



Echo Hawk

Zu Beginn des 22. Jahrhunderts leben Menschen und Aliens aus den Tiefen des All friedlich miteinander. Doch eine der außerirdischen Rassen will die totale Kontrolle über die Galaxien übernehmen und startet einen erbarmungslosen Krieg gegen die Bewohner der Sternensysteme...

von Jörn-Erik Burkert

Freundschaft zwischen den Menschen und Aliens. Doch eine gefährliche Rasse im Universum will die Macht – die Mekanoids! Sie planen den totalen Krieg gegen die Erde und die Planeten, auf denen die Außerirdischen leben. Alle diplomatischen Anstrengungen verlaufen im Sande. Die Mekanoids bauen Kampfraumschiffe vom Typ »Meca Hawk« und wollen sich mit deren Hilfe zu den Herrschern des Weltalls machen und die Bewohner unterjochen.

Doch Aliens und Menschen schließen ein Bündnis und entwickeln einen Fighter, der den Horden der Mekanoids Paroli bieten soll. »Echo Hawk« ist geboren...

Nun wird ein Pilot gesucht, der mit dem Jäger die schwierige Mission in Angriff

nimmt. Der Kampf geht über drei Stufen und am Ende jedes Abschnitts wartet ein riesiger Kreuzer der Mekanoids.

Start ist auf der Systembasis des Planeten Pluto. Der Kämpfer fliegt zum Planeten Meca, wo die Mekanoids leben, und versucht die mörderischen Lebewesen auszulöschen.

Auf seiner Mission kann der Pilot sein Raumschiff mit Extras aufrüsten. Die Boni haben verschiedene Wirkungen und müssen gesammelt werden.

Echo Hawk ist einsatzbereit und die Herausforderung steht, die risikoreiche Mission zu erfüllen!

So wird gespielt

Nach dem Laden aus dem Diskettenmenü heraus oder mit:

LOAD "00.*", 8, 1
und dem Start mit <RUN> ,

werden das Hauptprogramm und die erste Spielstufe nachgeladen. Die Story zum Spiel kann man sich nach Laden und Start des Files »Echo Hawk /Info« studieren. Nach <SPACE> wird das Spiel gestartet. Gespielt wird mit einem Joystick in Port 2. Der Fighter bekommt bei jeder Feindberührung Energiepunkte abgezogen. Ist der Vorrat erschöpft, kommt unweigerlich das Aus.

Während des Spiels sollte man die Boni aufsammeln, denn sie rüsten das Schiff auf bzw. erhöhen das Energiekonto des Fighters.

Die Bonuse-Symbole haben folgende Bedeutung:

- L Laser wird aufrüstet
- F Schußfrequenz des Lasers ist höher
- E Schildenergie restaurieren
- S Smart-Bomb (wird per Space-Taste erhöht)



Zwischen Bergen und Seen geht es im 2. Level den Aliens an den Kragen



Mega-City ist das 1. Level



Level 3 ist nur mit guter Reaktion zu bestehen