

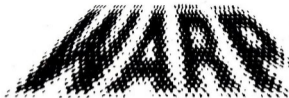


## **SPIELANLEITUNG**

Copyright by Thalion Gm bH 1989. Alle Rechte vorbehalten. Thalion Datenträger sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur privat genutzt werden. Gewerbliche Nutzung, Verleih und Vervielfältigung sind untersagt. Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt. Im Vertrieb der Ariolasoft Gm bH.

Story	3
Das Spiel	7
Das Raumschiff	8
Raumschiffsteuerung	9
Der Warptunnel	11
Energieverteilungsmenu	12
Mapanzeige	12
Laden und Speichern eines Spiels	13
Bekannte Details über myronische Gebäude und Einrichtungen	14
Ladeanweisungen	18
Credits	19





Kelly lachte. Er lachte, als wolle er einige Tage mit dieser Beschäftigung fortfahren. Das Cockpit bebte förmlich unter der Lautstärke seines Lachens. Als allerdings sein nächster Heiterkeitsausbruch ihn das Steuer verreißen ließ, dämpfte der darauffolgende Looping seine Laune auf ein leichtes Kichern herab. Die Ursache seiner Belustigung war in dem Versuch begründet, sich die Gesichter einiger verantwortungsvoller Bürokraten vorzustellen. Jener Beamten und Militärs nämlich, denen er praktisch unter ihren Augen ein komplettes Raumschiff gestohlen hatte! Ein neuer Lachanfall krümmte Kelly in dem Pilotensessel zusammen. Er wischte sich die Tränen aus den Augen, um zu sehen, wie die Erde hinter ihm rasend schnell kleiner wurde. Die Geschwindigkeit war einfach unglaublich. Dieser Prototyp schien wirklich zu halten, was seine Konstrukteure versprochen hatten. Kein Schiff der Raumflotte würde ihn damit einholen, vorausgesetzt, daß sie es überhaupt schafften, abzuheben, bevor er am Hyperraumpunkt des Sonnensystems das Überlichttriebwerk starten und in den Warptunnel eintauchen würde. "Diese Idioten!", kicherte Kelly vor sich hin. Der jährliche Feiertag zur Gründung der



geinten Weltregierung wurde natürlich auch dieses Mal mit ungeheurem Pomp zelebriert. Die gesamte Raumflotte war zu Dutzenden von Paraden und Ausstellungen auf der Erde niedergegangen. Die aufwendigste dieser Shows hatte auch Kelly besucht. Mit den Informationen, die er in monatelanger Arbeit gesammelt hatte, war es nicht allzu schwer, den dreistesten Diebstahl in der Geschichte der Raumfahrt zu begehen. Nun gehörte das neueste Vorserienmodell der irdischen Flotte ihm, die 'Sunburst'. Traum ihrer Konstrukteure, Schrecken der Rechnungsbehörde.

Abermals traf sein Blick auf den Monitor, der ein Bild von der immer kleiner werdenden Erde lieferte. Doch plötzlich sah Kelly etwas auf der Bildfläche, das sein Lächeln gefrieren ließ. Das gewohnte Bild des blauen Planeten wurde langsam durch einen roten Schleier getrübt. Hastig griff er zu den Kontrollen der Videoelektronik. Keine Fehlfunktionen. Kelly ließ das Raumschiff seine Geschwindigkeit verringern und wandte sich den Ortungs- und Meßgeräten zu. Nach einigen Minuten hatte er Klarheit über die Ursache der roten Erscheinung, die mittlerweile die ganze Erde umhüllt hatte, und diese Erkenntnis ließ ihn in Schweiß ausbrechen. Die Scanner der 'Sunburst' hatten das rote Leuchten als ein undurchdringliches Energiefeld klassifiziert. Das dies nichts Gutes zu bedeuten hatte, wurde durch schwache Reflexe einiger winziger Aufklärungsraumschiffe bestätigt, die der Bordrechner als Einheiten der Myrons identifizierte, der einzigen bekannten Robotzivilisation der Galaxis, ein Androidenvolk, das beängstigenden Expansionsdrang an den Tag gelegt hatte.

