



Jedes Jahr nehmen die besten Piloten der Erde am härtesten Rennen des Universums teil. Behaupten Sie sich beim Flug durch ein gefährliches Labyrinth: Ein Gegner und unbekannte Raumschiffe behindern Sie jedoch im Kampf um die beste Zeit.

Wilde Jagd durchs

Wir schreiben das Jahr 2173. Die Oberste Weltraumbehörde ist Veranstalter des traditionellen »Time Struggle«. Nur die waghalsigsten Piloten haben eine Chance, dieses Rennen unversehrt zu überstehen.

Der Flug über eine unbekannte Rennstrecke stellt höchste Anforderungen an die Reaktionsfähigkeit. Auf der Strecke wimmelt es von Gegenständen, die nur darauf warten, daß Ihr Gleiter an ihnen zerschellt. Unbekannte Flugobjekte versuchen, Ihrem Rennen ein unglückliches Ende zu bereiten. Zu allem Überfluß beteiligt sich ein zweiter Pilot bei diesem Wettbewerb. Dieser wird alles daransetzen, eine bessere Zeit zu erzielen.

Beide Gleiter sind bewaffnet. Stellt sich Ihnen ein anderer Gleiter in den Weg, können Sie ihn vernichten. Aber Vorsicht, genau das kann auch Ihnen blühen, wenn Sie sich nur auf die Strecke konzentrieren.

»Time Struggle« wird von Diskette mit

LOAD »TIME STRUGGLE«, 8 <RETURN>

geladen und mit RUN (<RETURN>) gestartet. Nach kurzer Zeit lädt das Programm automatisch eine Rangliste der besten Piloten von der eingelegten Diskette nach. Falls keine Rangliste auf der Diskette existiert, wird später eine neue angelegt – der Highscore ist dann leer. Ist der Ladevorgang erfolgreich abgeschlossen, erscheint auf dem Bildschirm das Titelbild des Spiels (Bild 1).

Im Titelbild finden Sie ein Menü, das folgende Möglichkeiten bietet:

<F1>: Mit dieser Taste starten Sie das Spiel.

<F3>: Die Anzahl der Spieler wird mit dieser Funktionstaste eingestellt. Die Zahl erkennen Sie hinter dem Wort »GAME«. Der Einzelmodus ist gut zum Üben, viel mehr Spaß macht es allerdings zu zweit.

<F5>: In den eingebauten Strecken-Editor (»CONSTRUCTION«) gelangen Sie mit dieser Taste.

<F7>: Eröffnet den Blick in die aktuelle Highscore-Liste.

Nach dem Start des Spiels mit <F1> befinden Sie sich in der Startposition (Bild 2). Spielen Sie zu zweit, steuert der erste Spieler den gelben Gleiter über den Joystick in Port 1. Der zweite Spieler fliegt mit dem braunen Gleiter, der mit dem Joystick in Port 2 gelenkt wird.

