



Manfred Trenz

Kodierung und Spieldesign: Manfred Trenz

Artwork: Andreas Escher & Manfred Trenz

Musik: Chris Hlsbeck & Rampo Vaca

Andreas Escher



Chris Hlsbeck



Vorgeschichte

Zu Beginn des 22. Jahrhunderts hat die Bevölkerung der Erde Frieden und Wohlstand verwirklicht. Und dann kamen SIE. Sie kamen durch einen Interdimensionalen Puls und fielen über alle Formen von Leben her, über Mineralien und selbst über elektronische Geräte. Sie waren Parasiten und sie vermehrten sich rapide.

Vorgelegene Planeten haben sie bereits vollkommen vernichtet, und die Erde ist ihr nächstes Kolonialisierungsziel.

Sie nennen sich die "Bydo".

Die einzige Verteidigung der Erde waren bisher die "R-9"-Einheiten, transdimensionale Jäger, die ausgestattet worden waren, um die Bydo anzugreifen. Kein einziger von ihnen ist zurückgekehrt.

Die letzte Chance der Erde ist es, den letzten verbleibenden R-9 auszusenden - ausgestattet mit einem neuen Waffenarsenal, das die Bydo möglicherweise ein- für allemal vernichten könnte.

Allgemeines

Die Bewegung Ihres R-9 Fighters wird durch den Joystick oder die Standarttasten kontrolliert. Die Waffen werden durch den Feuerknopf ausgelöst. Ein kurzer Druck löst die Standartwaffe aus, wenn der Feuerknopf länger gedrückt wird, wird der sogenannte Beam-Schuß aufgeladen (ein durchschlagkräftiger Laser). Je länger der Feuerknopf gedrückt wird, desto mehr Energie erhält der Beam, durch loslassen des Feuerknops wird er abgefeuert.

Die Waffen werden durch Abschließen eines Power-Armor der dann verschiedene Gegenstände freigibt die mit dem R-9 aufgesammelt werden müssen, modifiziert und verbessert.

Der erste Gegenstand, der freigegeben wird, ist eine spezielle Waffe, die "Force", die durch Druck auf die Leertaste vorne oder hinten an Ihren R-9 angedockt werden und auch wieder gelöst werden kann.

Steuerung

Joystick

↔ / ⌂	R-9 in die jeweilige Richtung bewegen
⬇ (kurz)	Standartwaffe abfeuern
⬇ (lang)	Beam aufladen, beim loslassen abfeuern
SPACE	Force an/abkoppeln

Tastatur

A	nach oben steuern
Z	nach unten steuern
O	nach links steuern
P	nach rechts steuern
K (kurz)	Standartwaffe abfeuern
K (lang)	Beam aufladen, beim loslassen abfeuern
SPACE	Force an/abkoppeln

Allgemein

SHIFT LOCK	Pause
F7	Musik ein/aus

Anzeigen



↑	Anzahl der übrigen Leben Sp 1 + Sp 2
↑	Punkteanzahl Spieler 1
↑	Beam-Anzeige
↑	Punkteanzahl Spieler 2

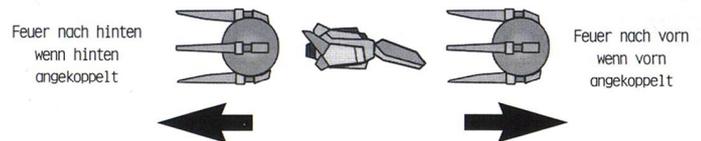
Schuss-Funktionen

Force

Ein Druck auf die Leertaste läßt das Force-Modul an- wie auch abdocken. Um nach hinten schießen zu können, müssen Sie das Force-Modul hinten an Ihren R-9 andocken. Docken Sie es vorne an, um nach vorne schießen zu können.

Das Force-Modul kann in drei Stufen aufgerüstet werden, indem Sie Laser-Kristalle aufsammeln. Die Eigenschaften der Laser unterscheiden sich je nachdem, welche Art von Laser-Kristall Sie aufsammeln. (Details über die verschiedenen Arten von Kristallen können Sie im Abschnitt „Arten von Laserkristallen“ nachlesen).

Wenn das Force-Modul nicht an Ihren R-9 angedockt ist, wird es je nach Ausbaustufe 3 oder 5 Schüsse abfeuern, wenn der R-9 seine Standartwaffe einsetzt.



Die Shockwave-Kanone (Beam)

Wenn Sie die Feuertaste drücken und halten, lädt sich die Energie der Shockwave-Kanone auf. Das Energieniveau der Kanone können Sie in der Beam-Anzeige ablesen - je länger die Anzeige ist, desto stärker ist der Schuß, den die Kanone abfeuert.



