

Crossfire

Stefan Schulze

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Crossfire	
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>
WRITTEN BY	Stefan Schulze	July 19, 2024
<i>SIGNATURE</i>		

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Crossfire	1
1.1	Crossfire V1.68.5 (german)	1
1.2	Die Hardware-Anforderungen	2
1.3	Simpel..	2
1.4	Was man mit einem Raumschiff alles anstellen kann	3
1.5	Suizid-gefährdete Jugend	3
1.6	Flak-Station spielen	3
1.7	Verbogene Kanone	4
1.8	Sprung ins Ungewisse	4
1.9	Aus dem Schild rammen	4
1.10	Beschuß trotz Schild	4
1.11	Schild	5
1.12	Wände und deren Eigenschaften	5
1.13	Bäumchen wechsel Dich	5
1.14	Minen beamen	6
1.15	Selber beamen	6
1.16	Wie die NASA...	6
1.17	Die Station, Dein Freund und Helfer	6
1.18	Das älteste Manöver der Weltgeschichte	6
1.19	Die Kargon-Strategie	7
1.20	Das Feinbein-Manöver	7
1.21	Was man dazu wissen sollte	7
1.22	Rechtliches	7
1.23	Zum Thema Shareware	8
1.24	Nochmal der ganze Film	8
1.25	Was ist rund und gemein?	9
1.26	Anziehendes Äußeres...	10
1.27	Schweb' nicht so unschuldig!	11
1.28	Ein ganz fetter Brocken	11
1.29	Ein ganzen Haufen Schüsse	12

1.30	Etwas größer, auch gemein	12
1.31	Klein, aber gemein	13
1.32	Der Nahkampf	13
1.33	Auf der Bombe sitzen...	14
1.34	Alle auf einen...	14
1.35	Jetzt wirds witzig.	15
1.36	Alles hat ein Ende...	15
1.37	Alles kommt zurück	16
1.38	Zusatz-Energie	16
1.39	Verdrehte Welt	16
1.40	Stehenbleiben, oder ich	17
1.41	Halt mal kurz die Stellung für mich...	17
1.42	Wer das liest ... kann lesen.	18
1.43	Das Station Item	18
1.44	Der Traktor-Strahl	18
1.45	Die Torpedos	19
1.46	3 x widerlich	19
1.47	Den Namen gabs einfach noch nicht.	20
1.48	Der schnelle Laser	20
1.49	Heiße Sache...	21
1.50	Wichtig ist, was hinten rauskommt...	21
1.51	Beam me up, Scotty...	22
1.52	Schleimige Angelegenheit.	22
1.53	Jetzt gibt's Rührei...	23
1.54	Das ultimative Rohrfrei...	23
1.55	Die Cluster Bomb	24
1.56	Schnellfeuer	24
1.57	Raketen	25
1.58	Die Homing Missile	25
1.59	Die Standart-Wumme	26
1.60	Noch mehr Options...	26
1.61	Die einzelnen Spielbereicherungen	27
1.62	Der Ort des Geschehens	27
1.63	Nix da	27
1.64	Bunt gemischt und streng geordnet	27
1.65	Das globale Tempo des Spiels	28
1.66	Alles über HighScores	28
1.67	Über dieses göttliche Spielchen	29
1.68	Was Ihr so alles verpasst	30

1.69	Wie kann man uns nerven...	30
1.70	Die History (mehr oder weniger :)	31
1.71	Unsere lieben kleinen Fehlerchen...	32
1.72	Wer sonst noch alles aufgetreten ist...	33
1.73	Grundlegende Sachen zum Spiel	34
1.74	Die Spielmodi	35
1.75	Das Optionsmenü	35
1.76	Globale Optionen und ihre Wirkung	36
1.77	Die Spielernamen	36
1.78	Die Steuerung	36
1.79	Panzerung	37
1.80	Grün, ja Grün sind alle meine Feinde...	37
1.81	bald	38

Chapter 1

Crossfire

1.1 Crossfire V1.68.5 (german)

ChaoticByte Productions

präsentiert

C R O S S F I R E V1.69.1

Diese Version ist die Vollversion und damit Mailware! Alle anders lautenden Behauptungen in diesem Guide sind nicht ganz Up-to-date ... :-)

Da die Verkaufszahlen auch nach 8 Monaten noch im einstelligen Bereich blieben, haben wir uns dazu entschieden, das Game kostenlos unter die Leute zu bringen. Wer sich trotzdem noch registrieren lassen will, sichert sich damit bevorzugte Behandlung, Beta-Testen von zukünftiger Software, etc. Außerdem macht er/sie sich bei uns sehr beliebt :-)

- winzige Einführung zu Crossfire
 - Einschränkungen der Demoversion
 - Hardwareanforderungen
 - Installation

 - Grundlegendes zum Spiel
 - Der historische Hintergrund
 - Die Optionsmenüs
 - Die Steuerung
 - Das Prefs-Programm
 - Alles über Replays

 - Die Items

 - nützliche Taktiken und Manöver

 - über die Autoren
 - die recht kurze History
 - Zum Thema Shareware
 - Rechtliches
 - bekannte Fehler
-

- zukünftige Projekte
- Greetings

We develop to get the spirit of Rüssel to life. :)

©1996/97/98 ChaoticByte Productions

1.2 Die Hardware-Anforderungen

Hardware-Anforderungen

Minimal Konfiguration:

- 68020er CPU
- PAL
- 2 Megabyte ChipRam
- 4 Megabyte freier Festplattenspeicher (Demoversion: 1 Megabyte)

empfohlene Konfiguration:

- 68030er CPU oder schneller
- 2 Megabyte ChipRam
- 4 Megabyte FastRam
- 5 Megabyte freier Festplattenspeicher (für die Replays)

Es ist wohl hoffentlich klar, daß auf einem Standard-A1200 (Ja, sowas gibts leider noch) nicht unbedingt höllische Action zu erwarten ist.

Also gleich noch ein kleines Grußwort an alle Besitzer solcher minderwertigen Riesentaschenrechner:

Kauft euch endlich einen Computer!!! Ihr seid es, die die Hauptschuld daran haben, wenn der Amiga immer mehr den Bach runter geht. Ihr wollt tolle Spiele? Dann denkt daran, daß heutzutage ein 030@50Mhz das absolute Minimum darstellt! Grafikkarte und CDROM sollten ebenfalls Pflicht sein.

Das nächste Mal, wenn Ihr neidisch zum ach so tollen PC rüberschielst, denkt bitte daran, daß Ihr haargenau das selbe auf dem Amiga erleben könntet, wenn Ihr eure Systemkonfiguration aus den 80er Jahren rausholen würdet.

1.3 Simpel..

Die Installation

... ist easy. Einfach das Archiv irgendwo hin entpacken und durchstarten. Es sind keinerlei Assign oder ähnliches nötig.

Have Fun!

1.4 Was man mit einem Raumschiff alles anstellen kann

nützliche Taktiken und Manöver

Die hier vorgestellten Gemeinheiten haben sich im Laufe der langen Test-Serien des Programmiererteams herausgebildet. Manche allgemein nutzbar, manche nur für sehr spezielle Situationen geschaffen, sind sie doch alle wissenswert und können den kleinen Unterschied zwischen Sieg und Niederlage bedeuten. Wer neue kennt, schickt eine Nachricht an uns.

- Feinbein-Manöver
- Kargon-Taktik
- Kamikaze
- Stationen polarisieren
- Swing By Manöver
- Selber Beamen
- Minen beamen
- Spielertausch
- Wand springen
- Schild nutzen
- Aus dem Schild rammen
- Beschuß auf Schild
- Lücken springen
- Crunch Cannon nutzen
- Flak-Station
- Selbstmord

1.5 Suizid-gefährdete Jugend

Die Selbstmord-Taktik

... sollte angewendet werden, wenn man nur noch max. 5 Punkte Energie hat und dem Gegner seinen Killbonus nicht gönnen will. Sich selbst umzubringen, sollte in Crossfire ja nicht das Problem darstellen: einfach eine beliebige Mine anfahren oder mit Bleifuß gegen die Wand rauschen. Zur Not tuts auch eine neutrale Station. Falls möglich, sollte natürlich Kamikaze gewählt werden, da man in diesem Fall noch ein paar Punkte extra verdient. Der Selbstmord empfiehlt sich nur in ausweglosen Situationen.

1.6 Flak-Station spielen

Die Flak-Station-Taktik

... ist eine gemeine Sache. Sie bedeutet, in einem leeren Level nur am Rand zu stehen und aus der Ferne Munition auf zwei bis drei sich bekämpfende Spieler herabregnen lassen. Das heißt, man kann austeilen, ohne sich Sorgen über die Antwort machen zu müssen. Aber:

1. Aufgrund der hohen Entfernung teilt man meist weniger aus als beim direkten Dog-Fight.

2. Diese Taktik ist aufgrund des enormen Spaßfaktors (Achtung, Ironie!) bei allen anderen nicht gern gesehen. Es kann unter Umständen vorkommen, das die zwei (bzw. drei) anderen Spieler plötzlich beschließen, ein Team aufzumachen, nur um klarzustellen, was sie davon halten.

1.7 Verbogene Kanone

Chrunch Cannon nutzen

Die Chrunch Cannon ermöglicht das breite Spektrum des indirekten Beschuss'. Da die Wirkung der Crunch Cannon relativ berechenbar ist, kann man sie nutzen, um dem Gegner etwas Munition nahezubringen, ohne sich dabei seiner Feuerkraft auszusetzen. Dazu muß man aber einiges wissen.

1. Sollte kein anderer Schuß auf dem Bildschirm sein, fliegt der Erste immer nach links.
2. Alle folgenden Schüsse fliegen abwechselnd Links und Rechts.

Am Besten ist da eine Waffe, die gleich mehrere Projektile abfeuert, sonst ist gutes Zielen und eine Menge Glück vonnöten.

1.8 Sprung ins Ungewisse

In Lücken springen

Hinter diesem myteriösen Namen verbirgt sich nur das Ausnutzen der gegnerischen Nachladepausen, um selber ein bißchen Munition in Richtung Feind auf die Reise zu schicken. In Kombination mit der Kargon-Taktik nutzen.

1.9 Aus dem Schild rammen

Aus dem Schild rammen

Ein stark beschädigter Spieler rettet sich in letzter Sekunde in ein Schild, startet mit neuem Gefühl der Sicherheit einen Gegenangriff und explodiert 2 Sekunden später, das Schild noch immer um das Raumschiffwrack gespannt. Was ist passiert? Der Gegner hat, anstatt zu fliehen, einfach den Spieler gerammt. Sollte aber nur bei wirklich schwerbeschädigten Gegnern probiert werden, andernfalls sitzt man auf dem Präsentier-Teller.

