

# THE OATH

Jonathan Small and Sascha Jungnickel

## SPIEL DEFEKT?

Ist Ihr Spiel defekt oder läßt sich Ihr Programm nicht laden?

Dann schicken Sie bitte die fehlerhafte Diskette ohne die

Verpackung direkt an uns zurück.

Wir hoffen auf Ihr Verständnis, daß es einmal passieren kann,  
daß eine Diskette defekt oder unlesbar wird.

### **attic Entertainment Software**

Qualitätskontrolle

Untere Vorstadt 37

7470 Albstadt 1

Germany

# THE OATH

Idee und Konzept

Sascha Jungnickel

Jonathan Small

Programm

Jonathan Small

Grafik

Sascha Jungnickel

Musik und SoundFX

Rudolf Stember

Handbuch

Guy Henkel

Director

Guy Henkel

Cover Artwork

Heinrich Stiller

Illustrationen

Tim Hesse

Produziert von

**attic Entertainment Software**

"Ich will eine von euch sein!", meinte Atras endgültig, doch als rasendes Gelächter durch die Reihen der Männer ging, die sie eben noch bewundernd musterten, huschte selbst durch ihre Augen so etwas wie Demütigung. Sie, Atras, Angehörige der alten Sippe der Xayider, wollte einfach gleichgestellt werden mit diesem Haufen unrasierter Söldner, die nichts als Alkohol und Frauen im Sinn hatten. Sie wollte, wie sie, ein Blastershuttle fliegen und ihr Geld durch Aufträge korrupter Geschäftsleute machen, die die Söldner immer wieder anheuerteten um ihre Konkurrenten zu unterminieren.

"Das ist kein Job für Frauen" warf einer der Piloten ein und nahm einen Schritt nach vorn, heraus aus den Reihen der Männer. "Nie wird eine Frau ein Mitglied der 'Raging Order' werden!". Nach einer kurzen Pause, in der er Atras wohlwollend von oben bis unten musterte und sein Blick dabei vor allem auf ihrer Brustpartie hängen blieb, fügte er hinzu, "Ich denke aber, wir könnten uns durchaus anderweitig arrangieren."

"Wage es ja nicht...." fauchte Atras, stellte sich aufrecht hin und griff sich mit den Händen an den weitausladenden Kragen ihrer Jacke um einen noch imposanteren Anblick zu bieten. Sie war stolz auf ihr Outfit, das sie sich extra für diesen Tag angefertigt hatte und das ihr wirklich sehr gut stand. Es bestand aus einer schwarzen Lederjacke mit einem hellen Kragen, der bis zum Bund und fast bis zu den Schultern reichte. Über ihrer schwarzen, hautengen Lederhose trug sie ein Paar schwere, kniehoch Lederstiefel, deren Enden mit schweren, vergoldeten Knieschützern versehen waren. Lässig hing ihre Wesson Renegade Handfeuerwaffe in einem hellen Halfter um ihre Taille. Besonders stolz war sie allerdings auf ihre Handschuhe, die ebenfalls bis zu den Ellenbogen reichten und mit ihren Verschnürungen und wattierten Polstern ihrem gesamten Outfit eine dennoch feminine Note gaben.



"Ich kann kämpfen wie ihr und fliegen? Da könnte wohl jeder von euch Lehrstunden bei mir nehmen."

Betreten blickten die Männer auf den Boden. Sie wußten, wer Artas war und hatten von ihren unkonventionellen aber erfolgreichen Trainingsmethoden in der Folterkammer, wie sie die Flugschule nannten, an der sie unterrichtete, gehört. Sie war eine der Besten, das stand außer Frage, war sie doch diejenige, die die ersten Testflüge mit dem Blastershuttle gemacht hatte, als die ersten Prototypen verfügbar waren. Sie war es, denen sie es zu verdanken hatten, daß sie heute mit dem Blastershuttle den hochtechnisiertesten Ein-Mann-Jäger fliegen konnten. Sie war es, die das gesamte Anzeigepanel der Shuttles austauschen und durch das ersetzen ließ, das sie alle wegen seiner Übersichtlichkeit und schnellen Ablesbarkeit schätzen gelernt hatten. Genaugenommen flogen sie ihr Shuttle, denn sie war die einzige Pilotin, die Cellent Industries, für kompetent genug hielten, das Shuttle zu beurteilen und zu überarbeiten. Sie war eine Testpilotin, die es geschafft hatte, die Hürden dieser von Männern regierten Welt zu nehmen und selbst die Manager eines Megakonzerns wie Cellent Industries für sich einnahm.

Doch was bewog diese Frau dazu, der sauberen, geordneten Seite Lebewohl zu sagen und ein Söldner zu werden, der immer ein Schattendasein führen und von allen totgeschwiegen werden würde?

"Nennen wir es Interesse" antwortet Atras verschmitzt, als könne sie in den Gedanken der Leute lesen, wie in einem aufgeschlagenen Buch. "Ich will sehen, wie es bei euch ist. Der Reiz, wirklich in Action zu gehen und nicht auf einem fest abgesteckten Terrain meine Runden zu ziehen und von laschen Pilotnovizen gejagt zu werden, die tot sein könnten, bevor sie überhaupt den Boden verlassen haben. Mir gibt das nichts mehr!"

