



Beschreibung

Bei diesem Multi-Screen Actionspiel lautet der Auftrag eine von einem Diktator besetzte Insel im Pazifik zu erobern. Da sich dieser in seiner waffenstarken Festung "Kuhn-Lin" verschanzt hat, muss der Spieler schwere Geschütze in allerlei Kalibergrößen auffahren um die Insel in einer amphibischen Landung einzunehmen. Spieltechnisch bedeutet dies eine Abfolge von Einzelmissionen, bei denen man vom Ozean her kommend über den Strand bis zum Ziel vorrücken und die feindliche Militärmaschinerie niederkämpfen muss.

Level 0: Luftaufklärung



Hier wird die feindliche Flotte ohne Umweg direkt angegriffen.

Das Spiel beginnt mit der Wahl eines der vier möglichen Schwierigkeitsgrade wonach eine Karte erscheint auf der die Position der eigenen und der feindlichen Flotte dargestellt ist. Die Flotte des Spielers folgt den Bewegungen des Joysticks und besteht aus zehn Kriegsschiffen, jedes beladen mit zwei Panzern, die es an den Strand zu bringen gilt.

Zwei mögliche Routen lässt das Spiel zu:

1. Einen Schleichweg durch eine verminte Geheimpassage in der zusätzlich noch ein mörderisches Torpedokreuzfeuer tobt.
2. Den Frontalangriff auf die Feindflotte.

Je nachdem wie sich der Spieler entscheidet, geht das Spiel daraufhin entweder mit Level 1 oder Level 2 weiter. Sollte der Spieler sich für den Frontalangriff entscheiden wird der Schwierigkeitsgrad in den Leveln 2 und 3 drastisch erhöht.

Level 1: Geheimpassage



Volle Kraft voraus!

Der Spieler hat die undankbare Aufgabe seine zehn Schiffe durch diesen Hexenkessel aus Minen und kreuz- und querschießenden Torpedos zu steuern. Kontakt mit ihnen ist selbstverständlich tödlich und auch von den Wänden gilt es gebührenden Abstand zu halten. Beschleunigt wird, indem der Stick nach vorn gedrückt wird, verlangsamt, indem man ihn zurückzieht. Gelenkt wird mit links und rechts. Die Schiffe tauchen einzeln rechts unten auf und müssen links oben den Kessel verlassen

Punkte: Jedes Schiff, das die Passage durch den nördlichen Ausgang (links oben) verlässt, beschert dem Spieler 3000 Punkte.

Level 2: Fliegerangriff



Feind auf Zwölf Uhr. Feuer frei aus allen Rohren!

Hat man die Geheimpassage überstanden oder sich gleich für den direkten Angriff entschieden, steuert einem die gegnerische Flotte auch schon angriffslustig entgegen. Flucht ist zwecklos und Fliegeralarm wird gegeben. Eine nicht enden wollende Flut von Feindmaschinen muss mit dem Flakgeschütz abgewehrt werden. Gelingt dies nicht, wird die Flotte durch Maschinengewehrfeuer beschädigt.

Im niedrigsten Schwierigkeitsgrad kann jedes Schiff 20 Treffer einstecken, bevor es sinkt. In Schwierigkeitsgrad zwei bis vier sind es lediglich zehn. Jeder Flieger der durchkommt verursacht in der Regel zwei, sehr selten nur einen Punkt Schaden. Hat man sich zu Spielbeginn für den direkten Angriff entschieden, muss man zusätzlich weitaus mehr Flieger abschießen als wenn man den Weg durch die Geheimpassage gewählt hat.

Die Munitionsanzeige zeigt an, wieviel Schuss Dauerfeuer man zur Verfügung hat. Ist sie erschöpft, können nur noch kurze Einzelschüsse abgegeben werden, solange bis sie sich von alleine wieder auffüllt.

Feindliche Aufklärer passieren in Abständen das Kampfgebiet, die man für Bonuspunkte vom Himmel holen kann, falls man dafür Zeit findet.

Punkte:

pro Flieger: 400
pro Aufklärer: 2000

Level 3: Seeschlacht



Irgendwann sind die Reserven des Flugzeugträgers erschöpft und der Fliegerangriff wird abgebrochen. Nun eröffnen die feindlichen Kriegsschiffe das Feuer, während der Träger versucht sich abzusetzen. Der Spieler steuert nun ein Schiffsgeschütz bei dem er die Gradzahl des Abschusswinkels per Joystick einstellen kann. Jeder halbe Grad entspricht hierbei einer Distanz von 100 Metern. Verfehlt eine Granate ihr Ziel, wird angezeigt um wieviel Meter man zu weit oder zu kurz geschossen hat. Mit ein wenig Kopfrechnen unter Zeitdruck findet man so im Idealfall nach einem Probeschuss bereits die korrekte Distanz heraus. Wie gesagt: im Idealfall. Denn gleichzeitig beginnt der Gegner sich ebenfalls einzuschießen.