1.10 Beschuß trotz Schild

Auf das Schild schießen

>Bist Du wahnsinnig, das kommt doch alles zurück?!?< könnte man hier diskret anmerken. Was ja auch der Wahrheit entspricht. Aber die Aufprallenergie der

Projektil kommt trotzdem durch. Dies sollte man sich zunutze machen. Den Vorstoß eines Gegners mit Schild einfach nur zu bremsen, dazu ist am Besten der Flame Thrower geeignet, da die Waffe meist nicht mehr bis zurück reicht.

Jemanden im Schild richtig durch die Gegend zu werfen, dazu ist entweder ein Magnetic Bullet oder richtig schwere Geschütze nötig.

Der Lohn der Mühe ist bei schwer beschädigten Raubern meist das Aus - trotz Schild. Denn der Aufprall von schweren Waffen reicht meist, um das Raumschiff gegen eine Wand zu werfen... Und davor schützt kein Schild.

Geeignete Waffen sind: Heavy Shot, Raketen, Torpedos

1.11 Schild

Nutzungsmöglichkeiten des Schilds

Das Schild ist nicht nur Selbstschutz, es kann auch als Waffe mißbraucht werden. Man stelle sich mit seinem Schild in die Feuerbahn eines fremden Gefechts und schon teilt man nach allen Seiten aus. Das Gleiche funktioniert auch mit Stationen und selbst Minen lassen sich damit kostengünstig entsorgen.

1.12 Wände und deren Eigenschaften

Leben mit der Wand

Wer auf der Flucht den Eingang irgendeines Weges verpaßt hat und statt dessen gegen die Wand daneben geprallt ist, sollte NICHT weiter versuchen, in den Gang zu kommen. Statt dessen schaltet man einfach vom Vorwärts- in den Rückwärtsgang und nutzt die Abprallenergie zum Beschleunigen. Und plötzlich ist man auch noch hinter seinem Verfolger...

1.13 Bäumchen wechsel Dich

Was man mit einem Spielertausch alles machen kann

Die einfachste Variante ist, ein paar Minen in unmittelbarer Nähe eines Exchange Players-Items auszulegen und dann selbiges einzusammeln. Eine hübsche Methode, um dem Gegner die eigenen Minen mal etwas näher zu bringen :-)

Andere Varianten beziehen neutrale Minen, Magnetic Mines oder Stationen mit ein; Der Spieler selbst ist nur kurz in Gefahr, nach dem Tausch darf sich dann jemand anders Sorgen machen.

Die Variante, die am meisten Übung und Timing erfordert, nutzt die eigenen Explosivwaffen. Eine wirklich schwere Waffe auf eine Wand in unmittelbarer Nähe abgefeuert und man sollte unmittelbar danach in den Spielertausch springen. Mit Unmittelbar ist auch wirklich unmittelbar gemeint, mehr als vielleicht 100 ms sollte man sich nicht Zeit lassen, da man dann die Explosion selber abbekommt.

1.14 Minen beamen

Minen beamen

Man nehme einen Black Hole Blaster, eine beliebige Mine und kombiniere beides miteinander. Das Ergebnis ist eine häßliche Überraschung, die unerwartet im Hintern des Gegners auftaucht ... oder ganz in der Nähe des eigenen Raumschiffs. Daher ist die sicherste Alternative, nur eigene Minen zum Beamen zu nutzen.

1.15 Selber beamen

Selber beamen

Eine Methode, Leuten mit Schild zu entkommen. Man setzt einen Black Hole Blaster-Schuss gegen das Schild und wird vom reflektierten Schuss selber weggebeamt. Das lohnt sich allerdings nur zur Schadensbegrenzung, wenn der Feind eine wirklich schwere Waffe hat.

1.16 Wie die NASA...

Das Swing By Manöver

Was die NASA mit der Jupiter-Sonde und der Sonne gemacht hat, geht auch in Crossfire mit der Magnetic Mine. Gemeint ist das Beschleunigen eines Körpers an einem Gravitationszentrum durch seitlichen Vorbeiflug. Zusätzliches Beschleunigen seitlich an der Mine vorbei verhindert, das wir dabei die Magnetic Mine rammen. Gut zum Abschütteln von Homing Missiles oder von Gegnern, die das Manöver noch nicht drauf haben :-).

1.17 Die Station, Dein Freund und Helfer

Stationen polarisieren

Einfach die Station im Rücken des Gegners durch einen einzelnen Schuss zum Zielen überreden und dann das feindliche Raumschiff als Deckung nutzen :-)

1.18 Das älteste Manöver der Weltgeschichte

Die Kamikaze

Die wohl älteste Strategie der Welt hat auch bei Crossfire ihre Daseinsberechtigung. Ein schwer beschädigter Spieler versucht, seinen Gegner zu rammen, um mit der Explosion des eigenen Raumschiffs (etwa Raketenstärke) auch den Gegner mit in den Tod zu reißen. Erfahrene Crossfire-Spieler sind damit aber nicht mehr zu überraschen.

1.19 Die Kargon-Strategie

Die Kargon-Taktik

Ursprünglich entstand diese Methode in Kargon, wurde dann aber zu Crossfire konvertiert. Die Kargon-Strategie ist nix anderes als das plötzliche Vorspringen aus der Deckung. Der Gegner wird nun seine (hoffentlich) schwere Waffe abfeuern und wertvolle Munition verschwenden, während der Spieler schon wieder in der Deckung verschwunden ist, ohne einen einzigen Schuss abbekommen zu haben.

Vorsicht! Nicht bei großen Explosiv-Waffen anwenden, da eine Explosion in der Nähe trotz Deckung schädigt.

1.20 Das Feinbein-Manöver

Das Feinbein-Manöver

Darunter versteht man den plötzlichen Wechsel zwischen Vorwärts- und Rückwärtsgang. Nützlich, um auf nähere Entfernung (noch nicht geschossenen) Schüssen auszuweichen und so erfolgreiches Zielen zu versauern oder in einer Verfolgungsjagd plötzlich hinter dem Verfolger zu sitzen. Wie wir auf den Namen gekommen sind weiß heutzutage niemand mehr, es hat sich halt so eingebürgert. Andere mögen es vielleicht <Kick Stop> nennen.

1.21 Was man dazu wissen sollte

Der historische Hintergrund

Vor langer Zeit in einer weit entfernten Galaxis (ich bin sicher, die hat noch nie zuvor ein Mensch betreten :).

Im Jahre 68030 nach C= entdeckt ein Forscherteam im Asteriodengürtel eines abgelegenen Systems die Überreste einer ehemals hochentwickelten Zivilisation. Die damalige Regierung genehmigt Gelder zur Erforschung der Überreste und die Wissenschaftler machen sich an die Arbeit.

Im Jahre 68060 nach C= geht den Forschern das Geld aus. Um weiter die letzte Ruhe einer ganzen Zivilisation stören zu können, werden die erforschten Technologien in einer Fernsehshow genutzt. Die erforschten Raumschiffe treten nun innerhalb und außerhalb der Asteroiden gegeneinander an - zur Freude der Zuschauer. Die Fernsehshow wird schnell zu einem Kassenschlager, Preisgelder und Werbeflächen machen die Show für alle Seiten zur lukrativen Geldquelle. Man nennt die Show Crossfire.

1.22 Rechtliches

Diese Software unterliegt der "Standard Amiga FD-Software Copyright Note" Sie ist Shareware wie definiert in Absatz 4s.
Für mehr Informationen lies bitte "AFD-COPYRIGHT" (Version 1 oder höher).

1.23 Zum Thema Shareware

Zum Thema Shareware

Shareware ist eine Form der Softwareverbreitung, die eine eingeschränkte Version des Programms zum Testen verbreitet und dann auf Resonanz wartet. Die dann käuflich erworbene Version ist KEINE frei vertreibbare Software mehr! Wer die Vollversion von Crossfire verbreitet, macht sich strafbar ... und was viel schlimmer ist: Er zieht sich außerdem meinen Unwillen zu!

Das Dumme ist, das nach meinem (noch unbestätigtem) Wissen bereits eine illegale Kopie im Umlauf ist. Das mich das nicht erfreut, ist ja wohl klar. Also seid Euch bitte zweier Sachen bewußt, bevor ihr sowas tut:

1. Irgendwann kriege ich das raus!

Und 2. Das nächste Update kommt bestimmt!

Will sagen, wenn ich einmal herausbekommen habe, daß irgendjemand meine harte Arbeit kostenlos unter die Leute bringt, kommt vielleicht ein kleines Spezial-Update, welches die entsprechende Harddisk etwas nach den Wünschen der Programmierer umgestaltet. (Wozu braucht man denn eine bootfähige BOOT-Partition... :)

In einer Welt, in der der Amiga immer mehr zum Randsystem wird, ist die Shareware ein wichtiger Grundstein neuer Software. Ja, gerade diese Spiele mit mieser Optik, die für nix und wieder nix eine 030er mit 6 MB Ram haben wollen, bilden den Grundstein der aktuellen Softwareversorgung. Diese Szene auch noch durch Raubkopien zu schwächen bringt Euch nur um neue Software. Die Entscheidung liegt bei Euch, entscheidet weise...

Dresden, dem 29.12.97, 0:32 Uhr

Thomas Schulze

Stefan Schulze

1.24 Nochmal der ganze Film

Replays

Die Replay-Funktion von Crossfire ist eine der schönsten, aber auch eine der empfindlichsten Funktionen des Programms. Da im Replay nur die Anfangssituation und die Veränderungen von jeder Bewegung gespeichert werden, kostet 1 Minute Replay nur etwa 5 Kb Speicher. Diese Speicherspartechnik hat allerdings auch den Nachteil, das die kleinste Änderung im Spiel einen großen Teil der Replays zerstört. Sollte einer der registrierten Kunden der alten Version (Hallo, Ihr

beiden! :-) jetzt das Update mit diesem Guide in den Händen halten, kann er sich gleich daran machen, seine Replays auszumisten. Ich vermute, ca. 40% werden noch funktionieren. Sorry, aber das läßt sich nicht ändern.

Replays speichern

Wenn man gerade des PunkteInfoScreens angesichtig ist, einfach <S> drücken, das Bild müßte dann abblenden und eine Eingabezeile nach dem Namen des Replays fragen. Hier einfach einen Namen eintippen und das Replay ist gespeichert. Das Eingabefeld ohne Namen abzudrücken bedeutet Nicht Speichern.