Gegenstände und Ihre Eigenschaften



Power Armor

Vernichten Sie diesen Gegenstand und sammeln Sie einen der folgenden ein.



Laser-Kristalle

Rüsten Ihr Force-Modul auf



Tempo-Upgrade

Erhöht die Geschwindigkeit des R-9. (bis zu 5 Stück)



Bit

Bis zu 2. Verbinden sich mit der R-9. Sie sind unzerstörbar und gehen nur bei der Vernichtung des R-9 verloren



Missile (Rakete)

Sucht sich ihr Ziel selbst. Wird regelmäßig bestückt.

Arten von Laser-Kristallen & Raketen



Anti-Raumschiff-Laser (rot)

Starker Laser, der in die Richtung der Seite schießt, in der das Force-Modul angedockt ist.



Reflektions-Laser (blau)

Feuer in drei Richtungen gleichzeitig. Wird von den Wänden reflektiert.



Boden-Laser (gelb)

Um ober- und unterhalb von Wänden und Böden zu feuern. Dieser Laser läuft an Böden/Decken entlang.



Verfolger-Rakete

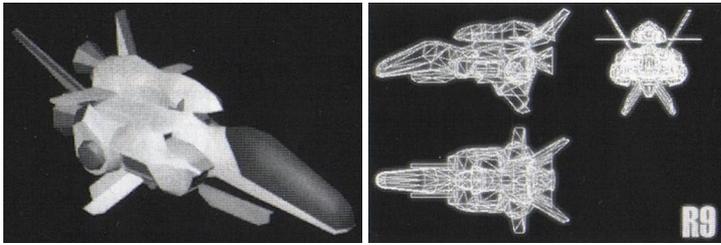
Doppelte zielsuchende Rakete



Boden-Rakete

Geht nach dem Abschuß auf Bodenhöhe und richtet mehrfach Schaden an

Der R-9 (R-Type) „Messiah“ Jäger



Geschwindigkeit: 208 km/sec.
Gewicht: 31.0 t
Spannweite: 10.8 m

Länge: 16.2 m
Höhe: 5.1 m

Die Level

Stage 1 – Die Begegnung



Eine seltsame Riesenkreatur bewacht den Eingang zu einer anderen Dimension

Stage 2 – Die lebende Höhle



In einer anderen Dimension treffen Sie auf lebende Wände, verstreute Sporen und wilde Kreaturen, Monster, die nur aus Knochen und Organen bestehen, greifen die Eindringlinge an.

Stage 3 – Das Riesen-Kriegsschiff



Sie begegnen einem gigantischen Kriegsschiff, das zwischen verschiedenen Dimensionen hin- und herkreuzt. Sein Navigationscomputer wird von den Bydo kontrolliert. Kurs: Erde!

Stage 4 – Festung an der Front



Sie gelangen zu den Überresten einer Festung an der Grenze zum Gebiet der Bydo. Überall befinden sich Bydo-Sporen.

Stage 5 – Das Nest



Kämpfen Sie sich durch eine Welt voller Wasserpflanzen. Widerstandsfähige Drachwesen mit riesigen Stößzähnen warten darauf Sie anzugreifen.

Stage 6 - Das Transportsystem



Bydo-Ressourcen werden in einem riesigen Röhren-System zu einer Recycling-Fabrik transportiert und von Jägern bewacht.

Stage 7 – Eine vernichtete Stadt



Einst eine blühende Stadt. Doch seit die Bydo kamen, herrscht hier nur noch das Chaos..

Stage 8 – Das Herz des Bydo-Imperiums



Kugeln konzentrierter Energie fliegen in einer schleimigen organischen Substanz umher. Die Bydo verteidigen ihren Anführer gnadenlos.

Die Gegner

Ironclaw

Kann überall schweben. Bydo-Waffe der Kategorie 1



Sporg

Ein selbstpositionierender Raketenwerfer. Wird meist als automatische Verteidigungseinrichtung gegen Feinde Bydos genutzt.



Dobkeratops

Die Mischung aus elektronischen Geräten und Bydo-Lebensformen. Bewacht den Eingang zu Bydo-Dimension nahe der zerstörten Weltraum-Kolonie.



Gauper

Eine lebende Waffe. Früher eine einheimische Lebensform, die von einem Bydo-Parasiten befallen und zum Mutanten wurde.



Roundeye

Ein selbstständiger Unterwasser-Angriffsroboter. Greift Gegner mit Explosiv-Geschossen an.



Badacre

Eine Waffe mit humaoider Form, die aus mehreren Waffen besteht. Greift oft mit Partikelstrahlen aus seinem Körper an oder benutzt eine der an ihm angebrachten Waffen.



Subtom

Eine planetenvernichtende Waffe, die aus dem Leichnam von einem Dobkeratops geschaffen wurde.