Wieder wurden die Männer verlegen, denn plötzlich wurde ihnen allen bewußt, daß niemand die Piloten gegen die sie Tag für Tag flogen und die sie zu überlisten versuchten, besser kannte als Atras; sie war deren Lehrmeisterin! Alle Kniffe und Flugtechniken, die die Cleanos, wie die Polizisten im Umgang genannt wurden, beherrschten, lernten sie von ihr!

Endlich ergriff einer der Männer das Wort, bevor die Söldner von dieser Frau total überrumpelt wurden. Es war Sick, ihr Anführer; ein junger Shuttlepilot, der den übrigen an Intelligenz deutlich überlegen war. Als die Söldner bemerkten, daß er immer die besseren Ideen, Strategien und Pläne bereithielt, beschlossen sie, sich ihm formlos zu unterstellen. Niemand würde zugeben, daß Sick ihr Kopf war, doch jeder wußte und tolerierte es. So war es auch Sick, der sich durch das Auftauchen dieser Idolhaft anmutenden Xayiderin am meisten in seiner Position beeinträchtigt fühlte und sich nun zu Wehren versuchte.

"Es geht nicht an, daß du hierher kommst, unter uns herumspionierst, unsere Taktiken analysierst und unsere Fähigkeiten abcheckst, um die Informationen dann undercover an die Leute zu verkaufen, die am meisten dafür bieten, oder gar zurückgehst in deine Cleanoschule und den Burschen neue Trainingsverfahren bringst, wie sie sich besser gegen uns durchsetzen. Nein, ohne mich! Denkst Du vielleicht ernsthaft, du kannst uns mit deinem Gerede für dumm verkaufen?"

"Oh, Mr. Denker!" entgegnete Atras scharf, aber mit einem verschmitzten Lächeln. Natürlich war sie auf dieses Argument vorbereitet gewesen und freute sich nun, ihre vorbereitete Antwort loszuwerden. Sie wollte die Söldner nicht verkaufen oder hintergehen; ihr war es ernst mit ihrer Absicht. Es war nur so, daß sie einfach gut vorbereitet zu diesem Treffen gekommen war. Es war nur zu offensichtlich gewesen, mit welchen Argumenten man ihr entgegentreten würde.



"Ich weiß nicht, ob ihr es euch leisten könnt, ein so gutes Angebot einfach abzulehnen." Ein Raunen ging durch die Menge und Atras spürte regelrecht die Blicke dieser Männer, die sich an ihrem Körper geradezu festsaugten. Es gefiel ihr, mit ihnen zu spielen, denn sie wußte, daß sie sie brauchten. "Außerdem solltet ihr meine Beziehungen zu Cellent Industries nicht vergessen. Wenn es einen neuen Fighter geben wird, werde ich die erste sein, die ihn fliegen wird."

"Als Abtrünnige? Nie!" entgegnete Sick heftig und wandte sich ab.

"Mehr noch." Atras wog sich in Sicherheit und war nun bereit, ihren Joker aus dem Ärmel zu ziehen. "Cellent Industries wäre unter Umständen sogar bereit die Raging Order in Anspruch zu nehmen."

"Sonst noch was?" Sick war entnervt und versuchte sie mit lapidaren Kommentaren unglaublich erscheinen zu lassen.

"Warum sollten sie das tun?" rief einer der Söldner aus der Menge und die Übrigen wunderten sich auch. "Ja, warum?"

Atras wandte sich von Sick ab, den Männern zu. "Wer nimmt nicht die Gelegenheit wahr, seinen Konkurrenten einen Schritt voraus zu sein, wenn ihm die Möglichkeit dazu gegeben wird und die Partner vertraut sind?"

Zustimmendes Gemurmel von den Männern. Sie wußten zwar wohl, daß Cellent Industries in diesem Fall nicht an ihnen, sondern nur an Atras interessiert waren, doch störte sie das wenig. Geld war Geld und außerdem bot sich so die Gelegenheit, sich zu profilieren. Sick blickte seine Leute nun ernst an. Er ahnte, was nun kommen würde und auch Atras wußte es.

"Nun, ich denke, wir sollten sie nicht so leichtfertig abweisen, Sick" meinte nun Skull Warrior, einer der dienstältesten Söldner zögernd und warf seine Zigarettenkippe vor sich auf den Boden. "Gute Piloten sind rar geworden und ich denke einen besseren als

sie werden wir nie wieder finden." meinte er als er die Kippe mit drehenden Bewegungen unter seinem Stiefel austrat und sich selbst dabei angestrengt zusah, nur um Sick nicht in die Augen blicken zu müssen. Atras lachte innerlich lauthals auf als sie dieses Verhalten wahrnahm.

"Und wie wollt ihr euch dagegen absichern, daß sie uns nicht aufs Kreuz legt? Ich meine, sie könnte uns jederzeit verkaufen..." Sick hielt mitten im Satz inne, wohl weil ihm die Argumente ausgegangen waren.