Bei einem Einzelspiel übernehmen Sie den braunen

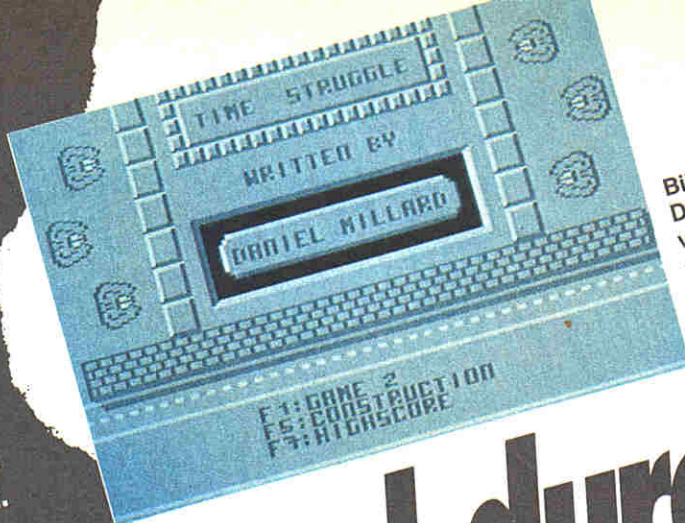
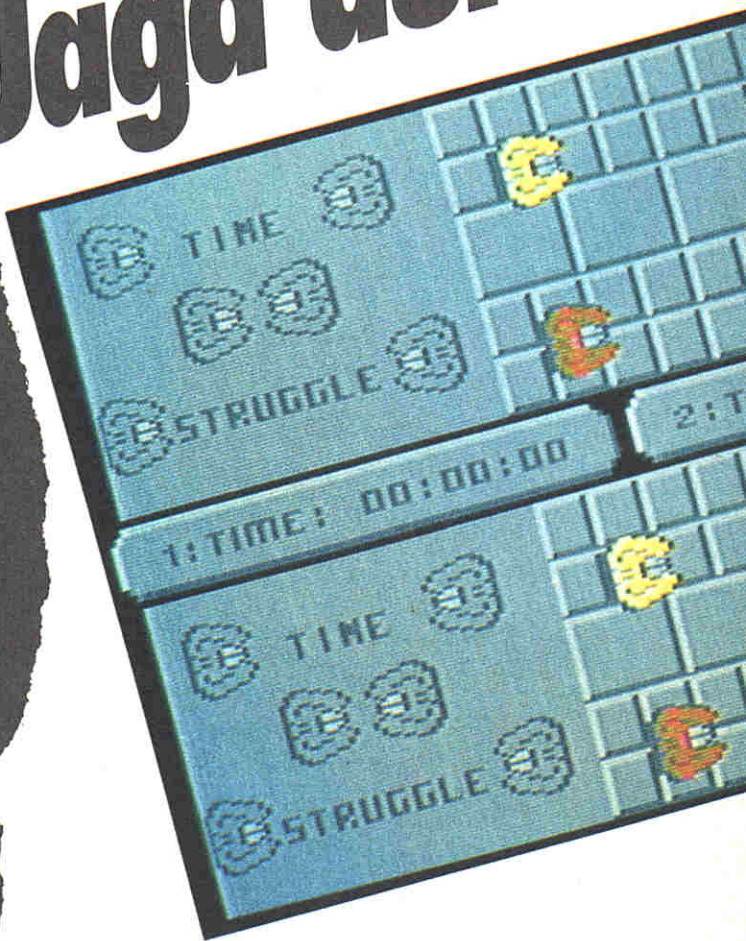


Bild 1. Das Titelbild von »Time Struggle« bietet eine Reihe von Optionen



Gleiter, der andere bleibt dann nutzlos auf der Strecke zurück.

Um das Spiel zu starten, müssen beide Spieler gleichzeitig auf den Feuerknopf drücken. Die Richtung, in der sich Ihr Gleiter bewegt, entspricht den Joystick-Bewegungen.

Ihre Aufgabe besteht nun darin, mit Ihrem Gleiter drei unterschiedliche Strecken möglichst schnell zu durchfliegen. Sie werden schnell feststellen, daß diese Aufgabe nur von den allerbesten Piloten zu schaffen ist. Auch ohne Behinderungen durch den Gegner oder ferngesteuerte Raumgleiter kostet es höchste Konzentration, alle Hindernisse zu umfliegen.

Es gibt eine Vielzahl von Gefahren, die Sie unverhofft wieder an die Startposition zurückbringen. Dazu gehören:

- Berühren von Mauerstücken
- Berührung eines Elektrofeldes. Diese erkennen Sie an den karierten Feldern.
- Magnetfelder (nach oben scrollende Nocken). Sie bewegen sich zirka 80 Sekunden und können erst dann gefahrlos überflogen werden.