Schlagartig begriff Kelly, was es mit dem



Energieschirm auf sich hatte. In den langen Wochen, die er in Raumflottenkreisen auf der Suche nach nützlichen Informationen für seinen Coup verbracht hatte, waren ihm natürlich allerlei Gerüchte zu Ohren gekommen. Eines davon berichtete, daß die Myrons ein Geschäft mit den begnadeten Technikern vom Volk der Gal'rhim abgeschlossen hatten. Es ging dabei um einen neuen Feldgenerator von bisher nie dagewesener Leistungsfähigkeit. Zwar war bekannt, daß die Gal'rhim eine friedfertige Volksgruppe darstellten, die noch nie Vernichtungswaffen an andere Zivilisationen verkauft hatten, jedoch war dieser Schutzschirm als reine Defensivinstallation gedacht gewesen und auch als solcher gegen eine horrend Summe verkauft worden. Aber offenbar war es den Myrons gelungen, das Gerät zum richtigen Zeitpunkt für einen tödlichen Zweck einzusetzen: Alle verfügbaren Raumschiffe waren nun innerhalb des Feldes eingeschlossen, die Myrons konnten abwarten. Abwarten, bis die Bewohner des blauen Planeten durch die zu erwartenden Klimaveränderungen zugrunde gegangen waren. Denn selbstverständlich verhinderte das längere Aktivieren eines solchen Schirms auch die natürliche Abgabe von Wärmestrahlung in den freien Raum, was innerhalb kurzer Zeit zu einer Überhitzung der Erdatmosphäre führen mußte.

Bestürzt lehnte Kelly sich in seiner Sitzschale zurück. Gewiß, er war Zeit seines Lebens nie ein sozialer Typ gewesen, der Zerstörung seines Heimatplaneten konnte jedoch auch er nicht tatenlos zusehen. Wut und Trotz regten sich in ihm. Dieselben Empfindungen, die ihn einen mehr als zweifelhaften Lebensstil hatten führen lassen, wandten sich nun gegen die Myrons und ihre hinterhältige Aktion.

Während er sich vom Computer einen



geeigneten Kurs berechnen ließ, dachte er über die offenbar einzig mögliche Lösung des Problems nach. Die Gal'rhimm mußten über den Mißbrauch ihres Gerätes informiert werden, soviel stand fest. Sie waren als einzige in der Lage, den Schirm zu beseitigen. Was diese Reise allerdings zu einem Selbstmordkommando machte, war der Kurs, den er dabei fliegen mußte. Kelly warf einen mißmutigen Blick auf den Bildschirm des Rechners. Die Hyperraumphysik, die den überlichtschnellen Raumflug erst ermöglichte, war eine Sache, die nur von wenigen Leuten überhaupt verstanden wurde. Der einfache Raumfahrer hatte sich mit der Tatsache abzufinden, daß es in manchen, aber beileibe nicht allen, Sonnensystemen einen oder mehrere Punkte gab, an denen in der Nähe von großen Massen, meist einer Sonne, der Eintritt in den Hyperraum möglich war. Das Navigieren im sogenannten Warptunnel war nicht gerade einfach. Davor hatte Kelly jedoch keine Angst. Was seinen Adrenalinspiegel in die Höhe trieb, war vielmehr die Tatsache, daß sein Kurs durch ganze zehn von den Myrons kolonisierte Systeme führte, bevor er in das Heimatsystem der Gal'rhimm eintauchen konnte. Das Problem, gelinde gesagt, war hierbei eine gefürchtete Erfindung der Myrons: der Anti-Warp-Generator. Solange dieses planeteninstallierte Gerät aktiviert war, konnte das Schiff unmöglich wieder in den Hyperraum eintauchen. Die einzige Möglichkeit war, auf die jeweilige Kolonie der Myrons herabzustoßen und im Tiefflug den Generator ausfindig zu machen, damit die orbitgebundenen

Verteidigungsstationen das Schiff nicht anvisieren konnten. Die fantastischen Flugeigenschaften und die leistungsstarke Bewaffnung der 'Sunburst' würden ihm zumindest eine kleine Chance geben, diesen Flug zu überleben.



Kelly gab sich einen Ruck und nahm Kurs auf den Hypersprungpunkt\* des Sonnensystems. Einige Zeit später aktivierte er das Warptriebwerk. Nichts. Nachdem Kelly einer Herzattacke knapp entgangen war, checkte er das Aggregat durch, fand jedoch keinen Fehler. Eine kurze Meßreihe an den Scannern bestätigte seinen Verdacht: die Myrons hatten schon mit der Errichtung einer Kolonie begonnen, ein Anti-Warp-Generator war bereits in Betrieb. Die Meßdaten machten den Standort des Generators schnell aus. Kelly presste die Lippen zusammen und nahm Kurs auf sein erstes Ziel: Mars!

