

STARLIGHT
SOFTWARE

DEATHSCAPE

THE WARZONES OF TERRA

**BY "TAG"
AND PETE JAMES**

**ENGLISH
FRANCAIS
DEUTSCH
NEDERLANDS
INSTRUCTIONS**

C64/128 DISK: AS 72717

C64/128 CASSETTE: AS 52717 AMSTRAD 464/664/6128 CASSETTE: AS 54717

AMSTRAD 464/664/6128 DISK: AS 74717

SPECTRUM 48/128 AS 56717

© 1987 STARLIGHT SOFTWARE
ALL RIGHTS RESERVED
© 1987 ARIOLASOFT UK LTD.



DEATHSCAPE: THE WARZONES OF TERRA**** SECURITY DATA ****

Now that it transpires the VARG's are going to ignore the Mars Peace Summit it is my duty as chief DEATHSCAPE monitoring officer to disclose that you have been chosen for this vital mission. To help you, we will issue you with the very latest Zarquon C.A.M. III multi-role fighter and we will send in a control ship to monitor your progress and activate all targetting and warning devices.

Good luck, the future of the FREE systems is in your hands. . .

**** TRAINING DATA ******ZARQUON C.A.M. III MULTI-ROLE FIGHTER.**

This is a small but formidable fighter, fitted with four rapid fire plasma cannons and up to eight target seeking missiles (TSMs). The ship uses an advanced "fly-by-wire" system, with control priority being given to the on screen digital sight. This is an improvement on the earlier fixed-sight C.A.M. II, as now more accurate targetting is possible. All Zarquon craft are fitted with two powerful shield generators as well as the two high density fuel tanks. Because of the dimensions of the ship however, much of the monitoring has to be carried out by the control ship, as large on board computer systems are not possible due to the bulky Rolls Royce ion displacement engines.

The control ship is also responsible for the following functions . . .

Coordinating re-fueling, shield replenishment and weapons transfer when flying near exploding fuel dumps, generators and fortresses respectively. This is achieved by a sophisticated energy and matter transference device located on the underside of your craft. The ship is also responsible for deciphering the VARG code and generating the "colour scoring" (a graphic representation of your mission so far.)

Should your control ship ever be attacked, you will have the option to teleport out of the grids and be required to defend it with it's on board plasma cannons. Unfortunately, due to the sporadic nature of the teleport devices energy cells, re-materialisation inside the control ship is not always possible, so you may have to recharge your fuel supply.

Once you have teleported successfully, the display will change and show a view out of the cockpit of the control ship. The energy is registered in six vertical bars – should three or more of these bars fall to zero, then the ship will be destroyed and your mission terminated. Succeed in defending the ship and you will be teleported back into the grids at the place you last were, with your missile quota increased by two. You also receive one extra missile each time you destroy a fortress.

C.A.M. III console.

(For further information see relevant section in “Game data”.)

Your console uses a multi-visual format to display all the information necessary to the mission and to the control of your ship. Each of the console “windows” provides a different part of the information needed to fly the C.A.M. III successfully. One word of warning, when viewing the console, do not forget to keep an eye on the top portion as more often than not the scrolling text window provides vital assistance, particularly in combat. Other information which should not be ignored is provided by the proximity indicators. If any of these squares turn red, it means you are flying too close to a tunnel wall, either vertical or horizontal, in which case immediate evasive action must be taken.

One final word as regards to training not all the grid is actually territory, there are neutral zones (which largely contain fuel dumps and generators) and zones belonging to the SOL FEDS. Remember this as you fly through the grids, as you don't want your superiors thinking you've gone 'rogue' and thus terminating your mission prematurely.

**** GAME DATA ****

The main gameplay is essentially split up into two sections, one of navigation and the other of combat. Both are equally important to the completion of the game and both require the same amount of skill and perseverance. There are *ten levels* in the grids and a player can choose which one he or she wishes to start at. Level one is mainly for beginners who want to get the hang of flying their ship before tackling any dangerous opposition, and level ten is for people who are tired of life or enjoy being frazzled by hordes of merciless alien drones. The other two sections to the game are the Mothership “intemission”, which occurs when the control ship is attacked, and the VARG Mothership screen, which is the finale of the game and only happens when you have ten blue squares in your Varg window (see “colour scoring”).

There are five different types of alien drones, and each type has it's own particular attributes. Also, there are fuel dumps, generators and fortresses, which are stationary objects in the grids. Each of these is a considerable navigational hazard, and under certain circumstances must be destroyed in order to continue playing the game. For example, ignoring a fuel dump when your energy is low is not a good idea.

VARG DRONES AND ASSORTED DEATHSCAPE HARDWARE.

Fighters: These nasty wedge shaped craft will always fly in a spiral formation from the tunnel centre. Class III fighters are officially labelled as “super-deadly”. **Scouts:** Nearly always approach from behind and dodge in front of you for a while, maybe firing a few shots before disappearing down the tunnel. They nearly always precede fighter or interceptor attacks and are impossible to catch once they have started to accelerate. (So don't waste fuel trying.)

Bombers: Only dangerous from above, these slow but sturdy ships will zig-zag down the floor of the tunnel to trick you before flying upwards.

K-craft: Suicide ships – they will try to mesmerise you with erratic forward and backward movements before ramming your ship at it's weakest spots.

Interceptors: Used in the defence of fortresses, they can also ambush you at junctions. These are the most dangerous ships you will encounter and should be avoided wherever possible.

One useful fact about the Varg drones is that they only attack from the front because the exhaust from your engines scrambles their targetting devices.

Fuel dumps: Due to the volatile liquids they contain, these are very easy targets for your missiles. Transference of the superheated fuel to your tanks is performed by the control ship.

Generators: These, when destroyed, provide the energy required by the replenish your shields.

Fortresses: The function of fortresses is two-fold. One is to monitor the conflicts within the grids, and the other is to defend against “unreasonable enemy activity”. When destroyed their function is also two-fold. Varg fortresses provide not only extra missiles, but also a fraction of the Motherships' cloaking-shield code. Needless to say, blowing them up is no easy task.

Finally there are the meteors;- the shattered remains of asteroids that have collided with the grids. These lumps of rock are highly unpredictable as they bounce off the tunnel walls and are a major navigational hazard.

Upper junction indicators will flash when approaching a junction. Text window: displays various messages and your score so far, when called up by hitting a key.

Shield indicator: Shows the strength of your ships' shields, with a separate indicator for the left and right of the screen.

Proximity indicators: Change from green through orange to red, and tell you if you are dangerously close to a tunnel wall or safe from friction damage.

