



Tau Ceti

1986 veröffentlichte CRL mit Tau Ceti ein Weltraumspiel für den Commodore 64, das es aufgrund seines spannenden Spielablaufs und seiner originellen Steuerung mittels Bordcomputer verdienen würde, wieder entdeckt zu werden. Da Tau Ceti ohne Anleitung schwer zu bewältigen ist, möchten wir allen Piloten auf die Spünge helfen.

Der Hintergrund

Im Jahre 2047 wurde eine Methode entwickelt, die es den Menschen ermöglichte, Planeten nahe gelegener Sonnensysteme zu bereisen und dort sogar Siedlungen aufzubauen. 2050 verließen die ersten Kolonisten die Erde, um vier Planeten vom „G-Typ“ zu besiedeln: Alpha Centauri, Tau Ceti (III), Van Maanen und Beta Hydri. Sieben Monate später erreichte die erste Welle von Kolonisten den ungastlichen, wüstenartigen Planeten Tau Ceti und begann sofort mit der Errichtung einer neuen Zivilisation. In den ersten 90 Jahren gedieh die Kolonie prächtig, über dreißig Städte konnten aufgebaut werden und ein reger Handel mit Robotertechnologie und Rohstoffen, die in unterirdischen Minen abgebaut wurden, bildete das wirtschaftliche Rückgrat der Gesellschaft Tau Cetis.

Im Jahre 2150 wurden Tau Ceti und eine weitere der vier Kolonien von einer Katastrophe heimgesucht: Eine tödliche Seuche, das Encke-Syndrom, suchte den Planeten heim und ließ nur wenige Überlebende zurück. Die Menschen verließen den Planeten und überließen ihn den automatischen Überwachungssystemen und Robotern. Zwei Jahre vergingen, bis auf der Erde ein Medikament entwickelt wurde. Der Kontakt zu den beiden Kolonien, die verschont geblieben waren – Alpha Centauri und Beta Hydri –, wurde wieder aufgenommen, doch ge-

nau zu diesem Zeitpunkt schlug ein Meteor auf Tau Ceti ein, der Funkkontakt mit den Überwachungssystemen riss ab. Trotzdem wurde der Entschluss gefasst, Tau Ceti und Van Maanen wieder zu besiedeln, und schon 2164 fand die erste Tau Ceti-Expedition statt. Ein einzelner Raumgleiter landete sicher auf der Planetenoberfläche und konnte gerade nach einen Notruf zur Erde senden, bevor totale Funkstille eintrat. Experten gelangten zur Überzeugung, dass die Roboter nach dem Einschlag des Meteors Amok gelaufen waren. Nach sieben Jahren, Van Maanen war inzwischen schon wieder besiedelt, wurde eine zweite Expedition organisiert. Die einzige Möglichkeit, das Verteidigungssystem auszuschalten, schien die Zerstörung der verbliebenen Gebäude zu sein. Dazu musste ein bewaffneter Gleiter in den mas-

siv gepanzerten Fusionsreaktor in der Hauptstadt Centralis eindringen. Obwohl die Chancen höchstens eins zu fünfzig standen, hast du dich trotzdem freiwillig gemeldet...

Fliegen leicht gemacht

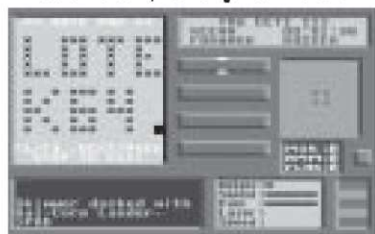
Der Gleiter ist eine kleine Kampfmaschine, die für jeden Piloten eine Herausforderung darstellt. Die Ausrüstung sieht folgendermaßen aus:

- > Laser
- > Schutzschilde
- > acht Wärmelenkraketen mit automatischer Zielsuche
- > acht Anti-Raketen-Raketen (AMMs)
- > acht Leuchtraketen
- > Infrarotsichtgerät
- > Hoffman-360-Grad-Scanner mit Vierwege-Sichtgerät zum Schutz gegen blinde Flecken
- > Kompass
- > Computer-ADF (automatische Richtungssuche)
- > Sender
- > JCN-Computer (garantiert bug-freie Version)

Nach dem Start des Spiels mit der Leertaste sehen wir am unteren



In der Basis können die Vorräte aufgefüllt werden oder mit PAD (unten), dem kleinsten Texteditor des Universums, Notizen gemacht werden.