Replays anschauen

Im Hauptmenü <Show Replay> auswählen, ein FileSelector müßte sich öffnen und die Auswahl des Namens ermöglichen. Öffnet sich nix, sind keine Replays da. Im FileSelector wählt man mittels Cursortasten und Enter/Space das Replay aus, ESC führt zurück ins Hauptmenü. <D> löscht das Replay, auf dem sich gerade der Cursor befindet.

Das Replay lässt sich jederzeit mittels ESC abbrechen (bekannte Bugs). Während des Replays einfach <R> drücken und man kann an dieser Stelle weiterspielen.

1.25 Was ist rund und gemein?

Die Items

Deren gibt es derartig viele, das die meistens Leute, die die Liste zum ersten Mal zu Gesicht bekamen, ziemlich entsetzt dreingeschaut haben. >Himmel, wer hat hier denn einen Anfall von Arbeitswut gehabt??<

Tatsache ist, das gerade die große Zahl an Items es sehr schwierig macht, sie gezielt einzusetzen. Eh man alle Waffen und Items kennt und anwenden kann, ist einige Zeit ins Land gegangen. Zeit, die die meisten als zu wertvoll ansehen, um sie in ein Shareware-Ballerspiel zu investieren.

Daher folgt hier eine möglichst genaue Erklärung aller Features, um die Einarbeitungszeit auf ein Minimum zu verkürzen.

Also, erst mal die Waffen:

- Standartschuss
 - Rocket
 - Homing Missile
 - Fastfire
 - Cluster Bomb
 - Heavy Shot
 - Rotation Slime
 - Engine Slime
 - Black Hole Blaster
-

- Mine-Item
- Flame Thrower
- Turbo Laser
- Plasma
- Triple Slime
- Torpedos
- Station Item
- Magnetic Bullet
- Multi Shot

Dann die Items:

- Armour
- Turn Controls
- Stop Players
- Exchange Players
- Shield
- Item-Killer
- Crunch Cannon
- Multi Stations
- Explosive Armour
- Kick-Shield

Und hier alles, was sich nicht zuordnen lässt:

- Laser-Station
- Grenade-Station
- Slime-Station
- Mine
- Magnetic Mine

So, ich hoffe, daß ich nichts vergessen habe.

Doppeltes Einsammeln der gleichen Waffe verdoppelt auch dessen Munitionsvorrat, wenn aber eine andere Waffe als die vorherige eingesammelt wird, wird die vorherige komplett aus dem Raumschiff entfernt, das Bunkern mehrerer Waffen auf Vorrat ist also nicht möglich.

Alle einsammelbaren Items lassen sich grundsätzlich auch abschiessen. Stationen sind ebenfalls zerstörbar, benötigen aber mehrere Treffer. An Stationen angerichteter Schaden punktet genauso wie der an Gegnern.

1.26 Anziehendes Äußeres...

Die Magnetic Mine

Als Fortsetzung der Mine gedacht, wurde auf Kosten des Annäherungszünders ein Kraftfeld-Generator installiert, der alle Raumer anzieht. Die dabei entwickelten Kräfte sind derartig groß, das ab einer gewissen Entfernung eine Flucht mit normalen Triebwerken und auf geradem Weg nicht mehr möglich ist. Allerdings existieren bestimmte Manöver, die auch bei geringerer Entfernung noch die Flucht ermöglichen.

Schaden: bis zu 50 Punkte
Verfügbarkeit: ab Demoversion

Abwehrstrategien:

Lebe mit der Magnetic Mine! Nur auf Krampf gegenzusteuern, behindert nur die eigene Beweglichkeit. Besser ist es, die Mine zu nutzen, um besser vorwärts zu kommen. (Siehe Manöver)

1.27 Schweb' nicht so unschuldig!

Die Näherungs-Minen

Die Mine ist eine passive Waffe, die ausgesetzt wird und dann auf die Annäherung eines Raumschiffes wartet, nur um ihre explosive Kraft zu entfalten. Von Spielern ausgesetzte Minen haben zusätzlich eine Freund-Feind-Erkennung an Bord, die verhindert, dass die Spieler von ihren eigenen Minen vernichtet werden. Unempfindlich gegen alle normalen Geschosse, können Minen sonst nur von anderen Explosionen ausgelöst werden. Darauf sollte man achten, wenn man einen ganzen Minengürtel auslegt und gerade ans Ende die letzte Mine setzt, wenn am Anfang eine Kettenreaktion losgeht.

Schaden: bis zu 50 Punkte
Verfügbarkeit: ab Demoversion

Gegenstrategien:

Gebiet weiträumig umfliegen ist die billigste Alternative. Wenn sie wirklich wegmüssen, sollte man sie mittels Rakete oder anderen Explosivwaffen zur Explosion bringen. Notfalls tut's auch die eigene Anwesenheit :-)

1.28 Ein ganz fetter Brocken

Die Slime Station

Erfahrungen mit den früheren Stationen zeigten die hoffnungslose Unterlegenheit der Stationen gegenüber den Spielern. Da gab das leitende Gremium eine Station in Auftrag, >die den Typen mal so richtig einheizt!< Das Ergebnis ist die Slime-Station, eine wirklich beeindruckende Ausgabe der extra dafür ins Leben gerufenen schweren Klasse der Kampfstationen. Diese Station schießt nur zufällig, als die Entwickler einen Zielmechanismus integrierten, wurden die Stationen zu stark. Selbst ein Vierer-Team von Programmierern und deren Freunden wurde bei einer direkten Konfrontation mit zwei dieser Slime Stations kläglich geschlagen.

Panzerung: 35 Punkte
Feuergeschwindigkeit; 300 Schuss pro Minute
Munition: Triple Slime- äh ... Teile
Verfügbarkeit: nur Vollversion

Gegenstrategien:

Unbedingt auf Entfernung bleiben! Jeder, der schon mal auf engem Raum mit einer Slime-Station allein war, weiß wovon ich rede. Am besten mit schweren Waffen vernichten, optional tut's auch der Standartschuss, dann aber mit guter Deckung in der Nähe.

1.29 Ein ganzen Haufen Schüsse

Der Multi Shot

Der Multi Shot ist eine Einweg-Waffe, die eine ganze Sammlung von Schüssen losläßt, darunter Raketen, Lenkraketen, Triple Slime und Torpedo. Bereits ein Teil der Projektile reicht aus, um ein Raumschiff komplett zu vernichten. Nur im Freien benutzen...

Munition pro Item: 1 Salve
Feuergeschwindigkeit: ca. 30 Salven pro Minute
Schaden: um die Hundert
Verfügbarkeit: ab Demoversion

Gegenstrategien:

In Deckung bleiben, nie all zu lang ein Ziel bieten und hoffen, das der Gegner die Salve an die Wand setzt. Mehr ist da nicht zu machen.

1.30 Etwas größer, auch gemein

Die Grenade Station

Als die Laser-Station ein unerwarteter Publikums-Liebling wurde, entschloß sich das leitende Gremium, die Idee fortzusetzen. Das Ergebnis dieses Beschlusses war die Grenade Station, der große Bruder der Laser Station.

Der Grenade Station ist schwerer gepanzert als ihr Vorgänger und verschießt Cluster Bomb-Sprengköpfe, ebenfalls zuerst zufällig und nach Beschuß gezielt.

Panzerung: 14 Punkte
Feuergeschwindigkeit: 214 Schuss pro Minute
Munition: Cluster Bomb-Sprengköpfe
Verfügbarkeit: ab Demoversion

Gegenstrategien:

Diese Station teilt schon mehr aus, sollte aber trotzdem noch keine Probleme aufwerfen.

1.31 Klein, aber gemein

Die Laser Station

Die Laser-Station gehört zur Klasse der leichten Kampfstationen, die eingeführt wurden, als alle Spieler nur noch auf ihre Gegner gewartet haben und keiner mehr die Initiative ergriff. Die Laser Station verschießt in zufällige Richtung Standardmunition, wird sie jedoch angegriffen, schießt sie gezielter. Sie ist nur leicht gepanzert, aber die Panzerung war ausreichend, da sie ja nur die Aufgabe hatte, Spieler aufzuscheuchen.

Panzerung: 6 Punkte
Feuergeschwindigkeit: 375 Schuss pro Minute
Munition: Standardschuss
Verfügbarkeit: ab Demoversion

Gegenstrategien:

Abschießen, die Station ist nur im Deathmatch oder in wirklich ernsten Situationen gefährlich.

1.32 Der Nahkampf

Das Kick Shield

Die jüngste Innovation aus dem chaotischsten Forschungslabor diesseits des Urknalls ist ein Schild, das bei Kontakt mit einer beliebigen Panzerung (Raumer oder Station) ordentlich Energie austeilt. Das Resultat ist ein beträchtlicher Schaden (bei Raumern und Stationen) sowie ein Kick (nur bei Raumern), der Sitzgurte dringend erforderlich macht. Die hochenergetische Natur des Schildes überträgt sich auch auf die Triebwerke des Raumers und resultiert in einer Schubkraftsteigerung um fast 60 %.

Vorsicht! Mit diesem Schild fühlt man sich überlegen, obwohl das Schild nicht immun gegen feindliche Treffer macht.

Verfügbarkeit: nur Vollversion
Schaden: etwa 10 bis 15 Punkte

Gegenstrategien:

Ruhig bleiben! Wer hier versucht zu fliehen, wird aufgrund der Tempo-Überlegenheit schnell zum Opfer. Mit etwas Freiraum um das eigene Raumschiff ist Ausweichen ein Kinderspiel, da die enorme Beschleunigung des gegnerischen Raumers nie so schnell reagieren kann, wie es nötig wäre. Außerdem fühlen sich die meisten Leute mit Kick-Shield unverwundbar und versuchen auf Krampf komm raus, nur noch zu rammen. Damit sind sie selbst für Standart-Schuss nur noch Opfer.

1.33 Auf der Bombe sitzen...

Explosive Armour

Die Kombination aus Mine und Armour Item. Wenn es eingesammelt wird, repariert es bis zu 50 Punkte Schaden am Raumschiff, doch wenn es abgeschossen wird, explodiert es wie eine Mine. Ein starkes Kraftfeld um das Item bewirkt eine zusätzliche abstoßende Kraft, die das Einsammeln sehr schwer macht. Aus diesem Grund sollte man sich die Gravitationskräfte einer Magnetic Mine zunutze machen oder den Rückstoß der eigenen Waffe bzw. den Rückschlag eines gegnerischen Treffers nutzen.