Varg window: This displays your “colour scoring” and works like this. . . Initially, all the sixteen squares are coloured dark grey, but are changed when you perform certain functions. You get a RED square when you hit single ships in any one attack wave, and also when you hit meteors. ORANGE squares are acquired when you destroy fuel dumps, YELLOW when you destroy any attack wave completely. You get a PURPLE square for destroying generators and BLUE, the highest scoring square of all, occurs when you destroy Varg fortresses. These blue squares will always remain on your screen as they also represent fractions of the Varg code, whereas the other squares may be re-coloured due to lack of space. Each colour represents a numeric value and your total can be displayed as such by pressing the appropriate button.

T-bar: This is your speed indicator and is operated by one of the console hands. The higher up the screen the hand goes, the faster ship travels.

Button banks, these two banks, enable the player to operate special functions, such as calling up the grid map and disarming weapons etc . . . The console hands operate these buttons in response to key presses by the player when he/she selects any of the functions available.

Tunnel window: It's function is two fold. To display exactly where your ship is in the tunnel.

Joystick: A straightforward display showing movement of the target sight in relation to the players joystick movements.

TSM window: This simply shows how many target seeking missiles you have in your weapons bank.

Grid window: Displays an overhead view of the Deathscape grid in your immediate vicinity, and is useful for finding fuel dumps etc. . . using the pop-up large scale map. It will also show a silhouette of whatever drone is attacking you, and is a helpful aid to combat.

Fuel display: This is like the shield display, split into two bars and shows how much fuel you have in both your fuel tanks. Each tank is independently controlled, so if you continually fly to the left of the tunnel your left tank will be emptied faster, and vice-versa for the right.

THE VARG MOTHERSHIP.

This is essentially a floating city in space and manufactures all the robot drones you will encounter on your mission. Due to it's sheer size, it must be hit by at least four missiles, aimed at the fusion reactor housings. Once the disruptor beam generators have been activated you will have a short time limit to complete this before you are destroyed. However with more than four missiles it is possible to disable this function. It is also possible to destroy the danger of the ship, to stop more drones attacking you. With a full complement of missiles, a complete victory over the Varg Mothership is possible. Plasma cannons however, are only effective against attacking drones as the Motherships' shields are too strong for them to penetrate successfully.

There are ten levels to the grid which may be accessed by use of the junctions. Most junctions have only left or right exits, which when the junction indicators flash, means you must pull very quickly over to the left or right and hold your position there, or you will miss your turning.

There are junctions which allow you to go up or down and these may be found by locating them on your grid map. the grid map also shows the locations of fuel dumps, fortresses and generators.

The direction in which you are flying and your position is shown by the flashing figure on the map.

There are eight buttons on your console which are activated by using the numeric keys 1-8.

- | | |
|-------------------------------|--------------------------------|
| 1. Music/sound effects | 5. Automatic score update |
| 2. Abort from VARG Mothership | 6. Autofire mode |
| 3. Grid map | 7. Teleport to control ship |
| 4. Missiles | 8. Teleport to VARG Mothership |

Speed is controlled by the function keys on the Commodore and User defined keys on the Amstrad and Spectrum.

NB You cannot break free of the tunnel to face the VARG Mothership until you have collected all 10 pieces of code from the destroyed fortresses. Your on board computer will signal completion of code by displaying a Blue Z on your colour score screen.

****END OF DATA - GOOD LUCK****

TO LOAD: SEE LABEL

DEATHSCAPE (ECHAPPE-MORT): LES ZONES DE GUERRE DE TARRA

****DONNEES DE SECURITE****

Maintenant qu'il semble que les VARG vont ignorer la Conférence au Sommet de la Paix de Mars, c'est mon devoir en tant que premier officier de contrôle de DEATHSCAPE de révéler que vous avez été choisi pour cette mission vitale. Pour vous aider, nous allons mettre à votre disposition le tout dernier astronef de combat à rôles multiples Zarquon C.A.M. III et nous vous enverrons un astronef de commande pour contrôler votre progression et actionner tous les dispositifs d'avertissement et de tir sur les cibles.

Bonne chance, l'avenir des systèmes LIBRES est entre vos mains . .

****DONNEE D'ENTRAINEMENT****

ASTRONEF DE COMBAT À RÔLES MULTIPLES ZARQUON C.A.M. III

C'est un astronef de combat petit mais redoutable, équipé de quatre canons plasmiques à tir rapide et de jusqu'à huit missiles chercheurs d'objectifs (TSM). Cet astronef utilise un système avancé de «fil de survol», la priorité de commande étant donnée à la visée numérique sur écran. C'est là une amélioration sur la visée fixe antérieure du C.A.M. II car il est maintenant possible de viser sur les objectifs avec plus de précision. Tous les astronefs Zarquon sont équipés de deux générateurs puissants d'écrans de protection ainsi que de deux réservoirs de combustible à densité élevée. Cependant, à cause des dimensions de l'astronef, une grande partie du contrôle

doit être effectué par l'astronef de commande car il n'est pas possible d'avoir des systèmes informatiques de taille importante à bord à cause de la grande taille des moteurs ioniques de déplacement Rolls Royce. L'astronef de commande est aussi responsable des fonctions suivantes . . .

La coordination duavitaillement en combustible, du réapprovisionnement en écrans protecteurs et du transfert d'armes lors des vols près des dépôts de combustible qui explosent, des générateurs et des forteresses respectivement. Ces fonctions sont exécutées par un dispositif complexe de transfert d'énergie et de matière placé sous le dessous de votre astronef. L'astronef de commande est aussi responsable du déchiffrement du code VARG et de la production de «score en couleur» (représentation graphique de votre mission jusqu'alors).

Au cas où votre astronef de commande serait attaqué, vous aurez la possibilité de télé-accéder à l'extérieur des grilles et vous devrez le défendre avec ses canons plasmiques à bord. Malheureusement, à cause de la nature sporadique des cellules d'énergie des dispositifs de télé-accès, la re-matérialisation à l'intérieur de l'astronef de commande n'est pas toujours possible, aussi il est possible que vous deviez recharger votre alimentation en combustible.

Une fois que vous avez réussi le télétransfert, l'affichage changera pour montrer une vue de l'extérieur depuis le cockpit de l'astronef de commande. L'énergie est enregistrée en six barres verticales – au cas où trois ou plus de ces barres tomberait à zéro, l'astronef de commande serait alors détruit et votre mission terminée. Si vous réussissez à défendre l'astronef, vous serez télé-transféré à l'intérieur des grilles à l'endroit où vous vous trouviez antérieurement, avec votre nombre de missiles augmenté de deux. Vous recevez aussi un missile supplémentaire chaque fois que vous détruisez une forteresse.

