtung zerstört.

Die Generatoren für die Drohnen sind blau/rote Rundwälle. Sie blinken und zeigen somit an, daß sie aktiv sind. Gelingt es Ihnen, einen dieser Wälle zu zerstören, so hört er auf zu blinken und wird blau/grau. Wenn Sie mehrmals den Feuerknopf drücken, schießt Ihre Maschine gelbe Laserstrahlen ab. Die Schußkraft dieser Laserstrahlen ist gering (was durch die Farbe gelb angezeigt wird). Sie müssen die Generatoren mit dieser Waffe fünfmal treffen, um sie zu zerstören. Im Abschnitt Kampfroboter finden Sie detailliertere Informationen über Hochleistungsmunition. Fliegen Sie nicht über einen Generator, da sonst Ihr Energieschutz rasch erschöpft ist. Wurde der Energieschutz Ihres Flugzeuges beschädigt, so leuchtet Ihr Flugzeug rot auf.

Drohnen – Von den Generatoren können fünf verschiedene Arten von Drohnen abgefeuert werden. Da die Schiedsrichter in den höheren Kampfrunden immer mehr Drohen immer schneller abschießen, wird das Gefecht immer hitziger. Die Drohnen werden auch in jeder Kampfrunde widerstandsfähiger. In den letzten Runden sind sogar noch mehr Schüsse zur Zerstörung der Drohnen notwendig.

Stößt Ihr Flugzeug mit einer Drohne zusammen, so wird Ihr Energieschutz schwer beschädigt. Auf dem diesjährigen Kampfplatz gibt es folgende fünf Drohnenarten:

Saboteure – Diese Drohnen erscheinen als blaugrüne Drehkreisel, die sich langsam auf dem Boden dahinbewegen und kein Feuer abgeben können. Die Saboteurdrohne versucht, Ihre Bodeneinrichtungen anzugreifen. Da dies die einzigen Drohnen sind, die dies können, stellen sie eine große Bedrohung dar. Sobald eine Saboteurdrohne abgefeuert worden ist, peilt sie eine Einrichtung an und bewegt sich auf sie zu. Wenn die Drohne die Einrichtung erreicht, besteigt sie sie und versucht, sie zu zerstören. Zerstören Sie einen Saboteur während seiner Arbeit an der Einrichtung, so ist diese Einrichtung gerettet. Gelingt es dem Saboteur dagegen, die Einrichtung zu zerstören, so wird er entweder zu einem Saboteurmutanten oder peilt erneut eine Einrichtung an. Saboteurmutanten stellen eine große Gefahr dar und sollten unter allen Umständen vermieden werden. Sie erscheinen als rote Drehkreisel, die sich Ihrer Maschine nähern und versuchen, einen Zusammenstoß herbeizuführen, um sie zu zerstören.

Kämpfer – Diese Drohnen erscheinen als Kämpfer mit blaugrünen Raketenspitzen und roten Nachbrennern. Sie bewegen sich mit hoher Geschwindigkeit in der Luft. Die Kämpferdrohne versucht, Ihr Flugzeug durch Beschuß anzugreifen. Ist die Kämpferdrohne einmal abgefeuert, so fliegt sie in gerader Linie auf Ihr Flugzeug zu. Sobald sie sich innerhalb Ihres Gebietes befindet, wird sie Sie unter Beschuß nehmen. Gelingt es Ihnen, sich in die Kiellinie eines Kämpfers einzupendeln, wird er Ausweich-

manöver starten und versuchen, Sie abzuschütteln. Je höher Sie von Kampfrunde zu Kampfrunde aufsteigen, desto mehr Kämpfer werden die Schiedsrichter abschießen.

Gleiter – Diese Drohnen erscheinen als dunkelblaue Gleiter mit großen Flügeln, die sich langsam in der Luft bewegen und in großen Bögen kreisen. Die Gleiterdrohne versucht, Ihr Flugzeug mit Beschuß anzugreifen. Einmal abgefeuert, durchstreift der Gleiter die Luft in weiten Bögen. Gelangen Sie in den Blickkreis des Gleiters, so nimmt er Sie unter Beschuß, auch wenn er nur zu schwachen Salven fähig ist. Merkt die Gleiterdrohne, daß alle Generatoren zerstört sind, nähert sie sich langsam Ihrem Flugzeug und versucht einen Zusammenprall herbeizuführen.