"Es gibt keinen Grund, ihr zu mißtrauen. Nur weil sie eine Frau ist? Nein, ich denke nicht, daß sie uns aufs Kreuz legen wird. So wie ich das sehe, bist du im Moment der einzige, der noch immer den Standpunkt vertritt, sie könne uns als Frau nicht das Wasser reichen. Ich glaube ihr, wenn sie sagt, daß ihr das Geplänkel mit den Schülern keine Spaß mehr macht. Wem von uns ging es nicht auch schon so, daß er sich mehr gefordert wünschte? Wer hegt nicht den Wunsch, bis an die Grenzen seiner Fähigkeiten zu gehen? Nun, ich denke, genau das ist bei ihr der Fall und sie hätte bei uns durchaus die Möglichkeit, sich selbst mehr abzuverlangen." Endlich wagte er es, aufzublicken und Sick in die Augen zu schauen. "An wen sollte sie uns denn verkaufen? An Cellent Industries? Unwahrscheinlich. Die würden ihre Beziehungen zu uns auf jeden Fall verbergen und überhaupt, was könnte sie ihnen sagen, was für die Indus von Interesse sein könnte? Daß wir ihre Maschinen fliegen?"

"Nein, du Flachschädel" warf Sick energisch ein. "Die Cops!"

"Die Cleanos? Mach dich nicht lächerlich, Sick. Selbst wenn sie sie warnen würde, was nützte es? Wir würden sie mit unseren Radarskopen entdecken, bevor sie überhaupt wüßten, daß wir sie suchen. Ich bin der Meinung, wir sollten es mit ihr versuchen. Wenn sie uns tatsächlich aufs Kreuz legen sollte, sind wir doch direkt in ihrer Nähe. Und dann....BUMMM!" Er machte ein weit-



ausholende Geste und begann zu lachen.

Nachdem er sich gefangen und eine neue Klippe angesteckt hatte, die er aus den Tiefen seines Mantels angelte, wandte er sich den Männern zu, die noch immer grölten und fragte sie "Was meint ihr?"

Es gefiel Sick nicht, daß Skull Warrior das Wort so an sich gerissen hatte, doch es blieb im keine Wahl, als sich zu fügen, denn die Männer applaudierten nun laut und winkten Atras zu.

"Muß sie wenigstens den Test bestehen und den Eid schwören oder gilt das für Frauen auch nicht mehr?" rief Sick nun völlig fassungslos.

"Welcher Test?" wollte Atras nun wissen und befreite sich von den Männern. Schnell ging sie auf Sin zu, faßte sich wieder am Kragen und blieb vor ihm stehen. "Was für ein Eid?"

"Nun" begann Sick langsam. "Jeder von uns hat einen Test bestehen müssen, der uns zeigt, daß du nicht nur fliegen kannst, sondern auch den Mut besitzt, eine von uns zu sein."

"Eine Mutprobe" entgegnete Atras herablassend. "Und du hast sie bestanden? Dann kann sie so schwer wohl nicht sein."

Sick bebte, verkniff sich jedoch jeden Kommentar und fuhr unbeirrt fort. "Außerdem hat jeder dieser Männer einen Eid geleistet, der ihn endlich zu einem Mitglied der Raging Order werden ließ..."

"Wie lautet er?" hakte Atras nach und warf ihre schwarzen Locken nach hinten.

"Alles zu seiner Zeit. Nur soviel will ich Dir vorab sagen. Der Eid verpflichtet dich, dich nach unseren Regeln zu richten. Wenn du das tust, wirst du im gesamten Universum eine Menge Verbündete finden, die jederzeit bereit sein werden, ihr Leben für deines zu opfern. Tust du das allerdings nicht, nun, dann hast du dir eine Menge Ärger eingehandelt, denn es wird dann im ganzen Universum Jäger geben, die nur darauf bedacht sind, dich zu finden

und dich mit einem gezielten Schuß ins Jenseits zu befördern. Eine Tätowierung wird dich zieren und für alle Zeiten zu einer Abtrünnigen machen." entgegnete Sick kühl und zog nun eine zerknitterte Karte aus seinem Kanzel-Depositor. "Kennst du das?" fragte er nun herablassend.

"Unsere Galaxie."

"Richtig und hier", er deutete auf einen schwarzen Fleck auf der Karte, "wird er stattfinden, dein Test."

"In unbekanntem Territorium?"

"In unbekanntem Territorium" wiederholte Sick ihre Worte. "Wenn du es schaffst, dieses Gebiet zu durchfliegen und die Planeten zu kartographieren, bist du bereit für den Eid, aber nicht früher!"

"Wann?" wollte sie nun wissen.

"Sobald du bereit bist. Und denke nicht, du kannst uns irreführen und kneifen. Unsere Radarskope werden immer mit dir sein. Ein Peilsender wird uns genau verraten, wo du dich herumtreibst."

"Wenn eure Sender eine solche Reichweite haben, warum ist das Gebiet dann noch immer unkartographiert?" fragte Atras.

"Laß es mich so ausdrücken", entgegnete Sick und faltete die Karte zusammen, "diese Gegend ist uns nicht unbekannt. Aber dir!"



Übernehmen Sie nun Atras Part in diesem actiongeladenen Abenteuer und beweisen Sie den Piloten der Raging Order, daß sie die beste Pilotin sind, die diese Welt je gesehen hat!

Steuern Sie Ihr Blastershuttle mithilfe des Joysticks über den Bildschirm. Achten Sie dabei tunlichst darauf, nicht mit der Landschaft zu kollidieren, da dies unweigerlich zur Zerstörung eines Ihrer Blastershuttles führt.

Von Zeit zu Zeit erscheinen Waffensymbole auf dem Bildschirm, die sie mit Ihrem Shuttle aufsammeln sollten, da sie Ihre Schußstärke zum Teil erheblich erhöhen. Sie sollten sich allerdings genau überlegen, welche Waffen Sie einsammeln, da nicht alle Waffensysteme miteinander kombiniert werden können.