Console C.A.M. III.

(Pour plus de renseignements, voir le paragraphe approprié sous la rubrique «Données du Jeu».)

Votre console utilise un format visuel à plusieurs sections pour afficher toutes les informations nécessaires pour la mission et la commande de votre astronef. Chacune des «fenêtres» de la console fournit une partie différente des informations requises pour bien faire voler le C.A.M. III. Un mot d'avertissement, quand on regarde la console, ne pas oublier de garder l'oeil sur la portion supérieure car bien souvent le texte qui défile fournit une aide vitale, particulièrement en cours de combat. D'autres informations qui ne doivent pas être ignorées sont fournies par les indicateurs de proximité. Si un de ces carrés devient rouge, cela signifie que vous volez trop près d'une paroi de tunnel, auquel cas il faut réagir immédiatement pour éviter une collision.

Un dernier mot en ce qui concerne l'entraînement, la grille n'est pas entièrement votre territoire, il y a des zones neutres (contenant essentiellement des dépôts de combustible et des générateurs) et des zones appartenant aux SOL FEDS. Souvenez-vous en quand vous volez à travers les grilles car vous ne voulez pas que vos supérieurs pensent que vous êtes devenu 'fourbe' et ne mettent fin à votre mission prématurément.

** DONNEES DU JEU **

Le jeu principal est essentiellement divisé en deux sections, une de navigation et une de combat. Ces deux sections sont tout aussi importantes pour terminer la partie et elles nécessitent toutes deux le même degré d'habileté et persévérance. Il y a dix niveaux dans les grilles et le joueur peut choisir celui auquel il ou elle souhaite commencer. Le niveau un est essentiellement pour les débutantes qui veulent s'habituer à la façon de faire voler leur astronef avant de faire face à une opposition dangereuse et le niveau dix est pour ceux qui sont fatigués de la vie et aiment être harcelés par des hordes d'astronefs ennemis sans merci. Les deux autres sections du jeu sont «l'Intermission» de l'Astronef-Mère, qui se produit quand l'astronef de commande est attaqué, et l'écran de l'Astronef-Mère VARG, qui est la conclusion du jeu et n'est affiché que quand vous avez dix carrés bleus dans votre fenêtre VARG (voir le «score au couleur»).

Il existe cinq types différents d'astronefs ennemis et chaque type à ses attributs propres. Il existe aussi des dépôts de combustible, des générateurs et forteresses qui sont des objets fixes dans les grilles. Chacun de ces objets constitue un danger de navigation et, dans certains cas, doit être détruit pour continuer à jouer la partie. Par exemple, ce n'est pas une bonne idée d'ignorer un dépôt de combustible quand vos réserves d'énergie sont petites.

ASTRONEFS VARG ET MATÉRIEL ASSORTI DE "DEATHSCAPE"

Astronefs de combat: Ces astronefs redoutables cunéiformes volent toujours en formation de spirals depuis le centre du tunnel. Les astronefs de combat Classe III sont désignés officiellement comme "super-meurtriers".

Scouts: Ils approchent presque toujours de l'arrière et s'esquivent devant vous pendant un moment, tirant parfois quelques salves avant de disparaître dans le tunnel. Ils précèdent presque toujours des attaques d'astronefs de combat ou d'intercepteurs et il est impossible de les rattrapper une fois qu'ils ont commencé à accélérer. (Aussi, ne gaspillez pas de combustible à essayer.)

Bombardiers: Seulement dangereux quand ils sont situés au-dessus, ces astronefs lents mais robustes se déplacent en zig-zags le long du sol du tunnel pour vous duper avant de commencer à voler un hauteur.

Astronefs-K: Astronefs-suicides – ils essaient de vous hypnotiser en faisant des mouvements irréguliers en avant et en arrière avant de se jeter sur votre astronef à ses points les plus faibles.

Intercepteurs: Utilisés dans la défense des forteresses, ils peuvent aussi vous embusquer aux bifurcations. Ce sont les astronefs les plus dangereux que vous rencontrerez et vous devez les éviter le plus possible.

Un détail utile à propos des astronefs Varo est qu'ils vous attaquent uniquement par devant parce

que l'échappement de vos moteurs brouille leurs dispositifs de visée de cible.

Dépôts de combustible: A cause des liquides volatiles qu'ils contiennent, ce sont là des cibles très faciles pour vos missiles. Le transfert du combustible surchauffé dans vos réservoirs est exécuté par l'astronef de commande.

Générateurs: Ceux-ci, quand ils sont détruits, fournissent l'énergie requise pour vous réapprovisionner en écrans protecteurs.

Forteresses: La fonction des forteresses est double. L'une est de contrôler les conflits à l'intérieur des grilles et l'autre est de défendre contre une "activité indue de l'ennemi". Quand elles sont détruites, leur fonction est également double. Les forteresses Varg fournissent non seulement des missiles supplémentaires mais aussi une fraction du code d'écran protecteur de l'Astronef-Mère. Il est inutile de vous dire que leur destruction n'est pas facile.

Enfin, il y a les météores: les débris des astéroïdes qui sont entrés en collision avec les grilles. Les mouvements de ces morceaux de rocher sont tout à fait imprévisibles comme ils rebondissent sur les parois du tunnel et ils constituent un très grand danger de navigation.

Les indicateurs de bifurcation supérieurs se mettent à clignoter quand on approche d'une bifurcation.

Fenêtre à texte: affiche divers messages et votre score jusqu'alors quand elle est appelée en frappant une touche.

Indicateur d'écrans protecteurs: Montre la force en écrans protecteurs de votre astronef, avec un indicateur séparé pour la gauche et la droite de l'écran.

Indicateurs de proximité: Changent de vert à rouge en passant par orange pour vous dire si vous êtes dangereusement près d'une paroi de tunnel ou si vous ne risquez pas de subir des dommages de friction.

Fenêtre Varg: Elle affiche votre "score en couleur" et fonctionne de la façon suivants... Initialement, tous les seize carrés sont gris foncé mais ils changent de couleur quand vous affectuez certaines fonctions. Vous obtenez un carré ROUGE quand vous touchez de astronefs uniques au cours d'une vague d'attaque et aussi quand vous touchez des météores. Vous obtenez des carrés ORANGE quand vous détruisez des dépôts de combustible et vous obtenez un carré JAUNE quand vous détruisez une vague d'attaque complètement.

