

Panzerkampf - ein Spiel für zwei

Tank Fight — oder auf deutsch Panzerkampf — ist ein Spiel, in dem es auf Geschicklichkeit und Schnelligkeit ankommt. Tricksen Sie Ihren Gegner aus, aber werden Sie nicht nervös dabei. Und Achtung vor den Störenfrieden: behalten Sie Ihren Rücken frei!

Dieses Spiel ist wegen Überlänge nur auf Diskette erhältlich.

Zunächst eine kleine Spielanleitung

1. Das Spielfeld

Das Spielfeld besteht aus einem Gitter von Wänden. Die Basis des einen Gegners befindet sich links oben, die andere rechts unten.

2. Die Anzeige

In der Anzeige kann man für grün (rechts) und blau (links) folgendes ablesen:

- a) F = Fuel (Treibstoff), zu Beginn 2000 l.
- b) B = Bombs, zu Beginn 40 Stück.
- c) N = No Bombs, ein Kreuz hinter »N« zeigt vorübergehende Schußunfähigkeit an.
- d) C = Collision zeigt den Zustand der Ketten des Panzers an, zu Beginn 100%.
- e) S = Score
- f) T = Tanks, Anzahl noch nicht zerbombter Tanks (Panzer).

3. Die Bewegung der Panzer

Der Panzer kann vorwärts und rückwärts fahren, indem man den Joystick in die entsprechende Richtung bewegt. Er wird gedreht, indem man einen kurzen Impuls in die Richtung gibt, in die man sich drehen möchte, und dann wartet, bis der Panzer sich gedreht hat. Entscheidet man sich während des Drehens, doch in der alten Richtung weiterzufahren, kann man seine ursprüngliche Absicht durch einen längeren Impuls in der alten Richtung wieder korrigieren.

Dies hört sich übrigens viel komplizierter an als es ist.

4. Schüsse

Man kann immer nur einen Schuß abfeuern. Trifft die abgeschossene Bombe eine Wand, wird diese zerstört. Allerdings darf man nicht zu nahe an der Wand sein, da sonst der Schuß auch darüber hinweg fliegen kann (das Rohr läßt sich nicht so tief einstellen).

Trifft man den »Guten«, werden entsprechende Punkte gegeben (siehe unten). Das gleiche gilt für den »Überguten« (siehe unten).

Und Vorsicht! Während des Abfeuerns einer Bombe wird das Bombenfach geöffnet, eine Bombe herausgenommen, das Fach geschlossen und die Bombe ins Rohr gelegt und gezündet.

Drückt man, während der Panzer sich dreht, auf den Feuerknopf, wird das Bombenfach geöffnet und die Bomben »rasseln« heraus.

5. Die Wände

Man kann auch ohne zu schießen über die Wände gelangen, indem man nur kurze Joystickimpulse in die gewünschte Richtung gibt. Allerdings zählt dann die Kollisions-Anzeige abwärts und bei C = 0% verliert man einen Panzer.

6. Die Guten

Die Guten sind fremde Angreifer, die neben den beiden Basen auftauchen und sich teils frei, teils vom Gitter abhängig, bewegen.

Man kann die Guten abschießen, doch Vorsicht! Wenn sie getroffen werden, machen sie einen Todessprung in eine beliebige Richtung und können einen doch noch erschlagen.

Auch ist eine Berührung mit den Guten tödlich.

7. Der Übergute

Der Übergute taucht nach einiger Zeit unmotiviert hin und wieder auf, am liebsten in der zweiten Bahn von oben. Er ist schwer zu treffen, aber wenn man ihn trifft harmlos: Er zerplatzt unter lautem Getöse.

8. Tanken

Sind einem die Schüsse ausgegangen, hat man keinen Treibstoff mehr oder sind die Ketten ruiniert, kann man an seiner Basis Nachschub holen. Hierzu fährt man rückwärts senkrecht an seine Basis heran, der Tankvorgang beginnt.