Stürmer – Diese Drohnen erscheinen als blaugrüne Felsen, die sich langsam durch die Luft bewegen und für deren Zerstörung es einiger Schüsse bedarf. Sie können selbst kein Feuer abgeben, stoßen aber nach ihrer Zerstörung Schrapnell in alle Richtungen aus und versuchen so, Ihr Flugzeug zu beschädigen. Nach dem Abfeuern wählt die Stürmerdrohne irgendeine Richtung und bewegt sich auf dem gewählten Vektor. Merkt die Stürmerdrohne, daß alle Generatoren zerstört wurden, so nähert sie sich direkt Ihrem Flugzeug und versucht, einen Zusammenprall herbeizuführen.

Bomber – Diese Drohnen erscheinen als gelb/blaue Gefährte, die langsam in der Luft umherfliegen. Die Bomberdrohne versucht, Ihr Flugzeug anzugreifen, indem sie hinter sich eine Art von "schwebendem Bombenteppich" herzieht, der mit Ihrem Flugzeug zusammenstoßen soll. Die Bomberdrohne bewegt sich nach dem Abfeuern direkt auf Ihr Flugzeug zu. Sobald sie sich auf Ihrem Gebiet befindet, läßt sie in Ihrer Nähe eine große Menge an "Luftbomben" fallen und weicht dann langsam aus, wobei sie hinter sich Bomben abwirft. Einem Bomber zu folgen, ist ein äußerst schwieriges Unterfangen.

Das Headup-Display (HUD) – Die Steuerkanzel
Das HUD ist ein intelligentes Gerät der Spitzentechnologie, das hauptsächlich den Piloten unterstützt. Es berechnet die vom Piloten benötigten Daten im voraus und zeigt sie auf dem Bildschirm an. Dadurch wird vermieden, daß der Bildschirm ständig mit unnötigen Daten voll ist. Die Anzeige ist in zwei Hälften unterteilt: Die Bilddaten erscheinen auf der rechten, die Textdaten auf der linken Seite.

Die Bildsysteme enthalten:

Kurvenanzeige (TAI) – Sie erscheint als eine gerade Linie innerhalb eines rechteckigen Feldes. Der Winkel an dieser Linie zeigt die Kurvenneigung des Flugzeugs nach links oder rechts an.

TrackLock-Richtungsanzeige (TDI) – Sie erscheint nur, wenn "TrackLock" aktiviert ist und ersetzt das TAI-System. Die TDI erscheint als Feld mit zwei Dreiecken an den beiden Seiten, deren Spitzen nach links und rechts weisen. Ist dieses Feld markiert, so steuert das Flugzeug geradewegs auf einen TrackLock-Schnittlinie zu. Ansonsten biegt das Flugzeug nach rechts oder links ab, je nachdem, welches Dreieck markiert ist – und zwar solange, wie das Flugzeug in diese Richtung fliegen kann.

Kompaß – Erscheint als ein drehbares Dreieck. Das Dreieck zeigt die Flugrichtung Ihrer Maschine an. Benutzen Sie den Kompaß und die Navigationshilfe MOR, um festzustellen, welche Position Sie haben.

Hauptübersichtsradar (MOR) – Dies ist wahrscheinlich der wichtigste Teil des HUD. Der MOR zeigt die Position aller Drohnen und Einrichtungen auf der Karte an und sollte in Verbindung mit der Reliefkarte verwendet werden. Saboteurdrohnen erscheinen als blaugrüne Radarechos, alle anderen Drohnen als gelbe Echos. Ihre eigene Position ist weiß. Auch aktive Einrichtungen erscheinen auf diesem Radar, und zwar als rote Echos. Ein Warnton und ein anschließend rot aufleuchtendes Echo weisen darauf hin, daß ein Saboteur versucht, diese Einrichtung außer Betrieb zu setzen.

Angriffsradar (AK) –Dieser Radar ist nur eingeschaltet, wenn mindestens eine Drohne in nächste Nähe zu Ihrem Flugzeug gelangt. Im Gegensatz zu MOR bewegt sich dieser Radar stets um Sie herum, wobei sich Ihr Flugzeug immer im Mittelpunkt des Radarbildschirms befindet. Saboteurdrohnen erscheinen als blaugrüne, alle anderen Drohnen als gelbe Echos. Der Beschuß einer Drohne erscheint als purpurfarbenes Echo. Beachten Sie, daß auf diesem Radar **keine** Einrichtungen erscheinen.

