



Die Beantwortung der Zukunftsfragen sind für den weiteren Bestand der Menschheit von enormer Wichtigkeit, da die Politiker immer noch nicht gelernt haben, aus den Fehlentscheidungen der Vergangenheit die richtigen Entscheidungen für die Zukunft zu treffen. Aus alter Tradition wurschtelt jeder politische Block für sich an der Lösung herum.

Die westliche Allianz schickt dazu ein hypermodernes Produkt wissenschaftlicher Forschungsarbeit von der Erde in eine stabile Umlaufbahn eines noch unerforschten Planeten. Es handelt sich um eine unbemannte Raumstation, die einen Zentralcomputer der 7. Generation an Bord hat, der über Künstliche Intelligenz verfügt.

Die Welt in Aufruhr

Mittlerweile schreibt man das Jahr 2590. Die für das Projekt »WAFFELS« verantwortlichen Wissenschaftler erhielten während der letzten 60 Jahre vom Zentralcomputer einige Lösungsansätze. Vor sechs Monaten stellte der Zentralcomputer die Lösung aller ihm gestellten Fragen in Aussicht. Die Wissenschaftler des westlichen Bündnisses befinden sich seit diesem Zeitpunkt in heller Aufregung. Erste Sektkorken knallen, und man erwartet mit Spannung den Eingang der Antworten.

Plötzlich erfolgt der Rückschlag. Der Zentralcomputer funkt:

An die gesamte Menschheit!

Habe Lösung aller Fragen gefunden! Ich beginne mit der Beantwortung der Fragen in beliebiger...ups!...arithmetischer Reihenfolge...äh...piep...NEIN...JA...JA.....

ENDE der Übertragung.

Dies ist ein NOTRUF!

Starke Ionenfelder in den äußeren Bereichen der Raumstation!

Unbekanntes Flugobjekt geortet, entfernt sich Richtung Zentrum ANDROMEDANEBEL.

Deaktiviere Zentralsystem, blockiere OUTPUT. Internes und externes Sicherheitssystem bleiben aktiviert!

Verzweifelte Versuche der Wissenschaftler, den Zentralcomputer zu reaktivieren, scheitern am internen Sicherheitssystem des Computers. Es gelingt allerdings, die Beleuchtungseinheit und das Transportsystem in der Raumstation zu aktivieren. Die Wissenschaftler gehen davon aus, daß in den Speicherbänken des Computers die gefundenen Problemlösungen noch vorhanden sind. Von der Erde aus gibt es keine Möglichkeit, an diese Informationen zu gelangen. Deshalb entschließt man sich, einen computer-gesteuerten Aufklärer zur Raumstation zu schicken.

Die Weltraumpanne ist dem östlichen Bündnis

Computer in Gefahr

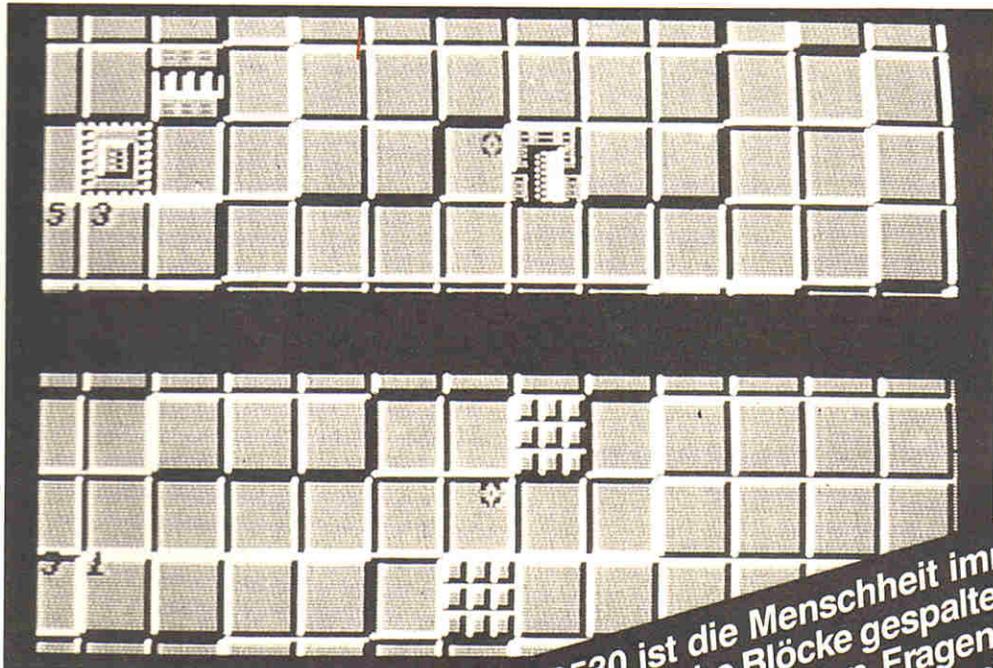


Bild 1.
Welcher
der beiden
Gegner
regeneriert
den Zentral-
computer am
schnellsten?

