



Click & Find...

- 1.1. Intro [Story](#)
- 1.2. [Level](#)
- 1.3. [Control](#)
- 1.4. [System Requirements](#)
- 1.5. [Installation & Start](#)

- 2.1. Player [Menu](#)
- 2.2. [the Game](#)
- 2.3. [Laser Mun](#)
- 2.4. [Missiles](#)
- 2.5. [Satellites](#)
- 2.6. [Bombs](#)
- 2.7. [Extras](#)

- 3. [Copyright](#)

1. Intro

1.1. Story

Flüchtige Schwerverbrecher, Aussteiger oder unselbständige Mitglieder der Gesellschaft. Das sind die Zutaten für eine Auswahl der Elitetruppen des SPACE POLICE CORPS, hier werden immer ein paar Selbstmörder gesucht. Die echte Auswahl erfolgt jedoch nach kurzer Grundausbildung durch die natürliche Auslese der ersten Einsätze. Leider kalkuliert man hier mit einer Durchfallquote von 85%.



Ein Pilot verbringt sein Leben und Sterben in einer STINGRAY, einem Mittelstrecken-tauglichen SPACE SHIP, bestückt mit LASER, BOMBEN, RAKETEN und KAMPF-SATELLITEN. Die STINGRAY ist maximal für interplanetare Fahrten in einen Sonnensystem ausgelegt. Stellare Reisen erfolgen nur mit dem Mutterschiff, der BIG MAMA. Unsere Geschichte beginnt in der nördliche Hemisphäre. Die BIG MAMA des CORPS ist im Sternbild LYRA, System VEGA, stationiert und überwacht die rebellischen Kolonien. Im Interesse der stabilen Wirtschaftspolitik und insbesondere für die Überwachung der regelmäßigen Abgaben untersteht der SPACE POLICE CORPS dem

Finanzministerium des Imperiums. Sollten einzelne Kolonien ihre Abgaben verweigern, in Verzug geraten oder sogar in einem Wahn die Trennung vom Imperium erklären, gilt dies als Rebellion. Unverzüglich kommt dann das SPACE POLICE CORPS zum Einsatz, ein Mutterschiff erscheint im rebellischen System, die STINGRAYS stürzen auf die Planeten nieder und vernichten die aufständischen Basen und Militäreinheiten, bis der Friede wieder gesichert ist. Gerade im Sternbild LYRA und deren Nachbarn CEPHSEUS, CASSIOPEIA, URSA MINOR und DRACO haben sich veraltete Gemeinschaften der Erdgeschichte versammelt. Kommunisten, Demokraten, Helinisten, Nationalsozialisten, Ökos und andere Kulturrückstände bilden hier Kolonien, die immer wieder gegen den modernen Zeitgeist und das funktionelle Staatsgebilde des Imperiums aufbegehren. Ein PILOT ist jederzeit bereit den Weltfrieden zu sichern.

1.2. Level

Die BIG MAMA des CORPS ist für drei Sternbilder zuständig, in denen jeweils ein Sternensystem kolonisiert ist:



VEGA	im Sternbild	LYRA
ALDERAMIN	im Sternbild	CEPHEUS
SCHEDIR	im Sternbild	CASSIOPEIA

1.3. Control

Ein guter PILOT ist an TASTATUR und JOYSTICK ausgebildet. Eine Maus-Steuerung wird grundsätzlich abgelehnt und daher auch nicht angeboten. Anfänger fliegen mit folgendem Merktzettel:

Bewegungstasten





Joystick Feuer 1

Joystick Feuer 2 (Extra-Waffen)



Return to main-menu / Abort mission



Help



Select Missile 1-4



Select Satellite 2-6



Select Bomb 1-4



activate health pack



Audio track -1



Audio track +1



Decrease graphics detail



Increase graphics detail



Kauf/Verkaufbestätigung im Wartungsraum
und sonstige Bestätigungen (Highscore,...)

1.4. System Requirements

PC Pentium 166 MHz
Windows 95 mit DirectX 5
20 MB RAM
min 4-fach CD-Rom (12-fach empfohlen)
PCI Grafikkarte mit 2 MB RAM, 800 x 600 x 256 unter DirectDraw
Soundkarte 16-Bit Stereo
5 MB Festplattenspeicher auf Laufwerk C
Joystick empfohlen

1.5. Installation & Start

Das Spiel kann direkt von der CD-ROM gespielt werden und wird mit PILOT.EXE gestartet.

Wenn das Autoplay-Feature aktiv ist, dann wird das Spiel automatisch beim Einlegen der CD gestartet.

