

KATAKUS

Inhalt

Deutsch:

Wie alles begann.....	Seite 3
Wie es geschah.....	Seite 3
Die Macht des Willens.....	Seite 5
Bedienungsanleitung C64	
Laden.....	Seite 6
Playermodi.....	Seite 7
Ausrüstung und Bewaffnung des Raumgleiters.....	Seite 8
Bonussymbole und ihre Bedeutung	Seite 9
Erläuterungen zum Display.....	Seite 10
Bedienungsanleitung AMIGA	
Laden und Extrawaffen.....	Seite 11/12
Die Programmierer über sich.....	Seite 24

Contents

English

How it began.....	page 13
What happened.....	page 14
The Power of the Will.....	page 15
C 64 Loading Instructions:	
Loading.....	page 16
Player Modes.....	page 17
Equipment and Weaponry of the Space-Gliders.....	page 18
Bonus Symbols and their Meanings.....	page 19
Display Explanation.....	page 21
AMIGA Loading Instructions:	
Loading and Bonussymbols.....	page 22
The programmers about themselves.....	page 24

Wie alles begann...

In einem Universum jenseits des uns erreichenden Lichtes liegt im Zentrum des trisolaren Systems Torian der Planet Katakis. Die Geschichte des Planeten beschrieb von Beginn an ein blühendes Paradies für seine Bewohner. Intelligenz und Forschungsdrang gediehen. Nachdem die ersten, noch einfachen genetischen Maschinen entwickelt waren, erlebte dieser Wirtschaftszweig ein bis dahin unbekanntes Wachstum. Zuerst begnügte man sich mit einfachen Konstruktionen, die schwere Arbeiten verrichteten, dann wurde nach und nach dazu übergegangen immer komplexere Arbeitsabläufe mit genetischer Steuerung zu versehen. Zuletzt wurden auch schwierige Überwachungsaufgaben an die Maschinen delegiert. Zwar hatten die Katakianer hierdurch die Möglichkeit ihre gesamte kreative Leistung für Neuentwicklungen einzusetzen, aber...

Wie es geschah...

...aber die Maschinen entwickelten ihr eigenes Leben. Sie stellten sich gegen ihre Schöpfer und begannen damit, das Paradies zu verwüsten. Verheerende Naturkatastrophen wurde durch ihr Eigenleben herbeigeführt. Die Maschinen lernten sich Wissen anzueignen und nutzen dieses, um immer neue Kombinationen ihrer destruktiven Auswüchse zu erproben.

Wälder wurden mit Gasen entlaubt, Seen und Flüsse glichen einer trübe stinkenden Chemieleitung, fossile Energie wurden einzig und allein zu dem Zweck freigelegt, die einmal entfachten Feuerstürme zu erhalten. Das Leben auf Katakis siechte dahin. Nichts konnte die Maschinen aufhalten, bis die verzweifelten Kartakianer zum letzten Mittel griffen. Sie setzten die Atombombe ein.

Die gesamte Oberfläche des Planeten wurde zerstört, freies Leben war unmöglich. Einige wenige Überlebende errichteten unterirdische Städte, wo sie geschützt vor der todbringenden Strahlung ein trostlosen Dasein in ewiger Dunkelheit fristeten. An der Oberfläche erhoben sich die Maschinen aus der Asche des nuklearen Feuers, verändert, zu grauenvollen Lebensformen mutiert. Halb Maschine, halb Organismus. Der Zorn der Maschinen entlud sich gegen die Bewohner von Katakis. Systematisch wurde der gesamte Planet nach Leben durchforstet, welches sie zerstörten. Maschinen bauten immer neue Maschinen, riesige Fabriken produzierten Serienanfertigungen. Die Bedrohung wurde übermächtig.