Verfügbarkeit: nur Vollversion
Schaden: bis zu 50 Punkte

Gegenstrategien:

Einfach vorher abschießen, die Explosion des Items sorgt für alles Weitere...

1.34 Alle auf einen...

Multi Stations

Dieses Item beamt 2 - 4 (ja nach Spieler-Anzahl) Stationen in die Arena, die auf den ersten Blick wie Laser-Stationen aussehen, jedoch Homing Missiles verschießen und für den punkten, der das Item eingesammelt hat.

Die Waffe, die vorher im Raumer installiert war, wird behalten.

Verfügbarkeit: nur Vollversion

Gegenstrategien:

Entweder man verkriecht sich in einer unzugänglichen Stelle der Arena

und hält diese Stellung (was aufgrund des Stationsbesitzers vermutlich problematisch ist) – oder man schießt die Stationen so schnell wie möglich ab. Optional tut's auch ein Item-Killer.

1.35 Jetzt wirds witzig.

Crunch Cannon

Dieses Item erzeugt für eine kurze Zeit ein starkes Energiefeld in der Arena, welches sämtliche Schüsse anderer Spieler (bzw. des anderen Teams), sobald diese abgeschossen wurden, nach links oder rechts abdrehen lässt.

Den größten Fehler, den man machen kann, ist, sich nach dem einsammeln sicher zu fühlen. Diese fiktive Sicherheit hat schon der eine oder andere (sogar aus dem Entwickler-Team) teuer mit dem Bildschirm-leben bezahlen müssen. In einer direkten Konfrontation haben die betroffenen Spieler natürlich keine Chance, den gleichen Schaden anzurichten wie ihr (nicht betroffenes) Gegenüber. Aber dafür ist der nicht Betroffene (vor allem bei geübten Spielern) dann wirklich in keiner noch so abgelegenen Ecke sicher.

Verfügbarkeit: nur Vollversion

Gegenstrategien:

Also entweder man weicht jeglichen Gefechten aus, bis die Wirkung nachgelassen hat oder per Item-Killer beendet wurde, oder man setzt sich dem anderen direkt auf die Nase, so daß die Wirkung des Items sich aufhebt. Wenn man ganz fies sein will, nutzt man diese Wirkung für sich aus. Allerdings sollte man dafür schon etwas Übung haben und mal vorher hier nachschauen. :)

1.36 Alles hat ein Ende...

Der Item-Killer

Der Item-Killer zerstört (wenn er eingesammelt wird) sämtliche Items, die sich gerade in der Arena befinden. Er zerstört auch alle Schilde, die eventuell gerade von irgendeiner Spieler schützen. Er beendet ebenfalls auch alle Sonderzustände, wie sie z.B. von Kick-Shield, Stop Players, Turn Controls oder Crunch Cannon hervorgerufen werden. Er zerstört ebenfalls sämtliche in der Arena befindlichen Minen und Stationen.

Verfügbarkeit: nur Vollversion

Gegenstrategien:

Item vorher abschießen, sonst lässt sich eigentlich nicht viel tun.

1.37 Alles kommt zurück

Das Shield Item

Das Shield Item generiert für kurze Zeit einen hochenergetischen Schirm um das Schiff, der alle Waffen zurückwirft. Nur die Aufprallenergie kann nicht abgefangen werden. Schäden durch Kollision werden ebenfalls nicht abgefangen. Trotzdem verspricht das Schild relative Unverwundbarkeit für den Sammelnden, wenn er es weise nutzt.

Zurückgeworfene Schüsse punkten für den Schildinhaber.

Verfügbarkeit: Ab Demoversion

Gegenstrategien:

Deren gibt es trotz der relativen Unverwundbarkeit des Schildbesitzers eine Menge.

Das Beste ist, einen Schildinhaber mittels Stop Players am Ort festzunageln. Auch der Item Killer bedeutet das sofortige Ende des Schildes. Sonst hält man sich auf Entfernung und weicht solange einem Gefecht aus, bis das Schild vorbei ist.

Optional kann man auch gegen das Schild schießen, um die Bewegung des Raumers darin zu hemmen. Hierzu eignet sich am Besten der Flamer.

Bei Schildbesitzern mit sehr wenig Energie hilft die Taktik Aus dem Schild rammen.

1.38 Zusatz-Energie

Das Armour-Item

... repariert bis zu 30 Punkten Schaden am einsammelnden Raumschiff. Vorsicht! 30 Punkte mehr Panzerung bedeuten unter Umständen nur 30 zusätzliche Punkte für den Gegner! Use it wisely...

Verfügbarkeit: ab Demoversion

Gegenstrategien:

Vorher abschießen oder alle schweren Waffen nachher :-)

1.39 Verdrehte Welt

Verdrehte Steuerung

Nach Aufsammlung dieses Items ist die Steuerung des Gegners für kurze Zeit verdreht, d.h. Links und Rechts sind vertauscht. Diese Tatsache sollte man nutzen. Nicht stehenbleiben und Flak-Station spielen, sondern im Zick-Zack auf den Gegner zustürmen. Wenn er versucht, diesem Pfad mit der Kanone zu folgen, ist meist heillose Verwirrung die Folge. Bei erfahreneren Spielern sind nur noch die Wechsellpunkte, d.h. der Zeitpunkt des Einsammelns und das Ende, gefährlich.

Verfügbarkeit: nur Vollversion

Gegenstrategien:

Item-Killer einsammeln oder selber ein Turn Controls Item aufsammeln.

1.40 Stehenbleiben, oder ich ...

Stop PLayer

Dieses Item blockiert die Triebwerke der feindlichen Raumer für kurze Zeit. Die Zeit reicht meistens, um wichtige Extras vor ihnen einzusammeln, ihnen etwas Schweres über den Schädel zu ziehen oder, um einer Mgnetic Mine zu Geltung zu verhelfen.

Verfügbarkeit: nur Vollversion

Gegenstrategie:

Mit auslaufenden Triebwerken in ein Item Killer reinrutschen, ds hebt die Wirkung des Stop PLayer Items wieder auf. Sonst ... Wer hat gesagt, das das Item die Kanone blockiert? Also eifrig davon Gebrauch machen.

1.41 Halt mal kurz die Stellung für mich...

Das Exchange PLayer Item

vertauscht den sammelnden Spieler mit einem beliebigem anderen Spieler. Dieses auf den ersten Blick nur der Verwirrung dienende Item eröffnet Möglichkeiten für eine Menge Taktiken. Wer damit nix anfangen kann, muß es halt abschalten.

Gegenstrategien:

Erwartest Du hier ernsthaft Vorschläge? Vielleicht das Von-Robbel-Manöver oder das Contra Beam Item?!?

1.42 Wer das liest ... kann lesen.

Sowas gibt's in diesem Spiel nicht :-).

1.43 Das Station Item

Das Station Item

Dieses Item ermöglicht dem Spieler das Aussetzen einer Station, die für ihn mitschießt. Die Station zielt selbstständig auf den nächsten Gegner, ist keiner vorhanden oder die Wand zu nah, schießt die Station zufällig. Die dabei abgesonderten Torpedo-Sprengköpfe wirken genauso wie die der Torpedo-Waffe, und punkten für den Besitzer der Station. Bei mehr als 12 Punkten Schaden oder nach Ablauf einer bestimmten Zeit explodiert die Station.

Ein spezielles Schild reflektiert alle eintreffenden Schüsse. Sie schaden zwar der Station, kommen aber trotzdem zurück.

Stationen pro Item: 1 Station
Aussetzgeschwindigkeit: 30 Stationen pro Minute
Feuergeschwindigkeit: 214 Schuss pro Minute
Schaden: bis zu 10 Punkte pro Torpedo
bis zu 50 bei Explosion
Verfügbarkeit: ab Demoversion

Abwehrstrategien:

Schwierig, aber möglich. Die beste Möglichkeit ist immer noch, einfach in Deckung zu bleiben. In größerer Entfernung kann man auch einfach vorbeifliegen.

Wenn eine Konfrontation unvermeidbar ist, dann am besten, indem man sich rückwärts an einer Wand entlangschiebt und dabei ständig auf die Station feuert.

Die ideale Lösung ist allerdings, die Station unmittelbar nach dem Aussetzen mit einer Rakete abzuschießen. Inklusive Rückkopplung (He He He!).

1.44 Der Traktor-Strahl

Der Traktor-Strahl

>Beherrsche Dich, oder ich beherrsche Dich!< ist bei dieser Waffe die Devise. Jedes Item stellt eine einzelne lange Salve von Zielerfassungs-Partikeln :-)) bereit. Trifft eins dieser Partikel ein feindliches Raumschiff, hat man es am Wickel und kann es nach Belieben durch die Gegend werfen, zu Minen zu tragen oder vor Stationen halten. Abermaliger Knopfdruck löst eine Explosion aus und gibt das Raumschiff wieder frei ... möglichst als hochbeschleunigtes Geschoss :-)). Das erwischte Raumschiff wird von einem flackernden Punkt angezogen, der bei Knopfdruck auch die Explosion hervorbringt. Man sollte also möglichst warten, bis der Punkt hinter dem Raumschiff liegt, um es zusätzlich zu beschleunigen.

Nach einer bestimmten Zeit wird die Explosion automatisch ausgelöst.

Munition pro Item: 1 Salve von etwa 2 Sekunden Dauer
Feuergeschwindigkeit: 21 Salven pro Minute
Schaden: keiner, erst nachträglich :-)
Verfügbarkeit: ab Demoversion

Abwehrstrategien:

Die Kargon-Strategie ist die wohl gemeinste Methode, um einen Magnetic Bullet abzuwehren. Schilde sind nutzlos dagegen. Wurde man einmal erwischt, kommt man meist nicht mehr ohne Schaden davon. Man kann gegensteuern, um den Weg des eigenen Raumers etwas zu beeinflussen. Nie den Mut verlieren! Auch im Bann des Traktorstrahls kann man noch schießen. Bestenfalls hängt man dann an einer Leiche fest.