Die Anzahl der Schüsse, die er braucht um einen Treffer zu erzielen hängt vom Schwierigkeitsgrad ab:

Schwierigkeitsgrad 1: sieben Schuss

Schwierigkeitsgrad 2: drei Schuss

Schwierigkeitsgrad 3 + 4: drei Schuss für den ersten Treffer, dann nur noch zwei.

Wurde die Geheimpassage (Level 1) nicht genutzt, schießt sich der Feind sogar noch schneller ein.

Punkte:

pro Kriegsschiff: 2000

Flugzeugträger: 10.000

Bonuspunkte: Hat man am Ende der Seeschlacht mehr als vier Schiffe übrig, erhält man 2000 Punkte für jedes zusätzliche Schiff

Level 4: Anlandung



Am Strand erwartet einen schon das Empfangskomitee.

Wurde die komplette Feindflotte auf den Meeresgrund geschickt, können die Panzer ausgeladen und die Strandbefestigungen angegriffen werden. Jedes übriggebliebene Schiff kann zwei Panzer ausladen, bis zu einem Maximum von acht. Diese Panzer müssen dann, einer nach dem anderen versuchen, den mit Mauern, Minenfeldern und Panzergräben vollgestopften Strand erfolgreich zu passieren um zur Festung des Diktators zu gelangen. Zudem befinden sich an Engpunkten feindliche Stellungen, die Dauerfeuer schießen. Besonders gefährlich sind feindliche Panzer, die die Bewegung des eigenen Fahrzeugs nachahmen um einen im Visier zu behalten. Jede Kollision mit einem Hindernis oder einem Feind (sogar mit den Punkten, die angezeigt werden wenn man einen Gegner abschießt) kostet ein Leben und man muss wieder von vorne anfangen.

Punkte:

Pak-Stellung: 400

Geschützturm: 600

Bunker: 800

Panzer: 1000

Level 5: Kuhn-Lin



Immer feste drauf!

Am Ende des Strands erhebt sich die Festung auf der ein riesiges Geschütz thront, das sich langsam dem Spieler zuwendet. Man hat jetzt nur wenige Sekunden, um die weiß aufleuchtenden Schwachstellen der Festung zu treffen, bevor sich die Kanone ausgerichtet hat und einen kurzerhand wegpustet. Man sieht dann nur noch eine riesige Granate auf einen zuschießen, bevor alles dunkel wird und der nächste Panzer seinen Angriff am Strand beginnt.



Gelingt es alle "Fenster" der Festung zu treffen, explodiert das Geschütz und die Besatzung ergibt sich - man hat das Spiel gewonnen und die Highscoretabelle erscheint.

Punkte:

pro Fenster: 2000

Kuhn-Lin zerstört: 20.000, +10.000 Extrapunkte pro Schwierigkeitsgrad über 1

Weitere Tasten

F : **Filtereinstellungen** für Explosionsgeräusche vornehmen (Diese Taste während der Levelauswahl drücken)

T : **Highscoretabelle** anzeigen und speichern (Wenn diese Taste während der Levelauswahl gedrückt wird kann die Top-10-Highscoreliste angezeigt und auch auf Diskette gespeichert werden)

B : **Bildschirmrandfarbe** ändern (Diese Taste während der Levelauswahl drücken)

CTRL : **Spiel abbrechen**

C= : **Spiel pausieren**

Tips

- * Immer den Weg durch die Geheimpassage nehmen, es gibt erstens mehr Punkte dafür und zweitens sind Level drei und vier dann nicht so mörderisch schwierig.
- * Während des Fliegerangriffs nur kurz Dauerfeuer geben und auch nur dann, wenn der Gegner schon recht nah ist.
- * Während der Seeschlacht die Distanzangaben durch 200 teilen um die Gradzahl zur Korrektur des Geschützes zu ermitteln. Cool bleiben und nicht verrechnen! ;)
- * Feindliche Panzer am Strand durch eigene Lenkbewegungen in die Flugbahn der eigenen Granaten "hineinlenken".
- * Nach einiger Zeit startet das Spiel eine automatisch ablaufende Demo, bei der man jederzeit einsteigen kann, also auch kurz vor dem Ende.



Der meiste Text stammt vom C64-Wiki-Artikel Nr.:313