Ebenfalls von Zeit zu Zeit fliegen Symbole über den Bildschirm, die sie ebenfalls aufsammeln sollten, da auch sie Ihre Überlebenschance drastisch erhöhen können.

Sie sollten darauf achten, Kollisionen mit Aliens oder deren Geschossen zu vermeiden, da diese entweder Ihre Lebensenergie herabsetzen oder Ihr Raumschiff womöglich direkt zur Explosion bringen. Ihr Blastershuttle ist zwar mit einem Energieschild ausgerüstet, das jedoch mit jedem Kontakt, je nach Stärke des Kontaktes, herabgesetzt wird. Ist die Energie des Schilds verbraucht, so wird sie der nächste Treffer unweigerlich töten! Versuchen Sie also immer wieder, Energie zu tanken und den Schild aufzuladen.

Nun bleibt uns nur noch, Ihnen viel Glück zu wünschen und zu hoffen, daß sie den Piloten gegenüber nicht zu vorlaut waren und ihnen beweisen können, daß nichts und niemand sie aufhalten kann.

Viel Glück...

Schalten Sie Ihren Rechner vor dem Laden des Spieles für etwa 15 Sekunden aus. Nur so stellen Sie sicher, daß Sie Ihre OATH-Diskette nicht mit einem Virus zerstören!

### Amiga

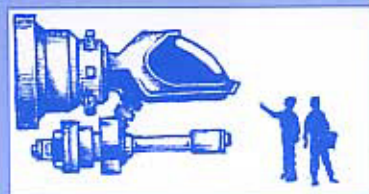
Schalten Sie Ihren Computer und den Monitor ein. Legen Sie, falls Sie dazu aufgefordert werden sollten, die Kickstart-Diskette ein. Wenn das System die Workbench-Disk verlangt, legen Sie Ihre OATH-Diskette in Laufwerk DF0: ein. Das Programm wird nun automatisch geladen und gestartet.

Das Spiel wird mit einem Joystick in Port 2 gespielt. Wenn Sie den Zweispielermodus aktivieren, benötigen Sie einen weiteren Joystick in Port 1.

### Commodore C-64

Schalten Sie Ihren Computer, den Monitor oder Fernseher und Ihr Floppylaufwerk an. Legen Sie dann Ihre OATH Diskette in das Laufwerk ein und starten Sie das Programm mit dem Kommando **LOAD "",8,1**.





### Das Shuttle

Das Blastershuttle ist ein kleiner, doch extrem wendig gebauter Fighter mit einem einfachen Raketenantrieb. Nur eine einfache Bordkanone gehört zur Grundausstattung dieses besonders von jünge-

ren Piloten bevorzugten Schiffs. Ihnen stehen insgesamt vier dieser Blastershuttles zur Verfügung.

### Das Auswahlménü

Der Auswahl-Bildschirm erlaubt es Ihnen, zwischen dem Ein- und dem Zweispielermodus umzuschalten.

In diesem Menü können Sie auch auswählen, wie die Geräuschkulisse des Spiels aussehen soll. Steuern Sie Ihren Cursor hierzu mit dem Joystick auf den Eintrag **"Music and FX"**. Wenn Sie nun den Feuerknopf des Joysticks betätigen, wechselt die Anzeige und bietet Ihnen so die Möglichkeit, die Musik, die Effekte, oder gar beides abzuschalten.

Durch Anwählen des Menüeintrages **"High Scores"** können Sie sich die Liste der 30 besten Piloten ansehen. Natürlich wird diese Liste immer auf dem neuesten Stand gehalten, indem das Programm die HighScore Liste auf der Diskette abspeichert. Achten Sie daher darauf, daß Ihre Spieldiskette niemals schreibgeschützt ist.

Durch Anwählen des Menüeintrags **"Music Test"** können Sie sich die sechs Musikstücke des Spieles in aller Ruhe anhören.

Der letzte Eintrag in diesem Menü lautet **"Password"**. Nachdem Sie es geschafft haben, das Spiel bis zur Hälfte durchzuspielen, wird Ihnen das Programm ein Passwort nennen, mit dem Sie jederzeit mit dem 4. Level zu Spielen beginnen können.

### Der Bildschirmaufbau

Ihre Reise führt Sie in immer feindlichere Gefilde, die durch sechs immer schwerer werdende horizontal scrollende Levels repräsentiert werden. Jedes Level hat sein eigenes, sehr spezifisches Aussehen und Leben.

### Das Cockpit

Am Fuß des Bildschirms sehen Sie das Cockpit Ihres Shuttles. Links befinden sich die Anzeigen für den ersten Spieler, rechts die für den zweiten. Über der Punkteanzeige finden Sie vier Leuchten. Jede dieser Leuchten repräsentiert ein intaktes Shuttle. Mit jedem zerstörten Shuttle wird also eine Leuchte erlöschen.

Links neben der Punkteanzeige befindet sich die Energie-Reserve für den Energieschild, der das Shuttle umgibt. Wenn keine der Leuchtflächen mehr aktiv ist, wird sie der nächste Treffer unweigerlich töten, es sei denn, sie schaffen es, vorher eine Energie-Ladung aufzusammeln.