Die Textsysteme enthalten:

Robot-Anzeige (PTI) – Jeder Sammelroboter auf dem Bildschirm besitzt einen PTI, der über den Typ des Roboters Aufschluß gibt.

Tracklock-Anzeige – Die Meldung "TrackLock" erscheint, wenn ein Spieler ein ziel anpeilt. Gleichzeitig leuchtet die TDI auf.

Turboanzeige (TI) – Besitzt das Flugzeug einen Turboroboter, so meldet diese Anzeige die Anzahl der übrigen Turbos an, wann immer der Pilot den Turboknopf drückt. Gemeldet wird auch, wenn der Turbo ein Ziel ansteuert.

Verteidigungsroboteranzeige (DPI) – Besitzt das Flugzeug mindestens einen Verteidigungsroboter, so erscheint die Meldung "Verteidigungsroboter aktiv".

Doppelfeueranzeige (TFI) – Besitzt das Flugzeug einen

Doppelfeuerroboter, so erscheint die Nachricht "Doppelfeuer erschöpft", wenn der Roboter keine Energie mehr hat.

Beschußanzeige (PFI) – Besitzt das Flugzeug einen Hochenergie-Beschußroboter, so erscheint die Meldung "Hochenergie-Feuerkraft erschöpft", wenn der Roboter keine Energie mehr hat.

Roboterinstallationsanzeige (PII) – Jedesmal, wenn das Flugzeug einen Roboter aufnimmt, ertönt ein Akustiksignal, und es erscheint eine Meldung mit Angabe des Robotertyps.

Anzeige "Schutzschild schwach/erschöpft (SCEI) – Sinkt die Schutzenergie Ihres Flugzeuges auf ein beunruhigendes Niveau ab, so wird ein Warnton abgegeben. Die Meldung "Schutzschild schwach" leuchtet auf. Neigt sich Ihr Schutz dem Ende zu, so erscheint die Meldung "Schutzschild erschöpft". Jeder weitere Treffer bringt Ihr Flugzeug zum Explodieren.

Kollisionsanzeige (II) – Stößt Ihr Flugzeug mit einer Drohne zusammen, so erleiden Sie schweren Schaden. Eine Nachricht zeigt an, mit welcher Art von Drohne Sie zusammengestoßen sind.

Rundenanzeige (RCI) – Wurde eine Runde erfolgreich bestanden, so erscheint diese Anzeige in großen, roten Buchstaben über dem HUD und zeigt die bestandene Runde an, während Ihr Flugzeug eine Siegesrolle durchführt.

Anzeige "bevorstehende Abschaltung" (SII) – Sind alle Einrichtungen außer Betrieb gesetzt, so erscheint die Meldung "bevorstehende Abschaltung" in großen, roten Buchstaben über dem HUD. Der Pilot hat zehn Sekunden Zeit, die Runde "freizumachen" – andernfalls scheidet er aus dem Spiel aus.

Waffenroboter

Wenn Sie eine Drohne zerstören, so erscheint zeitweise ein purpurfarben/blauer Roboter, der in der Luft auf- und niederspringt. Diese Roboter enthalten neueste militärische Geräte und können vom Pilot zu seiner Unterstützung gesammelt werden. Der Roboter bleibt auf dem Kampfplatz, bis er aufhört, auf- und abzuspringen. Je höher über dem Boden er materialisiert, desto länger ist er verfügbar. Über die PTI auf dem HUD erfahren Sie, um welche Art von Roboter es sich handelt. Sie können ihn aufnehmen, indem Sie ganz einfach in ihn hineinfliegen. Dieses Jahr stehen für die Spiele folgende Roboter zur Verfügung:

Verteidigungsroboter – Dies ist der modernste Roboter für die Verteidigung Ihres Flugzeugs und eine weitere

bahnbrechende Erfindung aus dem Labor von Professor Cardoman. Sobald dieser Roboter installiert ist, rotiert eine blaue Kapsel rund um Ihr Flugzeug und schützt es bis zu einer eventuellen Kollision mit einer feindlichen Drohne.

Doppelfeuerroboter – Verdoppeln Sie Ihre Feuerkraft mit dieser genialen Erfindung Prof. Bahjis von MegaCorp. Nach der Installation dieses Roboters können Sie über einen begrenzten Zeitraum Doppelfeuer abgeben.