## Das Spiel

Ihr Ziel in jedem Level von WARP ist es, den Anti-Warp-Generator zu zerstören. Er behindert den Weiterflug in das nächste Sonnensystem. Dieser AW-Generator ist von undurchdringlichen Schutzfeldern umgeben. Aber es gibt eine Möglichkeit, diese Schutzschirme verschwinden zu lassen: Sie müssen die Kraftwerke beseitigen, welche diese mit Energie versorgen. Haben Sie es geschafft, alle Kraftwerke außer Betrieb zu setzen, lösen sich die Schutzschirme auf, und Sie sind nun in der Lage, an den AW-Generator heranzukommen. Vernichten Sie ihn, kann ihr Raumschiff in den Warptunnel eintauchen: Sie sind auf dem Weg in den nächsten Level. Wenn Sie den Flug durch alle zehn Sonnensysteme überstanden haben, zeigt Ihnen die Schlußsequenz den Erfolg Ihrer Mission...



# Das Raumschiff

Wie bereits erwähnt, ist die 'Sunburst' das modernste Schiff der irdischen Raumflotte. Trotz ihrer Geschwindigkeit ist sie ein äußerst wendiges Fahrzeug. Modernste Steuerungsrechner machen sie nicht nur im Raum jedem bisherigen Modell überlegen, auch innerhalb einer Atmosphäre sind die Flugeigenschaften unübertroffen.

**ENERGIEVERSORGUNG** - Die 'Sunburst' besitzt einen zentralen Energiespeicher, aus dem die separaten Energieversorgungen der einzelnen Aggregate gespeist werden. Anzeige (1) gibt den vorhandenen Energievorrat an. Von dort aus kann die Energie auf die verschiedenen Verbraucher verteilt werden. Außerdem wurde zum ersten Mal eine sensationelle Neuentwicklung aus den Labors der Raumflotte in ein Schiff eingebaut. Dieses Gerät ist in der Lage, Energie aus Einrichtungen zu entnehmen, die der drahtlosen Energieübermittlung dienen. Es genügt, das Schiff in die Nähe einer solchen Anlage zu bringen; der Energiespeicher wird dann automatisch aufgefüllt.

**BEWAFFNUNG** - Zwei unterschiedliche Waffensysteme befinden sich an Bord der 'Sunburst'. Der Hochleistungslaser hat einen vergleichsweise niedrigen Energieverbrauch, seine Schußrate ist außerdem direkt proportional zum Füllstand des Energiespeichers, um vorzeitigem Energiemangel vorzubeugen. Der Energiestand des Lasers kann mit Anzeige (2) kontrolliert werden. Die Schußkraft dieser Waffe reicht für die meisten Ziele aus, nur an schwer gepanzerten Gebäuden scheitern seine Strahlen. Zusätzlich hat das Schiff eine schwere Energiekanone, auch 'Blaster' genannt, eingebaut. Den Energiebündeln dieser Waffe kann





kaum ein Material widerstehen. Der Nachteil des Blasters ist sein sehr hoher Energieverbrauch, er sollte nur auf Ziele angesetzt werden, auf die der Laser nicht oder zu langsam wirkt. Anzeige (3) gibt seine Energieversorgung wieder. Auch seine Schußrate ist mit dem allgemeinen Energiespeicher verbunden. Kontrolle (a) bzw. (b) geben Aufschluß über die gerade aktivierte Waffe.

**SCHUTZSCHIRME** - Natürlich ist ein modernes Raumfahrzeug wie die 'Sunburst' mit einem Schutzschirm ausgestattet. Der Schirm umgibt das Schiff wie eine zweite Haut und neutralisiert sowohl Energie als auch die meisten mechanischen Einwirkungen. Es sollte darauf geachtet werden, den Schutzschirm ständig mit genug Energie zu versorgen (Anzeige (4)), da ohne ihn das Schiff beim nächsten feindlichen Treffer verloren ist! Um dem vorzubeugen, blinkt bei niedrigem Energiestand des Schirms Kontrolle (c).

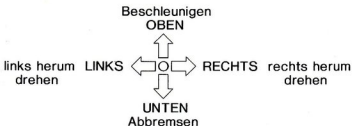
**BORDRECHNER** - Der Computer ist unter anderem dazu in der Lage, Informationsträger aller Art auszuwerten und graphisch sichtbar zu machen. Sollten Sie also an einen myronischen Datenspeicher gelangen, kann der Rechner diesen auswerten, z.B. Daten über den Aufbau einer myronischen Kolonie.

## Raumschiffsteuerung

Das Schiff wird ausschließlich mit dem Joystick gesteuert.

