

RED L.E.D.
Deutsche Anleitung

FEINDLICHE DROPFENERZEUGER

Sie sind ein Drogenhersteller zu vernichten, müssen sie
 zerstört werden. Sie sind alle Erzeuger

Schnelle Geschicklichkeit
 Schnellste Geschicklichkeit
 Schnellste Geschicklichkeit

Griff von Pete James
 Ton und Geräusche von Tony Cross
 Der Herr von der Straße
 Im Jahre der Straße
 Der Herr von der Straße
 Der Herr von der Straße

RED L.E.D.

Wir schreiben das Jahr 2379 und die Rohstoffe der Erde sind verbraucht. Sie sind die einzige Hoffnung einen Weg zu den dringend benötigten Rohstoffquellen zu finden, mit denen man eine überaltete Technologie weiter betreiben kann. Sie wurden mit drei ZMX-Vielzweck-Kampfdroiden ausgestattet. Ihre Mission: Verbinden Sie die fünf Ebenen des kosmischen Gitters. Sollten Sie versagen...

Dreidimensionale Landschaftsbewegung
Schnelle Geschicklichkeitshandlung
Grafik von Pete James
Ton und Geräuscheffekte von Tony Crowther
Deutsche Anleitung von AGC Hamburg
Im Vertrieb der ariolasoft

Das Spiel

Ihre Aufgabe besteht darin, mit Hilfe der drei Kampfdroiden eine Verbindung von links nach rechts zwischen den Gittern, von denen aus Sie jeweils ein Kampfgebiet einer separaten Welt erreichen können, zu schaffen. Wählen Sie ihr Gitter-Sechseck, wählen Sie ihren Droiden und die Schlacht kann beginnen.

In jeder Landschaft müssen Sie die Energiekokons einsammeln und zum Ausgang gelangen. Gefundene Energiekokons werden im rechten Fenster Ihres Instrumentenbrettes zusammen mit den noch verbleibenden angezeigt. Sind alle Kokons gefunden, wird der Ausgang aktiviert (angezeigt durch einen blinkenden Pfeil), Sie können die Landschaft verlassen und Ihre Eroberung registrieren lassen. Sammeln Sie die Buchstaben des Wortes "BONUS" für eine Bonusrunde.

FEINDLICHE DROIDENERZEUGER

Um einen Droidenerzeuger zu vernichten, müssen Sie ihn sehr häufig treffen. Sind alle Erzeuger zerstört, erscheinen keine weiteren feindlichen Droiden. Allerdings sind die noch übrigen davon nicht sehr begeistert.

ZEIT

Zum Erfüllen der Mission haben Sie eine Stunde Zeit. Während der Schlacht können Sie jedoch Zeitverzerrungskapseln finden. Die positiven (im Uhrzeigersinn) verlängern die Zeit, die negativen (gegen den Uhrzeigersinn) verkürzen sie. Fallen Sie von der Landschaft

herunter, kostet Sie dies eine Minute Zeit für die Neuorientierung. Falls Sie versuchen, einen nicht aktivierten Ausgang zu benutzen, geschieht das Gleiche.

BONUS-FUNKTION

Alle 10.000 Punkte erscheint ein Teil des BonusWarp-generators in der Landschaft (gekennzeichnet durch einen Buchstaben des Wortes "BONUS"). Die Vervollständigung des Wortes ermöglicht Ihnen ein erneutes Spiel in der vorangegangenen Landschaft, wobei Sie in diesem Fall unverwundbar sind. Hierdurch wird der gegenwärtig aktivierte Droide voll wiederhergestellt und Sie erhalten wertvolle Punkte und Zeit.

TELEPORT-STATIONEN

In vielen Landschaften ist ein Teleport-Netz installiert, zu dem nur die Kampfdroiden Zugang haben. Stellen Sie sich auf die Plattform und drücken Sie den Feuerknopf für den Teleportsprung.

BOMBE

Finden Sie eine Bombe, so wird Ihnen das von Ihrem Instrumentenbrett signalisiert. Drücken Sie das nächste Mal den Feuerknopf, wird die Bombe gezündet und zerstört alle feindlichen Droiden und Droidenerzeuger in Ihrer direkten Umgebung.

VEREISER

Diese schneeflockenähnlichen Objekte können aufgesammelt werden und vereisen die Säureseen, so daß Sie diese unbeschadet überqueren können. Achten Sie

jedoch auf die Temperaturanzeige. Außerhalb der Bonusphase ist die Säure tödlich.

DROIDEN-LÄHMER

Gelegentlich finden sich auch Geräte zum Lähmen der Droiden. Sie erzeugen eine betäubende Energiewellen, so daß die feindlichen Droiden sich nicht mehr bewegen können. Die Wirkung hält jedoch nur so lange an, bis die Droiden die blockierende Frequenz errechnet haben und sich abschirmen können.