Hochleistungsroboter – Mit dem Hochleistungsroboter von Professor Madras können Sie Ihre Feuerkraft ganz schön intensivieren. Ist er installiert, so werden Ihre Schüsse rot und sind genau so stark wie fünf normale gelbe Schüsse. Dies ist sehr nützlich, wenn Sie Generatoren schneller zerstören wollen. Er hilft auch bei späteren Kampfrunden, wenn die Zerstörung einiger feindlicher Drohnen eine größere Anzahl von Schüssen erfordert.

Schutzschildroboter – Kräftigen Sie Ihren Schutzschild mit Professor Ponirs Lieblingsroboter. Wenn Sie diesen Roboter aufnehmen, wird Ihr Energieschutz mit einem Fünftel der vollen Leistung aufgefüllt.

Turboroboter – Professor Chillis Erfindung sorgt für mehr Saft im Brenner. Nach seiner Aufnahme wird die TI auf dem HUD aktiviert. Jeder Roboter enthält vier Turbos, und es können nie mehr als vier Turbos gleichzeitig installiert sein. Um den Turbo zu aktivieren, klicken Sie schnell zwei Mal oder betätigen den Feuerknopf. Der Turbo ist jetzt etwa fünf Sekunden lang aktiv. Vorsicht, wenn der Turbo aktiv ist! Die nachfolgende Kameraeinheit wird möglicherweise hinter Ihnen hoch in die Luft geschleudert. Während einiger lebenswichtiger Sekunden können Sie möglicherweise Ihr Flugzeug nicht sehen. Mit AR oder MOR können Sie in diesem Fall 'blind' geführt werden.

Wenn Sie Roboter sammeln, erscheinen mehrere HUD-Nachrichten, die Ihnen anzeigen, daß diese Roboter auf Ihrem Flugzeug installiert worden sind.

Die Kampfplätze

Auf jedem der fünf Kampfplätze gilt es, zehn Runden zu überleben. Fünf Kampfarenen sind vorgesehen:

Deinon Runde 0 bis 9

Xerxes Runde 10 bis 19

Polloi Runde 20 bis 29

Canton Runde 30 bis 39

Synaps Runde 40 bis 49.

Wenn Sie in allen fünfzig Runden bestehen, erhalten Sie die Auszeichnung "Raumverteidiger".

TrackLock

Um jede Kampfarena herum laufen schwarze Bahnen. Ein geschickter Pilot kann sich dieser Bahnen bedienen, um sie zu seinem Vorteil zu nutzen. Um auf eine Bahn zu gelangen, führen Sie Ihr Flugzeug darüber und lassen es dann hineinsinken. Im TrackLock werden Sie mit hoher Geschwindigkeit weiterbefördert. Für weniger geübte Piloten ist dies beim ersten Mal ziemlich schwierig, aber Sie werden den Vorgang bald beherrschen.

Auf Ihrer Landkarte können Sie die Bahnposition Ihres Flugzeugs erkennen. Mit der TDI auf Ihrem HUD werden Sie in den Bahnen geführt.

Denken Sie daran, daß das TrackLocking nur von geübten Piloten versucht werden sollte und erst ab der neunten Runde notwendig wird, wenn Sie keine Turbos haben.

Flugsteuerung

Es kann über die Tastatur oder mit einer Maus gespielt werden (Tastatur nicht verfügbar auf ST/Amiga).

Mit der Maus verschieben Sie Ihr Flugzeug nach links, rechts, auf und ab. Mit dem linken Mausknopf stoßen Sie nach vorne, mit dem rechten Mausknopf schießen Sie.

Für Dauerfeuer müssen Sie die Maustaste wiederholt drücken.

Während des Spiels (nur für die Tastatur auf dem PC):

Z	Links
X	Rechts
L	Auf
<	Ab
P	Vorstoß
Leertaste	Feuer

Während des Spiels (Tastatur und Maus)

F4	Detaillierte Landkarte. In diesem Modus wird das Spiel ausgesetzt.
F10	Bild stop/weiter
ESC	Timeout-Modus aufrufen

Turbo – Wenn ein Turbo installiert ist, drücken Sie zweimal schnell den Feuerknopf, und der Turbo setzt sich in Gang.
Vom Timeout-Modus aus haben Sie Zugang zu Optionen (Steuerfunktionen und Video). Sie können jetzt die Spiele beenden oder wieder in die Kampfrunden zurückkehren.

Millennium, Chancery House, 107 St Pauls Road, London N1 2NA