Rechts neben der Punkteanzeige finden Sie die Anzeige, die Ihnen sagt, in wie weit PowerUp's aktiv sind.

Diese Anzeige ist für den zweiten Spieler spiegelverkehrt dargestellt.

### Nasty Guys

Am Ende eines jeden Levels befindet sich ein sehr großer Gegner, der nur mit bestimmten Strategien zu vernichten ist. Es ist Ihre Aufgabe, diese Strategien ausfindig zu machen und den "Nasties" den Rest zu geben. Doch nicht nur am Ende, sondern auch in der Mitte eines jeden Levels werden Sie auf deutlich stärkere Gegner treffen, die natürlich nichts weiter im Schilde führen, als Ihre Reise schlagartig zu beenden und Ihr Blastershuttle zu zerstören.



**Die Waffen**

Nachfolgend finden Sie eine Auflistung der Waffen, die Sie in diesem Spiel auf sammeln können. Sehen Sie sich die Waffen gut an, damit Sie sie im Spiel wiedererkennen.

**Cellent Industries A-Mace**

Mit dieser Waffe versuchte Cellent Industries erstmals, aus dem üblichen Programm von Zusatzwaffen für das Blastershuttle auszubrechen. Mit Erfolg, denn das A-Mace bietet einen Rundum-Schutz gegen alle Attacken. Der Radius, in dem die Kugel das Shuttle umkreist, wird durch einen Regelmechanismus gesteuert, der sich automatisch der Belastungsfähigkeit des Shuttles anpasst.

**Magnetronics Granatwerfer MTG-2.8 Mark III**

Im Gegensatz zu seinem Vorläufermodell, dem Mark II, das verstärkt dazu tendierte, das eigene Shuttle in die Luft zu jagen, ist diese Version des Granatwerfers zuverlässiger und verfügt über eine erhöhte Ladekapazität. Dieser Granatwerfer findet vor allem beim Kampf gegen stark besiedelte Gebiete Verwendung, da selbst aus großer Höhe sehr genau getroffen werden kann.

**Hedgehog™ Sonic Beam**

Jeder kennt den Hedgehog™, der von allen Piloten geliebt, wegen seines extrem hohen Anschaffungspreises für viele jedoch unerreichbar ist. Der Hedgehog™ bietet zum einen eine weitere Streuung des Schusses und eine enorme Schußkraft, die nahezu allen anderen gängigen Waffensystemen überlegen ist.

**Cyberdyme Plasma Beam Vers. 9**

Plasma Beams haben grundsätzlich den Vorteil, daß sie quasi unabhängig von Schilden und Energiefeldern jede Substanz durchdringen. Somit sind sie, trotz niedriger Schußkraft, enorm vernichtungstark. Im Gegensatz zu seinem Konkurrenzprodukt, dem Cellent Industries Plasmatic IV, hat dieser Plasma-beam eine größere Ausdehnung, was eine erhöhte Treffsicherheit zur Folge hat.

**LazerCreation Superior I**

Dieser Bordlaser ist die gängigste Laserkanone, die im Blastershuttle Verwendung findet. Bedingt durch die sehr hohe Betriebssicherheit, hat dieser Laser ein phänomenales Ansprechverhalten beim Feuern. Der Laser ist innerhalb weniger Bruchteile einer Sekunde vollständig aufgeladen und betriebsbereit.

**Cyberdyme Rear Attack System RAS-XXX**

Diese Waffe wurde speziell zur Abwehr von hinten angreifender Gegner entwickelt und bietet einen guten Schutz gegen alles, was sich rücklings anzuschleichen versucht. Das eingebaute Zielsystem verfügt über eine deutlich höhere Zielgenauigkeit, als das anderer Hersteller.

**Cellent Industries Raketenwerfer CIRL-502**

Dieses Modell ist die verbesserte Version des beliebten Raketenwerfermodells CIRL-501 und bietet dem Piloten eine erhöhte Schussweite und drastisch verstärkte Zerstörungskraft.



**Extras**

Nachfolgend finden Sie eine Liste der Extras, die im Lauf des Spiels auftauchen können.

**Powerbeam**

Dieses Extra gibt Ihnen die Möglichkeit, Ihre Waffe aufzuladen. Je länger die Ladezeit, desto stärker ist die Durchschlagskraft des Schusses. Zum Laden halten Sie einfach den Feuerknopf gedrückt und lassen ihn los, wenn der Schuss ausgelöst werden soll.

**1-UP**

Das 1-UP stellt Ihnen ein zusätzliches Shuttle zur Verfügung.

**Smartbombe**

Diese Anti-Materie Bombe zerstört sämtliches Leben auf dem Bildschirm, außer Ihrem eigenen.

**PowerUp**

Dieses Extra erhöht die Schußkraft Ihrer momentan installierten Waffensysteme.

**SpeedUp**

Dieses Extra erhöht die Wendigkeit Ihres Shuttles und gibt Ihnen so die Möglichkeit, gewagtere Manöver zu fliegen und geschickter auszuweichen.

**Increase**

Dieses Extra erneuert die Energie Ihres Schildes. Dieses Extra kann lebenswichtig für sie werden, wenn bereits die gesamte Energie des Schilds aufgebraucht ist.

**Schild**

Hiermit generiert sich ein weiteres Schutzschild um Ihr Shuttle, das allerdings nur wenige Sekunden aktiv ist.