1.45 Die Torpedos

Die Torpedos

Die Torpedo-Waffe verschießt Salven zu 5 Schüssen (die eine kleine, aber völlig unbeabsichtigte Ähnlichkeit mit denen der Enterprise haben... :)) Die Torpedo-Waffe gehört zu den Waffen, bei denen man nicht erwarten sollte, daß alle Schüsse treffen. Gut zum Eindecken eines Zielgebietes oder auf nähere Entfernung als todbringenden Offensivschlag. Eignet sich eher schlecht gegen Stationen, da Torpedos zum größten Teil aus reiner Energie bestehen und es kaum schaffen, deren Panzerung zu durchbrechen. (besonders bei der Slime-Station)

Munition pro Item: 4 Salven zu 5 Schuss
Feuergeschwindigkeit: 33 Salven pro Minute
Schaden: max. 50 Punkte pro Salve
Verfügbarkeit: ab Demoversion

Abwehrstrategien:

Auf Entfernung halten oder auf die Nase setzen, damit sich der Angreifer noch ein bißchen selbst mit verletzt. Und sonst: Kargon-Strategie, das Feinbein-Manöver eignet sich bei Torpedos wegen der Streuung eher weniger.

1.46 3 x widerlich

Der Triple-Slime

Eigentlich nur eine Kombination aus Rotation-Slime und Engine-Slime, vereint der Triple-Slime die Vorteile beider Waffen, zusammengepackt

in eine handliche Dreiersalve. Die Verwendungshinweise bitte in den entsprechenden Kapiteln nachschlagen.

Munition pro Item: 4 Salven zu 3 Schuss
Feuergeschwindigkeit: 28 Salven pro Minute
Schaden: 5 pro Schleim (15 pro Salve)
Verfügbarkeit: nur Vollversion

Abwehrstrategien:

Das Übliche: Kargon-Strategie und Feinbein-Manöver
Sonstige Hinweise mal unter den anderen Schleimen nachschlagen. :-)

1.47 Den Namen gabs einfach noch nicht.

Der Plasma-Schuss

Plasma ist eine recht wirkungsvolle Abwehr gegen so ziemlich alle Arten von Angriffen, die genaues Zielen erfordern. Der Plasma erzeugt bei Aufprall ein kleines magnetisches Feld, welches das getroffene Raumschiff leicht verdreht. Die Verdrehung ist nicht stark genug, um es vom Kurs abzubringen, aber es reicht, um genaues Zielen hoffnungslos zu versauen.

Munition pro Item: 50 Schuss
Feuergeschwindigkeit: 214 Schuss pro Minute
Schaden: 2 Punkte pro Schuss
Verfügbarkeit: nur Vollversion

Abwehrstrategie:

Alles, was kräftig kracht. Raketen, Torpedo-Salven, Heavy Shot oder Streuwaffen wie die Cluster Bomb sind nützlich gegen Plasma, da diese auch bei leichtem Fehlzielen noch Schaden anrichten. Alternativ hilft nur, eher zu schießen und schnell die Position zu wechseln. In Extremfällen hilft es auch, sich dem Gegner auf die Nase zu setzen.

1.48 Der schnelle Laser

Der Turbo-Laser

Ein nicht besonders starker, aber dafür sehr schneller Laser, ideal zum Jagen von stark beschädigten Raubern (Killbonus) oder gegen Stationen. Der Turbo-Laser hat den Vorteil, daß man praktisch nicht vorauszielen muss und ein Ausweichen nahezu unmöglich ist.

Munition pro Item: 100 Schuss

Feuergeschwindigkeit: 500 Schuss pro Minute
Schaden: 1 Punkt pro Schuss
Verfügbarkeit: nur Vollversion

Abwehrstrategien:

Abwehr ist hoffnungslos, aber dafür ist der Laser halt nicht besonders stark.

1.49 Heiße Sache...

Der Flame-Thrower

Ganz normaler, handelsüblicher Flammenwerfer, nicht für Grillparties geeignet, aber wirkungsvoll. Leider ist die Reichweite recht begrenzt. Eignet sich recht gut, um Gegner in einer Ecke festzunageln oder zum bekämpfen von Stationen. Außerdem braucht man nicht besonders gut zu zielen, um irgendjemanden zu grillen. :-)

Munition pro Item: reicht 'ne Weile
Flammgeschwindigkeit: stehende Flammensäule
Schaden: ca. 12 Punkte pro Sekunde
Verfügbarkeit: ab Demoversion

Abwehrstrategien:

Eigentlich reicht hier ganz simples Fernhalten, vorteilhafter ist natürlich ein Stop Players-Item.

1.50 Wichtig ist, was hinten rauskommt...

Das Mine-Item

Das Einsammeln dieses Items versetzt den Spieler in die glückliche Lage, endlich auch mal ein paar von diesen ekligen Dingen loszuwerden, die sonst immer bloß im Weg stehen! Zitat Stefan
Im Team-Mode eine unschätzbare Hilfe, um dem Gegner die Bewegungsfreiheit einzuschränken oder Items zu sichern. Außerdem ermöglicht die Mine das Abschneiden von Fluchtwegen und eine Menge an Taktiken in Kombination mit anderen Items.

Munition pro Item: 3 Minen
Ausleggeschwindigkeit: 71 Minen pro Minute
Schaden: siehe Näherungs-Minen
Verfügbarkeit: ab Demoversion

Abwehrstrategien:

Gebiet weiträumig umfahren :-), wegbeamen oder zur Explosion bringen.
Siehe auch Taktiken

1.51 Beam me up, Scotty...

Black Hole Blaster

Der Black Hole Blaster verschießt lokal begrenzte Raum-Zeit-Verzerrungen, die Albert Einstein sicherlich Kopfschmerzen bereitet hätten :-). Wenn diese Karrikatur der physikalischen Gesetze etwas Solides (außer die Wand) trifft, beamt sie es an einen zufälligen Ort. Damit ist der Black Hole Blaster das ideale Mittel gegen Kamikaze-Angriffe oder gegen Leute mit Kick-Shield.

Munition pro Item: 4 Schuss
Feuergeschwindigkeit: 50 Schuss pro Minute
Schaden: 12 Punkte Schaden & Beam
Verfügbarkeit: ab Demoversion

Abwehrstrategien:

Kargon-Strategie

Wer's hat, setzt einfach eine Mine in die Flugbahn, statt ihm wird dann die Mine gebeamt.

Da der Schuss sehr groß ist, kann man auch probieren, ein beliebiges Item zwischen sich und den Feind zu bekommen.

1.52 Schleimige Angelegenheit.

Engine Slime

Ähnlich dem Rotation Slime ist der Engine Slime auch bloß chemisch veränderter Schleim, der sich bei Treffer in die Triebwerke des Getroffenen verteilt und dort die eine oder andere ungewollte Eruption auslöst. Mit anderen Worten: Bei Treffer hüpfet das gegnerische Raumschiff wie bei einem Hustenanfall auf und nieder. Zum Aufhalten und Draufhalten...

Munition per Item: 8 Schuss
Feuergeschwindigkeit: 75 Schuss pro Minute
Schaden: 8 Punkte
Verfügbarkeit: ab Demoversion

Abwehrstrategien:

Das obligatorische Feinbein-Manöver. (siehe grundlegende Taktiken)

Bei diesem Schuss hat man manchmal die Gelegenheit, das Gespotze auszunutzen, z.B. um dem nächsten Schuss zu entkommen oder näher an ein anderes Item zu fliegen.

1.53 Jetzt gibt's Rührei...

Rotation Slime

Der Rotation Slime ist eigentlich normaler, handelsüblicher :-)
Schleim, dem durch irgendwelche Chemie eine zirkulierende Wirkung mitgegeben wurde. Der Rotation Slime eignet sich gut zum abwehren von schweren Waffen (z.B. Heavy Shot, Rockets, Torpedos), in dem man einfach den Gegner verdreht, bevor dieser zum Schiessen kommt und dann eventuell seine schwere Waffe gegen die Wand jagt.

Der Slime ist auch gut geeignet, um Raumschiffe aufzuhalten, wenn diese einem die letzten 2 Striche Energie runterballern wollen oder wenn diese einen Kick-Shield besitzen.

Munition pro Item: 8 Schuss
Feuergeschwindigkeit: 57 Schuss pro Minute
Schaden: 8 Punkte
Verfügbarkeit: nur Vollversion

Abwehrstrategien:

An dieser Stelle muss ich wieder mal das Feinbein-Manöver erwähnen. (siehe grundlegende Taktiken)

1.54 Das ultimative Rohrfrei...

Heavy Shot

Dieser Schuss hat schon ganze Baureihen von Crossfire-Raumschiffen in Edelschrott verwandelt und wird selbst von den Programmieren selbst noch gefürchtet. :)

Der Heavy Shot ist schlicht die stärkste Waffe des Spiels. Ein Sprengkopf fliegt langsam, aber sicher seine Bahn entlang und schießt währenddessen stetig schnelle Salven von Cluster Bomb-Sprengköpfen in einem engen Winkel ins Zielgebiet und explodiert bei Kollision mit irgendetwas in einer finalen Riesenexplosion. Achtung, nur im Freien benutzen... :)

Munition pro Item: 1 (nuklearer) Sprengkopf
Feuergeschwindigkeit: 30 Schüsse pro Minute
Schaden: unvorstellbar

Verfügbarkeit: nur Vollversion

Abwehrstrategien:

Tja... Beten vielleicht? Viel kann man wirklich nicht tun!

Das Wichtigste ist: Cool bleiben! Auf größere Entfernung kann man mit (relativ) geringen Schäden davon kommen, indem man einfach so schnell wie möglich das Zielgebiet verlässt. Auf geringere Entfernung sollte man versuchen, die Entfernung noch weiter zu verringern.

Ja! Richtig gelesen! Wenn man auf des Gegner's Nase sitzt, beschädigt dieser sich kräftig mit.

1.55 Die Cluster Bomb

Cluster Bomb

Eine sehr langsame, aber starke Waffe. Ein einzelnes Projektil, das sich nach kurzer Flugzeit in 5 Sprengköpfe aufteilt. Zum Eindecken eines Zielgebietes oder auf nahe Entfernung in Form eines 10 Kilo-Hammers (auf den kleinen Zeh! :-).

Munition pro Item: 4 Mehrfachsprengköpfe
Feuergeschwindigkeit: 48 Schüsse pro Minute
Schaden: 5 Punkte pro Sprengkopf,
vor dem Teilen 30 Punkte
Verfügbarkeit: ab Demoversion

Abwehrstrategien:

Kargon-Strategie (siehe Grundlegende Taktiken)

Eine weitere, jedoch riskante Taktik ist: ganz nah ran! Dort ist der Mehrfachsprengkopf noch nicht geteilt, was ein Ausweichen durch Feinbein-Manöver möglich macht.

1.56 Schnellfeuer

Schnellfeuer

Diese Waffe verschießt die gleiche Munition wie der Standartschuss, aber mit fast doppelter Geschwindigkeit. Für Leute mit gutem Zielvermögen eine starke Waffe, für alle anderen gut zum Eindecken der Zielgegend oder für Sperrfeuer.

