

OUT OF THIS WORLD

FROM
BETTERTECH LTD.

commodore 64/128
amstrad 464/664/6128
spectrum 48/128

COPYRIGHT SUBSISTS IN THIS PROGRAM RECORDING. UNAUTHORISED BROADCASTING, DIFFUSION, PUBLIC PERFORMANCE, COPYING OR RE-RECORDING, HIRING, LEASING, RENTING OR SELLING UNDER ANY EXCHANGE OR REPURCHASE SCHEME IN ANY MANNER IS PROHIBITED.

p.n. 00902/BK

ENGLISH INSTRUCTIONS

CONTROLS

- Joystick** All movement and firing
- ENTER/RETURN** Pause (also displays current weapon status on Amstrad)
- M** Music on/off (not available on Spectrum 48)
- S** Sound Effects on/off

Joysticks supported on Spectrum:-

Kempston, Interface 2, Cursor.

Keyboard commands (not available on C-64)

- UP** **Q** or **K**
- DOWN** **A** or **M**
- LEFT** **O** or **Z**
- RIGHT** **P** or **X**
- FIRE** **SPACE** (or **CAPS SHIFT** on Spectrum)

TO LOAD

Spectrum:- **LOAD""** C-64:- **LOAD "AS",8,1** Amstrad **RUN "AS"**

CREDITS

- | | |
|----------------------------------|--------------------------------|
| <i>Design & instructions</i> | <i>Bettertech Ltd</i> |
| <i>Spectrum & Amstrad</i> | <i>A. P. Cooper</i> |
| <i>Commodore</i> | <i>D. Etherington</i> |
| <i>Graphics</i> | <i>Graff-Teknix</i> |
| <i>Audio</i> | <i>Binary Sight and Sounds</i> |

"Captain, I don't have to remind you of the importance of this flight", bellowed Air Vice-Marshal Dirk Overshot from the other side of hanger.

"I'm afraid you do sir, nobody has told me what it's all about", retorted Captain Chuck Harrison, "All I was told, sir, was to report to you at 0800 hours."

"Your task, as our top test pilot, is to try out the new RP2-16, see what it can do, give it a spin. The most important aspect of the flight is to try out the new engines, they should take you to about nine tenths of the speed of light. You will fly faster than any man has flown before."

"I see sir, what are the other features of the ship?"

"Well, its brimming with weaponry if that's what you meant, but only the Quark Cannon can be used as all the other weapons won't have enough power, it's all being fed into the engines."

After about an hour the briefing was over. They walked back into the hanger and Chuck climbed into the cockpit. Moments later he launched the craft into the dark emptiness of space.

"RP2-16 to control, I'm about to try the new engines. I hope she holds together, over and out."

He flipped the protective cover on the console and pressed the glowing red light below. The ship shuddered and then started to accelerate, pressing him into his seat.

He reached 0.9 light speed and then levelled out. Flying at 0.9 he decided to try some manoeuvres. He cut the engines, flung the ship around and fired the cannon. The extra surge from the cannon pushed the ship faster and as the ship reached light speed all Harrison could see was colours and lights. He had entered the Other World.

No sooner had he regained his senses than a formation of ships flew towards him. He realised that they were attacking him and he was going to have to fight or flee. He looked down at the console, the red

engine light was now just a molten lump of plastic. Instinctively he fired the cannon at the approaching ships. As some of them disintegrated they dropped a small energy pod. One of these landed on the ship and much to Chucks surprise he noticed that one of his previously inactive weapon systems began to spring to life. He continued his battle and tried to pick up these pods. A light flashed up on his controls indicating that the 'Two Way Shot' was available. He wasted no time in selecting it and continued firing away at the never ending stream of enemies.

PLAYING THE GAME

You play the part of Chuck in the Other World.

To complete a level you must force the enemy into surrender, only then will they let you exit. Simply shoot the enemy craft until the EXIT appears, then shoot that.

After you complete a level (there are 8) you move onto the bonus screen. It's up to you to work out how to get through these. Only then will you move onto the next level.

Your ship is equipped with the following weapons

Quark Cannon

2, 3, 4 and 7 way shots

Wide Beam

Laser

Each weapon's power may be increased by collecting the appropriate pod (shown on the title page). When that weapon's power is fully charged the next pod of that type collected will activate it. To indicate that the next pod collected will trigger that weapon any pods of that colour on the screen will flash.

As you fire, the energy levels decreases. When it reaches zero you revert back to the Quark Cannon.

Also, for instance, if you are using the Wide Beam and collect the pod activating the 7 Way Shot then the Wide Beam will cut out and its energy will have to increase before it can be used again.

The weapons become harder to charge as you progress in the game.

There are two other types of pod. One of them is the Extra live and the other is a Speed increase. As with the weapons you have to collect a certain number of them before the effect takes place.

HORS DE CE MONDE

“Capitaine, je n’ai pas à vous redire l’importance de ce vol” hurla le général de corps aérien Dirk Overshot de l’autre extrémité du hangar.

“Bien au contraire, mon général, – personne ne m’a dit do quoi il a’agissait” répliqua le Capitaine Chuck Harrison. “Tout ce que je sais, c’est qu’on m’a demandé de venir me présenter devant vous à 0800 heures”.

“En tant que pilote d’essai hors-pair, vous avez pour mission d’essayer le nouveau RP2-16, on un mot, de voir ce dont il war capable. L’essai des nouveaux moteurs représente l’aspect le plus important de votre mission; grâce à eux, vous pourrez atteindre neuf dixièmes de la vitesse de la lumière. Personne n’aura jusqu’ici volé aussi vite qu vous”.

