

MISSILES
OVER
XERION

TOP SECRET

Einsatzrichtlinien für XERION
Luftabwehrkräfte

Scanned

by

Thalton

DAS WELTALL...
EIN ORT, WO ZEIT RELATIV
UND BEWEGUNG ABSOLUT IST
WO SICH TRÄUME UND REALITÄT IN
HARMONIE BEFINDEN
IRGENDWO IN EINER WEIT ENT-
FERNTEN GALAXIS
IRGENDWO IN DEINEN TRÄUMEN...

HERRSCHT KRIEG...

VORGESCHICHTE

DIE KRISE BEGANN IM JAHR 2110.
ES WAR DER ERSTE JAHRESTAG DES T.F.G.C.P.
DES FRIEDENSABKOMMENS DER GALAKTI-
SCHEN FÖDERATION.

*

CRIPT, DER MINISTER FÜR NUKLEARE ENERGIE
BEFAND SICH ZU EINEM BESUCH AUF XERON,
UM SICH MIT OWEN, DEM PRÄSIDENTEN ZU
TREFFEN. IN SEINER BEGLEITUNG BEFAND
SICH DER PHYSIKER DR. M. DIE MÄNNER SOLL-
TEN EINE REIHE VON RÄTSELHAFTEN ERKRAN-
KUNGEN VON MITARBEITERN DES RÖNTGEN-
TERMINALS IM BLAUEN SEKTOR UNTERSU-
CHEN.

*

OWEN BESORGT DAS PROBLEM, ABER ER
WOLLTE DIE ÖFFENTLICHKEIT NICHT BEUNRU-
HIGEN. ER HATTE GEHOFFT, DASS NUR DIESER
EINE SEKTOR BETROFFEN WAR. ER HIELT EI-
NEN FEHLER IN DER VENTILATION ODER DIE
MISSACHTUNG VON SICHERHEITSVOR-
SCHRIFTEN FÜR DEN AUSLÖSER DER
KRANKHEIT.

*

EINE WOCHE SPÄTER WAR ALLES MENSCHLI-
CHE LEBEN IM BLAUEN SEKTOR AUSGELÖSCHT.
WEITERE SEKTOREN FOLGTEN. KURZ DARAUFG
SICKERTEN DIE NACHRICHTEN ÜBER DIE KATA-
STROPHE AN DIE ÖFFENTLICHKEIT DURCH.

*

OWENS SCHLIMMSTE BEFÜRCHTUNGEN SOLL-
TEN SICH BEWAHRHEITEN. XERON, DER BLAUE
PLANET VERWANDELTE SICH INNERHALB KÜR-
ZESTER ZEIT IN EINEN FRIEDHOF. EIN ANGRIFF
AUSSERIRDISCHER KRÄFTE WAR ZU
BEFÜRCHTEN.

*

FAST ALLE INTERGALAKTISCHEN SCHIFFE UND
ALLE PRIVATEN RAUMKREUZER HATTEN DEN
PLANETEN FLUCHTARTIG VERLASSEN. DOCH
PLÖTZLICH STOPPTE DER SCHLEICHENDE TOD,
DEN EINIGE WISSENSCHAFTLER FÜR EINE BIO-
LOGISCHE WAFFE HIELTEN. DIE PRIESTER
NANNTEN IHN „ARMAGEDDON“.

*

NUR ETWA 2000 MENSCHEN UND EINIGE AN-
DROIDEN WAREN GEBLIEBEN, EHEMALIGE
STRÄFLINGE UND BAUERN. DIE REICHEN HAT-
TEN DEN PLANETEN VERLASSEN.

*

DIE BAUERN VERSAMMELTEN SICH MIT IHREN RAUMSCHIFFEN IN XERION; DER LEGENDÄREN GOLDENEN HAUPTSTADT DES PLANETEN. FAST HILFLOS UND WEIT ENTFERNT VON JEDER ANDEREN MENSCHLICHEN ZIVILISATION.

*

OWEN HATTE DIE STADT NICHT VERLASSEN. SEINE LETZTE CHANCE, DEM GRAUEN ZU ENTKOMMEN, HATTE ER UNGENUTZT VERSTREICHEN LASSEN.