**THE  
OATH**

**ENGLISH**

## LOADING PROBLEMS?

Should you experience any loading problems with this product, please pop the faulty disk (hang on to the packaging) into an envelope and send it to:

**attic Entertainment Software**

Quality Control Manager  
Untere Vorstadt 37  
7470 Albstadt 1  
Germany

# THE OATH

Idea and Concept  
Sascha Jungnickel  
Jonathan Small

Program  
Jonathan Small

Graphics  
Sascha Jungnickel

Music and SoundFX  
Rudolf Stember

Manual  
Guy Henkel

Director  
Guy Henkel

Cover Artwork  
Heinrich Stiller

Illustrations  
Tim Hesse

Produced by  
**attic Entertainment Software**



"I want to be one of you!", Atras stated decidedly, but quickly roaring laughter spread through the crowd of men who had been scrutinizing her admiringly just seconds before. Humiliation glinted in her eyes. She, Artas, descendant of Xayides, just wanted to be treated the same as anyone of this bunch of unshaven mercenaries who had nothing more than alcohol and women on their minds. She wanted, like them, to fly her Blastershuttle and earn money through carrying out the jobs of corrupt businessmen, who hired the mercenaries occasionally to undermine their competitors.

"This is no job for a woman" one of the pilots snapped stepping forward, out of the group of men. "No woman will ever become a member of the 'Raging Order'!". After a short break where the men scrutinized Atras benevolently from head to toe, he added "But I think, we could have a use for you..."

"Don't you dare..." Atras hissed, stood upright and held the protruding collar of her jacket with both hands, just to give a more impressive air. She was proud of the outfit she had made especially for this meeting and which complemented her beautifully. It consisted of of a black leather jacket with a bright collar, which reached down to the waist-band and almost to her shoulders. Over her black, skintight leatherpants she wore some heavy knee-high boots with large, golden knee-shields. Her Wesson Renegade gun hung coolly in its bright belt across her whist. She was extremely proud of her gloves, which reached to the elbows and with its lacing and padding gave her outfit still quite a feminine touch.

"I can fight like you, and as for flying? Well, every one of you could take lessons from me."

Embarrassed the men looked down. They knew Atras' reputation and had heard of her unconventional but exceptionally successful training-methods in the torture-chamber, which was the flying



school where she taught. She was unquestionably one of the best, for it was her who did the test flights on the blastershuttle, as soon as the very first prototypes became available. It had been her whom they owed reverence for the ability to fly one of the most technologically advanced One-man-fighters. It was her who had the complete display panel removed and exchanged to the one they had learned to love due to its clarity and fast readability. Strictly speaking they flew the shuttle she'd designed because she'd been the only pilot held competent enough by Cellent Industries to judge this shuttle. She was a test-pilot who had managed to take the hurdles in a world dominated by men and had even won the respect of managers of a mega-combine like Cellent Industries.

But what made this woman leave a clean, well-ordered life and become a mercenary who would lead a life in the shadows forever and whose existence would be denied and hushed up?

"Let's call it an interest" Atras answered slyly as though she could read each of the men's minds like an open book. "I want to know what it is like to be in your business. The stimulus to really get into the action and not to follow a given terrain, while being hunted by novice pilots who could be dead even before they left the ground. That doesn't give me much excitement, anymore!"

Again, the men became embarrassed. Suddenly it occurred to them that no one knew the pilots they were pursuing day after day better than Atras; she'd been their teacher! All the tricks and techniques of the 'Cleanos', what the cops were called commonly, had been mastered from her!

At last one of the men spoke, before the mercenaries were completely overrun by this woman. It was Sick, their leader; a young shuttlepilot who was more intelligent than the rest of the pack. When it was realised that it was him who had the best ideas, strategies and plans they decided to subordinate to him casually.

No one would ever admit to him being in charge, but everybody knew it, and tolerated it. So it was Sick who felt most uncomfortable in this position, from the sudden appearance of this idol-like Xayide.

"I won't allow you to come here, to spy around, analyse our tactics and check our abilities to sell information undercover to any one paying the most or to even go back to your cleanschool and teach those guys new techniques to stand against us. Do you seriously think you can cheat us that easily?"

"Oh, brilliant!" Atras replied sharply but with a smile. Of course she had been prepared for this argument and was now anxious to bring up her prepared answer. She neither wanted to sell out the mercenaries nor did she want to cheat them; she was true in her intentions. It was just a case of being well prepared for this meeting. It was obvious which arguments would come up.

"I don't know whether you can allow yourself to reject someone like me." A murmuring went through the crowd and Atras felt the weight of the men's stare on her body. She enjoyed, playing with them for she knew they needed her. "Further you should not forget my relations to Cellent Industries. As soon as there's a new fighter, it'll be me flying it first!"

"As a renegade? Never!" Sick replied violently and turned away.

"Further" Atras thought herself safe and prepared to play out her joker. "Cellent Industries would, under certain circumstances, be interested in taking advantage of the Raging Order."

"Anything else?" Sick was unnerved and tried to make her look untrustworthy with his sharp comments.

"Why should they do that?" one of the mercenaries yelled from the crowd, the rest could only wonder.

Atras turned away from Sick, to the men. "Who would not take the chance to be one step ahead of their competitors if given the opportunity and the other party is trustworthy?"