Weltall

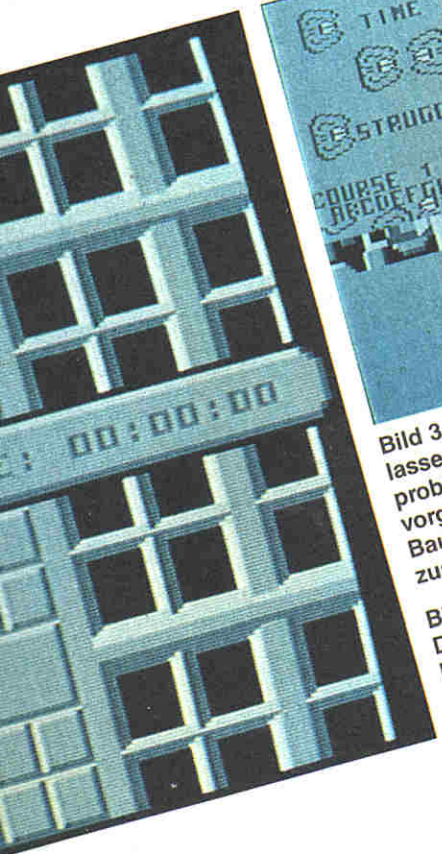
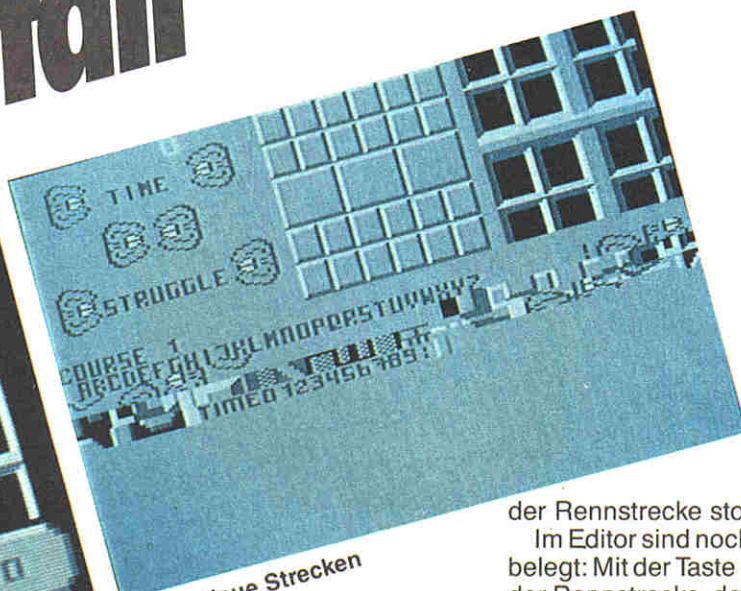


Bild 3. Neue Strecken lassen sich problemlos aus den vorgegebenen Bauteilen zusammenstellen.

Bild 2. Die Startposition: Ein mörderisches Rennen liegt vor beiden Spielern.



- Kollision mit dem Gegner oder mit einem anderen Raumschiff.

- Abschuß durch den Gegner.

Bei Engpässen auf der Rennstrecke ist mitunter eine Einigung darüber sinnvoll, wer als erster durch den Engpaß fliegt. Sonst besteht die Gefahr, daß beide wieder von vorne anfangen.

Im Spiel sehen Sie immer einen horizontal geteilten Bildschirm. In einer Bildschirmhälfte wird für jeden Spieler seine Position auf der Rennstrecke angezeigt. Ein Blick auf die andere Bildschirmhälfte zeigt, wo sich der Gegenspieler gerade aufhält. Die obere Bildschirmhälfte ist die Anzeige für Spieler 2.

Sollten Sie die drei Strecken erfolgreich bewältigt und eine hervorragende Zeit erzielt haben, wird Ihr Name in der Highscore-Liste verewigt.

Mit der Funktionstaste <F5> gelangen Sie vom Titelbild aus in den Editor (Bild 3). Dort wählen Sie mit den Tasten <1>, <2> oder <3> eine der drei vorhandenen Strecken aus. Die ausgewählte Strecke läßt sich nach eigenen Vorstellungen verändern.

