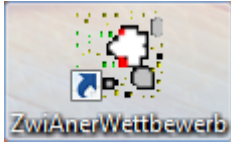


ZwiAner-Wettbewerb

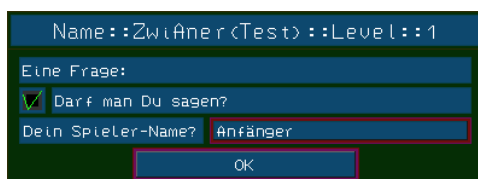
Start



Nach der Installation erfolgt der Programmstart über den ZwiAner-Start-Icon auf dem Desktop.





Jetzt kann ein "Neues Spiel" gestartet werden.



Durch deinen Spielernamen kannst du dich – wenn man Du sagen darf? - später in die Besten-Liste eintragen lassen.

Levelauftrag

Zu Beginn jedes Levels wird ein Dialogfenster mit der Aufgabenstellung angezeigt. Durch die Tastenkombination  +  wird das Spiel angehalten und das Dialogfenster zum Nachlesen erneut angezeigt.


Pause

Mit der Taste  kann das Spiel angehalten und wieder gestartet werden.

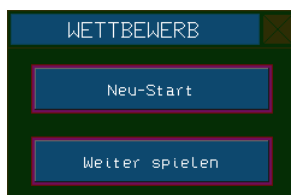
Level nochmals starten

Durch zweimaliges Drücken der Tab-Taste  wird das aktuelle Level beendet und neu gestartet.

Spiel beenden

Durch zweimaliges Drücken der Escape-Taste  wird das Spiel gespeichert und beendet.

Letztes Spiel fortsetzen

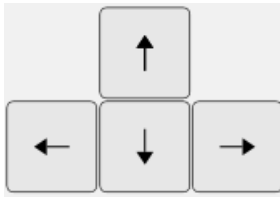






Im Startmenü kann das Level des letzten Spiels aufgerufen und mit "Weiter spielen" weitergespielt werden.

Die obere Schaltfläche startet den Wettbewerb von vorne.

Level 1

Der Antrieb und die Lenkung des Areamobils erfolgt über die Pfeiltasten.



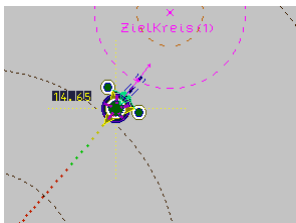
-  Treibwerk starten
-  Treibwerk stoppen
-  Areamobil nach links drehen
-  Areamobil nach rechts drehen

Starte das Treibwerk deines Areamobils mit der Pfeiltaste.


Manövriere nacheinander von Zielkreis 1 zu Zielkreis 2.



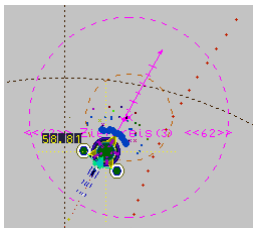
Das Treibwerk kann gestoppt, 



oder durch Drehen des Areamobils entgegen der Bewegungsrichtung, abgebremst werden.

Tipp: Mit gehaltener Hochsteltaste  kannst du die Drehbewegungen des Areamobils beschleunigen.

Level 4

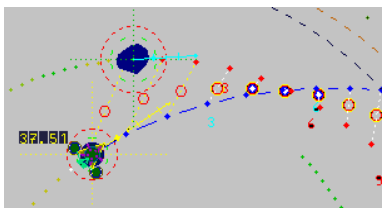


Die 3 Zielkreise bewegen sich mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten. Das Areamobil muss sich während des gesamten Countdowns innerhalb eines Zielkreises befinden. Verlässt das Areamobil vorher den Zielkreis, musst du diesen erneut anfliegen und der Countdown beginnt von vorne.

Tipp: Die Zielkreise von langsam nach schnell anfliegen, da der Richtungswechsel auf den nächsten Zielkreis nicht so lange dauert.

$V_1 = 10$ $V_2 = 20$ $V_3 = 40$

Level 8



Die zwei Asteroiden müssen mit dem Areamobil durch Rammstöße aus dem Zielgebiet befördert werden.

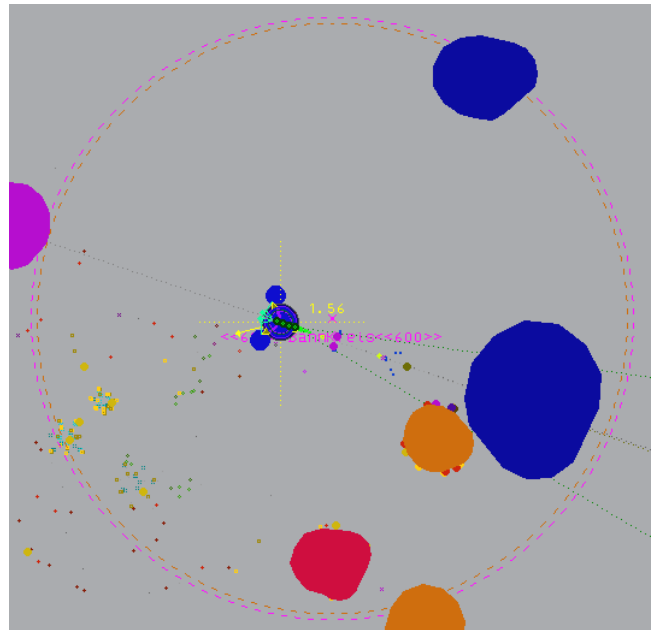
Tipp: Stoppe dein Treibwerk, wenn die Kollisionsberechnung durch Anzeige der weiß ausgefüllten Kollisionskreise für einen Rammstoß passt.