*

ALS DIE ERSTEN FREMDEN RAUMSCHIFFE ÜBER XERION AUFTAUCHTEN, WUSSTE OWEN, DASS ER DIE STADT NICHT KAMPFLOS AUFGEBEN WÜRDE.

*

OWEN LEITETE DIE ENERGIE VON DREI FUSIONSREAKTOREN IN DAS VERTEIDIGUNGSSCHILD DER STADT UND NAHM DIE SICH NOCH IN DER EXPERIMENTALPHASE BEFINDLICHE PLASMAKANONE IN BETRIEB...

XERION DATENBANK

Informationsfile 1:



HOCHGESCHWINDIGKEITSJÄGER

100 Punkte

VERWENDET FEUERLEITRECHNER FÜR EFFEKTIVERE ANGRIFFE

Informationsfile 2:



GEPAZERTER BOMBER

500 Punkte

BOMBER, DER VON EINEM ELEKTROMAGNETISCHEN FELD VON 10
MEGATESLA UMGEHEN WIRD
8 TREFFER ZUR ZERSTÖRUNG NOTWENDIG
MIT NUKLEAREN ZX-RAKETEN AUSGERÜSTET

Informationsfile 3:



CYRO BOMBER

300 Punkte

VERWENDET HIGH IMPACT BOMBEN

Informationsfile 4:



GLEITER

100 Punkte

JÄGER MIT FEUERLEITELEKTRONIK AND LOW IMPACT BOMBEN

Informationsfile 5:

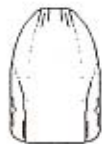


MILLENIUM JÄGER

300 Punkte

DREHT SICH UM SEINE X-ACHSE UND KANN SCHÜSSE REFLEKTIEREN

Informationsfile 6:

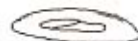


ENERGIE ABSORBER

600 Punkte

NIEDRIG FLIEGENDER, SCHWER GEPANZERTER ENERGIE ABSORBER
MIT EINEM 15 MT STARKEN SCHUTZFELD AUSGESTATTET
BRAUCHT 10 TREFFER BIS ZUR ZERSTÖRUNG

Informationsfile 7:



MK II FIGHTER

200 Punkte

HYPERSPACE ANTRIEB
EXTREM WENDIG, AUSGERÜSTET MIT UMBRELLA BOMBEN

Informationsfile 8:



SCHWERER BOMBER

1000 Punkte

KONZENTRIERT SICH AUF DIE ZERSTÖRUNG VON GEBÄUDEN
VERWENDET HOCHEXPLOSIVE GESCHOSSE

Informationsfile 9:



XERION TRANSPORTER

000 Points

ERSETZT GEBRAUCHTE WAFFEN UND FÜHRT REPARATUREN AN
GEBÄUDEN DURCH

Informationsfile 10:



TRANSPORTER

500 Punkte

ELEKTROMAGNETISCHER TRANSPORTER, DER EINEN SEHR STARKEN
FEUERLEITSTRAHL ABSETZT

Informationsfile 11:

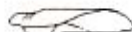


ROTIERENDER BOMBER

200 Punkte

MIT POSITRONENBOMBEN AUSGERÜSTET

Informationsfile 12:



HIGH SPEED BOMBER

300 Punkte

VERWENDET HIGH IMPACT BOMBEN IN SEHR HOHER FREQUENZ

Informationsfile 13 :



X-Y-Z JÄGER

200 Punkte

EIN TIEFFLIEGENDER JÄGER, DER NUR DIREKT ÜBER
DEM BODEN ABGESCHOSSEN WERDEN KANN

Informationsfile 14:



SUPER HIGHSPEED BOMBER

300 Punkte

HÖCHSTE WENDIGKEIT

Informationsfile 15:

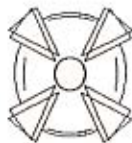


QUALLENBOMBER

200 Punkte

WIRFT POSITRONENBOMBEN

Informationsfile 16:

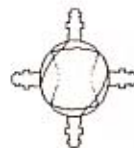


ROTIERENDER BOMBER

200 Punkte

EIN MIT POSITRONENBOMBEN AUSGERÜSTETER BOMBER, DER EINFACH ZU TREFFEN IST, ABER MEHRERE TREFFER BENÖTIGT

Informationsfile 17:



LANGSAMER BOMBER

800 Punkte

SUCHT UND ZERSTÖRT INTAKTE GEBÄUDE

Informationsfile 18:



