
OUT OF THIS WORLD

Im Vertrieb der ariolasoft

Carl-Bertelsmann-Straße 161
4830 Gütersloh

Veröffentlichung, Vervielfältigung oder Vertrieb
sind ohne Genehmigung weltweit verboten.

Alle Rechte vorbehalten

© 1987 ariolasoft

Die Vorgeschichte

»Captain, ich hoffe, ich brauche Sie nicht über die Bedeutung dieses Fluges aufzuklären« donnerte die Stimme des Air Vice-Marschals Dirk Overshot von der anderen Seite der Halle herüber.

»Leider doch, Sir. Bisher habe ich keinerlei Instruktionen erhalten, und weiß darum nicht, worum es überhaupt geht«, erwiderte Captain Chuck Harrison, »Mir wurde lediglich gesagt, ich solle mich um 0800 Uhr hier bei Ihnen melden.«

»Ihre Aufgabe, als unser bester Testpilot, ist die Erprobung der neuen RP2-16. Wir müssen wissen, was die Maschine kann - und Sie werden sie fliegen. Der wichtigste Aspekt dieses Testfluges ist die Prüfung der neuen Triebwerke, die Sie bis auf 90% Lichtgeschwindigkeit bringen sollten. Sie werden schneller fliegen, als je ein Mensch zuvor.«

»Ich verstehe, Sir, welche besonderen Eigenschaften weist das Schiff sonst noch auf?«

»Nun, es ist bis unter die Flügelspitzen mit Waffen vollgestopft, falls Sie das meinen. Doch verbrauchen die Triebwerke zur Zeit noch fast die gesamte Energie, und Sie können nur den Elementarteilchen-Beschleuniger voll einsetzen.«

Nach gut einer Stunde war die Einsatzbesprechung vorüber, und sie gingen in den Hangar zurück. Chuck bestieg das Cockpit. Nur wenige Augenblicke später hob das Schiff ab und raste in die dunkle Leere des Welt- raums hinaus.

»RP2-16 an Einsatzkontrolle: Ich teste jetzt den Antrieb, hoffentlich bricht mir die Kiste nicht unter dem Sitz zusammen. Ende und Aus.«

Er entriegelte die Schubkontrolle in der Konsole und drückte den rotleuchtenden Knopf, der unter der Sicherungsklappe sichtbar wurde. Durch das Schiff ging eine kleine Erschütterung, und Chuck wurde von der einsetzenden Beschleunigung hart in den Sitz gepreßt.

Nach kurzer Zeit erreichte er 90% Lg, die Sicherheitsgrenze. Bei dieser Geschwindigkeit wollte er die Manövrierfähigkeit auf eine Probe stellen. Er fuhr den Antrieb zurück, drehte das Schiff um 90 Grad herum und feuerte den Elementarteilchen-Beschleuniger ab. Der Strahl aus Anti-Materie beschleunigte das Schiff weiter, und bevor Harrison seinen Fehler richtig erkannte, durchbrach er die Lichtmauer.

Um ihn herum waren nur noch Farben und Licht, als er in eine andere Dimension geschleudert wurde.

Kaum, daß er sein Bewußtsein zurückerlangte, erkannte er eine Formation von Schiffen, die auf ihn zuflogen. Ihre Absichten waren klar erkennbar, und er mußte kämpfen oder fliehen. Sein Blick suchte nach dem roten Schalter der Antriebskontrolle, doch da war nur noch ein geschmolzener Klumpen Plastik.

Instinktiv feuerte er seine Kanone auf die Angreifer ab. Ein paar Gegner wurden von der vernichtenden Wirkung des Strahles erfaßt und begannen sich aufzulösen, wobei einige kleine Energiekapseln ausstießen. Eine die-

ser Kapseln wurde von Harrisons Schiff angezogen und landete auf der Außenbordwand. Zu Chucks Überraschung leuchteten plötzlich die Kontrollen eines der bisher inaktiven Waffensysteme auf.

Während des weiteren Gefechtes gelang es ihm, mehr dieser Kapseln einzufangen. Ein blinkendes Licht an den Kontrollen signalisierte ihm, daß der Zwei-Weg-Strahler nun über genügend Energie verfügte und einsatzbereit war. Sofort schaltete er die Kontrollen um, und schlug seinen Weg mit dieser wirkungsvollen Waffe durch die schier endlosen Reihen der angreifenden Einheiten.