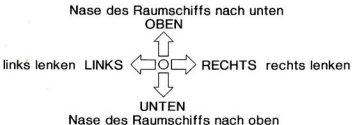


Während des Fluges über die Planeten-oberfläche wirkt der Joystick so:



Der Feuerknopf löst die aktivierte Waffe aus.

Im Warptunnel ist die Joystick-Steuerung etwas anders belegt; da dies ein dreidimensionaler Spielabschnitt ist, gilt die sogenannte Fliegersteuerung:



**10**

Der Feuerknopf beschleunigt das Schiff, lassen Sie den Feuerknopf los, verringert die 'Sunburst' ihre Geschwindigkeit.

Während des Spiels haben folgende Tasten eine Funktion:

- 'Space' = schaltet zwischen Laser und Blaster um.
- 'Return' = geht in das Energieverteilungsmenu.
- 'Esc' = Pause.
- 'M' = Musik an/aus.
- 'G' = bricht das Spiel ab.

## Der Warptunnel

Wenn Sie es geschafft haben, den Anti-Warp-Generator einer Kolonie zu zerstören, kann die 'Sunburst' die Reise durch den Hyperraum in das nächste Sonnensystem antreten. Der Flug durch den sogenannten 'Warptunnel' ist ähnlich der Fahrt durch eine enge Röhre. Versuchen Sie, Ihr Raumschiff durch den Warptunnel zu steuern, ohne zu weit vom Kurs abzukommen. Eine Kollision mit den Tunnelwänden zieht Energie von Ihrem Schutzschild ab. Je schneller Sie durch den Warptunnel fliegen, desto mehr Bonuspunkte erwarten Sie am Ende des Tunnels. Schaffen Sie eine besonders gute Zeit, wird Ihnen zusätzlich ein 'Perfekt'-Bonus gutgeschrieben.



## Energieverteilungsmenu

In diesem Screen werden mit Hilfe des zentralen Energiespeichers die einzelnen Aggregate der 'Sunburst' versorgt. Der Joystick steuert den gesamten Verteilungsvorgang. 'Hoch' bzw. 'Runter' wählt ein Aggregat an. 'Rechts' führt diesem Energie aus dem Zentralspeicher zu. 'Links' entnimmt Energie und gibt sie in den Speicher zurück. Damit sind Sie in Lage, in kritischen Situationen der jeweils benötigten Einrichtung Energie auch aus anderen Aggregaten zur Verfügung zu stellen. Das Menu wird durch Druck auf den Feuerknopf verlassen.

## Mapanzeige

Wenn Sie auf ein myronisches Rechenzentrum stoßen, sollten Sie dieses vorsichtig beschießen, bis das Innere des Gebäudes freiliegt. Durch einen Abtaststrahl können Daten ins Schiff geholt werden, die der Bordrechner auswertet. Sie erhalten beim Überfliegen des beschädigten Gebäudes eine Übersicht der Kolonie. Bewegen Sie mit dem Joystick die Karte in alle Richtungen, Ihre augenblickliche Position ist durch ein blinkendes Fadenkreuz gekennzeichnet. Blinkende Punkte geben den Standort der Kraftwerke und des Anti-Warp-Generators an. Ferner bekommen Sie die Anzahl der noch zu zerstörenden Kraftwerke mitgeteilt. Sooft Sie auf ein angeschossenes Gebäude dieser Art treffen, steht Ihnen die Karte zur Verfügung. Verlassen können Sie die



Übersicht durch einen Druck auf den Feuerknopf.

## **Laden und Speichern eines Spiels**

Am Ende jedes Warptunnels können Sie Ihr Spiel abspeichern. Dies ermöglicht es Ihnen, zu einem späteren Zeitpunkt weiterzuspielen, ohne die schon bestandenen Level zu wiederholen. Um ein Spiel abzuspeichern, folgen Sie einfach den Anweisungen des Programms.

Sie müssen für das Abspeichern eines Spiels jedoch 2500 Punkte 'investieren'.

Um ein möglichst gutes Highscore-Ergebnis zu erzielen, sollten Sie Ihr Spiel deshalb so wenig wie möglich abspeichern.

Nachdem Sie ein Spiel beendet haben, wird Ihr Ergebnis auch auf Diskette gespeichert. Falls Sie das nicht wünschen, legen Sie eine schreibgeschützte Diskette in Laufwerk A ein. Wenn das Programm die Highscores abspeichern will, geben Sie bei der nächsten Programmanweisung einfach A ein.