Im Jahre 2530 ist die Menschheit immer noch in zwei große politische Blöcke gespalten. Jede Seite versucht, die drängenden Fragen für die Zukunft mit modernster Technik als erste zu lösen. Sie können die Entscheidung bringen.



nicht verborgen geblieben. Auch hier erkannte man, daß ein Zugriff auf die Informationen nur vor Ort erfolgen kann, und startet ebenfalls einen Aufklärer. Der Wettlauf auf der Erde findet seine Fortsetzung in der Tiefe des Weltalls.

Zwei Spieler können teilnehmen, wobei einer den westlichen und der andere den östlichen Aufklärer mit dem Joy-

So wird gespielt

stick steuert. Dazu ist ein Joystick in Port 1 und der zweite in Port 2 anzuschließen (bei ausgeschaltetem Computer). Wollen Sie allein spielen, ist der Computer der Gegner. Der Joystick muß dann im Port 2 stecken.

Das Spiel wird geladen mit LOAD "WAFFELS",8 (RETURN-Taste drücken) und durch Eingabe von RUN (RETURN-Taste drücken) gestartet. Nach dem Entpacken erscheint ein Titelbild. Ist das Titelbild aufgebaut, können Sie nach Drücken des Feuerknopfs entscheiden, ob allein oder zu zweit gespielt oder ob Sie eine Highscore-Liste anzeigen lassen wollen. Die Auswahl erfolgt mit Hilfe des Joysticks in Port 2. Man bewegt dazu den Joystick nach rechts oder links, wobei am unteren Bildschirmrand die ausgewählte Option angezeigt wird. Ein Druck auf den Feuerknopf aktiviert die angewählte Funktion.

Haben Sie sich bei der Auswahl für Spielen entschieden gehabt, sehen Sie anschließend einen geteilten Bildschirm. In den beiden Teilen wird jeweils die Position der Aufklärer angezeigt (Bild 1). Das bedeutet, jeder Spieler bewegt sich unabhängig vom anderen in der Raumstation. Ein Blick auf den anderen Bildschirmteil zeigt, was der Gegner gerade treibt.

Spieler 1 steuert einen roten Aufklärer im oberen Bildschirmteil, Spieler 2 den schwarzen Aufklärer im unteren Bildschirmteil.

Ihre Aufgabe besteht darin, den Zentralcomputer wieder zu aktivieren. Dazu müssen Sie alle Energieeinheiten in den vier Stockwerken der Raumstation reaktivieren. In jedem Stockwerk befinden sich acht solcher Energieeinheiten. Man erkennt sie an ihrer Ähnlichkeit mit Eiswaffeln (Bild 1, unten). Aktiviert wird eine Energieeinheit, indem man seinen Aufklärer mitten auf eine Energieeinheit steuert und den Feuerknopf betätigt. Sind alle Einheiten aktiviert, werden die gespeicherten Informationen des Zentralcomputers wieder zugänglich.

Um in die einzelnen Stockwerke der Raumstation zu gelangen, benutzt man das Transportsystem der Raumstation. Steuern Sie dazu den Aufklärer auf einen Aufzug (Bild 1, oben/Mitte links) und drücken Sie den Feuerknopf. Je nachdem, ob der Aufklärer auf einem UP- oder DOWN-Aufzug steht, wird er in ein höher- oder tiefergelegenes Deck teleportiert.

Kurzinfo: Waffels

Programmart: Geschicklichkeits-Spiel

Spielziel: Den Zentralcomputer als erster reaktivieren

Laden: LOAD "WAFFELS",8

Start: Nach dem Laden RUN eingeben

Steuerung: Mit dem Joystick in Port 2 (ein Spieler); für zwei Spieler beide Ports benutzen.

Besonderheiten:

- Im Anfangsbild kann nach Betätigung des Feuerknopfs mit Joystick rechts/links zwischen »Computergegner«, »zwei Spielern« und »Highscore ansehen« gewählt werden. Der Feuerknopf aktiviert die angewählte Funktion.

