





Raid over Moscow

Raid over Moscow	
	
Spiel Nr.	324
Entwickler	Bruce Carver
Firma	Access Software
Publisher	U.S. Gold
Musiker	Bruce Carver
HVSC -Datei	
Release	1984
Plattform(en)	Atari 8-bit , Amstrad CPC , Commodore 64 , ZX Spectrum , Apple II
Genre	Action Shooter
Spielmodi	Einzelspieler
Steuerung	
Medien	
Sprache	
Information	Das Spiel ist indiziert.

Beschreibung

Level 1: SAC-Hauptquartier



Der rote Knopf wurde gedrückt!

Nicht ein Level im eigentlichen Sinne bietet das SAC (Strategic Air Command-Headquarter) einen Überblick über die ganze Welt. Dieses dient dazu U.S. Kommandanten, bei nuklearen Aktivitäten, in Alarmbereitschaft zu versetzen. Sobald auf der sowjetischen Seite ein atomares Missile starten sollte, wird dieses vom Computer erkannt und die Abschussbasis färbt sich weiß ein. Zusätzlich werden Zielort und Einschlagszeit berechnet und angezeigt. Die sowjetischen Missiles werden als vier weiße Punkte dargestellt die sich Richtung U.S.A. bewegen.

Hoch über der Erde schwebt die U.S. Weltraumstation mit ihrem Hangar, in dem sich einige "Stealth-Fighter" Flugzeuge befinden. Mit der **Space**-Taste wechselt man nun in den Hangar und das eigentliche Spiel kann beginnen.

Level 2: Der Hangar



Come Fly with me...

Jetzt kann's endlich losgehen mit der Landesverteidigung. Jeder Pilot muss seinen Kampffjet selber aus dem Hangar manövrieren, was sich in der Schwerelosigkeit als ziemlich schwierig erweist. Sobald der Pilot eingestiegen ist, erhebt sich das Flugzeug von selbst, und der Spieler hat nun die Möglichkeit, seinem Flugzeug die gewünschte Flugrichtung zu geben. Durch das Links- oder Rechtsdrücken des Joysticks steuert man die Seitentriebwerke und gibt dem Flugzeug die gewünschte Flugrichtung. Die Haupttriebwerke werden mit einem Druck nach Vorne geregelt und geben den nötigen Antrieb. Joystick nach hinten ist mit keiner Funktion belegt und dient leider

auch nicht als Bremse. Zum Bremsen bleibt einem nur ein schnelles Drehen des Fliegers mit anschließendem Vorwärtsschub. Verlangsamen kann man den Flieger nicht. Sobald sich das Flugzeug in der Nähe des Hangartors befindet und man per Feuerknopf etwas an Höhe gewonnen hat, drückt man **F7**, und die Türe öffnet sich für einen kurzen Zeitraum. Durchfliegen bevor sie sich schließt, und man findet sich im SAC Hauptquartier wieder. Hier kann man nun zwischen zwei Möglichkeiten wählen: Einen sofortigen Direktangriff auf die sowjetischen Silos zu starten oder zuerst noch die eigene Flotte um ein paar Flieger zu erweitern. Letzteres hat den Vorteil, nicht immer wieder in den Hangar wechseln zu müssen, wenn man im Bodenkampf ein Flugzeug verliert. Zu viele sollte man hier aber auch nicht aus dem Hangar nehmen, denn ist eine Abschussbasis zerstört, müssen alle Flieger wieder zum "Check in" in den Hangar zurück, und man muss sie beim nächsten Angriff erneut hinaus manövrieren.

Ausnahme: Sollten die feindlichen Raketen jedoch ihr Ziel (unsere Stützpunkte) erreichen bevor man die Abschussbasis zerstört hat, bleiben die Flieger außerhalb des Hangars.

Level 3: Der Angriff



Angriff ist die beste Verteidigung!

