



Einleitung

Vor 200 Jahren brach Krieg zwischen den H'siffian Khanate und dem Terranischen Empire aus. Später stellte sich heraus, dass die H'siffian auch für Überfälle im Delta-Raumsektor verantwortlich waren. Das Terranische Empire ging schließlich siegreich aus dem Konflikt hervor.

Vieles war zerstört, aber durch den Wiederaufbau begünstigt, stieg Armalyte Industries zum führenden Forschungs- und Handelsimperium auf. In den folgenden Jahren waren die Delta-Zwischenfälle vergessen, auch die wiederhergestellten Handelswege im Delta-Sektor waren frei. Vor fünf Jahren stieß eine Patro-
lie im Delta-Sektor auf etwas, das wie eine von den H'siffian verlassene Raumstation aussah. Armalyte Industries installierte eine Forschungsbasis in der entdeckten Raumstation. Vor zwei Mona-

ten empfing Armalyte Industries die Nachricht, daß die Wissenschaftler vor einer ungeheuren Entdeckung standen.

Diese Nachricht hörten auch die H'siffian mit und kamen durch Unterlagen dahinter, daß auf dieser Station ihre eigenen Wissenschaftler an der Entwicklung einer Kraftquelle mit nahezu unerschöpflichen Potential beschäftigt gewesen waren. Kurz vor der Fertigstellung der Kraftquelle, mit deren Hilfe sie den Krieg gewonnen hätten, wurde jedoch die Station angegriffen und die Besatzung floh. Durch die Wirren des Krieges wurde angenommen, die Station sei zerstört. Die H'siffian stellten nun aus den Überresten ihrer Armada eine mächtige Kampfflotte zusammen um die Station wieder zu übernehmen und alle Unterlagen und Testversionen der Kraftquelle in Besitz zu bringen.

Armalyte Industries verlor kurze Zeit später jeden Kontakt mit der Raumstation. Es konnte weder die Verbindung wieder hergestellt werden, noch eine Patrolierte in der Nähe erreicht werden. Damit war sicher, daß die Raumstation überrannt worden war. Aufgrund der knappen Zeitspanne die blieb, war Armalyte Industries gezwungen ihre neueste Erfindung, den Fiktivtransmitter einzusetzen um die gewaltige Entfernung in Null-Zeit zu überwinden. Der Fiktivtransmitter konnte allerdings nur begrenzt Materie transportieren und so wurden aus den Kampfschiffen die meisten schweren Waffensysteme ausgebaut. Es befinden sich im Delta-Sektor aber noch viele vom Krieg übriggebliebenen Munitionslager. Ihre Mission ist nun, sich durch den Delta-Sektor zu kämpfen und die Raumstation wieder zu erobern.

Bedienung im Titelbild

- F1 = 1 oder 2 Spieler
- F3 = schaltet zwischen den drei verschiedenen Sternfeldern um
- F7 = Demo-Modus ein
- ⬢ = startet das Spiel

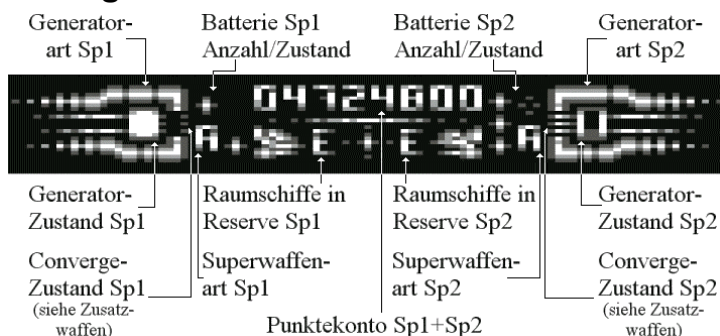
Bedienung im Spiel

- + = das Raumschiff folgt dem Joystick
- ⬢ = Feuern
- ⬢ 1,5sec = 1,5 Sekunden drücken feuert eine Superwaffe ab
- C= = Spieler 1 Superwaffe umschalten
- ? = Spieler 2 Superwaffe umschalten
- Space = Beibootbindung zum Raumschiff ein/aus (nur im 1-Sp-Modus)
- Run/Stop = Pause (⬢ = Weiterspielen, Q = Beenden, S = nächster Level)

1-2 Spielermodus

Tritt ein Spieler alleine an, wird sein Raumschiff von einem grünen Beiboot begleitet, das unzerstörbar ist und wertvolle Hilfe als Schutzschirm bietet. Dieses Beiboot folgt dem eigenen Raumschiff, wenn die Bindung (Space) eingeschaltet ist. Im 2-Spieler-Modus steuert jeder sein eigenes Raumschiff. Beide Spieler haben ein gemeinsames Punktekonto.