There were confirming murmurs from the men. They well knew Cellent Industries weren't interested in them, but in Atras, but they didn't care. Money was money and this was really good a chance to profit. Sick looked at his men sternly now, knowing well what would come next. Atras, too, knew.

"Well, I think we shouldn't reject her all too easily, Sick" Skull Warrior, one of the senior members of the staff bleated hesitantly, throwing a cigarette-butt to the floor in front of his feet. "Experienced pilots have become rare these days and I guess, we'll never find one more experienced than her." He extinguished the butt with circular motion of his foot and watched himself concentrated, only so that he didn't have to look into Sick's eyes. Atras practically laughed aloud when she saw this behaviour.

"And how the hell are you going to ensure she won't betray us? Well, I mean, she could sell us whenever..." Sick stopped right in the middle of the sentence, obviously because he had ran out of arguments.

"There's no reason why we should mistrust her. Just 'cause she's a woman? No, I don't think so. The way I see it is that you are the only one taking the view she could be a problem. I believe her when she says that it's no fun anymore playing with the "cleanopups". Which of us hasn't experienced the feeling when they want to be more challenged? Who doesn't have the dream to go to the limits of their abilities? Well, I think this is exactly what is happening to her and with us she could really have a good chance to go to the limits and even beyond."

At least he dared to look up, right into Sick's eyes. "Who could she sell us to? Cellent Industries? Be realistic. They would keep their dealings with us secret and really, what could she tell them of interest? That we're flying their fighters?"

"No, you whimp" Sick yelled unnerved "The cops!"

"The cleanos? Get real, Sick. Even if she alarmed them, what's the

use? We'd detect them with our radarscopes before they even knew we're looking for them. I mean, we should give her a try. If she really tried to cheat us, well, she'd always be near....BOUMMMM!" He made a sweeping gesture and started to laugh.

After he had caught and lighted another cigarette which he produced from the depths of his coat, he turned to the men, still laughing and asked "What do you mean?"

Sick didn't like the way Skull Warrior had taken his domination to himself but he had to accept it because the men had now started applauding and hailing Atras.

"Does she have to stand the test and swear the oath, or is this void for women, too?" Sick yelled totally out of control now.

"What test?" Atras wanted to know moving away from the men. She quickly approached Sick and gripped her collar again. "What oath?"

"Well" Sick started slowly. "Everybody here has stood a test to prove themselves not only capable of flying but having a great deal of courage, too."

"A test of courage?" Atras replied condescendingly. "And you stood it? Can't be too much of a problem then."

Sick quivered but didn't comment. "Further, each of these men has sworn an oath which at least makes him a member of the Raging Order..."

"What must you do?" Atras intervened, flicking her long dark hair over her shoulders.

"One thing at a time. I just want to let you know this much. The oath obliges you to live by our rules. If you'll do that you'll find a lot of friends from all over the universe who will risk their lives just to save yours. But if you decide not to, well, then you'll have real problems because there will be a lot of hunters out there who just have one thought on their minds, to find you and obliterate



rate you! A small tattoo will mark your, oh so gorgeous body and make you a renegade forever" Sick replied coolly and produced a crumpled map from his cockpit-depositor. "You know this?" he now asked condescendingly.

"Our galaxy"

"Righto, and here" he pointed to a black area on the map "this is where it will take place."

"In undiscovered territory?"

"In undiscovered territory" Sick reiterated. "If you manage to pass this area and map the planets then you're ready for the oath, but no sooner!"

"When?" she asked.

"Whenever you're ready. And don't think you can trick us. Our radarscopes will always be with you. A direction-finder will tell us where you are, at any time."

"If your finders reach that far, why then is the area undiscovered and unmapped?" Atras asked.

"Let me put that another way" Sick answered folding the map, "this area is not so much undiscovered to us. But undiscovered to you!"

It is your turn now, to take over Atras' part in this actionloaded Adventure and prove to the pilots of the Raging Order that you are the best pilot that has ever walked this earth!

Lead your Blastershuttle over the screen using the joystick. Take care thereover, not to collide with the landscape for this will cause immediate destroying of your Blastershuttle.

From time to time weapon-symbols will appear on the screen which you should collect with your shuttle since some of them increase your firepower amazingly. But you should spend a well thought on which weapon to pick up because not all of them can be combined with each other.

Also, from time to time symbols will fly across the screen. You should try to catch them as well since they might drastically increase your chance to survive.

You should take care on not colliding with aliens or their bullets because these will either decrease your shield's energy or bring your shuttle to instant explosion. Although your Blastershuttle is supplied with an energy-shield, its strength will be decreased with every contact, depending on its impact. Once the energy of the shield is void, the next contact will definitely kill you! So try to refuel energy in time to reload the shield.

Remains to wish you the best and to hope that you weren't too cheeky against the pilots and manage to prove them that nothing and noone can stop you.

Good luck...



Always switch off your computer for at least 15 seconds before loading the game. Failure to do this may result in virus contamination of the OATH master disk.

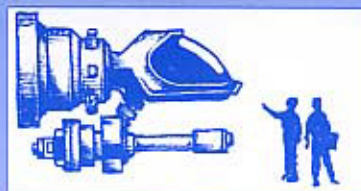
### Amiga

Switch on your computer and the monitor. Insert, if requested, the Kickstart Disk. Once the system asks for the Workbench Disk, insert your OATH Disk in drive df0:. The program will now be loaded and executed automatically.