Flugvideo: <http://www.youtube.com/watch?v=RwKSytsKt7s>

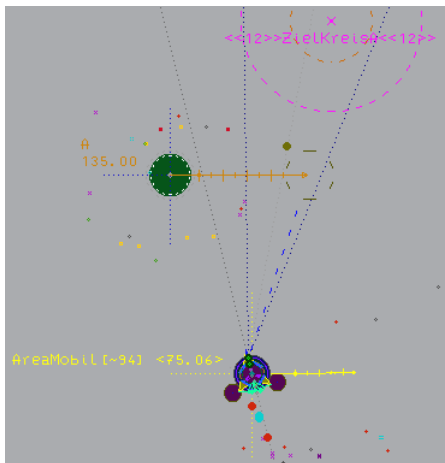
Level 12

Es gilt, den pulsierenden Bannkreis vor den Asteroiden zu schützen. Eine erweiterte Zielhilfe auf Basis einer Rückhaltberechnung [#1] aus der Eigenbewegung hilft dir beim Zielen. Antrieb, Waffen und Radar benötigen Energie. Wenn zu wenig Energie vorhanden ist, sinkt die Radarsichtweite oder die Waffen können nicht abgeschossen werden.

Befindet sich kein Asteroid innerhalb des Kreises, startet der Countdown. Durchfliegt ein Asteroid den Bannkreis, wird der Countdown zurückgestellt.



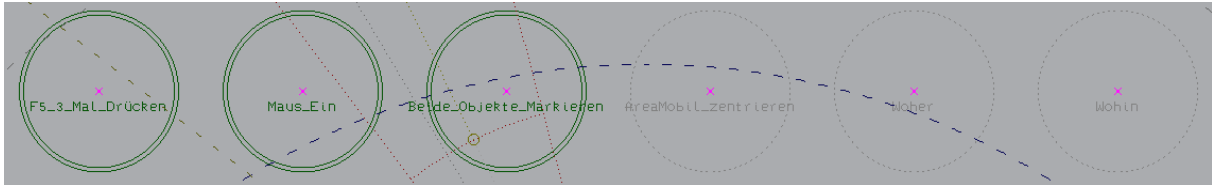
Level 16



Zerstöre die beiden Objekte. Die zugehörigen Zielkreise zeigen dir an, wie oft du das Objekt noch bis zu seiner Zerstörung treffen musst. Auf deine Flugbahn und Geschwindigkeit hast du keinen Einfluss, aber dein Zielradar [#4] zeigt dir durch einen Kreis an, wohin du schießen musst, um das Projekt zu treffen. Ziele genau, da deine Munition begrenzt ist.

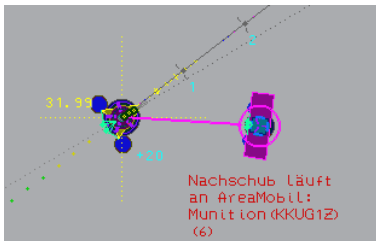
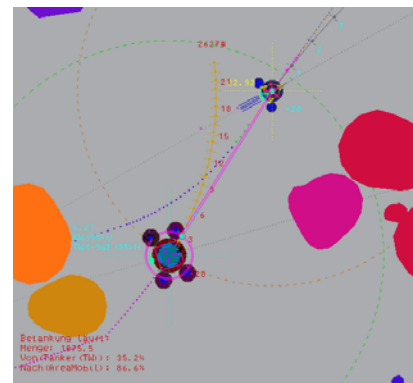
Level 17

Zu Beginn dieses Levels werden neue Befehle trainiert. Ein Dialogfenster zeigt dir jeweils an, was du tun sollst. Mit "OK" wird das Dialogfenster geschlossen und du musst in der angegebenen Zeit den Befehl ausführen. Die erledigten Aufgaben werden als farbige Kreise angezeigt. Nachdem du dein Training erledigt hast, beginnt deine eigentliche Mission: Erreiche den Zielkreis.



Der Weg zum Zielkreis ist weit!