Anzeigen



Zusatzwaffen und Ausrüstung

Im Raum verteilt und teilweise auch versteckt befinden sich Munitionslager. Diese verändern ihre Form und Wirkung durch Beschuß. In das Raumschiff installiert werden sie durch überfliegen.



Schutzschirm: Dies ist die Grundfunktion des Containers. Macht das Raumschiff für 5 Sekunden unzerstörbar. (Das Raumschiff blinkt)



Extra-Vorwärts-Feuer: Nach 1x umwandeln. Am Beginn jedes Levels besitzt Ihr Raumschiff zwei Vorwärts-Schüsse, die bis zu vier erhöht werden können.



Rückwärts-Feuer: Nach 2x umwandeln. Rüstet das Raumschiff mit einer Formation von rückwärts feuernden Geschossen aus.



Vertikal-Kanone: Nach 3x umwandeln. Fügt Vertikal-Feuer zu Ihren Arsenal hinzu.



Trident: Nach 4x umwandeln. Fügt zusätzliche zwei flankierende Geschütze hinzu um die Hauptwaffen zu vervollständigen.



Converge: Nach 5x umwandeln. Plus 2 Schüsse zusätzlich zu jeder Hauptwaffe. Streut die Schüsse der Rückwärts-Kanone (Falls vorhanden). Es müssen allerdings zwei zusätzliche Extra-Vorwärtskanonen vorhanden sein. Auch in der Converge-Zustandsanzeige ersichtlich.

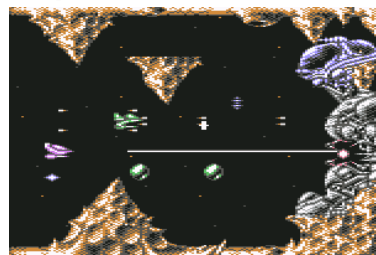


Generator: Nach 6x umwandeln. Für jede Batterie sollte ein Generator zur Verfügung stehen (ersichtlich an der ausgefüllten Batterieanzeige), da die Batterien dann schneller geladen werden.



Batterie: Fügt einen Extra-Energiespeicher hinzu (höchstens 4, siehe Batteriezustands-/Anzahlanzeige). Jede Batterie speichert 6 Ladungen, die von den Superwaffen benötigt werden.

Superwaffen und Energieverbrauch



Beide Schiffe besitzen drei Arten von Superwaffen, die für jeden Spieler über die Tastatur ausgewählt werden können. Sie werden ausgelöst, indem man den Feuerknopf etwa 1,5 Sekunden gedrückt hält. Wenn sie ausgelöst werden, verbrauchen sie Energie, die vom Raumschiffeigenen Generatorsystem zugeführt wird. Dieses System speichert 6 Energieladungen und wenn diese verbraucht sind, müssen Sie warten bis der Generator sich wieder neu aufgeladen hat. Dies ist am ausgefüllten Generator-Zustandssymbol ersichtlich. Wenn Sie allerdings Batterien besitzen, wird die Energie zuerst dazu verwendet diese zu Laden und steht daher erst nachdem alle Batterien geladen worden sind für die Superwaffen zu Verfügung.

Beide Schiffe besitzen drei Arten von Superwaffen, die für jeden Spieler über die Tastatur ausgewählt werden können. Sie werden ausgelöst, indem man den Feuerknopf etwa 1,5 Sekunden gedrückt hält. Wenn sie ausgelöst werden, verbrauchen sie Energie, die vom Raumschiffeigenen Generatorsystem zugeführt wird. Dieses System speichert 6 Energieladungen und wenn diese verbraucht sind, müssen Sie warten bis der Generator sich wieder neu aufgeladen hat. Dies ist am ausgefüllten Generator-Zustandssymbol ersichtlich. Wenn Sie allerdings Batterien besitzen, wird die Energie zuerst dazu verwendet diese zu Laden und steht daher erst nachdem alle Batterien geladen worden sind für die Superwaffen zu Verfügung.

Superwaffenarten

Type A: Feuert einen langen ununterbrochenen Laserstrahl ab, der durch feste Materie dringt und Gegner oder Installationen die mit anderen Waffen nicht vernichtet werden können zerstört. Diese Waffe benötigt zwei Ladungen pro Schuß.

Type B: Läßt einen Schwarm von Laserstrahlen rund um Ihr Schiff los, die Sie von zwei Richtungen schützen. Diese Waffe benötigt eine Ladung pro Schuß.

Type C: Feuert einen schnellen Strahl von gepulster Energie ab, der sich ideal gegen die Riesenraumschiffe und ähnliche Gegner am Ende eines Abschnittes einsetzen läßt. Diese Waffe benötigt 1 Ladung pro Schuß.