The game is being played with a joystick in port2. If you're in two-player mode, you'll need another joystick, plugged into port1.

### Commodore C-64

Switch on your computer, the floppy drive and the monitor or TV-set. Insert your OATH disk into the drive and load the program using the command **LOAD ""\*,8,1**.



### The Shuttle

The Blastershuttle is a small, but extremely agilely built Fighter with a single rocket propulsion. A single cannon only is the basic equipment of this, especially by young pilots preferred, ship. In whole you

have four of these Blastershuttles to your disposal.

### The Option Screen

The option screen allows you to choose between one- and two-player mode.

On this screen you can further select what the sound is to be like. Move your cursor with the joystick to the entry saying "**Music and FX**". Once you press the fire button the entry changes and offers you the possibility to turn off the music, the Sound effects or even both.

By selecting the entry "**High Scores**" you can have a look at the list of the 30 best pilots. Of course, this list will be kept updated by the program in saving the list to disk. Therefore you must take care, not to activate the write protection on your disk.

Selecting the entry called "**Music Test**" allows you to listen to all of the six on-game songs.

The last entry in this menu is called "**Password**". After you've played through half the game, the program will give you a password which allows you to enter the game, starting with the 4. Level at any time. To enter the password, this entry is the one you're looking for.



## The Screen

Your journey will take you into increasingly dangerous areas, represented by six increasingly difficult, horizontally scrolling levels. Each level has its own, specific look and life.

## The Cockpit

At the bottom of the screen you find the Blastershuttle's cockpit. The panel for the first player is on the left side, the one for the second player is to be found on the screen's right side. Above the score panel you find some LEDs. Each of these LEDs indicates an intact shuttle remaining. With every destroyed shuttle any one of the LEDs will distinguish.

On the left side, beside the score panel, the remaining energy for the shield is being shown. If none of the indicators is remaining active, the next hit will be definitely killing you - unless you manage to pick up an extra, restoring the energy.

On the right side, beside the score panel there's an indicator showing you how many Power Ups are actually active.

## Nasty Guys

At the end of every level a large opponent is awaiting you, which can be destroyed only by using certain strategies. Try to figure out those strategies and blow its lights out.

Not only at the end of each level you will come across stronger opponents, but also somewhere inbetween, that have nothing else on their minds than to destroy your Blastershuttle.

## The Weapons

Following you find a list of weapons which you can collect throughout this game. Take a close look at them so you recognize them while playing the game.

### Cellent Industries Rocketlauncher CIRL-502



This model is the improved version of the popular rocketlauncher CIRL-501, supplying the pilot with increased range plus drastically uppowered impact.

### Magnetronics Grenadethrower MTG-2.8 Mark III



Despite its forerunner, the Mark II, which tended to destroy the own shuttle, this version of the grenadethrower is much more reliable and further has an increased loading capacity. The grenadethrower is used mostly in conuering heavy populated areas.

### Hedgehog™ Sonic Beam



Everybody knows the Hedgehog™ which is loved by every pilot. Due to its extremely high cost of purchase it is unreachable for the most of them. The Hedgehog™ offers a wide scattering of the shot plus an astounding impact which is superior to almost all other weaponry.

### Cyberdyme Plasma Beam Vers. 9



Basically Plasma Beams have the advantage of penetrating any substance, regardless of any shields. Therefor they are, though less impact, extremely devastating. Compared to its competing product, the Cellent Industries' Plasmatic IV, this plasma-beam has a larger expansion with an increased accuracy.



**LazerCreation Superior I**

This on-board laser is the most commonly used lasercannon for Blastershuttles. First of all because of its very high operational safety and secondly because this laser has a phenomenal trigger-response. The laser is totally reloaded within breaks of seconds and ready to go.

**Cyberdyme Rear Attack System RAS-XXX**

This weapon has been especially designed for protection against rear attacking opponents and offers high security against everything sneaking up from behind. The inbuilt aiming-system offers a highly enhanced aiming accuracy than these of other manufacturers.

**Cellent Industries A-Mace**

With this weapon Cellent Industries tried for the first time to leave the path of customary add-on weapons for Blastershuttles. With some success, since the A-Mace offers an allround protection against all sorts of attacks. The radius in which the mace surrounds the shuttle automatically adjusts to its level of peak load.

**Extras**

Following you find a list of extras which will appear throughout the game.

**Powerbeam**

This extra gives you the ability to load up your weapon. The longer the loading time, the stronger the impact. To load your weapon just keep the fire button pressed. Once you release it, the shot will be launched.

**1-UP**

The 1-UP gives you one more shuttle to your disposal. This will probably make your task a little easier.

**Smartbomb**

This Anti-Matter bomb destroys every life that is actually on the screen - except your own.

**PowerUp**

This extra increases your weapons' impact.

**Speed Up**

This extra increases the shuttle's agility a lot, allowing you to fly more dangerous manoeuvres.

**Increase**

This one refreshes the energy used for the shield surrounding your shuttle. This extra might become vital to you, if all the energy for the shield has been used up.

**Shield**

This extra generates a protection shield around your shuttle. Unfortunately it is time limited and will vanish after some seconds.





© 1991 by Jonathan Small and Sascha Jungnickel

© 1991 by **attic Entertainment Software Ltd.**

No part of this computer program and all its documentation and materials may be reproduced in any form without the written permission of the publishers.

All rights of the authors and owners are reserved worldwide.