100 Punkte

KEINE INFORMATIONEN

Informationsfile 19:



200 Punkte

KEINE INFORMATIONEN

Informationsfile 20:



500 Punkte

KEINE INFORMATIONEN

Informationsfile 21:



200 Punkte

KEINE INFORMATIONEN

*** ENDE DER DATENBANK ***

WIE DIE SPIELE GESTARTET WERDEN:

MISSILES OVER XERION

Legen Sie Diskette 1 in Laufwerk df0: und schalten Sie Ihren Computer ein. Das Spiel wird nun automatisch geladen. Das Programm fordert Sie zu einem bestimmten Zeitpunkt zum Diskettenwechsel auf. Legen Sie nun die 2.Diskette ein.

CITY DEFENCE

Dieses Programm befindet sich auf Diskette 1. Booten Sie Ihren Rechner mit der Workbench und klicken Sie dort auf das Diskettensymbol mit der Bezeichnung „XERION DISK ONE“. Doppelklicken Sie auf dieses Symbol. Es erscheint ein Icon mit dem Titel CITY DEFENCE. Ein Doppelklick auf dieses Icon lädt das Spiel. Sehen Sie CITY DEFENCE am besten als kleines historisches "Warm-up" für das, was Sie am Himmel über Xerion erwartet.

Achtung: Sollten Sie nur 512 K Speicher und externe Diskettenlaufwerke besitzen, kann es zu Problemen beim Starten kommen. In diesem Fall sollten Sie vor dem Booten alle externen Laufwerke ausschalten.

KOPIERSCHUTZ:

Um Ihnen das Anlegen von Sicherheitskopien zu erleichtern, haben wir auf einen Kopierschutz verzichtet. Wir haben es auch vermieden, Sie mit nervtötenden Handbuchabfragen zu malträtiertern. Wenn Ihnen das Programm gefällt und Sie auch in Zukunft gute und aktuelle Produkte wie dieses auf Ihrem Amiga spielen möchten, dann tun Sie uns und sich selbst einen Gefallen:

Geben Sie keine Kopien von Programmen weiter. Neben der Tatsache, daß Raubkopieren Diebstahl ist, könnte es sein, daß Sie bald vor leeren Regalen stehen und statt neuen Spielen nur noch alte Raubkopien haben.

SPIELSTEUERUNG:

Das Programm MISSILES OVER XERION kann per Maus in Port 1 oder über den Joystick in Port 2 gesteuert werden. Mit den entsprechenden Funktionstasten kann zwischen Joystick- und Maussteuerung gewechselt werden, sowie zwischen dem 1- und 2-Spielermodus.

Per Joystickbewegung kann im Hauptmenü zwischen den Funktionen: Traineroptionen, Highscoreliste und Raumschiffdatenbank gewechselt werden.

Weitere Instruktionen erhalten Sie im Hauptmenü des Programms.

Durch Drücken der „P“-Taste kann das Spiel jederzeit angehalten werden.

Die „ESC“-Taste dient zum Abbrechen des Spiels zu jedem Zeitpunkt.

Hinweis zur Maussteuerung:

Als echter Arcadefan werden Sie mit Sicherheit die Maussteuerung auswählen, da nur diese Ihnen das authentische Automatenfeeling gibt.

DAS HAUPTMENÜ:

TRAINER: MISSILES OVER XERION besitzt einen Trainermodus. Gelingt es Ihnen, das Spiel bis zum bitteren Ende durchzufighten, so erhalten Sie zur Belohnung ein Passwort, das Sie bei Ihren weiteren Besuchen auf XERION mitbringen. Wenn Sie dieses Passwort eingeben, während der Menüscreen eingeblendet ist, können Sie alle Optionen des Trainers nutzen.

HIGHSCORELISTE: Besonders verdiente Krieger können sich hier verewigen. Die Auswahl der Buchstaben wird der Joystick und Feuerknopf vorgenommen. Mauspieler verwenden dazu die Cursortasten und die „Return“-Taste.

RAUMSCHIFFDATENBANK: Lernen Sie Ihre Gegner kennen! Durch das Studium der Datenbank wissen Sie, was im Laufe des Spieles so alles auf Sie zukommen kann.