Vous obtenez un carré VIOLET quand vous détruisez un générateur et vous obtenez un carré BLEU, le carré marquant le plus, quand vous détruisez une forteresse VARG. Ces carrés bleus restent toujours sur votre écran car ils représentent aussi des fractions du code Varg, alors que les autres carrés peuvent être recolorés à cause d'un manque d'espace. Chaque couleur représente une valeur numérique et vous pouvez afficher votre total en appuyant sur le bouton approprié.

Barre en T: C'est votre indicateur de vitesse qui est actionné par une des mains de la console. Plus la main va haut sur l'écran, plus votre astronef va vite.

Séries de boutons: Ces deux séries de boutons permettent au joueur d'exécuter des fonctions

spéciales, telles que l'appel de la carte des grilles et le désarmement des armes etc... Les mains de la console actionnent ces boutons au réponse aux touches appuyées par le joueur quand il ou elle choisit l'une des fonctions possibles.

Fenêtre de tunnel: Sa fonction est double. Elle affiche exactement l'endroit où se trouve votre astronef dans le tunnel.

Manche à balai: Affichage simple montrant le mouvement de la visée de la cible par rapport aux mouvements du manche à balai par le joueur.

Fenêtre de TSM: Celle-ci montre simplement combien de missiles chercheurs de cible (TSM) vous avez dans votre réserve d'armes.

Fenêtre de grilles: Montre une vue de haut de la grille "Deathscape" dans votre voisinage immédiat, ce qui est utile pour trouver des dépôts de combustible etc... en utilisant la carte à grande échelle. Elle vous montre aussi une silhouette de l'astronef ennemi qui vous attaque, et c'est une aide utile pour le combat.

Affichage de combustible: C'est comme l'affichage d'écrans protecteurs, divisé en deux barres qui montrent combien de combustible vous avez dans vos deux réservoirs de combustible. Chaque réservoir est contrôlé indépendamment de sorte que si vous volez continuellement sur la gauche du tunnel, votre réservoir gauche se videra plus vite et vice versa pour la droite.

L'ASTRONEF-MÈRE VARG

C'est essentiellement une cité flottante dans l'espace qui fabrique tous les astronefs robots que vous rencontrerez au cours de votre mission. Etant donné sa grande taille, elle doit être touchée par au moins quatre missiles, en visant les logements des réacteurs de fusion. Une fois que les générateurs de faisceau disrupteur ont été actionnés, vous disposerez de peu de temps pour tirer sur l'Astronef-Mère avant d'être détruit. Cependant, avec plus de quatre missiles, il est possible d'invalider cette fonction. Il est aussi possible de détruire le danger de l'astronef, pour empêcher que d'autres astronefs ennemis ne vous attaquent. Avec le nombre complet de missiles, une victoire complète sur l'Astronef-Mère Varg est possible. Les canons plasmiques ne sont cependant efficaces que contre les astronefs ennemis qui attaquent car les écrans protecteurs de l'Astronef-Mère sont trop résistants pour permettre aux canons de les traverser.

Il y a dix niveaux de la grille auxquels on peut accéder en utilisant les bifurcations. La plupart des bifurcations n'ont que des sorties à droite ou à gauche, ce qui signifie que, quand les indicateurs de bifurcation clignotent, vous devez rapidement vous diriger vers la gauche ou vers la droite et rester dans cette position ou vous manquerez votre bifurcation.

Il y a des bifurcations qui vous permettent de monter ou de descendre et on peut les trouver en les repérant sur votre carte de grilles. Cette carte montre également l'emplacement des dépôts de combustible, des forteresses et des générateurs.

La direction dans laquelle vous volez et votre position sont indiquées par la silhouette clignotante sur la carte.

Il y a huit boutons sur votre console qui sont actionnés en utilisant les touches numériques 1-8.

- | | |
|------------------------------------|--|
| 1. Effets musicaux/sonores | 5. Mise à jour automatique du score |
| 2. Abandon de l'Astronef-Mère VARG | 6. Mode de tir automatique |
| 3. Carte de grilles | 7. Télé-transfert à l'astronef de commande |
| 4. Missiles | 8. Télé-transfert à l'Astronef-Mère VARG |

La vitesse est commandée par les touches de fonction sur le commodore et les touches V-M sur l'Amstrad et le Spectrum.

NB: Vous ne pouvez sortir du tunnel pour faire face à l'Astronef-Mère VARG que quand vous avez recueilli 10 morceaux du code à partir des forteresses détruites. Votre ordinateur de bord vous signalera que le code est complet en affichant un Z Bleu sur votre écran d'affichage de score en couleur.

CHARGEMENT: VOIR INSTRUCTION SUR L'ETIQUETTE

**** FIN DES DONNEES – BONNE CHANCE ****

DEUTSCH

DEATHSCAPE: DIE KAMPFGEBIETE VON TERRA

**** GEHEIMNACHRICHT ****

Wo sich nun herausstellt, daß die VARGS die marsianische Friedenskonferenz ignorieren werden, ist es meine Aufgabe als Überwachungsoffizier von DEATHSCAPE Ihnen zu eröffnen, daß Sie für diese lebenswichtige Mission ausgewählt wurden. Um Ihnen zu helfen, werden wir Sie mit dem neuesten zarkonischen C.A.M. III Mehrzweck-Jäger ausrüsten und ein Kontrollschiff starten, daß Ihren Vorstoß verfolgt und alle Ziel- und Warneinrichtungen aktiviert.

Viel Glück, die Zukunft aller freien Sonnensysteme liegt in Ihren Händen!

**** ALLGEMEINE INFORMATIONEN ****

ZARKONISCHER C.A.M. III MEHRZWECK-JÄGER

Hierbei handelt es sich um einen kleinen, aber extrem leistungsfähigen Raumjäger, ausgerüstet mit vier Plasma-Schnell Feuerkanonen und bis zu acht zielsuchenden Raketen. Er verfügt über ein fortschrittliches "Fly-by-wire" – System, wobei die Hauptkontrolle über den digitalen Sichtschirm erfolgt. Dieser stellt eine enorme Verbesserung gegenüber dem früheren C.A.M. II dar, die mit einem unbeweglichen Sichtschirmbild ausgestattet waren, und ermöglicht nun

präziseres Anvisieren. Alle zarkonischen Fahrzeuge sind mit zwei Hochleistungs-Schutzschildgeneratoren sowie zwei Tanks für hochverdichteten Treibstoff versehen. Bedingt durch die geringen Abmessungen des Jägers, müssen jedoch viele der Überwachungsaufgaben vom Kontrollschiff übernommen werden, da größere Computersysteme auf Grund der großen Rolls Royce Ionen-Antriebsmaschinen nicht installiert werden konnten.