Falls Ihr System ein sehr langsames CD-Laufwerk hat, empfehlen wir, das Programm mit allen Daten auf die Festplatte zu kopieren. Die CD brauchen Sie dann nur noch für die CD-Audio-Musik.

PILOT speichert einige Daten (Highscores) in der Datei PILOT.DAT auf Laufwerk C. Ein löschen dieser Datei kommt einer Deinstallation des Programms gleich.

2. Player

2.1. Menu

Das Spiel startet mit dem Intro - aber diese Szene kennst Du genau. Wie oft hast Du die älteren Piloten in Ihrer STINGRAY den Hangar verlassen sehen. Wie oft hast Du selbst auf Deinen großen Augenblick gewartet, indem Dein Lord Dich zum ersten Start beruft. Und die Worte klingen in Deinen Ohren wie eine Offenbarung: „Hey young pilot, get ready! - It's your first chance to die!“



Im Hauptmenü kann man...

das Spiel starten,	START A NEW GAME
ein Sternbild (Level) anwählen,	ENTER PASSWORD
den Highscore bewundern,	HIGHSCORE
die Spieloptionen einstellen,	OPTIONS
das INTRO erneut genießen,	INTRODUCTION
die Credits & Copyrights einsehen	CREDITS
und zu Windows zurückkehren	QUIT

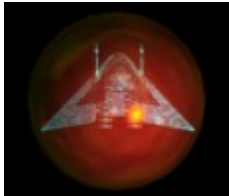
2.2 the Game

Mit START A NEW GAME beginnt man das Spiel. Bevor das neue Level startet, muß man im Servicecenter die Waffenbestückung der STINGRAY kontrollieren.

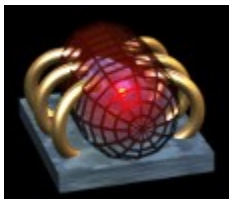




Hier kann man Ausrüstung, wie Raketen, Satelliten und Bomben kaufen oder verkaufen. Besonders empfehlenswert sind die health-packs; sie können die gesamte Energie der Stingray in einer Mission auf Abruf erneuern.



health-pack



e-reactor

Für erfolgreiche, finanziell gut bestückte Piloten ist der e-reactor besser als jede Lebensversicherung, da er zügig die Energie für Schutzschilde und Laser erneuert. Wenn man mit der Waffenbestückung zufrieden ist, startet man die Mission mit START.

In der Mission überfliegt man den rebellischen Planeten nach dem festgelegten Missionskurs. Ziel ist die Zerstörung der rebellischen Hauptstreitkräfte. Dein Lord ist ein rein kapitalistisch orientierter Führer. Er hält nicht viel von Orden und Lobesreden. Bare Münze in Form von CREDITS gibt es nur gegen eine entsprechende Abschußquote. Jede Zerstörung zählt. Gebäude, gegnerische Schiffe, Panzer, Roboter und Minen. Und nicht zu vergessen die absolute Vernichtung des rebellischen Generalstabes, der zu jedem Ende einer Mission in der stärksten Kampfeinheit (Endgegner) auf die übermütigen Piloten wartet.

Während der Mission kann man alle wichtigen Statusinformationen der Stingray am oberen Bildschirmrand beobachten. Hier sieht man von links nach rechts

das aktuelle Level,	LEVEL
die Abschußquote in Punkten,	SCORE
die verbleibenden Schiffe	LIFE
und den Energiestatus	ENERGIE

Man sollte gut auf die Energie achten. Die Energie wird regelmäßig neu aufgebaut. Sollten die Schilde jedoch zu stark belastet werden und die Energie sinkt auf Null, stürzt die STINGRAY ab. Dein Lord hat Dir 3 STINGRAYS anvertraut. Sollten diese verbraucht sein, wird er persönlich Deiner Laufbahn als PILOT des SPACE POLICE CORPS ein Ende bereiten!

Damit dies nicht öfter als nötig vorkommt, sollte man immer auf die optimale Bewaffnung achten:

2.3. Laser Mun





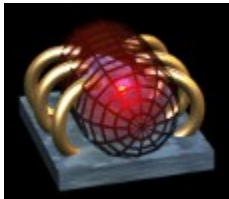
Laser-Mun 1



Laser-Mun 2

Laser-Mun 3

Laser Mun sind Energiekondensatoren, die für Schußkraft und Ladegeschwindigkeit der Laser verantwortlich sind. Die Standardkondensatoren der STINGRAY sind nur für leichte Gefechte tauglich. Ein erfolgreicher PILOT sollte unverzüglich aufrüsten, um die Ladegeschwindigkeit zu erhöhen. Laser-Mun 1 verdoppelt bereits die Ladegeschwindigkeit. Laser-Mun 2 erhöht zusätzlich die Schußkraft. Laser-Mun 3 erlaubt ausgedehntes Dauerfeuer mit enormer Schußkraft.