DER SPIELABLAUF:

MISSILES OVER XERION wird durch Druck auf die Feuertaste bzw. die linke Maustaste gestartet. Zunächst wählen Sie einen der 3 Schwierigkeitsgrade aus. Danach finden Sie sich in einem gutsortierten Waffenshop wieder, der Ihnen zahlreiche Extras anbietet, die Ihnen im Kampf gegen die Invasoren gute Dienste leisten werden. Außerdem befindet sich hier eine Vektoransicht der Stadt, die Ihnen die wichtigsten Gebäude, deren Bedeutung und Zustand anzeigt.

VEKTORANSICHT: Durch Joystickbewegung nach links oder rechts können Sie von einem Gebäude zum nächsten wechseln (Cursortasten bei Mausbedienung). Die eigentliche Stadt umfaßt 4 wichtige Bereiche:

1. Teil: Dient dazu, das Schild mit Energie zu versorgen. Mit fortschreitendem Zerstörungsgrad, verlangsamt sich der Energiefluß zum Schild.
2. Teil: Hier werden die Powershots generiert. Je stärker dieser Teil beschädigt ist, desto langsamer geht die Generierung voran.
3. Teil: In diesem Sektor werden Raketen auf die Abschußrampe befördert, was je nach Zerstörungsgrad länger dauern kann.
4. Teil: Dient dazu, die Hydraulik der Kanone unter Druck zu halten. Je stärker dieser Teil beschädigt ist, desto schwerer läßt sich die Kanone bewegen.

WAFFENEINKAUF: Bewegen Sie den Joystick nach unten (Cursortaste bei Maussteuerung), befinden Sie sich im Waffenshop. Wählen Sie die entsprechende Waffe per Druck auf die Feuertaste aus („Return“-Taste bei Maussteuerung). Der Kaufpreis wird direkt von Ihrem Konto abgebucht. Folgende Waffen stehen zur Auswahl:

WAFFENTYP	PREIS	WIRKUNG
NUCLEAR ROCKET	500	Nach dem Aufschlag erzeugt diese Rakete ein nukleares Feld, das alle Gegner vernichtet, die es berühren
HEAVY METAL MISSILE	1000	Eine Langstreckenrakete mit Titanhülle, die große Verwüstungen anrichtet
HYDROGEN BOMB CIV	2000	Vernichtet alle Gegner im Umkreis von 10 Meilen um die Basis
HYDROGEN BOMB CVV	5000	Ein erweitertes Modell der CIV, das jeden Gegner vernichtet
INCREASE ENERGY STORE	5000	Dieses Modul ermöglicht es Ihnen, Ihren Energievorrat für das Schutzschild zu erhöhen
FAST ENERGY INCREASE	8000	Dieses Modul erhöht die Geschwindigkeit der Energieproduktion
FASTER POWER SHOT	5000	Die Schußfrequenz des Powershotgenerators erhöht sich
FASTER SHOT	2000	Eine der einfachsten aber effektivsten Waffen: Erhöht die normale Schußfrequenz

SHOT CAPABILITY	20000	Jeder Kauf gibt Ihnen einen zusätzlichen Schuß; aber Vorsicht: Modifikationen der Plasmakanone sind sehr teuer
ENERGY SUPPLY	4000	Stoppt den Energieverbrauch und macht auf lange Sicht das Überleben einfacher
SENSOR WARNING	10000	Ein Frühwarnsignal, das Ihnen den Eintrittspunkt der nächsten Angriffswelle vorgibt

Zusätzlich steht Ihnen noch das Feld INFO zur Verfügung, das Ihnen Informationen zum nächsten Level gibt.

Über das Feld EXIT verlassen Sie den Shop und gelangen in das eigentliche Spiel.

DAS SPIEL:

MISSILES OVER XERION unterliegt einer wesentlichen Regel:

ALLES BÖSE KOMMT VON OBEN!

Machen Sie sich nichts vor: In diesem Spiel haben Sie keine Freunde, es sei denn, Sie spielen mit einem Freund zusammen im 2-Spieler-Modus, was Sie in jedem Fall ausprobieren sollten. Beachten Sie bitte, daß Ihnen im 2-Spieler-Modus keine Maussteuerung zur Verfügung steht. Sie müssen auf (hoffentlich robuste) Joysticks zurückgreifen.