In einem neuen Bild werden am unteren Bildschirmrand die Bauteile eingeblendet, die in die Strecke eingebaut werden können. Der Rest des Bildschirms zeigt einen Ausschnitt der gewählten Rennstrecke - die editierbare Fläche. Mit den Funktionstasten <F1>, <F3> und <F5> wird

der Anfang, die Mitte beziehungsweise das Ende der eingestellten Strecke dargestellt.

Mit einem Joystick in Port 2 steuern Sie den durch ein blinkendes Quadrat dargestellten Cursor. Um ein bestimmtes Bauteil aus der Bauteilleiste auszuwählen, setzen Sie den Cursor auf dieses Bauteil und drücken den Feuerknopf. Steuern Sie nun den Cursor auf die Stelle in der Rennstrecke, auf die dieses Bauteil eingebaut werden soll. Um das Bauteil endgültig an diese Stelle zu plazieren, betätigen Sie dort wieder den Feuerknopf des Joysticks.

Um den angezeigten Rennstreckenausschnitt nach rechts oder links zu verschieben, bewegen Sie den Cursor an den rechten oder linken Bildschirmrand. Die Rennstrecke scrollt (verschiebt sich) in die gewünschte Richtung, wenn Sie den Joystick weiterhin in diese Richtung gedrückt halten. Beim Start oder Ziel der Rennstrecke stoppt das Scrolling der Strecke.

Im Editor sind noch drei weitere Tasten mit einer Funktion belegt: Mit der Taste <G> übernehmen Sie ein Bauteil aus der Rennstrecke, das sich unter dem Cursor befindet. Dieses Teil kann dann an beliebiger Stelle eingebaut werden. Es bleibt aber auch an der alten Stelle erhalten (eine Art Kopierfunktion). Mit <I> verlassen Sie den Editor und befinden sich wieder im Titelbild. Alle bisherigen Veränderungen an der Rennstrecke gehen dann verloren. **Achtung!** Es erfolgt keine Sicherheitsabfrage.

Wollen Sie eine neue Rennstrecke speichern, drücken Sie die RUN/STOP-Taste. Daraufhin hört der Cursor auf zu blinken. Nun geben Sie dieser Strecke einen Namen (maximal 16 Buchstaben). Der Name erscheint im unteren Bildschirmbereich. Nach Drücken der RETURN-Taste werden Sie gefragt, ob Sie die Rennstrecke mit diesem Namen laden (<L>) oder speichern (<S>) wollen. Betätigen Sie <S>, wird die Rennstrecke auf der eingelegten Diskette gespeichert.

Achten Sie darauf, jeder neuen Rennstrecke einen anderen Namen zu geben (Beispiel: Rennen1, Rennen2,...). Andernfalls wird unter Umständen eine bereits erstellte Rennstrecke überschrieben. Die ganze Arbeit wäre dann »für die Katz« gewesen.

Schon mit den drei vorhandenen Strecken macht das Spiel einen ungeheuren Spaß. Ideal ist der Zwei-Spieler-Modus, weil Sie nur mit Köpfchen und rasanten Joystick-Aktionen eine Chance zum Erreichen des Ziels haben. Wenn Sie mit dem Editor neue Strecken konstruiert haben, wird Sie »Time Struggle« viele Stunden an den Bildschirm fesseln: Auf die Piste, Feuer, los!

(D.Millard/R.Brings/Ch.Röckelrath/ef)

Kurzinfo: Time Struggle

Programmart: Action-Spiel

Spielziel: Drei Rennstrecken mit einem Gleiter in möglichst schneller Zeit durchfliegen

Laden: LOAD "TIME STRUGGLE", 8

Start: Nach dem Laden RUN eingeben

Steuerung: Bei zwei Spielern werden die beiden Raumgleiter mit zwei Joysticks gelenkt. Im Einzelmodus ist nur der Joystick in Port 2 aktiv. Der Editor wird mit Tastatur und Joystick bedient.

Besonderheiten: Sowohl Einzel- als auch Zwei-Spieler-Modus

Programmautor: Daniel Millard