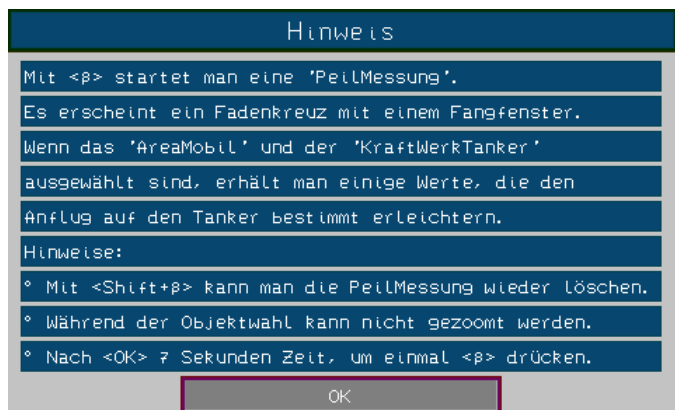
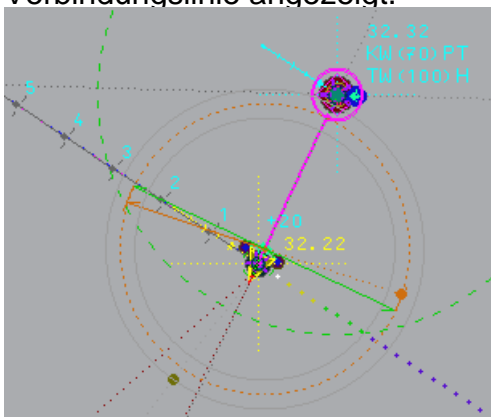
Um ihn zu erreichen, musst du zunächst den Kraftwerktanker anfliegen. Dein Problem ist, dass du keine Energie hast, aber Munition. Du musst dich mit dem Tanken beeilen, da ein Asteroidenfeld den Tanker bedroht. [#4]



Als nächstes musst du den Munitionstransporter anfliegen, um dein Depot wieder aufzufüllen.

Hinweis: Wenn du nicht weißt wohin, mach mal "P"ause und orientiere dich über die Zifferntasten deines Nummernblocks. Die Plus- und Minustaste helfen Dir hierbei ebenfalls.

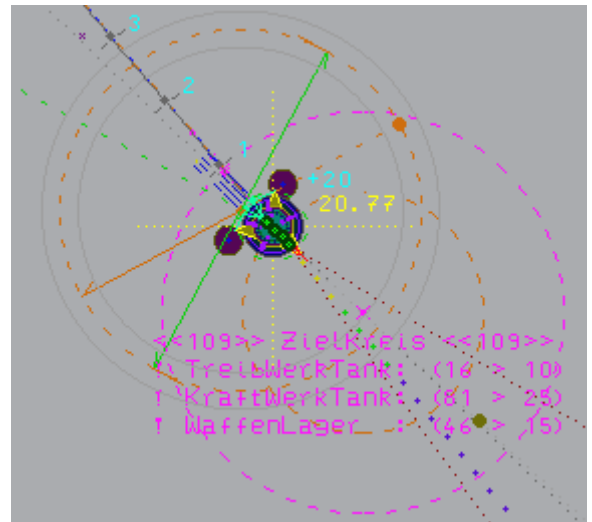
Nun gilt es den Kraftwerktanker zu erreichen. Beim Anflug kommt ein nützlicher Hinweis, dessen Anweisung auch befolgt werden muss. Die Peilmessung wird als gestrichelte Verbindungslinie angezeigt.



Wenn du genug getankt hast, kommt der finale Anflug auf den Zielkreis.

Da sich der Zielkreis auch fortbewegt, ist die Peilmessung hier ebenfalls sehr hilfreich.
 Halte dein Areamobil während des Countdowns innerhalb des Zielkreises.
 Beachte, dass deine Tanks und dein Waffenlager die angegebenen Mindestmengen überschreiten, da sonst der Zielkreis deaktiviert und der Countdown abgebrochen wird.

- TreibwerkTank: > 10
- KraftwerkTank: > 25
- Waffenlager: > 15



Bildschirmnavigation



Verschiebt die Bildschirmanzeige nach oben.



Verschiebt die Bildschirmanzeige nach unten.



Verschiebt den aktuellen Zielkreis oder Gravitor in Bildschirmmitte.



Verschiebt die Bildschirmanzeige nach links.



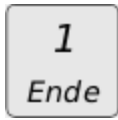
Verschiebt die Bildschirmanzeige nach rechts.



Verschiebt die Bildschirmanzeige diagonal nach links oben.



Verschiebt die Bildschirmanzeige diagonal nach rechts oben.



Verschiebt die Bildschirmanzeige diagonal nach links unten.



Verschiebt die Bildschirmanzeige diagonal nach rechts unten.



Verkleinert die Bildschirmansicht vom Zentrum aus.



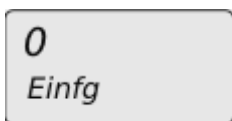
Vergrößert die Bildschirmansicht vom Zentrum aus.



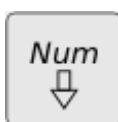
Zentriert das Areamobil in Bildschirmmitte.



Bei einer Pause kann der weitere Spielverlauf schrittweise angezeigt werden.



Verkleinert die gesamte Spielfläche auf Bildschirmgröße.



Blendet die Textanzeigen auf dem Bildschirm aus und ein.



Verkleinert die Bildschirmanzeige so, dass alle Objekte sichtbar sind.