SPIELPAUSE

Ein Druck auf die Leertaste hält das Spiel an. Nun können Sie mit Taste F1 eine Schadensübersicht aufrufen und mit Taste F7 den Anspruch auf dieses Spielgebiet abtreten. Ist Ihr Droid stark beschädigt, kann er so wenigstens überleben.

VERBINDUNGSGITTER

Hier wird der aktuelle Status angezeigt. Ein blinkendes Sechseck signalisiert einen Sieg und stellt ein wichtiges Teil Ihrer Verbindung auf dem Gitter dar. Ein weißes Sechseck steht für ein Gebiet, daß für immer verloren ist. Bringen Sie einen funktionierenden Droiden ins Gitter, so erhält er eine gewisse Energiemenge zurück, selbst in einer verlassenen Landschaft. Der aktuelle Status jedes Kampfdroiden wird durch die Helligkeit des Farbbalkens unterhalb seiner Station repräsentiert: Weiß steht für volle Energie und Schwarz für eine zerstörte Einheit. Ihr gerade aktivierter Kampfdroid wird durch blinkende Farben angezeigt.

ENERGIE/SCHILDSTÄRKE

Sie kann an den Balkenanzeigen auf der Kampfkonsole abgelesen werden. Für jedes gesammelte oder zerstörte Objekt erhalten Sie Energie. Energieverlust entsteht bei Kollisionen mit feindlichen Droiden oder Droidenerzeugern. Vermeiden Sie die Berührung mit den Säureseen um jeden Preis. Siehe auch BONUSFUNKTION.

KAMPFDROIDEN

Sie sind mit drei ZMX-Vielzweck-Kampfdroiden versehen, von denen jeder seine eigenen Fähigkeiten und Stärken besitzt. Die Wahl des Droiden kann Ihre Erfolge auf einem bestimmten Terrain stark beeinflussen.

Einen zusätzlichen Kampfdroiden erhalten Sie jeweils bei 100.000 Punkten. Bonuszeit gibt es für jedes vervollständigte Verbindungsgitter.

Tastatursteuerung

C64

A - Aufwärts
Z - Abwärts
> - Links
? - Rechts
Rechte Shifttaste - Feuer
Leertaste - Pause

SCHNEIDER CPC

A - Aufwärts
Z - Abwärts
/ - Links
\
Shift - Feuer
Leertaste - Pause

RED L.E.D.

Die Geschichte

Bertram stieg aus dem Tank und heißes Öl floß gleichmäßig über seinen muskelbepackten Körper, als er seinen erhobenen Kopf einmal schüttelte, um seine Augen vom Öl zu befreien. Mit einer gleitenden Bewegung stand er auf, während die Betreuungs-Droiden seine Bronzehaut liebevoll trockneten. Eine Welle der Kraft durchströmte ihn während er seine Armmuskeln spannte und die Stärke seines Bizeps pulsieren fühlte. Er fegte die Droiden mit einer achtlosen Bewegung seiner mächtigen Hand beiseite und wandte sich zum Eingang.

Diesen Augenblick liebte er, hatte ihn schon immer geliebt. Das Toben der Menge beim Betreten der Arena, das Schreien, das Rufen, die Bewunderung. Bertram war ihr Champion und er war es, seit es diesen Wettbewerb gab. Er war der Beste und wußte das auch. Am Ende des Ganges blieb er kurz stehen und dehnte seinen geschmeidigen Körper. Seine Arme kreisten in großen Bögen und seine Beine bewegten sich mit eleganter, mechanischer Perfektion. Ein Funkeln trat in seine Augen, als er sich sammelte und begann, die letzten zwölf Yards zur Arena zurückzulegen. Grimmiges Lächeln spielte um seine Mundwinkel, als er in den warmen Sonnenschein trat und der Jubel war unbeschreiblich. Zuschauer um Zuschauer erhob sich, sie stampften mit ihren Füßen und riefen seinen Namen.

Bertram warf die Arme empor und drehte sich nacheinander den drei Tribünen zu, bevor er niederkniete und sich tief vor dem Spielleiter verbeugte.

Die Zuschauertribüne war wie ein antikes griechisches Theater geformt. Das Publikum schaute auf die Spielmatrix und die gigantische Videowand, die dahinter stand. Auf dem Boden befand sich das komplizierte Muster der Transporterpunkte, aus denen der Spielleiter das Spielgebiet auswählte. Bertram stellte sich zu den anderen beiden Kandidaten, die vor der Matrix standen. Er lächelte in sich hinein, wohl wissend, daß der Spielleiter keinen der beiden auswählen würde, nicht wenn der große Bertram in der Arena war. Er war der unangefochtene Champion, der Großmeister und die Menge wollte nur ihn sehen. Er drehte sich mit den anderen um und blickte erneut auf den Spielleiter, der auf einer Plattform über dem Publikum saß.