Das Kontrollschiff ist darüberhinaus für die folgenden Funktionen zuständig:

Koordination des Auftankens, des Schutzschildaufbaus und Waffentransfers, wenn Sie sich in der Nähe explodierender Treibstoff-Depots, Generatorenstationen und Festungen befinden. Erreicht wird dies durch ein ausgeklügeltes Energie- und Materietransportgerät an der Unterseite Ihres Fahrzeugs. Das Schiff ist auch für die Entzifferung der VARG Codes und die Erzeugung der "Farben-Wertung" zuständig. (Beim letzteren handelt es sich um die graphische Darstellung Ihres Missionserfolgs) Sollte das Kontrollschiff einmal angegriffen werden, können Sie sich aus der Kampfzone teleportieren und, falls erforderlich, das Kontrollschiff mit den an Bord installierten Plasmakanonen verteidigen. Unglücklicherweise erhalten Sie die für das Teleportgerät erforderlichen Energiezellen nur sporadisch, so daß eine Materialisation im Kontrollschiff nicht immer möglich ist und Sie vorher erst Ihre Energiereserven auffüllen müssen. War die Teleportation erfolgreich, ändert sich der Bildschirm und die Sicht aus dem Cockpit des Kontrollschiffes erscheint. Der Energiestatus wird von sechs senkrechten Balken angezeigt – sollten drei oder mehr davon auf Null fallen, wird das Schiff zerstört und Ihre Mission abgebrochen. Bei erfolgreicher Verteidigung werden Sie in das Kampfgebiet zurückteleportiert, in dem Sie zuletzt gewesen sind, wobei die Raketenanzahl sich um zwei erhöht. Außerdem erhalten Sie jedesmal, wenn Sie eine Festung zerstört haben, eine Extra-Rakete.

****C.A.M. III STEUERKONSOLE**

(Weitergehende Informationen finden Sie im Abschnitt "Spieldaten".) Ihre Steuerkonsole benutzt ein Multivisionformat, um alle für die Mission und zur Steuerung des Schiffes erforderlichen Daten anzuzeigen. Jedes Fenster der Steuerkonsole zeigt Ihnen einen anderen Teil der Informationen, die Sie zum erfolgreichen Fliegen des C.A.M. III benötigen. Eine kleine Warnung: Wenn Sie die Konsole beobachten, vergessen Sie nicht den oberen Abschnitt im Auge zu behalten, da das Textfenster oft wichtige Unterstützung bietet, vor allem bei Kampfhandlungen. Eine weitere Information, die man nicht mißachten sollte, bieten die Näherungsanzeiger. Wird eines dieser Felder rot, bedeutet das, daß Sie zu dicht an der Tunnelwand fliegen, entweder senkrecht oder waagrecht. Sollte das der Fall sein, müssen unverzüglich Ausweichmanöver eingeleitet werden. Ein abschließender Hinweis: Nicht das gesamte Koordinatennetz ist Kampfzone; es gibt auch neutrale Gebiete (die nur Treibstoff-Depots und Generatoren enthalten) und Gebiete, die den Verbündeten von SOL gehören. Bedenken Sie das, wenn Sie durch das Netz fliegen, weil Sie ja nicht wollen, daß Ihre Vorgesetzten denken, Sie wären übergelaufen und deshalb Ihre Mission vorzeitig abbrechen.

****SPIELDATEN****

Das Hauptspiel besteht im wesentlichen aus zwei Teilen; dem Navigations- und dem Gefechtsteil. Beide sind für die Beendigung des Spieles gleichwichtig und erfordern die gleiche Geschicklichkeit und Ausdauer. Es gibt zehn Ebenen im Koordinatensystem und der Spieler kann auswählen, in welcher er oder sie beginnen möchte. Ebene 1 ist hauptsächlich für Anfänger gedacht, die zuerst einmal Gefühl für das Fliegen Ihres Jägers bekommen wollen, bevor sie irgendwelchen gefährlichen Begegnungen gegenüberstehen und Ebene 10 ist für diejenigen, die lebensmüde sind oder es genießen von Horden gnadenloser feindlicher Drohnen zerrissen zu werden. Die anderen beiden Spielteile sind das Kontrollschiff "Intemission", in welches man gelangt, wenn es angegriffen wird und das VARG Mutterschiff-Bild, daß das Finale des Spiels darstellt und erst erreicht werden kann, wenn Sie zehn blaue Quadrate in Ihrem VARG-Fenster haben (Siehe auch Farben-Wertung).

Es gibt fünf verschiedene Drohrentypen und jeder Typ hat seine speziellen Eigenarten. Zusätzlich gibt es Treibstoff-Depots, Generatoren und Festungen. Dies sind die stationären Objekte im Koordinatennetz. Jedes dieser Objekte stellt ein Hindernis dar und muß unter bestimmten Umständen sogar zerstört werden, damit Sie das Spiel fortsetzen können. So ist es zum Beispiel keine gute Idee ein Treibstoff-Depot zu ignorieren, wenn sich Ihr Treibstoff zum Ende neigt.

VARG-DROHNEN UND DIE SORTIERTE DEATHSCAPE-HARDWARE

Jäger: Diese unangenehmen, keilförmigen. Fahrzeuge fliegen immer in Spiralfornation vom Tunnelzentrum her. Klasse III Jäger werden offiziell als "Supertödlich" bezeichnet. Sucher: Kommen immer von hinten, tänzeln einige Zeit vor Ihnen her und feuern möglicherweise sogar einige Schüsse ab, bevor sie in der Tiefe des Tunnels verschwinden. Sie kündigen nahezu immer Jäger oder Abfang-Jäger-Angriffe an und sind unmöglich einzuholen, wenn Sie erst einmal begonnen haben zu beschleunigen (Also, sparen Sie sich den Treibstoff).

Bomber: Nur gefährlich, wenn Sie von oben kommen. Diese langsamen und schwerfälligen Schiffe fliegen im Zick-Zack zum Tunnelboden hinab bevor Sie dann aufsteigen, um Sie auszutricksen.

K-Schiff: Selbstmord-Schiffe – sie versuchen Sie mit irrwitzigen Vorwärts- und Rückwärtsbewegungen zu verwirren und Ihr Schiff dann am schwächsten Punkt rammen.

Abfangjäger: Werden zur Verteidigung von Festungen benutzt und überfallen Sie eventuell auch an Kreuzungen. Dies sind die gefährlichsten Fahrzeuge, denen Sie begegnen können und sollten, wo immer möglich, gemieden werden.

Ein nützlicher Hinweis zu den VARG-Drohnen ist, daß diese immer nur von vorne angreifen, da die Triebwerksabgase ihre Zieleinrichtungen beeinflussen.