Bildschirmrand eine Laufschrift, die Informationen zur Hintergrundgeschichte enthält. Den Rest des Bildschirms nimmt die Konsole des Raumschiffs ein, das sich gerade in einer Basis befindet, wobei das Sichtgerät (links oben) den größten Raum einnimmt. Darunter befindet sich die Eingabekonzole des Bordcomputers, die mit einem blinkenden Cursor darauf aufmerksam macht, dass sie auf deine Eingaben wartet. Die Mitte des Bildschirms zeigt die Bordinstrumente: Kompass mit Echtzeituhr, Anzeige der gewählten Ansicht und der aktuellen Stadt sowie Status des Schiffs. Das rote Feld rechts zeigt den Vorrat an Raketen (siehe oben) an. Das gelbe Fenster enthält Informationen über Flughöhe, Status des Schutzschields, Treibstoffvorrat, Temperatur des Lasers und Geschwindigkeit. Rechts oben befindet sich der Radarschirm.

Ist der Gleiter im Flugmodus, lässt er sich mit Joystick oder Tastatur kontrollieren, im Bodenmodus kann der Bordcomputer (Übersicht siehe nächste Seite) mittels Eingaben an der Konsole kontrolliert werden. In den Bodenmodus gelangt man durch Andocken des Raumschiffs an eine Basis.



Der Bordcomputer

HELP	Zeigt alle Kommandos an
LAUNCH	Der Gleiter verlässt die Basis und gelangt ins Freie, wo der Flugmodus aktiviert wird.
MAP	Der Computer zeigt eine Karte von Tau Ceti an, die Informationen über die Städte enthält. Der Cursor kann mit den Cursortasten bewegt werden, der Feuerknopf wählt Funktionen.
LOOK	Schaltet um zur Innenansicht eines Gebäudes.
WAIT	Wartet 1/12 einer Umdrehung des Planeten, entspricht fünf Erdminuten.
STATUS	Schadens- und Fortschrittsbericht (auch während des Flugmodus)
EQUIP	Ermöglicht innerhalb einer Basis Reparatur, Auftanken und Aufstocken des Waffenvorrats.
PAD	Ein kleiner Texteditor, der als Notizzettel dient.
NEW PAD	Öffnet eine neue Seite im Editor.
LOAD	Lädt den Spielstand (Disk oder Tape).
SAVE	Speichert den Spielstand (Disk oder Tape).
QUIT	Beendet das Spiel.
SCORE	Zeigt den Spielfortschritt an.
PAUSE	Pause, was sonst?
SIGHTS ON/SIGHTS OFF	
RODS	Während deiner Flüge sammelst du Kühlkörper ein, die mit diesem Befehl zusammengesetzt werden können.
REACTOR	Ermöglicht den Zugang zum Hauptreaktor in Centralis.
KEYS	Zeigt die Tastaturbelegung an und ermöglicht eine Neu- belegung aller Tasten — siehe unten!

Tastaturbelegung

Links	Z
Rechts	X
Beschleunigen	;
Verlangsamen	/
Steigen	:
Sinken
Laser abfeuern	Leertaste
Rakete abfeuern	M (missile)
Leuchtrakete abschießen	F (flare)
Anti-Raketen-Rakete abfeuern	A (AMM)
Ansicht wechseln	V (view)
Scanner	S
Statusbericht	R
Infrarotansicht ein/aus	I
Springen (bei einem Teleporter)	J (jump pad)
Landen	L

Zu Beginn des Spiels solltest du NAME [Return] eingeben und dem Bordcomputer deinen Namen nennen. Die restlichen Kommandos sind im Kasten links zu sehen.