Das Spiel

Sie übernehmen die Rolle des Chuck Harrison in der anderen Dimension.

Bekämpfen Sie die Angreifer bis zur Kapitulation - nur dann können Sie zum Ausgang gelangen. Wenn Sie die Reihen der feindlichen Schiffe durchbrechen, sehen Sie den Ausgang, den Sie mit Ihren Waffen freischießen müssen, um in die nächste Spielstufe zu gelangen.

Beim Überwecheln von einer der acht Spielstufen in die jeweils folgende, führt Ihr Weg durch eine Bonusrunde. Welche Aufgaben Sie dort erwarten, sollen Sie selbst herausfinden. Nur dann steht Ihnen der nächste Spielabschnitt offen.

Bewaffnung

Ihr Schiff ist mit den folgenden Waffen ausgerüstet:

- Elementarteilchen-Beschleuniger (Quark Cannon)
- 2, 3, 4, und 7-Weg-Strahler (2, 3, 4, 7-Way Shot)
- Breitstrahler (Wide Beam)
- Laser-Strahler

Die Betriebsenergie eines jeden Waffensystems ist mit Hilfe der entsprechenden Energiekapseln aufzufüllen (siehe Titelbild). Sobald ein System volle Energie erreicht, aktiviert die nächste Kapsel dessen Feuerkraft. Um kenntlich zu machen, daß die nächste Energiekapsel eine neue Waffe aktiviert, beginnen die Kapseln gleicher Farbe auf dem Bildschirm zu blinken.

Mit jedem Schuß verbrauchen Sie Energie. Wenn Ihre Vorräte erschöpft sind, steht Ihnen nur noch der Teilchen-Beschleuniger zur Verfügung.

Wenn Sie jedoch den Breitstrahler benutzen und nehmen die Kapsel auf, die den Sieben-Weg-Strahler aktiviert, schalten Sie damit den Breitstrahler aus. Erst, wenn wieder genügend Betriebsenergie vorhanden ist, können Sie den Breitstrahler erneut einsetzen.

Je weiter Sie im Spiel voran kommen, um so schwerer ist es, die Waffen unter Energie zu halten.

Es gibt noch zwei andere Arten von Kapseln. Die eine gibt Ihnen ein zusätzliches Leben, die andere erhöht die Geschwindigkeit. Wie bei den Energiekapseln, sind auch hier mehrere Kapseln erforderlich, bevor die Wirkung einsetzt.

Steuerung

Joystick - Steuerung und Waffe abfeuern.

ENTER/RETURN - Spielpause

(zeigt auf dem Schneider CPC
auch den Status der Waffen an)

M - Hintergrundmusik an/aus (nicht auf dem
Spectrum 48)

S - Spielgeräusche an/aus

Die Spectrum-Version unterstützt folgende Joysticks:
Kempton, Interface 2, Cursor.

Tastatur-Kommandos (nicht für den C64)

Hinauf: Q oder K

Hinunter: A oder M

Links: O oder Z

Rechts: P oder X

Feuern: Leerfeld (oder CAPS SHIFT auf
dem Spectrum)

Ladeanweisungen

Commodore 64: LOAD "AS",8,1

Schneider CPC: RUN "AS"

Spectrum: LOAD ""

Verantwortliche

Design und Anleitung: Bettertech Ltd
Spectrum und Schneider: A. P. Cooper
Commodore: D. Etherington
Grafik: Graff-Teknix
Audio: Binary Sigh and Sounds
Deutsche Anleitung: AGC, Gunnar Binder

Design und Anweisung...
Spectrum und Sinclair...
CPC...
...
Deutsche Anweisung...
...
...

Das Spectrum...
...

Tastatur-Kombinationen (nicht für den CPC)

- Hilfs: G oder K
- Hilfs: A oder M
- Links: O oder Z
- Rechts: P oder X
- Popper: Leerfeld (oder CAPS SHIFT auf dem Spectrum)

Ladebefehle

- Commodore 64: LOAD "AS",A
- Sinclair CPC: RUN "AS"
- Spectrum: LOAD "