Vorsicht! Ab 500 bis 600 Liter Resttreibstoff wird es gefährlich! Man sollte auch nicht bis zur letzten Bombe warten, wenn man tanken muß, da man ansonsten auf dem Weg zur Basis hilflos ist.

9. Punkte

Der Übergute = 1.200

Die Guten = abhängig von der Länge des Todessprungs

Eine Wand = 13

Der Gegner = 1.000

Eigene, über die Runden gebrachte Panzer am Ende = 1.000

10. Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist es, die gegnerische Basis zu zerstören. Dies erreicht man, indem man alle gegnerischen Panzer zerbombt.

Danach erfolgt die Auswertung.

11. Allgemeine Bedienung

Spiel mit LOAD "TANK FIGHT", 8 laden und mit RUN starten. Der Rest wird von Diskette nachgeladen. Es wird automatisch gestartet. Zu Beginn kann man mittels Joysticks den einen Gegner schwächen (falls zwei verschiedenen starke Spieler beteiligt sind), indem man die Anzahl seiner Panzer bis auf drei reduziert.

Außerdem läßt sich der Schwierigkeitsgrad in drei Stufen einstellen.

Mit der Taste »RUN/STOP« kann man jederzeit wieder zu dieser Anfangsauswahl zurückkehren.
Zum Spielen benötigt man selbstverständlich zwei Joysticks.

12. Taktik

Wichtig ist, den Gegner nie im Rücken, sondern höchstens seitlich zu haben. Da es einige Zeit braucht, bis der Panzer während der Drehung die neue Stellung erreicht, ist dies besonders gefährlich.

Ist ein ganzer Gang freigeschossen, kann man den Gegner dazu verleiten, in diesem Gang zu schießen. Während des Fluges seiner Bombe hat man dann freie Bahn.

Anfänger sollten den Joystick cool — nicht hektisch — bedienen. Auch wenn es am Anfang schwer ist: Wenn man erstmal den Panzer fahren kann, fängt es richtig an, Spaß zu machen.

Und noch ein Nachtrag zum Punkt TANKEN:

Während des Tankens darf man sich keinesfalls drehen, da man ansonsten in die Grube rutscht, die vor der Basis

liegt, und längere Zeit hilflos ist (man kommt durch »Gasgeben« in *einer* Richtung wieder heraus, eine gute Möglichkeit für den Gegner...).

Programm nur auf Diskette

Sie haben sich sicherlich schon gewundert, daß es hier sofort weitergeht mit dem Spiel »Radar«: Das Listing zu »Panzerkampf« fehlt. Aber das ist weder vergessen worden noch Absicht. Jedoch waren 14 Seiten (!) Listing einfach zuviel. Wenn Sie das Heft durchblättern oder das Vorwort lesen, werden Sie merken, daß es noch weitere Programme gibt, die nicht im Heft abgedruckt werden konnten. Die Programme befinden sich auf den zwei heftbegleitenden Disketten, welche jeweils beidseitig bespielt sind.

Gestartet wird »Panzerkampf«, indem Sie eingeben LOAD "TANK FIGHT",8 und mit RUN starten. Und dann viel Spaß und ruhige Hände.

(Dietmar Harms / gk)

Radar

Sie haben nicht gerade friedliche Raumschiffe auf Ihrem Radar entdeckt. Jetzt heißt es aufpassen.

Radar nennt sich dieses Geschicklichkeitsspiel. Und Sie sind der Commander eines Raumschiffes und sitzen angespannt vor Ihren Bildschirmen. Auf dem Radar erkennen Sie schon die näherkommenden Raumschiffe. Es ist ein modernes Radar, gekoppelt mit einer empfindlichen Zielerfassungsautomatik. Das heißt, ganz automatisch geht es nicht. Sie als Commander wollen schließlich nicht ihr Leben von stumpfsinnigen Maschinen entscheiden lassen. Und Ihr Schicksal steht auf dem Spiel. Lassen Sie also die Maschinen nicht zu nahe kommen, sonst sind Sie dran. Und die Anzahl der Reserveschiffe schrumpft schnell.

