

Weltendämmerung – Sagen aus grauer Vorzeit

Im Anfang war... gut und böse

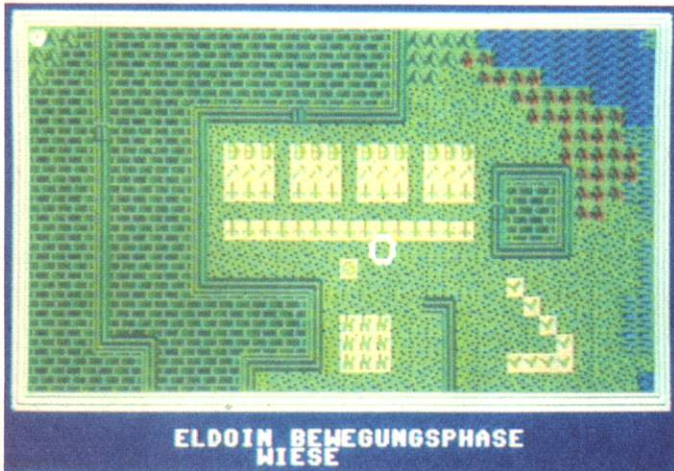
von Dirk Meier

Wer hat Angst vor Drachen und Wolfsreitern? »Weltendämmerung« führt Sie in die Zeit zurück, als gute und böse Mächte um die Vorherrschaft in der Welt kämpften.

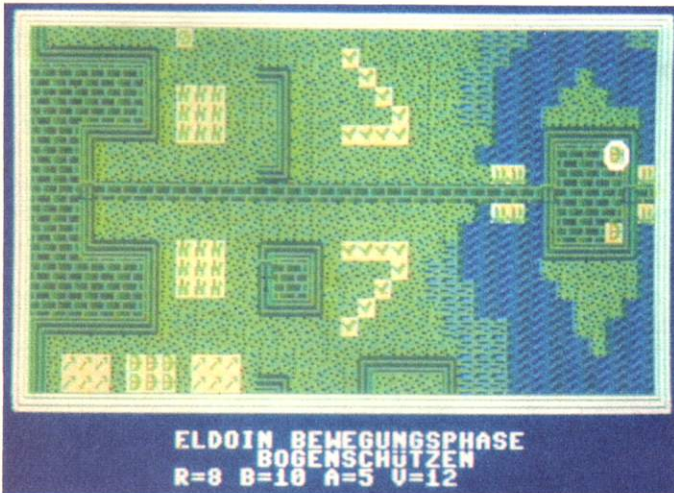
Falls Sie sich in die Flegeljahre der Erde, das »Zweite Zeitalter«, entführen lassen möchten, laden Sie das Fantasy-Strategiespiel mit

LOAD "WELTENDAEMMERUNG", 8
und starten es mit RUN.

Jetzt können Sie den gespeicherten Spielstand einer früheren Spielrunde laden (Taste <F1>) oder mit <F3> neu beginnen.

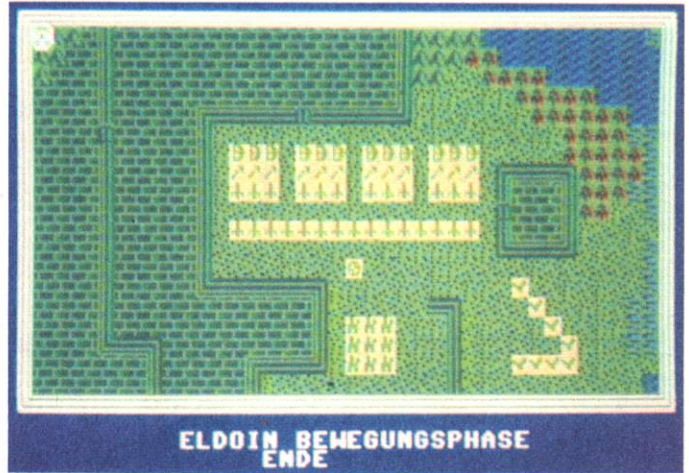


[1] Ein Blick genügt, um festzustellen, wo sich der Spiel-Cursor gerade befindet



[2] Unterschiedliche Spielstärken und Reichweiten der Spielfiguren

Gespielt wird mit zwei Spielern (Joysticks in Port 1 und 2). Die Spielwelt ist in zwei Gruppen gespalten: die Eldoin, die Guten (also Sie) und die Dailor (Schurken). Die Eldoin gewinnen das Spiel, falls alle Dailor besiegt sind oder zumindest



[3] Die Bewegungsphase wird mit dem Schließsymbol in den Spielfeldecken beendet

deren Sieg bis zum 15. Spielzug verhindert werden konnte. Die Dailor haben die Nase vorn, wenn sie entweder den Feldherrn der Eldoin besiegen oder einer von ihnen sich bis zum linken Spielfeldrand durchschlagen konnte.

Erreichen Sie damit den Bildschirmrand, scrollt das Bild. Textthinweise unter dem Spielfeld geben Ihnen Aufschluß darüber, worauf sich der Cursor gerade befindet (Abb. 1). Ist es z.B. eine Spielfigur, erscheinen deren Name und diverse Zahlenwerte, die fürs Spiel wichtig sind (Abb. 2):

R: Reichweite der Waffen (gemessen in Einzelfeldern)

B: Zahl der Angriffe. Pro Phase kann jede Figur nur einmal angreifen. So bedeutet B = 1, daß noch kein Angriff ausgeführt wurde.

A: Angriffskraft der Eldoin

V: Verteidigungskraft der Gegner

Durch Drücken des Feuerknopfs beginnt der Angriff. Dabei wird mindestens die Angriffskraft von der Verteidigungsstärke des Gegners abgezogen. Sinkt diese auf »0«, ist die gegnerische Figur besiegt.

Zeigt der Spiel-Cursor auf ein Tor, öffnet oder schließt sich dies auf Knopfdruck.

Eine Kampfphase wird beendet, wenn Sie mit dem Joystick auf eines der Endesymbole in den Ecken des Spielfelds fahren und den Feuerknopf betätigen (Abb. 3).

Nach jedem Zug läßt sich der Spielstand speichern. Bei einem neuerlichen Programmstart können Sie exakt an dieser Stelle wieder ins Spiel einsteigen.

Für den Fall, daß Sie sich auf ein »Longplay« eingerichtet haben: Eiweiß-Energieriegel nicht vergessen! (bl)

Kurzinfo: Weltendämmerung

Programmart: Fantasy- und Strategiespiel

Spielziel: Besiegen Sie durch klug gewählte Spielzüge die wilden Horden der Dailor

Laden: LOAD "WELTENDAEMMERUNG", 8

Starten: nach dem Laden RUN eingeben

Steuerung: Joysticks Port 1 und 2

Besonderheiten: Scrollen des Spielfelds in vier Richtungen, 292 Spielfiguren

Benötigte Blocks: 29

Programmautor: Dirk Meier