Munition pro Item: 50 Schuss
Feuergeschwindigkeit: 375 Schuss pro Minute
Schaden: 2 Punkte pro Schuss

Verfügbarkeit: nur Vollversion

Abwehrstrategien:

Kargon-Strategie (siehe grundlegende Taktiken)
Sonst hilft nur In Bewegung bleiben.

1.57 Raketen

Die Raketen

Das Raketen-Item ist eins der begehrtesten Sammelobjekte des Spiels. Den Sammler erwarten 3 durchschlagskräftige Raketen, die allerdings viel Geschick im Zielen verlangen. Die Explosion der Rakete bei Aufprall schädigt umstehende Ziele auch ohne direkten Treffer. Ein Treffer auf nahe Ziele kann auch das eigene Raumschiff schädigen. Außerdem ist die Rakete sehr gut dazu geeignet, Minenfelder aufzuräumen oder um Stationen zu bekämpfen.

Munition pro Item: 3 Raketen
Feuergeschwindigkeit: 65 Raketen pro Minute
Schaden: 5 Punkte bei Direkttreffer &
bis zu 30 durch Explosion
Verfügbarkeit: nur Vollversion

Abwehrstrategien:

Raketen fliegen verhältnismäßig langsam und sind recht klein, ihnen auszuweichen ist einfach. Allerdings sollte man dazu einen großen Abstand zum Gegner halten und Platz um sich herum haben.

1.58 Die Homing Missile

Homing Missiles

Aufgrund des Tempos der Rakete eher 'Marschflugkörper' genannt, ist die Homing Missile eine Waffe in schönster Fire-And-Forget-Tradition, die sich automatisch auf den der Rakete aktuell am nächsten gelegenen Raumer stürzt. Dabei weicht sie keinerlei Hindernissen aus. In einem Homing-Missile-Item sind zwei Raketen enthalten.

Über sehr kurze Distanzen nur in Notfällen benutzen.

Munition pro Item: 2 Homing Missiles
Feuergeschwindigkeit: 65 Raketen pro Minute
Schaden: 5 Punkte bei Direkttreffer &
bis zu 20 Punkte durch Explosion

Verfügbarkeit: nur Vollversion

Abwehrstrategien:

Das beste Mittel gegen Homing Missiles ist eine Wand zwischen Ziel und Missile.

Auf weitere Entfernung kann man sie auch abschütteln, indem man nah an einem anderen Raumschiff vorbeifliegt. Wenn das Raumschiff nicht der Urheber der Rakete bzw. dessen Teamkollege ist, zielt die Rakete nun auf ihn.

Ein Unterschreiten des Wendekreises wie z.B. bei ExtremeRacing ist bei Crossfire mehr Glücks- als Fähigkeitensache, da die Missile sehr wendig ist.

1.59 Die Standart-Wumme

Die Standart-Wumme

Die Grundausstattung jedes Raumschiffs ist der Standartschuss (daher der Name :-). Da unendlich verfügbar, kann man praktisch mit Dauerfeuer durch die Gegend fliegen, ohne sich Sorgen über Munition oder Überhitzung machen zu müssen.

Munition pro Item: - - -
Feuergeschwindigkeit: 214 Schuss pro Minute
Schaden: 2 Punkte pro Schuss
Verfügbarkeit: nur Vollversion ;-)

1.60 Noch mehr Options...

Das CrossfirePrefs - Proggie

Hier findet man alle Options, die nicht mehr in das Hauptprogramm gepasst haben. Was jeder sofort bemerken dürfte: Das Programm ist nicht auf Komfort ausgelegt.

Durch die Menüs hangelt man sich mittels Cursor-Tasten und Space bzw. Enter, der Rest der Bedienung steht auf dem Bildschirm.

Die einzelnen Menüs:

- Das Item-Menü Welche Items mag ich?
 - Das Arena-Menü Welche Arenen mag ich?
 - Convert Area Nur für Programmierer
 - Misc Options gemischte Optionen
-

- Die Frame Rate 16 oder 25 fps
- Die HighScores Alles über Hiscores
- Save Prefs Einstellungen speichern
- Quit Ich will raus hier!

1.61 Die einzelnen Spielbereicherungen

Das Item-Menü

In diesem Menü ist jedes einzelne Item an- und abschaltbar. Wenn z.B. Dein Gegner (irgend so ein dahergelaufener Pentium-Besitzer) Dir zu oft die Steuerung ← rumdreht, schalte das Ärgernis einfach ab. Man kann nicht alle Items mögen, aber Crossfire ← wäre nicht Crossfire, wenn man trotzdem damit leben müsste.

Mittels Cursor Hoch/Runter wählt man das Item aus und schaltet es mittels Links/ ← Rechts An bzw. Aus.

Durch Enter oder Space verläßt man das Menü.

1.62 Der Ort des Geschehens

Das Arenen-Menü

Hier hat man die Möglichkeit, jede Arena im Kleinen zu begutachten und an- bzw. ← ab-zuschalten.

Durch Hoch/Runter wählt man die Arena aus, die nach einer kurzen Sicherheitspause kleingezoomt eingeblendet wird. Mittels Links/Rechts kann man sie an- und ← abschalten.

Durch Enter oder Space verlässt man das Menü.

1.63 Nix da

Was klickst Du überhaupt hierher? Diese Option ist Programmierern (also mir) vorbehalten. Das stand doch ziemlich deutlich auf der letzten Seite!

1.64 Bunt gemischt und streng geordnet

Das Alles-Was-Sich-Nicht-Zuordnen-Läßt-Menü

Hier stehen alle Optionen, die kein eigenes Menü verdient haben.

Stockpiling

Ist diese Option aktiviert, behalten alle Spieler ihre Waffen für die nächste Runde. ↔
Die Munition wird nicht aufgefüllt, wer z.B. in der letzten Runde schon zwei ↔
Salven
Torpedos verschossen hat, darf in der nächsten Runde nicht mit vier frischen ↔
Salven
rechnen.

PlayerinfoScreen

Der Screen, der vor jedem Spiel über Namen, Farben und Spiel-Modi informiert, ist hiermit abschaltbar.

AreainfoScreen

Der Screen, der vor jeder Runde über die nächste Arena informiert, wird damit abgewürgt.

ScoreinfoScreen

Der Aha-Effekt (auch Oho-Effekt) ist wesentlich größer, wenn man die Punktzahlen erst am Ende erfährt. Wer's mag...

Flash Screen

Damit ist das weiße Aufblitzen des Bildschirms bei größeren Explosionen gemeint. Epileptiker und Leute, die was von den Explosionen sehen wollen, sollten es aus- oder runterschalten.

1.65 Das globale Tempo des Spiels

Die Frame-Rate

Alle Werte des Spiels und der Anleitung sind auf 25 fps (Bilder pro Sekunde) ausgelegt, aber langsamere Computer sollten den 16fps-Mode nutzen, da das Spiel ↔
sonst
recht schnell anfängt zu ruckeln. Im 16fps-Mode ruckelt es zwar dauerhaft, dafür aber ist ein gleichmäßiges Tempo garantiert.

Empfohlen ab Standard-A1200 oder darunter (gibt's sowas noch?).

1.66 Alles über HighScores

Das HighScore-Menü

In diesem Menü ist das Betrachten und Löschen aller HighScores möglich.

Über die Cursortasten wählt man die einzelnen HighScores an und betrachtet sie
:-)

Per Druck auf die Taste >c< geht die HighScore über den Daten-Jordan und die HighScore wird mit Standardwerten gefüllt. Die Werte sind so gewählt, das nicht jeder x-beliebige Wert reinkommt, es aber trotzdem schaffbar ist. Solte nix passieren, ist entweder CAPS LOCK an :-)) oder die HighScore bereits entleert.

Über Enter oder Space verläßt man das Menü und die HighScores werden wieder gespeichert. ESC macht alle Änderungen rückgängig.

1.67 Über dieses göttliche Spielchen

Crossfire ist ein Multiplayer-Shotem'up für 2 bis 4 Spieler. Ich würde sagen, es ist eine Promenaden-Mischung :) aus YAGG, Stardust und sämtlichen anderen Quellen, wo man sinnvolle Ideen finden könnte. Selbst wenn man es vielleicht dem Spiel nicht ansieht, die Entwicklungszeit beläuft sich auf nahezu 14 Monate. Ok, Ok, Ok ! Es sind maximal insgesamt 7 Monate und der Rest waren harte Test-Schlachten, aber dafür merkt man hoffentlich, daß hier viel Arbeit und (vor allem) viel Fein-Tuning drinsteckt. Und jetzt... Jetzt reflektiert es so ziemlich alles, was wir uns je in ein Multiplayer Shotem'up gewünscht hatten. Crossfire war eigentlich nie zur Veröffentlichung gedacht. Anfangs sollte es nur ein kleines Game für zwischendurch werden, mit 2, 3 Waffen, für 2 Spieler, 3, 4 Arenen... Doch während der exzesiven Testphasen viel uns immer mehr ein, was man implementieren könnte. Und so kamen schließlich die 20 Waffen, 15 Items, 5 Spielmodi, 25 Kampfarenen, 4 Spieler und zig Optionsmenus zusammen. Zu diesem Zeitpunkt kamen wir auf den Gedanken, daß wir und die 10 anderen Leute, die gern mal mitzockten (darunter auch einige verwöhnte Pentium-Besitzer) doch nicht die einzigen Menschen auf dieser Welt sein können, die Spaß an etwas taktisch angehauchtem Ballern haben können. Tja, jetzt haltet Ihr das Endprodukt in den Händen. Falls euch noch irgendetwas einfällt... Fragen, Kommentare, Kritiken und natürlich Bugs einfach an uns schicken. Eine Antwort kommt auf jeden Fall.

Aber nun:

Um es gleich vorweg zu nehmen: diese Anleitung gilt für die Demoversion und für die Vollversion! Unsere lieben Mitbürger die noch mit der Demo rumgurken, können gleich sehen, was sie noch so alles verpassen!

Zur Einführung (in die Vollversion) empfehle ich, sich erstmal ein paar Replays reinzuziehen. Diese Replays kommen direkt vom Entwickler-Team (plus diverse Opfer ↔)
und sollen ein bißchen veranschaulichen, wie richtige Schlachten auszusehen haben ↔
.

Viel Spaß damit.