- Am linken Bildschirmrand werden die Anzahl der eigenen Energie-Einheiten (erste Ziffer) sowie das Deckstockwerk (zweite Ziffer) angezeigt.

- Mit < RUN/STOP RESTORE > wird das Spiel unterbrochen.

Programmautoren: Claus Faber/Bernd Johannes

Links ist die Decknummer sowie die noch vorhandenen Energieeinheiten des eigenen Aufklärers angezeigt. Einen genauen Zustandsbericht über den Aufklärer und den Spielstand erhält man, wenn eine Computer-Untereinheit (Bild 1, oben/Mitte) angesteuert und der Feuerknopf gedrückt wird. Die Bildschirmanzeige wechselt dann zum Zustandsbericht. Die linke Zahlenkolonne gibt die Anzahl der aktivierten Energieeinheiten im jeweiligen Deck an, darunter steht die Anzahl aller aktivierten Energieeinheiten. Die rechte Zahlenkolonne zeigt die noch verbliebene Anzahl der Aufklärer sowie die Nummer des aktuellen Decks.

Die Aufgabe für einen Aufklärer hört sich einfacher an, als sie ist. Die Bewältigung wird erschwert, indem der gegnerische Aufklärer die bereits geleistete Arbeit zunichte machen kann. So hat jeder Aufklärer die Möglichkeit, dem anderen Energie zu entziehen. Außerdem muß jede heftige Berührung mit den Wänden der Raumstation (Geschwindigkeit wird mit dem Feuerknopf erhöht) vermieden werden, da das externe Sicherheitssystem dann dem Aufklärer ebenfalls Energie entzieht. Hat ein Aufklärer keine Energie mehr zur Verfügung, oder ein Spieler hat alle Energieeinheiten aktiviert, endet das Spiel.

Dem Gegenspieler können Sie die Suppe noch anders versalzen, als ihm nur Energie zu entziehen. Dazu müssen Sie einen P2-Translator (Bild 1, oben/oben links) anfahren und den Feuerknopf drücken. Für eine bestimmte Zeit — sie wird am linken Bildschirmrand angezeigt — sind Sie in der Lage, die vom Gegenspieler bereits aktivierten Energieeinheiten für sich nutzbar zu machen.

Wichtiger Hinweis

Auf der Spieldiskette befindet sich ein Programm »Scoregen«. Dieses Programm erzeugt nach einem Start eine Highscore-Liste auf der eingelegten Diskette mit dem Namen SCORES. Diese Highscore-Liste wird beim Starten von WAFFELS nachgeladen. Falls Sie das Spiel auf eine andere Diskette auslagern, müssen Sie unbedingt darauf achten, daß sich die Programme WAFFELS und SCORES auf einer Diskette befinden, da sonst das Spiel nicht läuft. Findet WAFFELS nach dem Start die Highscore-Liste nicht auf der eingelegten Diskette, so muß das Spiel mit < RUN/STOP RESTORE > abgebrochen werden.

Wie erzeugt man eine lauffähige Version von WAFFELS auf einer anderen Diskette, ohne ein Kopierprogramm zu benutzen? Hier die Lösung:

1. Computer für zirka 10 Sekunden ausschalten und wieder einschalten.

2. Die Spieldiskette zu diesem Sonderheft in das Laufwerk legen und LOAD "WAFFELS",8 eingeben (RETURN-Taste drücken).

3. Nach der READY-Meldung des Computers nehmen Sie die Spieldiskette aus dem Laufwerk und legen eine formatierte Diskette ins Laufwerk ein.

4. Dann geben Sie über die Tastatur SAVE "WAFFELS",8 ein (RETURN-Taste drücken). Das Programm wird daraufhin auf Diskette gespeichert.

5. Von der Spieldiskette durch Eingabe von LOAD "SCOREGEN",8 (RETURN-Taste drücken) den Scoregenerator laden. Legen Sie anschließend die eigene Diskette wieder ins Laufwerk und geben Sie RUN ein (RETURN-Taste drücken). Die Highscore-Liste wird jetzt auf Ihrer Diskette erzeugt.

6. Dann NEW eingeben (RETURN-Taste drücken).

7. WAFFELS wie zu Anfang beschrieben von der eigenen Diskette laden und starten.

(Claus Faber/R. Brings/Ch. Röckelrath/kn)