Treibstoff-Depots: Dadurch, daß sie leicht flüchtige Substanzen enthalten, sind sie einfache Ziele

für Ihre Raketen. Die Übertragung des überhitzten Treibstoffes in Ihren Tanks wird vom Kontrollschiff aus gesteuert.

Generatoren: Sie versorgen, wenn sie zerstört wurden, Ihr Fahrzeug mit der Energie, die Sie benötigen um die Schutzschilder wieder aufzuladen. **Festungen:** Die Festungen haben zwei Funktionen – die eine ist, Konflikte innerhalb des Netzes zu überwachen und die andere ist, sich gegen ungewöhnliche Feindaktivitäten zu verteidigen. Werden sie zerstört, so erfüllen sie ebenfalls zwei Funktionen. VARG-Festungen verschaffen Ihnen nicht nur Extra-Raketen sondern auch ein Bruchstück des Codes für das Tarnschild des Mutterschiffes. Man braucht kaum zu erwähnen, daß die Zerstörung einer Festung keine leichte Aufgabe ist.

Schließlich sind da noch die Meteoriten: die versprengten Stücke von Asteroiden, die mit dem Netz kollidierten. Diese Felsbrocken sind unberechenbar, weil sie immer wieder von den Tunnelwänden abprallen und somit eines der größten Navigationshindernisse darstellen. Der obere Kreuzungsanzeiger beginnt zu blinken, wenn Sie sich einer Kreuzung nähern.

Das Textfenster: Gibt verschiedene Meldungen und zeigt Ihren Punktestand an, wenn dies mit der entsprechenden Taste aufgerufen wurde.

Schutzschild-Anzeiger: Gibt die Stärke Ihres Schildes an, wobei diese getrennt für die linke und rechte Seite des Schirmes angegeben wird. **Nährungsanzeiger:** Wechseln von grün über orange zu rot und zeigen an, ob Sie der Tunnelwand gefährlich nahe sind oder ob keinerlei Gefahr für Kollisionsschäden besteht.

VARG-Fenster: Es zeigt die "Farben-Wertung" und funktioniert wie folgt: Anfänglich sind alle sechzehn Quadrate dunkelgrau, verändern sich aber, wenn Sie bestimmte Aktionen durchführen. Sie erhalten ein rotes Quadrat, wenn Sie ein einzelnes Schiff in einer Angriffswelle oder einen Meteoriten treffen. Orangefarbige Quadrate erhalten Sie, wenn Treibstoff-Depots zerstört werden, gelbe, wenn eine Angriffswelle komplett vernichtet wird. Ein purpurnes Quadrat bekommen Sie für die Zerstörung eines Generators und ein blaues, das höchstwertige Quadrat, erscheint für die Zerstörung einer VARG-Festung. Diese blauen Quadrate bleiben auf dem Bildschirm, da sie auch die Bruchstücke des VARG-Codes repräsentieren, während alle anderen aufgrund mangelnden Platzes neu eingefärbt werden können. Jede Farbe stellt einen Punktwert dar und der Gesamtpunktestand kann abgerufen werden, indem man die entsprechende Taste drückt.

T-Balken: Das ist Ihr Geschwindigkeitsanzeiger und er wird von einer der Hände auf der Konsole betätigt. Je höher sich die Hand auf dem Schirm bewegt, desto höher wird auch Ihre Geschwindigkeit.

Knopfreihe: Diese zwei Knopfreihe ermöglichen es dem Spieler spezielle Funktionen zu aktivieren, wie z.B. die Koordinatennetzkarte anschalten, Waffen sichern usw. Die Steuerpult-Hände bedienen die Knöpfe entsprechend der Tastenbedienung durch den Spieler, wenn er/sie eine der verfügbaren Funktionen auswählt. **Tunnelfenster:** Diese Anzeige ist zweigeteilt, damit sie jederzeit die exakte Position Ihres Fahrzeuges im Tunnel darstellen kann.

Joystick: Die direkt vor Ihnen liegende Anzeige stellt die Zielansicht in Relation zu Ihren Joystickbewegungen dar.

TSM-Fenster: Zeigt lediglich an, wieviele zielsuchende Raketen Sie noch an Bord haben.

Koordinatennetz-Fenster: zeigt eine Draufsicht des Deathscape-Koordinatenfeldes in Ihrer momentanen Umgebung und ist sehr nützlich zur Suche von Treibstoff-Depots etc. indem Sie die Übersichtskarte einblenden. Es zeigt auch die Umrisse jeder angreifenden Drohne und ist so eine große Hilfe beim Gefecht.

Treibstoff-Anzeige: Sie ist, wie die Schutzschildanzeige, in zwei Balken aufgeteilt und gibt an, wieviel Treibstoff noch in den beiden Tanks vorhanden ist. Jeder Tank wird unabhängig gesteuert, d.h. wenn Sie im Tunnel permanent nach links steuern, wird der linke Tank schneller geleert. Das Gleiche gilt für den rechten Tank, wenn Sie immer nach rechts steuern.

Das VARG-Mutterschiff ist im wesentlichen eine Stadt im All und stellt all die Robot-Drohnen her, die Ihnen im Laufe ihrer Mission begegnen. Allein aufgrund seiner Größe muß es von mindestens vier Raketen, gezielt auf die Fusionsreaktor-Hülle, getroffen werden. Ist erst einmal der Disruptorstrahl-Generator aktiviert, verbleibt Ihnen nur noch eine kurze Zeit bis zur Zerstörung Ihres Fahrzeugs. Verfügen Sie allerdings über mehr als vier Raketen, besteht auch die Möglichkeit diese Funktion auszuschalten. Darüberhinaus kann die Gefahr durch weitere angreifende Drohnen abgewendet werden. Mit einem kompletten Satz Raketen ist sogar die vollständige Vernichtung des VARG-Mutterschiffs möglich. Die Plasmakanonen können jedoch nur effektiv gegen Drohnen eingesetzt werden, da die Schutzschilde des Mutterschiffs von den Plasmastrahlen nicht durchdrungen werden. Es gibt zehn Ebenen im Koordinatensystem, die durch Benutzung der Kreuzungen erreicht werden können. Die meisten Kreuzungen haben nur Ausgänge nach links oder rechts, was bedeutet, daß Sie, sobald der Kreuzungsanzeiger zu blinken beginnt, sehr schnell nach links oder rechts ziehen müssen und diese Position auch halten, da Sie sonst die Abzweigung verpassen.

Es gibt allerdings Kreuzungen, die nach oben oder unten führen. Diese kann man mittels der Netzkarte finden, wie auch die Positionen von Treibstoff-Depots, Festungen und Generatoren.