Stefan

Nachtrag Thomas: Viel Spaß auch von meiner Seite

1.68 Was Ihr so alles verpasst

Einschränkungen der Demoversion

Also, wer sich nicht registrieren lässt, verpasst eine ganze Menge! In der Demo ↔ gibts nämlich nur:

- 9 Waffen (18 in der Vollversion)
- 8 Items (15 in der Vollversion)
- nur 4 Kampfarenen von 25
- nur 1 Runde (sonst max. 25)
- keine Highscores
- keine Replayfunktion
- kein Cheat-Modus :-)

Wen das Spiel interessiert, der möge sich erst mal das hier durchlesen und dann sich dann bei uns melden.

1.69 Wie kann man uns nerven...

Hier sind sie!

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, uns wegen Was-Auch-Immer anzutexten. (EMail bevorzugt -> die wartet eine Weile, nervt nicht (oder selten) und ist eindeutig am billigsten. :))

Stefan Schulze

An der Winkelwiese 2
01109 Dresden

Phone: 0351/8809439
EMail: stefan.cbyte@sz-online.de

Ich bin schuldig für Dokumentation, Design, Programmierung, Raytracing, Intro und die härtesten Test-Schlachten seit Erfindung der Kühltruhe. :)

Thomas Schulze

An der Winkelwiese 2
01109 Dresden

Phone: 0351/8809439
EMail: stefan.cbyte@sz-online.de

Er war zuständig für die Grundidee, Main-Programming, Design und Kampfarenen.

Dirk Böhme

Max-Hünig-Str. 21
01109 Dresden

Phone: 0351/8890804
EMail: dirk.boehme@sz-online.de

Er hatte mehr eine nebensächliche Rolle bei Crossfire. Er vollbrachte den größeren Teil der Kampfarenen, den Hauptteil des Raytracings und die meisten Testschlachten.

Alle weiteren Mitmenschen befinden sich hier!

1.70 Die History (mehr oder weniger :)

Die etwas andere History

Eine eigentliche History gibts es für XFire eigentlich nicht. Das erste Aminet-Release war die Version 1.63.X, kurz darauf folgte V1.65.2, in welcher ein paar neue Waffen und Items zu finden waren. Jetzt sind wir bei V1.68.5. Hier hatten sich jede Menge Winzigkeiten geändert, Drei neue Waffen wurden implementiert (Multi Homing Missile, Kick Shield), das Station Item hatte sich geändert (und ist jetzt richtig gefährlich) ... u.s.w.

Angefangen hatte alles bei V1.00 (Nee, wirklich? :)) mit 2 Spielern, gerade mal 16 Schussrichtungen, einer Waffe und einem Level. Mit dieser prächtigen Ausstattung XFire jedoch den dauerhaften Unterhaltungswert einer Steuererklärung. So bastelten wir weiter. Jede neue Waffe, jedes neue Item und jede größere Änderung (wie der Wechsel

von 16 auf 64 Schussrichtungen oder das Prefs-Prog) bekam auch einen großen Versions-
sprung, jede kleine Änderung (Bugfixes, zusätzliche Optionen) bekam auch bloß einen
kleinen Sprung. In welcher Version was hinzu kam, weiß ich heute nicht mehr, auf jeden
Fall haben wir richtig gezählt. :)

Bestimmt hören sich 68 große Versionssprünge nach viel Arbeit an ... war es auch,
allerings ging die Entwicklung schnell genug, das sich während der Entstehung
dieses Guides der obige Text dreimal geändert hat... :-)

1.71 Unsere lieben kleinen Fehlerchen...

Bekannte Fehler

Jo, ob man es glaubt, oder nicht: Es gibt Fehler! Diese sind sogar sehr bekannt!
Jedoch lassen diese sich nicht so leicht ändern, sonst stünden sie nicht hier. :)

Die Replay-Funktion: Replays sind allgemein recht anfällig. So ziemlich bei jeder
kleinen Programmänderung kann man das eine oder andere Replay wegwerfen, weil diese
nur noch Müll anzeigen oder gar gleich ganz aus dem Spiel führen (zu deutsch: einen
Fehler reporten). Manche Replays funktionieren aus irgendwelchen Gründen gleich zu
Anfang nicht.

Mit den Replays werden auch Spielernamen, Einstellungen und eventuell deaktivierte
Waffen (bzw. Items) o. ä. mit gespeichert. Sollte man nun versuchen ein Replay per
ESC abubrechen, werden nicht die vorherigen Einstellungen wieder restauriert,
sondern es werden die Einstellungen des Replays übernommen! Woran das liegt, weiß
allerdings niemand.

Das Station Item: Hier tritt aus absolut unbekanntem Gründen manchmal sogar der
allseits geliebte GURU an den Start! Dies passiert jedoch recht selten, so daß es
hoffentlich nicht weiter stört, denn wir haben schon alles menschenmögliche
probiert. Es scheint aber irgendwie an meiner 060er zu liegen...

Nachtrag Thomas

Wenn sich zwei Spieler gegenseitig zu Tode rammen, bekommen zwar beide den Kill-
Bonus dafür, aber nur einer bekommt außerdem noch die Punkte, die die Raumschiffexplosion
verursacht hat, der andere geht leer aus.

1.72 Wer sonst noch alles aufgetreten ist...

Allgemeine Grüzi's

An dieser Stelle möchte ich mal sämtlichen Leuten danken, die irgendwie an der Entstehung dieses Spiels mitgewirkt haben.

Erst mal ein dickes Lob an mich für die Dokumentation, die Co-Programmierung, die vielen guten Tips und Einfälle, das bißchen Raytracing und vor allem das äußerst wichtige In-Den-Arsch-Treten gegenüber dem Haupt-Programmierer... :)

Dirk Böhme für alles was hier steht.

Thomas Schulze's Anteil steht ebenfalls hier.

Franco Haupt für die bösen Kritiken und irgendwie auch dafür, daß er der einzige Mensch war, der Crossfire nie leiden konnte, und trotzdem gegen seine Mutter und seine Schwester spielte. :)

Roland Thoß (der verwöhnte Pentium-Besitzer) für gute Kritiken und schöne Schlachten.

Chris Hodges für die geniale AMOS-Extension AMCAF.

Phase 5 für die 060er.

Rainer Böhme für die Testschlachten.

Niels Uhlmann für die wenigen Testschlachten.

Uwe Schulze (noch ein verwöhnter PC-User) ebenfalls für die Testschlachten und vielen guten Ideen.

Michael David für die witzigen Mails.

Chris Page für die unschätzbare Hilfe in StormC.

Europress Software für AMOS.

Michael Heinke für die Testschlachten und das hoffnungslose Unwort-Zutexten.

Hannes Böhme für die netten Test-Schlachten.

Sämtliche registrierten User für das Vertrauen in Uns.

Die Softwareschmiede Anachronia für die schönen Zitate und das wirklich geniale Spiel
Enemy - Tempest of Violence.

Michael Piepgras für Trapped I und II und dafür, daß er meine Mails erhört hat, und diesen solch wahnsinnige Beachtung schenkte.

Und natürlich sämtlichen anderen Leuten, die sich an dieser Stelle irgendwie ange-
sprochen fühlen könnten.

1.73 Grundlegende Sachen zum Spiel

Ein bißchen was Grundlegendes

Nach dem man Start gewählt hat, erscheint als erstes der Playerinfo-Screen (←
natürlich
abschaltbar per Prefs-Prog), welcher Spielernamen und -farben, sowie den ←
aktuellen
Gamemode und den (de-)aktivierten Teammode anzeigt. Nun folgt der Areainfo-Screen ←
und
danach endlich das erste Schlachtfeld.

Im unteren Bildschirmteil kann man die derzeitigen Energiestände aller Spieler er- ←
kennen. Den gesamten oberen Teil nimmt die Arena ein. Alle Spieler werden ←
zufällig in
der Arena verteilt und los geht's. Die ersten drei Sekunden haben alle Schild,
die Zeit sollte zur Orientierung genutzt werden.

Die Steuerung ist einfach. Hoch beschleunigt vorwärts, Runter beschleunigt ←
rückwärts,
Links und Rechts dienen zur Rotation des Raumers. Feuer feuert die
aktuelle Waffe ab.

Der Kontakt mit den Wänden kostet nahezu keine Energie (Ausnahme: Death-Mode),
das Rammen anderer Raumschiffe zieht ebenfalls nur wenig ab.

Hin und wieder werden Items in die Arena gebeamt, die nach einer bestimmten
Zeit wieder verschwinden. Ein Großteil davon kann abgeschossen oder zur Explosion
gebracht werden.

Eine Runde ist zu Ende, wenn maximal noch ein Spieler bzw. ein Team lebt. Danach
kommt die Punkte-Statistik und die nächste Runde kann beginnen.

Das Spiel kann jederzeit mittels Escape abgebrochen und mittels Help unterbrochen
werden.

Zur Punktezahl:

Punkte gibts je nach ausgeteiltem Schaden. (siehe Items)
Für jedes Raumschiff, auf das man den letzten Schuss draufgesetzt hat, bekommt ←
man 20
Punkte (Killbonus), wenn man am Ende einer Runde noch am Leben ist, hat man sich ←
auch
noch die 30 Punkte Überlebensbonus verdient.

Und wem es Spaß macht, der kann sich mal auf die Suche nach dem versteckten
Spezial-Modus machen. Wenn man ihn entdeckt hat, fangen die Schwierigkeiten
erst an... :-)) Auf jeden Fall schreiben, wenn irgendjemand ihn gefunden hat.

Den Cheatmode gibt's leider nur in der Vollversion

1.74 Die Spielmodi

Die Spielmodi

Teammode: (nur mit 4 Spielern)

Spieler 1 und 2 bilden ein Team, Spieler 3 und 4 bilden das zweite Team. Alle Schüsse fliegen durch den Teampartner durch, die Items wirken ebenfalls nur teambezogen, z.B. reagieren die Minen des Teampartners nicht auf den Spieler (außer man rammt sie).

Die Punkte werden nur im Team abgerechnet, daher ist dafür auch keine Highscore möglich.

Allerdings wirken Explosionen und Ramm-Manöver immernoch genauso wie ohne Teammode, nur das es dafür keinen Killbonus gibt.

Normal:

Ist hier wirklich eine Erklärung nötig?

Space:

Sowohl Beschleunigung als auch Bremse sind wesentlich schwächer, was ein paar Manöver ermöglicht, die im Normal-Mode unmöglich sind. Wer den Normal-Mode gewöhnt ist, wird hier um keine Kurve kommen, man fliegt wie auf Eis.