Die Macht des Willens

Selbst Jahrzehnte nach dem Beginn des Aufstands der Maschinen ist Katakis ein Schauplatz ständiger Überfälle auf das Leben. Ohne Schonung, ohne Rast, tagein, tagaus - ohne sichtbares Ende. Die

Überlebenden besannen sich auf ihre Fähigkeiten Maschinen ohne eigene Intelligenz zu bauen, mit deren Hilfe sie das Maschinenimperium stürzen wollten. Unzählige Male waren diese Versuche gescheitert. Die wenigen Erfolge, die man vorweisen konnte, veranlaßten die Mutanten eine sichere Basis in einiger Entfernung vom Planeten zu errichten. Dieser Trabant war bis dato für die Katakianer unerreichbar. Alle Versuche, das Zentrum der Maschinenstadt zu zerstören, scheiterten. Erst der Einsatz aller zur Verfügung stehender Techniker setzte neue Hoffnung in eine glückende Mission. Sie ersannen einen Raumgleiter, der in Windeseile gebaut wurde.

Wird dieser Raumgleiter allen Belastungen standhalten? Wird die Bewaffnung ausreichen? Wird es Ihnen jemals gelingen das Zentrum der fremden Herrscher zu erobern, um in Frieden und Freiheit leben zu können?

Bedienungsanleitung C 64:

1. Laden

1.1 Diskette:

Legen Sie die Diskette ein, geben Sie LOAD":*",8,1 ein und drücken danach RETURN. Das Programm startet nun automatisch.

1.2 Kassette:

Legen Sie die Kassette mit Seite 1 ein und spulen das Band vollständig zurück. Betätigen Sie die Tasten SHIFT und RUN-STOP gleichzeitig. Danach drücken Sie die PLAY-Taste des Datenrekorders. Das Programm startet nun automatisch.

Um Katakis spielen zu können, ist mindestens ein Joystick erforderlich. Dieser muß mit Port 2 verbunden sein. Soll zu zweit gespielt werden, ist ein weiterer Joystick (Port1) erforderlich.

2. Playermodi

Im Titelménü kann man folgende Spielmodi anwählen:

- F1 **1 Player** Sie fliegen allein. Steuerung mit dem Joystick in Port 2
- F2 **2 Players** Sie fliegen nacheinander. Beide Spieler steuern den Raumgleiter mit dem Joystick in Port2. Spieler1 erhält ein blaues, Spieler 2 ein rotes Raumschiff. Sobald ein Raumgleiter Totalschaden erlitten hat, bekommt der andere Spieler seine Chance. Erst wenn beide Spieler den Level durchflogen haben, wird in den Nächsten gewechselt. Hat ein Spieler alle Raumschiffe verloren, so spielt der Andere alleine weiter.

F3 **Teamwork**

Zwei Spieler spielen gleichzeitig. Spieler1 steuert das Schiff mit dem Joystick in Port2, Spieler2 steuert den Satelliten mit dem Joystick in Port1. Der Satellit kann erst eingesetzt werden, wenn er durch das Raumschiff mittels eines Geega-Kristalls aktiviert wurde. Berührt der Satellit das Mutterschiff, so wird er automatisch andockt. Drückt Spieler2 den Feuerknopf, so löst sich der Satellit vom Raumgleiter. Nun kann der Satellit frei bewegt werden.

Um das Spiel zu starten, betätigen Sie eine der oben genannten Funktionstasten.

- F7 bewirkt eine Spielpause. Um weiterzuspielen drücken Sie den Feuerknopf des Joysticks. Diese Option funktioniert nicht im Teamworkmodus.

Zu Beginn des Spiels stehen jedem Spieler 3 Schiffe zur Verfügung. Nach jedem durchflogenen Level erhält man ein weiteres Raumschiff. Am Ende des Spiels, kann man sich in der Highscoreliste verewigen, die abgespeichert wird.