Die Richtung, in die Sie fliegen und Ihre derzeitige Position werden von dem blinkenden Symbol auf der Karte angezeigt.

Es gibt auf dem Instrumentenbrett acht Knöpfe, die Sie mit den Tasten 1-8 aktivieren können.

- | | |
|---------------------------------|-----------------------------------|
| 1. Musik/Geräuscheffekte | 5. Punktstandanzeige |
| 2. Abflug vom VARG-Mutterschiff | 6. Feuerautomatik-Modus |
| 3. Koordinatennetzkarte | 7. Teleport zum Kontrollschiff |
| 4. Raketen | 8. Teleport zum VARG-Mutterschiff |

Die Geschwindigkeit wird beim Commodore mit den Funktionstasten und bei Amstrad und Spectrum mit den Tasten V-M eingestellt.

Anmerkung: Sie können nicht aus dem Tunnel ausbrechen, um dem VARG-Mutterschiff entgegenzutreten, bevor Sie nicht alle zehn Kodefragmente der zerstörten Festungen besitzen.

NEDERLANDS

DEATHSCAPE: HET TERRA SLAGVELD

SECURITY DATA

Nu bekend geworden is dat de VARGS het Mars Vredes Beraad zullen negeren acht ik het mijn plicht, als Opperbevelhebber DEATHSCAPE, bekend te maken dat u bent gekozen voor deze delicate opdracht. We verschaffen u een hypermoderne Zarquon C.A.M. III multi-role fighter en we sturen een controleschip om uw resultaten te volgen en alle doelen en waarschuwingen door te geven.

Succes, de toekomst van de VRIJE steisels ligt in uw handen.

TRAINING DATA

ZARQUON C.A.M. III MULTI-ROLE FIGHTER

Dit is een kleine, doch gemakkelijke jager, voorzien van vier snelle plasma kanonnen en acht doelzoekende raketten (TSM's). Het schip maakt gebruik van een geavanceerd radiografisch besturingsstelsel, waarvan het digitale beeldscherm het belangrijkste onderdeel is. Dit betekent een verbetering ten opzichte van de C.A.M. II, met een normaal beeldscherm, waardoor het instellen op doelen accurater kan gebeuren. Alle Zarquontoestellen zijn uitgerust met twee sterke schild-generatoren en twee geconcentreerde brandstoftanks. Door de beperkte afmetingen dienen evenwel veel van de controlefuncties door het controleschip te worden uitgevoerd. Door de grote Rolls Royce ionen verplaatsingsmotoren zijn grote computersystemen aan boord niet mogelijk. Het controleschip is ook voor de volgende taken verantwoordelijk: Het regelen van het bijtanken, het aanvullen van de schillen en het overbrengen van wapens bij respectuevelijk exploderende brandstof-opslagplaatsen, generatoren en bolwerken. Dit vindt plaats door middel van een uitgekiend energie en voorwerpen transfersysteem dat zich onder aan uw toestel bevindt. Het controleschip is ook verantwoordelijk voor het decoderen van de VARGcode en het bepalen van de 'kleurenscore' (een grafische voorstelling van uw vorderingen).

Wordt uw controleschip aangevallen dan heeft u de mogelijkheid zich uit de velden te laten teleporteren en kunt u het, met de plasma-kanonnen aan boord, verdedigen. Helaas is het niet altijd mogelijk, gezien de schaarste aan energiecellen voor de teleportmachine, om aan boord van het controleschip weer te her-materialiseren, dus kan het zijn dat u uw brandstof moet bijvullen. Bent u erin geslaagd te teleporteren dan verandert het beeld en kijkt u vanuit de cockpit van het controleschip. U kunt uw energie-voorraad aflezen van 6 verticale balken, bereiken 3 of meer van deze balken het nulpunt dan zal het schip vernietigd worden en is uw opdracht beëindigd.

Slaagt u erin het schip te verdedigen dan wordt u terug geteleporteerd naar de plaats waar u vandaan kwam, met twee extra raketten. U krijgt ook een extra raket voor elk bolwerk dat u vernietigt.

C.A.M. III BEDIENINGSPANEEL

(ZIE VOOR MEER INFORMATIE ONDER 'SPEL DATA')

Uw bedieningspaneel maakt gebruik van een multi-visueel systeem om de nodige informatie voor uw opdracht en de besturing van uw schip te geven. Elk paneel 'venster' geeft een la part gedeelte van de informatie die u nodig heeft om de C.A.M. III goed te besturen. Let op! Vergeet niet om ook oog te houden op het bovenste gedeelte van het paneel, want speciaal in gevechtssituaties wordt daar essentiële informatie gegeven. Andere belangrijke informatie komt van de radar-indicators. Vliegt u te dicht bij een tunnelwand, horizontaal of verticaal, dan kleurt één van de blokjes rood: Een uitwijkmanoeuvre dient dan onmiddellijk te worden ondernomen. Tenslotte behoort niet het hele veld tot het gebied, er zijn neutrale zones, met grote hoeveelheden brandstofvoorraden en generatoren, en zones die de SOL FEDS toebehoren. Hou dit in gedachten en voorkom dat uw superieuren gaan denken dat uw vals spel speelt en uw opdracht dus voortijdig moet beëindigen.

SPEL DATA

Het spelen is onder te verdelen in een navigatie- en gevechtsgedeelte. Beide zijn van even groot belang in het spel en vereisen evenveel uithoudingsvermogen en behendigheid. Er zijn 10 niveaus en de speler kan kiezen op welk niveau hij beginnen wil. Niveau 1 is voor de beginner die het vliegen onder de knie wil krijgen voor dat hij direct serieuze tegenstand ontmoet. Bent u levensmoe kies dan niveau 10. Verder komt u in het spel de 'Moederschipmissie' tegen; als het controleschip wordt aangevallen en het VARG Moederschip beeld; wat het eindspel is en wat u alleen bereikt als u 10 blauwe blokjes in uw VARG-venster heeft.

Er zijn 5 verschillende soorten radiografisch bestuurd vliegtuigen met elk zijn specifieke eigenschappen. Er zijn ook brandstofvoorraden, generatoren en bolwerken die zich op vaste plaatsen bevinden. Ze zijn over het algemeen een bezoek waard en moeten soms vernietigd worden om het spel voort te kunnen zetten. Als u bijvoorbeeld een brandstofvoorraad negeert terwijl u nog maar weinig energie heeft dan kan dat fatale gevolgen hebben.

RADIOGRAFISCH BESTUURDE VARG VLIEGTUIGEN (DRONES) EN DIVERSE DEATHSCAPE-WAREN

Fighters: Deze gemene wigvormige toestellen vliegen altijd in spiraalvormige formatie vanuit het midden van de tunnel. Class III Fighters worden officieel gekarakteriseerd als 'super dodelijk'.