“Bien, mon général, et quelles sont les autres caractéristiques du vaisseau?”

“Et bien, il est bourré d’armes, si c’est ça dont vous voulez parler; cependant, vous ne pourrez utilisor que le canon Quark, en effet, los autres armes ont une alimentation insuffisante car cello-ci est utilisée pour les moteurs”.

Une heure plus iar, Im briefing était terminé. Les deux hommes retournèrent dans le hangar ot Chuck grimpa dans le cockpit. Quelques minutes plus tard, le vaisseau pónétrait dans l’immensité

obscur de l'espace.

"RP2-16 au centro de contrôle. Je suis sur le point d'essayer les nouveaux moteurs. J'espère que le vaisseau va tenir le coup. Terminé".

Il fit basculer le couvercle de protection sur le pupitre de commandes et appuya sur lo voyant rouge situé au-dossous. Le vaisseau se mit à vibrer, puis commença à accélérer, comprimant le pilote contre son siège. Chuck atteignit neuf dixièmes de la vitesse de la lumière, puis cassa d'accélération. Volant à 0,9 vitesse de la lumière, il décida d'essayer certains manoeuvres. Arrêtant les moteurs, il fit tourner le vaisseau avant de faire fonctionner le canon. La poussée résultante provoqua l'accélération du vaisseau qui atteignit la vitesse de la lumière. Couleurs et lumières défilèrent devant les yeux de Chuck – il était passé dans l'Autre Monde.

A peine avait-il reprise ses esprits, qu'il aperçut un groupe de vaisseaux spatiaux so dirigeant vers lui. Il comprit qu'il était attaqué et qu'il lui faudrait soit se défendre, soit s'enfuir. Il jets un coup d'oeil au pupitre de commandes: le voyant lumineux rouge n'était plus qu'une masse informe de plastique fondu. Instinctivement, Il fit feu avec le canon. Cortois des vaisseaux ennemis, en se dévintégrant, laissèrent échapper une petite capsule d'énergie. L'une de ces capsules atterrît sur le vaisseau et, à sa grande surprise, Chuck constata que l'un des systèmes d'armement jusque là inopérant, so mit à fonctionner. Continuant à se battre contre ses assaillants, il décida de récupérer ces capsules. Un voyant se mit à clignoter sur le pupitre de commandes, lui indiquant que le "Tir 2 sens" était disponible. Sans perdre un instant, Il cholut celui-ci et continua à l'irer contre le flot incessant. de ses annomia.

INSTRUCTIONS FRANÇAIS

CONTROLES

- Joystick** *Tous les mouvements et le tir*
ENTER/RETURN *Pause (affiche aussi le status en cours de l'arme sur le Amstrad)*
M *Musique on/off (non disponible sur le Spectrum 48)*
S *Effets sonores on/off*

Les leviers de commande supportés sur Spectrum:- Kempston, Interface 2, Curseur.

Commandes du clavier (non disponible sur C-64)

HAUT **Q** ou **K**

BAS **A** ou **M**

GAUCHE **O** ou **Z**

DROITE **P** ou **X**

TIR **ESPACEMENT** (ou **CAPS SHIFT** sur Spectrum)

POUR LOADING

Spectrum:- LOAD"" C-64:- LOAD "AS",8,1 Amstrad RUN "AS

REMERCIEMENTS

<i>Modèle & instructions</i>	<i>Bettertech Ltd</i>
<i>Spectrum & Amstrad</i>	<i>A. P. Cooper</i>
<i>Commodore</i>	<i>D. Etherington</i>
<i>Graphique</i>	<i>Graff-Teknix</i>
<i>Audio</i>	<i>Binary Sight and Sounds</i>

REGLE DU JEU

Vous avez le rôle de Chuck dans l'Autre Monde

Pour compléter un niveau, vous devez contraindre l'ennemi à se rendre et ce n'est qu'après que vous pouvez sortir. Tirez sur le vaisseau ennemi jusqu'à l'apparition du signal EXIT (Sortie), puis tirez sur celui-ci.

Lorsque vous avez terminé un niveau (il y a 8 niveaux en tout), vous passez à l'écran de bonification. A vous de trouver comment passer à travers celui-ci. Ce n'est qu'après que vous pourrez passer au niveau supérieur.

Votre vaisseau dispose des armes suivantes: Un canon Quark

Des tirs à 2, 3, 4 et 7 sens. Un rayon étendu Un laser

Il est possible d'augmenter la puissance de chaque arme en récupérant la capsule appropriée (indiquée sur la page de titre). Une fois que l'arme a atteint sa puissance optimale, son déclenchement est provoqué par la capsule de ce type suivante. Pour indiquer que la prochaine capsule déclenchera le tir de l'arme, toute capsule de cette couleur figurant sur l'écran se mettra à clignoter.

Le niveau d'énergie diminue au fur et à mesure que vous tirez. Lorsque vous atteignez le niveau zéro, vous devez utiliser à nouveau le canon Quark.

De plus, si par exemple, vous utilisez le Rayon étendu et récupérez la capsule déclenchant le Tir à 7 sens, le Rayon s'interrompt et il vous faudra accroître son énergie avant de pouvoir l'utiliser de nouveau.

Il sera de plus en plus difficile de charger les armes au fur et à mesure de la progression du jeu.

Il existe deux autres sortes de capsules. L'une représente une Vie supplémentaire et l'autre une Augmentation de la vitesse. Comme dans le cas des armes, vous devez récupérer un certain nombre de ces capsules avant d'obtenir l'effet désiré.