Spielablauf

Um auf die Planetenoberfläche zu gelangen, solltest du also zunächst LAUNCH eingeben. Nun siehst du die karge Landschaft des Planeten in der Tagesansicht, falls du nicht zu lange gewartet hast. Ein Tag auf Tau Ceti ist sehr kurz und entspricht ungefähr einer Stunde auf der Erde. Auf Tau Ceti wird der Tag in 16 „Spins“ unterteilt. Nach Sonnen- untergang wird die Planetenober- fläche in totale Finsternis getaucht, die Infrarotansicht (I) sollte also umgehend aktiviert werden.

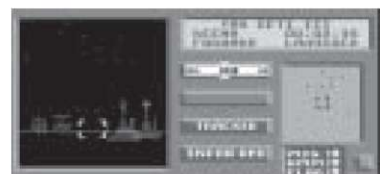
Beim freien Herumfliegen auf Tau Ceti fallen bald jene Gebäude auf, die mit Andockstationen ausgestat- tet sind. Diese stechen durch ein blinkendes Muster an einer Gebäu- deseite sofort ins Auge. Das Andock- en geschieht durch sehr behutsa- men Anflug ins Zentrum der blink- enden Fläche. Sobald du im Ge- bäude bist, schaltet der Computer auf den Bodenmodus um, du kannst nun auf alle Services im Gebäude zugreifen (Nachtanken etc.).

Navigation

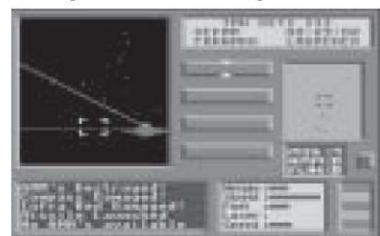
Tau Ceti verfügt über ein System von Teleportern (jump pads), die ein einfaches Reisen zwischen den Städten erlaubt. Unglücklicher- weise sind die einzelnen Telepor- ter noch nach einem veralteten, nicht programmierbaren „Super Traveller“-Standard gebaut, daher kann man von jedem Teleporter aus nur eine einzige Stadt errei- chen. Der Bordcomputer enthält aber eine Datenbank des gesam- ten Netzwerks, du musst also nur noch den richtigen Teleporter fin- den. Diese Vorrichtungen, erkenn- bar als quadratische Flächen am Boden, befinden sich immer an den nördlichen, südlichen, östlichen und westlichen Stadträndern. Um sie zu aktivieren, musst du auf ihnen lan- den und die J-Taste drücken. In der Nähe der Teleporter ist Vorsicht an- gebracht, da sich in ihrer Nähe gerne die „Sandspringer“, eine auf

Tau Ceti heimische Lebensform, aufhalten.

Die meisten der Städte werden von drei Typen gut bewaffneter Jäger- Roboter bewacht, zusätzlich sind schwer gepanzerte mobile Vertei- digungsanlagen unterwegs. Land- minen werden zum Glück vom Ra- darscanner erfasst. Noch ein Hin- weis: Tau Ceti soll nach Abschluss der Mission wieder besiedelt wer- den, also ist die Zerstörung ziviler Gebäude zu vermeiden.



Ein guter Effekt ist die verzerrte Darstellung bei aktiviertem Infrarotsichtgerät (oben). Unten: Ein Angreifer hat mehrere Bordgeräte zerstört.



Fazit

Tau Ceti ist ein grafisch schön um- gesetztes Spiel, das ohne Musik auskommt. Die Geräusche be- schränken sich auf das Notwendig- ste. Am Anfang erscheint das Spiel sehr schwierig, doch sobald man sich an die Steuerung des Gleiters gewöhnt hat, macht die Suche nach dem Hauptreaktor viel Spaß. Wer nur eine geackte Version besitzt, sollte sicherstellen, dass diese auch funktioniert: Bei einigen Versionen, die in den 80ern im Umlauf wa- ren, handelt es sich um unfertige Fassungen, bei denen wichtige Fea- tures wie Speichern oder der EQUIP-Bildschirm fehlen. Ein „Easter Egg“ haben die Pro- grammierer auch eingebaut: Ver- suche einmal, den Bordcomputer zu beleidigen...

Verfasst unter Verwendung des „Project 64“-Dokuments TAU CETI 0.TXT (November 1997).

Tau Ceti

Erschienen: 1986

Entwicklung/Vertrieb: CRL

Bewertung: C-C-C-C-C-C-C-C/10