Der E-Reactor verbessert die Regenerierung der Energiereserven.

2.4. Missiles



Needle

Magnum

Stinger

Pathfinder

Needle-Missile:
Luft-Lufttrakete ohne Zielerfassung

Magnum-Missile:

Luft-Bodenrakete ohne Zielerfassung, große Sprengkraft

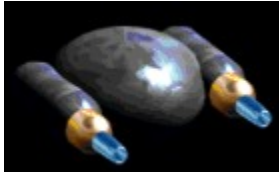
Stinger-Missile:

Luft-Bodenrakete ohne Zielerfassung, enorme Sprengkraft

Pathfinder-Missile:

Luft-Luft-Bodenrakete mit Zielerfassung, zerstört Luft- und Bodenziele

2.5. Satellites



Der GUNNER ist ein um sich selbst rotierender Begleitsatellit auf der linken oder rechten Seite der Stingray. Eine Stingray kann gleichzeitig von zwei Gunner begleitet werden und hat somit eine enorme Feuerkraft.



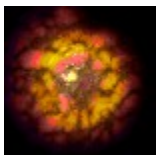
Der PROTECTOR fliegt vor der Stingray und dient als Schutzschild. Bei Feindkontakt entzieht er dem Gegner Energie und kann Kollisionsschäden mit feindlichen Schiffen stark verringern.



Der GUARDIAN fliegt im Halbkreis vor der Stingray und dient als starkes Schutzschild. Bei Feindkontakt entzieht er dem Gegner Energie und kann Kollisionsschäden mit feindlichen Schiffen stark verringern.



Der STARLIGHT fliegt im großen Halbkreis vor der Stingray und dient als großes Schutzschild. Bei Feindkontakt entzieht er dem Gegner schnell Energie und kann Kollisionsschäden mit feindlichen Schiffen enorm verringern.



Der VOLCANO fliegt im großen Halbkreis vor der Stingray und dient als starkes Schutzschild. Bei Feindkontakt entzieht er dem Gegner Energie und kann Kollisionsschäden mit feindlichen Schiffen gewaltig verringern. Zusätzlich fängt er gegnerische Schüsse ab.



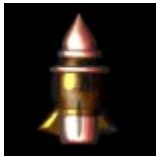
Der GHOST ist ein Parasit, der sich an gegnerische Schiffe sucht und ihnen dauerhaft Energie abzieht.

2.6. Bombs



Bomb 1 - Stan

Die Stan-Bombe gehört zur Standardbewaffnung der Stingray und dient zur Zerstörung von Bodenzielen. Ihr Explosionsstärke ist ausreichend, um kleinere Gebäude zu eliminieren.



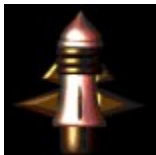
Bomb 2 - Digger

Der Digger gräbt sich tief in die Bausubstanz und sprengt ein Gebäude von innen. Hiermit können größere Gebäude effektiv beseitigt werden.



Bomb 3 - Airfilter

Der Airfilter ist eine flächendeckende Vakuum-Bombe, die umliegende Luft- und Bodenziele zerstört.



Bomb 4 - path cleaner

Der Path-Cleaner neutralisiert eine vertikale Schneise im Luft-Bodenraum.



Bomb 5 - Nuclear Blast

Der Nuclear-Blast säubert sämtliche regionalen Probleme, indem alle feindlichen Gebäude, Roboter, Panzer, Minen und Schiffe terminiert werden.

2.7. Extras



In den Missionen werden die Piloten vom Mutterschiff regelmäßig mit Ausrüstung versorgt. Diese Extras werden im Luftraum abgeworfen und können eingesammelt werden. Ein sehr wertvolles, und nicht im Servicecenter erwerbliches Extra ist das Ersatzschiff - das Extra-Life. Auch die roten Energiereserven können sehr nützlich sein.

Satellites



Gunner



Needle

Missiles

Bombs



Stan



Protector



Magnum



Digger



Guardian



Stinger



Airfilter



Starlight



Pathfinder



Path cleaner



Volcano



Nuclear blast



Ghost

Laser Mun's

Energy

Extra-Life



Mun1



Mun2



Mun3



3. Copyright

software, graphics & design
copyright © 1998 by Klaus Hartmann & Roland M.