Dieser erhob sich und Stille senkte sich über die Arena. Die Menge erwartete mit Spannung die kommende Entscheidung und der Spielleiter ließ sich einen Augenblick Zeit. Natürlich fiel die Wahl auf Bertram und erneut erhob sich ein Tumult der Zustimmung und Begeisterung.

Bertram bewegte sich mit der Eleganz eines Raubtieres und stellte sich auf den Punkt, der auf der Matrix angezeigt wurde. Von dort würde man ihn zum Spielfeld auf eine weit entfernte Welt teleportieren. Der Spielleiter hatte viele Welten und viele Landschaften zur Auswahl und selbst Bertram war noch

nicht überall gewesen. Er verspürte das bekannte Gefühl der Desorientierung und sein Abbild auf der Videowand löste sich in glitzernde Punkte auf, die wie vielfarbige Splitter an einen Ort jenseits von Raum und Zeit tanzten. Als sich sein Blickfeld klärte, tat sich vor ihm eine unwirtliche und zerrissene Landschaft auf.

In der Arena war das große Bild Bertrams nun durch die grafische Darstellung der vor ihm liegenden Landschaft ersetzt worden. Bertram selbst wurde durch eine helle Silberkugel dargestellt. Vor ihr lag ein geometrisches Labyrinth aus Wegen und Fallen, eine genaue Wiedergabe der Route, auf der man sich erfolgreich über die Oberfläche dieser fremden Welt bewegen konnte.

Das Spiel selbst war ein Relikt aus den Tagen der galaktischen Bergbaufirmen. Als man riesige Mengen ehemals seltener Mineralien und Metalle auf anderen Planeten entdeckte, wurden früher einmal wertlose Mineralien, wie zum Beispiel Marmor, um ein vielfaches wertvoller. Diamanten und Gold waren dagegen nahezu wertlos. Marmor, der auf der Erde verhältnismäßig häufig vorkam, war auf den galaktischen Welten sehr selten und wurde nur auf den gefährlichsten und unzugänglichsten Welten gefunden. Die Bergbaufirmen hatten ferngesteuerte Droidensysteme zum Abbau dieses seltenen Minerals entwickelt. Die Bilder, die von diesen Droiden empfangen wurden, bereitete ein Computer auf und präsentierte sie dem menschlichen Kontrolleur als geometrisches Muster. So konnten die Droiden leichter gesteuert werden und der

Verlust an teurem Material wurde geringer. Im Jahr 2087 jedoch wurde ein kirchlicher Bann auf alle Handelsaktivitäten ausgesprochen und das internationale Währungssystem brach zusammen. Dadurch verloren natürlich auch alle Mineralien ihren Wert. Marmor war ohnehin nicht mehr von großem Nutzen und wurde lediglich noch zur Schmuckherstellung benutzt. Die bestehenden ferngesteuerten Bergbaustationen rüstete man zu Unterhaltungszwecken um und so wurde das Spiel geboren. Es entwickelte sich zu einem derartigen Erfolg, daß ein erfolgreicher Kontrolleur mehr verdiente, als jeder andere ProfiSportler im Solarsystem.

Weit entfernt, auf der Oberfläche des fremden Planeten, wartete Bertram geduldig auf seine Instruktionen. Dieses Mal wollte er einen kompletten Durchlauf schaffen. Das war bis heute auf unbekanntem Terrain noch niemandem gelungen aber Bertram wußte, daß er es schaffen konnte. Der erste Impuls erreichte seinen Orientierungscomputer und geräuschlose Kreiselsysteme begannen tief im Inneren des Rechners zu arbeiten. Es war soweit, nun würde er die vier Zielobjekte ansteuern und versuchen den Kurs erfolgreich zu meistern. Es gab nur zwei Möglichkeiten für ihn: Entweder er erzielte einen perfekten Durchlauf oder er ruinierte sich seine Servomotoren...

"Bertie!"

"Bertie, komm sofort her!" Angelica Bleasedales scharfe Stimme ertönte mit dem Charme und der Bestimmtheit einer Zahnarzhelferin. In der Küche

blinkte ein Licht auf der visuellen Kontrolleinheit des Bedienungsdroiden auf und mit einem scheppernden Klappern setzte er sich in Richtung Eßzimmer in Bewegung.

"Bertie, da bist Du ja! Also, manchmal frage ich mich wirklich, was wohl in diesen veralteten gedruckten Schaltungen, die Du als Gehirn benutzt, so vorgehen mag. Nun bring' uns schnell etwas Tee."

"Ja, Madam.", krächzte die rostige Stimme des Bedienungsdroiden als er sich umdrehte und geräuschvoll in die Küche zurückrollte.

"Ich glaube, ich muß ihn bald verschrotten lassen." hörte er noch, als er schuldbewußt das Zimmer verließ.