Scouts: Naderen u bijna altijd van achter en duiken dan even voor u op, soms nog snel wat schoten vurend voordat ze in de tunnel verdwijnen. Ze kondigen bijna altijd een Fighter of Interceptor aanval aan en kunnen onmogelijk ingehaald worden als ze op snelheid zijn. (Dus verspil geen brandstof door het toch te proberen.)

Bombers: Alleen van boven af vormen deze langzame maar zekere schepen een gevaar. Ze zig-zaggen onderin de tunnel, om u te misleiden, voor ze naar boven gaan.

K-craft: Kamikaze-schepen. Ze zullen trachten u te biologeren met onregelmatige voor – en achterwaartse bewegingen voordat ze uw schip op z'n zwakste plek zullen rammen.

Interceptors: Verdedigen de bolwerken maar kunnen u ook op knooppunten verrassen. Zij zijn het gevaarlijkste wat u tegen kunt komen en u kunt beter proberen ze te ontwijken. Goed om te weten is dat de Varg-drones u alleen van voren kunnen aanvallen omdat de uitlaten van uw motoren hun radar storen.

Brandstofvoorraden (Fuel dumps): Door hun vluchtige inhoud zijn dit simpele doelen voor uw raketten. Het controleschip zorgt ervoor dat de oververhitte brandstof in uw tanks terechtkomt.

Generatoren: Als u deze vernietigt leveren ze de nodige energie om uw schilden te herstellen.

Bolwerken (Fortresses): Een bolwerk vervult twee functies: Het volgen van de conflicten en het verdedigen tegen nodeuze vijandige activiteiten. Als u ze vernietigt ontvangt u extra raketten, maar ook een gedeelte van het beschermingschild van het moederschip. U begrijpt dat het vernietigen niet gemakkelijk is. Tenslotte zijn er nog meteoren. Deze rotsblokken maken hoogst onvoorspelbare bewegingen als ze door de tunnel botsen en vereisen grote navigatie attentie.

Als u een knooppunt (junction) nadert flitsen de junction indicators. In een tekstvenster ontvangt u verschillende mededelingen en ziet u, als u een toets indrukt, uw score op dat moment.

Shield indicator: Geeft de sterkte van uw beschermingschilden aan, links en rechts.

Proximity indicators: Verkleuren van groen, via oranje, naar rood en vertellen u of u gevaarlijk dicht bij de tunnelwand vliegt of op een veilige afstand.

Varg window: Toont uw 'kleurenscore' en werkt als volgt: U begint met alle vlakjes dondergrijs. U krijgt een ROOD vlakje als u een schip of meteor raakt. Een ORANJE vlakje als u een brandstofvoorraad vernietigt, een GEEL vlakje als u een complete aanvalsgolf vernietigt, een PAARS vlakje voor een vernietigde generator en een BLAUWE als u een Varg-bolwerk vernietigt. Deze blauwe vlakjes blijven op het scherm omdat zij een onderdeel vormen van de Varg-code. De anders gekleurde vlakjes kunnen, bij gebrek aan ruimte, vervangen worden door andere. Elke kleur heeft een bepaalde waarde. U ziet uw totaal door op de betreffende toets te drukken.

T-bar: Deze balk geeft uw snelheid aan en wordt bediend door één van de handen.

Toetsenrijen, hiermee kan de speler speciale functies bedienen. De hand bedient de knoppen in opdracht van de speler als hij op het toetsenbord de juiste toets indrukt.

Tunnelscherm: Hierop ziet u waar uw schip zich in de tunnel bevindt.

Joystick: Toont uw positie ten opzichte van het doel in relatie tot uw joystickbewegingen.

TSMscherm: Geeft aan hoeveel doelzoekende raketten u nog heeft.

Gridschem: Geeft een overzicht van de Deathscape in uw onmiddellijke omgeving en is handig om bijvoorbeeld brandstof te vinden, door gebruik te maken van het vergrote beeld. Het toont ook een silhouet van een eventuele aanvaller en is nuttig als u in gevecht bent.

Brandstof: Door middel van twee balken ziet u hoeveel brandstof er nog in respectievelijke tanks zit. Vliegt u doorlopend naar links dan zal uw linkertank eerder leeg zijn dan de rechter... en andersom.

HET VARG MOEDERSCHIP

Eigenlijk is dit een vliegende stad en het produceert alle aanvallers die u tegenkomt. Vanwege z'n grootte moet het tenminste door 4, op de reactoren gerichte, raketten worden geraakt. Als storingsgeneratoren eenmaal werken heeft u een weinig tijd om dit te bereiken voordat u vernietigd wordt. Heeft u meer dan 4 raketten dan kunt u deze functie evenwel ongedaan maken. Het is ook mogelijk het gevaar van het schip te ontcrachten zodat er geen nieuwe 'drones' meer bijkomen. Heeft u nog een volledige voorraad raketten dan is het mogelijk het VARG-moederschap volledig te overwinnen. De plasmakanonnen zijn alleen van nut tegen de aanvallende drones, want de schilden van het Moederschap zijn te sterk.

Het Deathscape veld bestaat uit 10 nivo's, die u via de knooppunten kunt bereiken. De meeste knooppunten hebben alleen een linker en rechteruitgang. Dus als de junction indicators knippen dient u direkt en snel naar links of rechts te sturen en deze positie vast te houden want anders mist u de afslag.

Op sommige knooppunten kunt u naar boven of beneden. Op het gridscherm kunt u ze zien, op dit scherm ziet u trouwens ook de brandstof voorraden, de bolwerken en de generatoren. Uw positie en de richting waarin u vliegt ziet u op het scherm d.m.v. een flitsend symbool.

De 8 knoppen worden bediend door de numerieke toetsen 1 t/m 8:

- | | |
|------------------------------------|---------------------------------------|
| 1. Muziek/Geluidseffekten | 5. Automatische score |
| 2. Vertrekken van VARG Moederschap | 6. Automatisch vuren |
| 3. Gridschem | 7. Teleporteren naar controleschip |
| 4. Raketten | 8. Teleporteren naar VARG Moederschap |

Uw snelheid regelt u met de funktietoetsen (Commodore) of V-M toetsen (Schneider en Spectrum).

P.S. U kunt niet naar het VARG Moederschap voordat u alle 10 de stukken van de code compleet heeft. De computer aan boord vertoont een blauwe Z op uw kleurenscorescherm als u de code compleet heeft.

LADEN: ZIE HET LABEL