Der Angriff auf die sowjetischen Abschussbasen kann beginnen. Damit die Raketensilos erreicht werden können, muss man zuerst einen Flug durch feindliches Gebiet wagen. Selbstverständlich im Tiefflug um Radarkontakt zu vermeiden. Natürlich nicht ohne dabei auf Gehgewehr zu stoßen. Mit einem Arsenal an Raketen, Panzern und Wärme suchenden "Cruise Missiles" versuchen die Sowjets unseren Angriff zurückzuschlagen. Hier gilt es besonders auf die Wärme suchenden "Cruise Missiles" zu achten, die von hinten angreifen. Am besten im Tiefflug ausweichen, warten bis sie vorbei gezogen sind, dann von hinten abschießen und etwas Bonuspunkte einsammeln. Der "Stealth-Fighter" steuert sich in diesem Level wie man es von einem Flugzeug erwarten würde. Joystick nach Links fliegt nach links, Joystick nach Rechts fliegt nach rechts. Nach Hinten ziehen lässt das Flugzeug steigen, nach Vorne drücken sinken. Etwas Verwirrung kann hier jedoch trotzdem entstehen, da man von Links nach Rechts fliegt, den Kopf etwas nach Links zu schieben und den Blick nach Rechts drehen hilft hier unter Umständen.

Level Unterschiede: Obwohl man in diverse Objekte hineinfliegen kann, ist es in Level 1 nicht möglich abzustürzen und in den Boden zu krachen. In Level 2 und 3 sieht das dann jedoch anders aus. Also mit höchster Konzentration jeglichen Bodenkontakt vermeiden.

Level 4: Die Raketensilos



Vorsicht vor den feindlichen Fliegern!

Bei den Raketensilos angekommen, sieht man in der unteren Hälfte des Bildschirms das "Control Panel" des SAC. Damit kontrollieren wir wann die Einschläge stattfinden werden. Die Zeit drängt! Also richten wir unsere volle Aufmerksamkeit auf das mittlere "Hauptsilo" aus dem die Raketen abgeschossen werden. Das Hauptsilo wird von vier weiteren "Kontrollsilos" beschützt, die wir aber aus Zeitdruck erstmal nicht allzu feste beachten sollten. Es sei denn, wir haben genügend Zeit bis zum Einschlag, dann greifen wir auch alle anderen Silos an, was uns zusätzliche Punkte und Flieger beschert. Die ganze Feuerkraft auf das Hauptsilo gerichtet, müssen wir auch noch auf feindliche Flieger achten. Alle Raketensilos haben eine kleine Schießscharte in die es zu treffen gilt. Befindet sich der "Stealth-Fighter" auf der richtigen Höhe, färbt er sich blau ein und es darf geschossen werden. Ist das Hauptsilo zerstört, können die Russen keine Raketen mehr von dieser Basis abfeuern, und das Spiel schaltet zurück auf das SAC "Control Panel", von wo aus der nächste Angriff geplant werden kann.

Tipp: Hat man genügend Zeit bis zum Einschlag der sowjetischen Raketen, lohnt es sich zuerst die "Kontrollsilos" anzugreifen, da diese einen sehr hohen Punktwert haben und einem auch noch "Extra-Leben" bescherten. Die maximale Anzahl der "Extra-Leben", die erreicht werden kann, ist 9. Werden alle Silos vernichtet, gibt's auch noch einen satten Punkteaufschlag! Also immer schön das SAC "Control Panel" beachten.

Level 5: Der Kreml



Der Weltberühmte Cessna Landeplatz ;-)

Bevor man nun zum endgültigen Angriff auf das sowjetische Verteidigungsministerium übergehen kann, müssen zuerst die drei peripheren feindlichen Abschussbasen Leningrad, Minsk, und Saratov zerstört werden. Sind diese zerstört, kann man mit dem Sturm auf Moskau beginnen.

Bewaffnet mit einem Minenwerfer gilt es nun verschiedene Ziele zu eliminieren. Heckenschützen klettern über Wände und verstecken sich dahinter, um plötzlich mit einem Blitzangriff zurück zu schlagen. Panzer rollen links und rechts aus den Verstecken und Abwehrtürme schießen unaufhaltsam in Richtung unseres "American Hero's". Deswegen empfiehlt es sich immer in Bewegung zu bleiben, und nie lange an einem Ort inne zu halten. Unsere volle Feuerkraft richten wir zuerst auf die scheinbar nie enden wollende Armada von Heckenschützen. Diese müssen, zusammen mit dem Panzer, restlos vernichtet werden sonst ist ein Angriff auf den Reaktor nicht möglich. Gut aufpassen, denn Erwischt man einen der Sowjets, versucht schon bald ein anderer vom gleichen Ort aus anzugreifen. Um zusätzliche Punkte zu erhalten, pulverisieren wir nun auch noch die Türme und die Eingangstüren zum Kreml. Normale Türen färben sich bei einem Treffer rot ein, die Eingangstüre zum Reaktor jedoch weiß.

Info: Die Haupttüre wird durch einen Zufallsgenerator ermittelt und ist somit jedesmal an einem anderen Ort.