Doch bevor Sie sich ins Getümmel stürzen können, steht Ihnen noch einiges an Tipparbeit bevor, es sei denn, Sie liebäugeln begrifflicherweise mit dem Disketten-Leserservice.

Gespielt wird das Spiel mit dem Joystick 2.

Ziel des Spieles: Eine feindliche Invasion abwehren.

Ihre Hilfsmittel: Ein Raumschiff mit Laserkanonen, Schutzschirm, Radar und ein akustisches Warngerät.

Der Feind: greift mit drei verschiedenen Raumschiff-typen an.

Wenn Sie einen Feind treffen, erhöht sich Ihr Punktestand. Wenn Sie vom Feind getroffen werden (»Kamikaze-Angriffe«), verringert sich Ihre Energie.

Achtung: Ihr Laser und Ihr Schutzschirm benötigen Energie. Nach dem Aufbrauchen Ihrer Energie verlieren Sie ein Schiff.

Punktetabelle:

Schiffstyp Feind	Feind getroffen	vom Feind getroffen
rosa	10 Punkte	—20 Energieeinheiten
braun	5 Punkte	— 8 Energieeinheiten
weiß	1 Punkt	— 5 Energieeinheiten
pro Schuß		— 5 Energieeinheiten

Energievorrat je Schiff: 200 Einheiten

Alle 128 Punkte erhöht sich der Schwierigkeitsgrad (Feind greift schneller an) und Ihr Energiehaushalt wird aufgefüllt.

Sie sehen die angreifenden Feinde im Langstreckenradar (oben) mit Rundumsicht.

Zielen müssen Sie mit der Visiereinrichtung (Bildmitte). Sie können den Feind ebenfalls durch die seitlichen Fenster sehen.

Je gefährlicher der Feind (siehe Punkte), um so höher ist die Pulsfolge des akustischen Warngerätes.

Der Spielbeginn kann durch Drücken des Feuerknopfes beschleunigt werden.

Hinweise zum Abtippen

Auch wenn Sie den MSE und den Checksummer bereits kennen, sollten Sie die folgenden Zeilen aufmerksam lesen, weil wir zu einigen Tricks greifen mußten, um die Tipparbeit nicht noch zu vergrößern. Auf Diskette hat Radar übrigens insgesamt 127 Blocks belegt. Mit einem Verdichter (Kompaktor) gelang uns eine Kürzung auf 70 Blocks.

Der Checksummer ist völlig neu. Wenn Sie den Checksummer aus den 64'er Stammheften bereits besitzen, können Sie ihn für alle Programme in diesem Heft nicht verwenden. Lesen Sie also zuerst den Checksummerartikel auf Seite 6 durch.

1. Laden Sie MSE (auch in diesem Heft abgedruckt).

2. Geben Sie zuerst Listing 1 ein (SPRITES01/PACK). Nach dem Abtippen mit RUN starten. Und jetzt direkt anschließend folgende zwei Zeilen eingeben (jeweils mit RETURN-Taste abschließen):

```
A$="SPRITES01.DAT"(RETURN)
```

```
SYS 57812A$,8:POKE 193,00:POKE 194,196:POKE 174,66:  
POKE 175,205:SYS 62957(RETURN)
```

Mit diesen Zeilen wird das nun erst fertige Programm SPRITE01.DAT auf Diskette gespeichert.

3. MSE laden und Listing 2 (BILD19/PACK) eingeben. Auch dieses Programm, wie oben beschrieben mit RUN starten und anschließend folgende zwei Zeilen eingeben:

```
A$="BILD19.DAT"(RETURN)
```

```
SYS 57812A$,8:POKE 193,00:POKE 32,196:POKE 174,02:  
POKE 175,128:SYS 62957(RETURN)
```

Das Programm BILD19.DAT wird auf Diskette gespeichert.

4. MSE laden und Listing 3 (RADAR19/OBJ) eintippen und speichern. Hier sind keine weiteren Aktionen erforderlich.

5. Als letztes nun Listing 4, den Lader für alle Programme noch bearbeiten und es kann losgehen.

(Gerhard Klausner / gk)