Senior:

Alles ist wesentlich langsamer, Stationen schießen sich selber ab. Der ideale Mode für alle, denen das Spiel zu hektisch ist.

Death:

Jedes Schiff hat nur einen Punkt Energie, der erste Schuss zählt. Um den Sinn des Modus zu erhalten, wirken keine Health-Items und die Kollision mit der Wand richtet keinen Schaden an.

1.75 Das Optionsmenü

Das Optionsmenü

... kann jederzeit mit Escape verlassen werden.

- Global Options Spieleranzahl, Spielmodi, Teammode...
- Names Namen der Spieler
- Controls Wie man steuert, so gewinnt man... :)
- Armour Panzerung jedes Spielers
- Colours Farbe jedes Spielers

1.76 Globale Optionen und ihre Wirkung

Das Global-Options-Menü

Players	wieviel Leute machen mit?
Items	wie oft kommen Items?
Max. Rounds	wieviele Runden geht der Spaß?
Teammode	Teammodus an/aus (siehe Spielmodi)
Areas	Hintereinander oder Zufällig?
Gamemode	siehe Spielmodi
Back	auch durch ESC zu erreichen

1.77 Die Spielernamen

Die Namen der Spieler

Hier gibt man jedem Spieler seinen Namen, eine Erklärung sollte eigentlich nicht nötig sein.

1.78 Die Steuerung

Die Steuerung

Hier kann für jeden Spieler die Steuermethode eingestellt werden:

Joy 1	Joystick im Joy-Port
Joy 2	Joystick im Mouse-Port

Keys 1 NP 1/NP 5 Links/Rechts
 RShift/RAlt Hoch/Runter
 - Feuer

Keys 2 LAlt/LAmiga Links/Rechts
 LCtrl/LShift Hoch/Runter
 Tab Feuer

Keys 3 Cursor Keys Steuern
 RShift Feuer

ACHTUNG!!!

Dieses Menü kann nicht verlassen werden, wenn zwei Spieler die gleiche Steuerungsmethode benutzen. Lösung: Andere Steuerung einstellen und neuversuchen.

Die Tastenverteilung wird vielleicht etwas seltsam erscheinen, war aber nötig, da der Tastaturkontroller des 1200ters nur diese Kombination verträgt. Wenn nur ein Spieler Tastatur nutzt oder man der glückliche Besitzer eines A4000 ist, kann man auch Keys 2 und Keys 3 miteinander kombinieren. Alle anderen müssen Keys 1 und Keys 2 nutzen.

Dank AMCAF und Chris Hodges wäre auch Joy 3 und 4 über den 4-Spieler-Adapter möglich, wer's brauch, soll mir schreiben.

1.79 Panzerung

Das Panzerungs-Menü

Hier ist für jeden Spieler einstellbar, wieviel Energie bzw. Panzerung dessen Raumschiff hat. Damit lassen sich starke Unterschiede im spielerischen Können etwas ausgleichen.

Heavy 130 Punkte Energie

Medium 80 Punkte Energie

Light 30 Punkte Energie

Wenn nicht alle Spieler die gleiche Panzerungsstärke haben, ist ein Highscore-eintrag natürlich nicht mehr möglich.

1.80 Grün, ja Grün sind alle meine Feinde...

Das Farben-Menü

Hier ist die Farbe für jedes Raumschiff einstellbar.

Es wird nicht verhindert, dass mehrere Spieler die selbe Farbe wählen. Wer damit leben kann...

Es gibt auch einige Farben, die sich in manchen Arenen nur wenig vom Untergrund unterscheiden. Das ist zwar eine prima Tarnung, erschwert aber auch die Auffindung des eigenen Raumers. Daher gilt auch hier: Wer damit leben kann...

1.81 bald

zukünftige Projekte

Zur Zeit laufen ernste Vorbereitungen zu einem Action-Rollenspiel-Epos. Nichts wie die Trapped-Serie, die ja so wahnsinnig viel mit dem Rollenspiel-Genre zu tun hat. (Bitte ausreichend dunkelschwarze Ironie reindenken)

Ok, jetzt folgt eine längere Abhandlung über dieses Spiel, wobei ich jetzt lieber Thomas ranlasse, der kann das besser erklären:

Die Grundlage bildet (bzw. soll bilden) eine Enhanced-Voxel-Routine aus eigener Produktion. Enhanced deswegen, weil auch alle Objekte, Monster, Spells aus Voxeln bestehen. Dazu kommt True-Colour-Beleuchtung, plastischer Nebel (ebenfalls aus Voxeln und in True-Colour). Das ist die Traumroutine, je nach Geschwindigkeit werden dann verschiedene Features rausgekürzt. Aber ich hoffe mal, ich krieg alles rüber.

Das Spiel selbst soll sehr intuitiv werden, d.h. ich will *KEIN* Breitschwert +3 darin finden, genauso wie ich kein Monster mit 400 Hit-Points kreieren will. Wenn eine Waffe stark ist, dann soll durch Grafik, Geräusche und Animationen indirekt rüberkommen, so dass der Spieler bei der Benutzung instinktiv das Gefühl hat, eine starke Waffe in der Hand zu halten. Wenn ein Monster sehr stark ist, soll das durch Schritt- und andere Geräusche, durch Verhalten des Monster, das Verhalten der anderen Monster ihm gegenüber und durch sein Aussehen so rüberkommen, dass der Held instinktiv davor zurückweicht.

Das wird wohl die komplizierteste Aufgabe werden, denn das Empfinden jedes Menschen ist anders, da genau die richtigen Rezeptoren zu treffen wird wohl am schwersten. Das Ziel ist, wie im richtigen Leben Adrenalin genauso wie Raumangst auszulösen, Räume zu kreieren, in denen sich der Held nicht wohl fühlt, OHNE dass er benennen kann, warum. Wenn der Spieler in einer stürmigen Eiswüste instinktiv ein dem Aussehen nach windgeschütztes Örtchen sucht, um zu rasten, ohne dass ständig auf dem Screen steht: >Willi hat durch Erfrierungen 3 Hitpoints verloren< - Dann haben wir geschafft, was ich wollte :-).

Kämpfen soll ebenso intuitiv werden, mittels Maus soll das Schwert zum Angriff und zur Verteidigung geschwungen werden, während mittels Cursortasten alle Heldenbewegungen ausgeführt werden. Natürlich in Echtzeit, d.h. wer von allen Seiten von Feinden bedrängt wird, kann bei geschickter Mausbenutzung auch nach allen Seiten ausschlagen (und getroffen werden natürlich :-)). Das da keine kleine Zahl über der getroffenen Stelle schwebt, um anzudeuten, wie stark man getroffen hat, ist ja wohl klar.

Das ein Spell explosiver Natur nach einer bildschirmfüllenden Explosion keine intakte Landschaft mit leicht verletzten Monstern hinterläßt, ist ebenso klar. Ich habe es bei 3D-Shootern immer gehasst, einen Raketenwerfer mit hochexplosiver Munition zu besitzen und trotzdem mehrere Raketen in einzelnes Monster reinpumpen zu müssen. Raketen zerstören ganze Häuser, da bleibt niemand stehen, der nicht mindestens 100 Meter entfernt ist. Und so sollte sich auch niemand wundern, wenn nach einem Feuerballeinschlag sich die Heldenperspektive plötzlich auf dem Boden befindet und der Horizont auf einmal von oben nach unten verläuft. Das heißt nicht, das unser Held jetzt tot ist, sondern das er jetzt wieder aufstehen muß (wenn der Gegner das zulässt). Oder man kämpft halt vom Boden aus weiter ... (Ja, das geht auch!!)

Ok, soweit zur Wunschvorstellung. Rein theoretisch wäre dies alles möglich, nur wie es mit der Praxis aussieht, kann zu dem Zeitpunkt keiner von uns genau sagen.

Auf jeden Fall wird unter PowerPC, Grafikkarte, CDROM und 32 MB FastRam garantiert nichts laufen. (Gruß an alle, die sich bei der Abhandlung bei den Hardwareanforderungen angesprochen fühlten.)

Das ist ein ganz persönlicher Traum des Hauptprogrammierers, nebenher laufen noch viele andere Projekte, z.B.

- Genesis of Darkness '98, kurz GoD98

Ein Mix aus Chaos Engine, Enemy - Tempest of Violence und Ufo. Davor gab's schon GoD und God II und GoD96, aber die waren entweder nicht präsentabel oder sind nie vollendet wurden. Das Ganze wird noch aus der Vogelperspektive betrachtet, benutzt aber trotzdem verschiedene Licht- und Transparenz-Effekte. Eine 030/50 MHz und 4 MB FastrAM sowie AGA/Grafikkarte sind Pflicht, HiColor (16Bit) wird unterstützt.

- Extinction

Bisher nur auf dem Papier vorhanden, wird sich das Game aber ähnlich dem oben genannten RPG von Doom&Co abheben. Monster mit Persönlichkeit und hoher Intelligenz, Waffen, die sich wie richtige Waffen anhören, -sehen, und -fühlen, eine echte Story, Mitkämpfer zum Rumkommandieren, Flucht- und Befreiungsszenarien, ... Allgemein wird mehr Wert auf Atmosphäre, Taktik, Bewegungsfreiheit und lebensnahe Verhaltensweisen gelegt, es bleibt aber ein Action-Game. Extinction wird vermutlich entweder PPC oder eine 3D-Grafikkarte brauchen

- eine noch namenslose Mischung aus Carrier Command, DuneII und Wing Commander

Ein bis ?? Spieler bauen einen Stuetzpunkt auf, forschen an neuen Waffentechnologien, bauen alle möglichen Fahr-, Flug- und Schwimmzeuge und steuern diese dann selbst, um des Gegners Stuetzpunkt einzuäschern. ↔
Optional
übernimmt auch der Computer die Steuerung, damit auch mehr als ein ↔
einzelnes
Fahrzeug gleichzeitig ballern kann.
Der 3D-Part soll aus einer Voxel-Landschaft mit Textur-Fahrzeugen bestehen ↔
und
ordentlich Action bieten, aber ansonsten ist noch vieles unklar.

Wir suchen ständig nach 3D-Wissen, -Source und -Hilfe, da unsere 3D-Engines noch etwas langsam sind. Aber schon viele Programmierer haben den Fehler gemacht, Monate in die 3D-Engine zu investieren und dann schnell ein Spiel drumrum zu basteln. Siehe TrappedI/II, Fears (alt, aber das beste Beispiel), teilweise auch TSottM ... Beispiele gibt es Dutzende, wir wollen nicht noch mehr programmieren.