Level 6: Der Reaktor



Disks of Tron lässt grüssen!

Der Reaktorraum wird von einem Serviceroboter bewacht, dessen Aufgabe es ist den Reaktor mit dem nötigen Kühlmittel zu versorgen. Sollte diese Versorgung unterbrochen werden überhitzt der Reaktor und fliegt in die Luft, und die Atomkatastrophe wird verhindert. Natürlich ist dieser Serviceroboter mit einem ausgeklügelten Abwehrsystem ausgerüstet, welches ihm erlaubt unsere Position zu bestimmen. Hat er diese ausgemacht, eröffnet er auch gleich das Feuer. Mit letzten Kräften macht sich unser Held nun daran den Kühlprozess zu stören um damit den Reaktor zum Überhitzen zu bringen. Da ein Vordringen zum eigentlichen Reaktor unmöglich ist, benutzt man dazu "Disks", Frisbee ähnliche Geschosse, mit denen der Roboter empfindlich gestört werden kann. Die Disks prallen an der Rückwand ab und müssen wieder aufgefangen werden. Wird der Roboter durch einen solchen Abpraller am Rücken getroffen, kann er erheblich beschädigt werden. Eine Zielhilfe in Form eines schwarzen Vierecks kann da ganz schön nützlich sein. Die Anzahl Disks und Leben (Helden) die man zur Verfügung hat ist begrenzt, deshalb ist es hier wichtig, dass man immer etwas in Bewegung bleibt und alle Disks wieder auffängt. Allenfalls lohnt es sich sogar mal ein Leben zu Gunsten einer Disk zu opfern. Die Anzahl Leben die man besitzt wird durch die Resultate in den früheren Leveln beeinflusst. Wird der Serviceroboter getroffen, erhöht sich jedesmal seine Geschwindigkeit und seine Aggressivität. Wird er vier Mal getroffen ist er zerstört.

Die Anzahl der Roboter die zerstört werden müssen, unterscheidet sich je nach gewähltem

Schwierigkeitsgrad:

- Schwierigkeitsgrad 1 (Beginner) = 2 Roboter
- Schwierigkeitsgrad 2 (Advanced) = 4 Roboter
- Schwierigkeitsgrad 3 (Suicidal) = 5 Roboter

Ist der jeweils zweitletzte Roboter eliminiert, kommt das eigentliche Problem: der letzte Roboter. Dieser ist über die Anwesenheit unseres Helden so aufgebracht, das er den Reaktor völlig außer acht lässt! Dieser droht ohnehin schon zu überhitzen, was an der ETCM-Anzeige (Estimated Time To Critical Mass) abgelesen werden kann. Ist diese auf Null, explodiert der Reaktor und der sowjetische Atomschlag ist Geschichte.

Achtung: Der Serviceroboter muss unbedingt zerstört sein bevor die Zeit abgelaufen und der "Critical Mass" Punkt erreicht ist, denn man braucht am Schluss noch genügend Zeit für den Rückweg ins Flugzeug, ansonsten wird ihre Familie benachrichtigt!

Ende:



Oh, say can you see, by the dawn's early light.....

Ist der "American Hero" rechtzeitig zurück im Flugzeug, kann er sich endlich auf den Weg nach Hause machen. Mit patriotisch gehobener Brust zieht er den Joystick seines "Stealth-Fighters" nach hinten und gleitet in den Abendhimmel, während er von Straßenparaden, Konfetti-Regen und Auszeichnungen träumt! Ask not what your Country can do for you.....!

Der letzte Screen klärt einem darüber auf, ob man siegreich war und wieviele unserer Heroes zu Hause von ihren Liebsten in die Arme genommen werden können!

Hinweise

- Die einzelnen Level dieses Spiels können durch Druck auf **RUN/STOP + RESTORE** und **Q** (Raketensilos) bzw. **<** (Kreml), **L** (Reaktorraum) oder **2** (Schlusszene) geübt werden. Funktioniert nur bei Weltkartenansicht und ist anscheinend bei einigen Spielversionen defekt (Absturz).
 - Mit **C** kann das Spiel pausiert werden.
 - **CTRL** bricht das Spiel ab.
-
- Wird das Spiel für ca. eine Minute außer Acht gelassen, so wechselt es in den Demo-Mode.

Lösung

Ziel des Spiels ist es den Hauptreaktor lahm zu legen und den sowjetischen Atomangriff zu verhindern.

Cover