Die Mission ist simpel: Schießen Sie auf alles, was sich bewegt! Eine Ausnahme von dieser Regel bilden die XERION-Transporter, die Ihnen hin und wieder Ausrüstung und Energie spendieren. Daten zum XERION-Transporter entnehmen Sie bitte der Raumschiffdatenbank.

EXTRAWAFFEN: Extrawaffen, die Sie im Shop erworben haben, zünden Sie als Mausbenutzer über die Funktionstasten F1 bis F6. Sollten Sie die Stadt per Joystick verteidigen, so haben Sie die Wahl. Durch Aufwärtsbewegen des Sticks wählen Sie die entsprechende Waffe aus und setzen diese ein, indem Sie den Stick nach unten drücken. Sie können aber auch auf die bereits erwähnten Funktionstasten zurückgreifen.

ANGRIFFSWELLEN: Ihre Feinde neigen dazu, in Wellen anzugreifen, frei nach dem Motto: Ein Unglück kommt selten allein. Am oberen Rand Ihrer Anzeigeleiste finden Sie den „Wellenzähler“. Hier können Sie ablesen, wieviele Angriffswellen Sie noch abwehren müssen, um das Level abzuschließen.

ZERSTÖRUNGSSTATUS: Unter dem Wellenzähler sehen Sie 4 rechteckige Rahmen, die den Zerstörungsstatus der unterschiedlichen Stadtteile symbolisieren. Je weniger von einem Rahmen sichtbar ist, desto stärker ist dieser Stadtteil zerstört.

ENERGIEBALKEN: Daneben finden Sie einen Energiebalken, der Ihnen anzeigt, wieviel Energie Ihr Schutzschild noch zu bieten hat. Ein zweiter Energiebalken gesellt sich dazu, wenn Ihnen einer der garstigen Endgegner ins Haus steht, was immer am Ende eines Levels der Fall ist. (Klingt irgendwie logisch!) Hier wird die verbleibende Energie des Endgegners angezeigt, was unter Umständen leider eine ganze Menge sein kann.

SCOREANZEIGE UND TIMER: Auf der rechten Seite befindet sich im oberen Bereich die Scoreanzeige. Darunter, im linken Bereich, hat der Timer seinen Platz. Der Timer wird aktiv, wenn der Schnellschuß aktiviert wurde. Nach der Aktivierung steht Ihnen dieses Feature genau 60 Sekunden lang zur Verfügung.

POWERSCHUSS: Die letzte wichtige Funktion finden Sie rechts neben dem Timer. Es ist die Powerschußkontrolle. Diese erhöht Ihren Wert, wenn der Feuerknopf eine zeitlang festgehalten wurde. Läßt man den Feuerknopf danach los, so wird ein sehr energiereicher Schuß abgefeuert. Im Mausbetrieb wird der Powerschuß über die Maustaste gezündet.

Wovor Sie sich in acht nehmen sollten:

Wenn es um die Erfindung von zerstörerischen Waffensystemen geht, sind Ihre Gegner zu jeder Teufelei fähig. Besonders die verschiedenen Bombentypen haben es in sich:

Dunkle Bomben	Normale Zerstörungskraft
Helle Bomben	Hohe Zerstörungskraft durch Energieabsorption
Orangefarbene Bomben	Reißen kurzfristig Lächer in das Schild
Multibomben	Vorsicht: Explodieren kurz vor dem Schild in drei Teilt, haben keine Wirkung auf das Energieschild, jedoch auf Bodenziele
SP-Bomben	Auch als „Teufelseier“ bekannt, werden mit Katapulten abgeschossen und erhalten dadurch Ihre Diagonalfugbahn, große Zerstörungskraft

Der Rest ist einfach - zu lesen. Verteidigen Sie XERION bis zu Ihrem oder dem Ende all Ihrer Gegner. Versagen Sie, wird der gesamte Planet das Joch der außerirdischen Eroberer erdulden müssen. Sind Sie erfolgreich, ist Ihnen der Dank der gesamten Galaxis gewiß und ein fetter Eintrag in der Highscoreliste natürlich auch. Das sollte Motivation genug sein.

Und nun: Plasmakanone aktivieren...

(C) Copyright 1994 by KINGSOFT/CYCLETECH

Alle Rechte vorbehalten

KINGSOFT GmbH Grüner Weg 29 D-52070 Aachen Tel. 0241/152051 Fax 0241/152054
--