Geladen werden kann ein Spiel durch Drücken von L während des Programmintros.



## Bekannte Details über myronische



### Gebäude A

Zweck unbekannt. Nicht zerstörbar.  
Ungefährlich für das Schiff.



### Gebäude B

Zweck unbekannt. Mit mehreren  
Laserschüssen zerstörbar. Zerstört das  
Schiff bei Kollisionen!



### Gebäude C

Munitionslager. Explodiert bei Beschuß.  
Ungefährlich bei Kollisionen.



### Gebäude D

Zweck unbekannt. Ver- nichtet Schiff bei  
Kollisionen! Hat die ungeklärte Eigenschaft,  
Schüsse aller Art zu reflektieren! Gefährlich.

## Gebäude und Einrichtungen

### Energieübertragungsstation

Die 'Sunburst' kann hier ihren Energiespeicher regenerieren. Durch wenige Schüsse zerstörbar.



### Rechenzentrum

Einige Schüsse beschädigen das Gebäude, Übersicht kann dann dargestellt werden. Zwei weitere Schüsse zerstören das Rechenzentrum völlig!



### Unbekannte Einrichtung

Kann durch einen Laserschuß vernichtet werden.



### Geschützturm A

Bodenabwehranlage. Feuert zielgerichtet auf das Schiff. Kann durch einige Laserschüsse vernichtet werden.





### **Geschützturm B**

Bodenabwehranlage. Feuert zielgerichtet auf das Schiff. Höhere Schußrate als Geschützturm A. Kann durch mehrere Laserschüsse vernichtet werden.



### **Unbekanntes Gebäude**

Eventuell Laboreinrichtung. Sendet starke Störfelder aus, die das Schiff von seinem Kurs abbringen. Extrem umsichtiges Manövrieren erforderlich. Vernichtet das Schiff, wenn es genau auf der Anlage steht! Unzerstörbar.



### **Beschleuniger**

Eigentlich für myronische Transporteinheiten gedacht, beschleunigt diese Anlage die 'Sunburst' unkontrollierbar. Kann nicht zertsört werden. Gefährlich.



### **Teleporter**

Transportiert ALLES was in seinen Einflußbereich gerät, an eine andere Stelle der Kolonie.



### **Schutzfeldgenerator**

Meist um den Anti-Warp-Generator herum anzutreffen. Unzerstörbar. Kollision kostet den Schirm der 'Sunburst' Energie.



### **Schleuse**

Die Myrons 'leben' unterirdisch unter diesen Ausgängen. Sind alle diese Einrichtungen zerstört, ist die Kolonie für das Volk der Myrons verloren. Je mehr Schleusen die 'Sunburst' vernichtet, desto weniger Angriffen von Feindeinheiten ist sie ausgesetzt.



### **Kraftwerk**

Alle Kraftwerke einer Kolonie müssen vernichtet werden, damit die Schutzfeldgeneratoren ausfallen. Unempfindlich gegen Laserfeuer. Blaster muß eingesetzt werden.



### **Anti-Warp-Generator**

Das Ziel der 'Sunburst' in jeder Kolonie. Nach seiner Vernichtung steht dem Weiterflug in das nächste Sonnensystem nichts mehr im Wege. Unempfindlich gegen Laserfeuer. Der Blaster muß eingesetzt werden.



Außerdem wird das Schiff oftmals von Naturerscheinungen oder zusätzlichen technischen Einrichtungen bedroht. Achten Sie auf den Boden, den Sie überfliegen!

## Ladeanweisungen

### **Atarie ST**

Diskette A in Laufwerk A einlegen und den Rechner einschalten. Das Programm startet automatisch. Bei Aufforderung Diskette B in Laufwerk A einlegen. Vorspann und Programmintro können durch Druck auf die Spacetaste oder den Feuerknopf abgebrochen werden.

### **Commodore Amiga**

Den Rechner einschalten und die Diskette in df0: einlegen, sobald die Workbench verlangt wird. Das Programm startet automatisch.

18



## Credits

68000 - Programm	Michael Bittner 1988
Grafik	Erik Simon
Sound	Jochen Hippel
Spieldesign	Erik Simon und Michael Bittner
Zusätzliche Grafik	Holger Flöttmann
Kopierschutz	Gunter Bitz
Amiga - Umsetzung	Jochen Hippel
Layout Handbuch	Benedix & Benedix

Special thanks an Udo Fischer. Wir durften während der Produktion seine Räumlichkeiten verwüsten...

© 1989 Thalion Software GmbH, Güterloh