Highscore-Liste

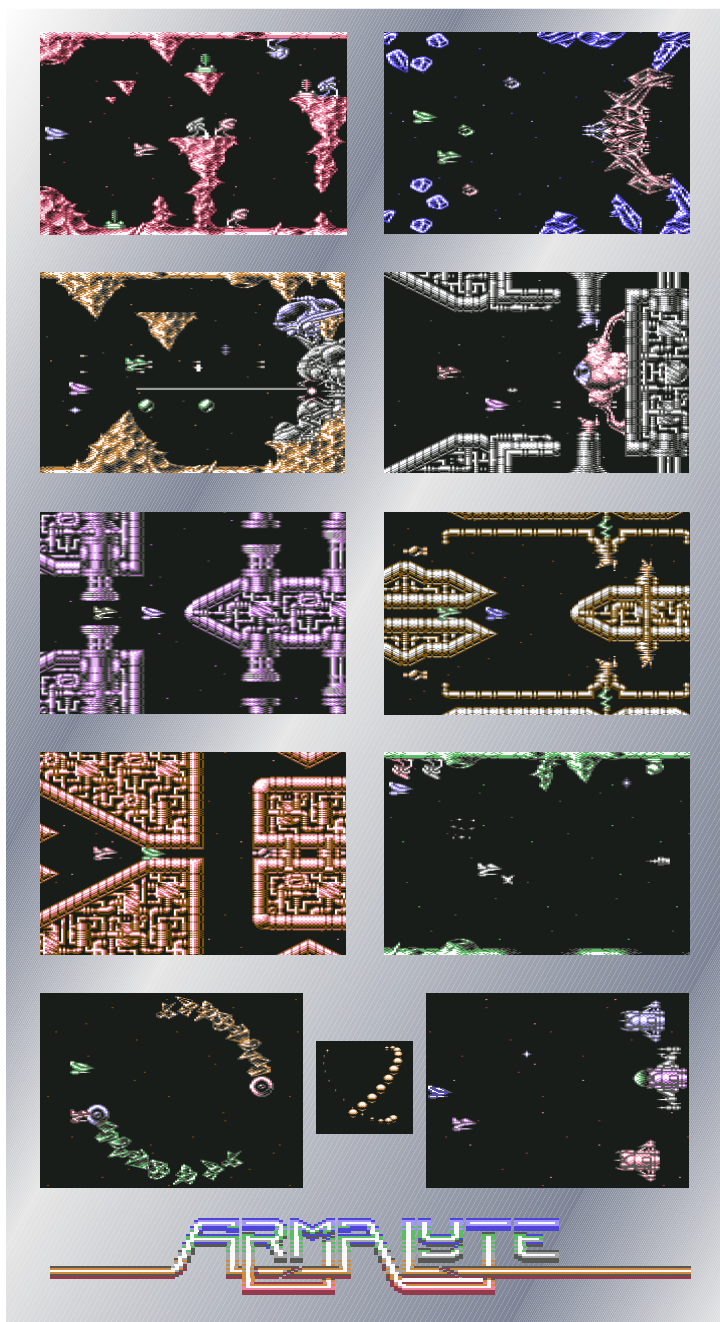
Die Liste wird bei dieser Version (TRIANGLE) auf Diskette gespeichert. (Beim Original kann die Highscoreliste nicht gespeichert werden) Ihren Namen geben Sie folgendermaßen ein:

- ⬢ um die Buchstaben zu ändern
- ⬢ bestätigen

Bemerkenswertes

- * Die Ladezeiten zwischen den einzelnen Leveln sind etwas lang (30 sek)
- * Dieses Game ist hammerhart. Um wenigsten die ersten 3-4 der 9 vorhandenen Level ohne Cheatmodus zu schaffen sollten 2 Spieler gleichzeitig spielen.
- * Abschießen kann man das Raumschiff des Mitspielers nicht, aber mit dem eigenen Raumschiff verschieben
- * Die Ausrüstung und die Zusatzwaffen die in einem Level gesammelt worden sind, werden nur zu geringen Teilen in den nächsten Level mitgenommen (z.B Batterie 50%).
- * Die Endgegner eines Abschnhths zerstören sich nach gewisser Zeit selbst, die Levelendgegner un Normalfall nicht.
- * Da das Spiel nach der Ensequenz wieder von vorne beginnt, können Sie sich in die Highscoreliste nur dann eintragen, wenn die Cheatmodi „unlimited Lives“ und „unlimited Shield“ ausgeschaltet sind.

Armalyte-Galerie



Eigene Bemerkungen