3. Ausrüstung und Bewaffnung des Raumgleiters

Der DS-H75 Eaglefighter ist ein neuentwickeltes Raumschiff. In der Grundausstattung ist das Schiff mit einem Hochleistungs-Pulsenergie-Triebwerk und einem Plasma-Schnellfeuerphaser ausgestattet. Zusätzlich verfügt der DS-H75 über einen Powerbeam, dessen Durchschlagkraft ausreicht, auch starkwandige Maschinen zu zerstören. Durch längeres Drücken des Feuerknopfes lädt sich der Powerbeam auf. Den momentanen Ladezustand kann man auf der Kontrollanzeige ablesen. Beim Loslassen des Feuerknopfs wird der Beam ausgelöst.

Der DS-H75 Eaglefighter ist so konzipiert, daß er sich mit einem Satelliten verbinden kann. Diese Verbindung wirkt sich positiv aus.

Beim Einsammeln eines Geega-Kristalls erhält man als ersten einen Celest (kleiner Satellit), beim zweiten Kristall einen Zykon (mittlerer Satellit) und beim dritten Kristall letztendlich Gemega (großer Satellit).

Mit der SPACE-Taste läßt sich der Satellit an- und abdocken. Im angedockten Zustand (wahlweise vorn oder hinten) dient er als

Schutzschild. Die Verbindung bewirkt des weiteren, daß sich Optionen, die durch Geega-Kristalle erlangt werden, aktivieren. Im abgedockten Zustand ist der Satellit mit einem eigenen Verteidigungssystem ausgestattet:

Celest: mit einem Plasma Schnellfeuerphaser

Zykon: mit einem Cerxis Zwillingsplasmatron

Gemega: mit einem Corlex Desintegrator

Der Satellit zerstört sich selbst, sobald der Raumgleiter Totalschaden erleidet.

4. Bonussymbole und ihre Bedeutung

4.1 Geega-Kristalle

Blauer Kristall : reflektierender Iron-Feinstrahl Laser

Grüner Kristall : Kreiselminen, die flächendeckend wirken

Roter Kristall : Power-Moai

4.2 Zeela-Sterne

(Aussehen wie Geega-Kristalle jedoch mit dem Buchstaben S)

hellbrauner Stern: erhöht die Geschwindigkeit des Raumschiffs

dunkelbrauner Stern: verringert die Geschwindigkeit (jedoch nicht unter die Grundgeschwindigkeit) des Raumschiffs

4.3 Kugeln

Rote Kugel: erhöht die Schußkraft

Grüne Kugel: erhöht die Anzahl der Missiles

Blaue Kugel: aktiviert Schutzschirm

Gelbe Kugel: alle im Detonationsbereich befindlichen genetischen Maschinen werden zerstört.

Graue Kugel: 1000 Bonuspunkte

5. Erläuterungen zum Display

Die Anzahl der eingesammelten Kugeln wird im Display am unteren Rand des Bildschirms angezeigt. Rot steht für Schußkraft, grün für Missiles und blau für Schutzschirm. Durch das Einsammeln der betreffenden Kugeln erhöht sich die jeweilige Tabelle um eine Einheit. Ist eine Tabelle voll, so wird sie auf die nächsthöhere Stufe angehoben. Je höher die erreichte Stufe, desto wirkungsvoller sind die Optionen.

Sofern das Raumschiff zerstört wird und die Tabelle zu diesem Zeitpunkt nicht gefüllt war, wird diese gelöscht. Die Stufe bleibt erhalten.

Bedienungsanleitung Amiga:

Laden:

Computer ausschalten ! (möglichen Virus entfernen) Wenn die Workbench verlangt wird, die Programmdiskette ins Laufwerk df0 legen. Das Programm startet automatisch. Im weiteren Verlauf wird die Datendiskette vom Programm angefordert. Diese ist dann gegen die Startdiskette auszutauschen.

Die Datendiskette darf nicht schreibgeschützt sein, sofern Sie Ihren Highscore abspeichern wollen.

Spielbeginn: Nach dem Laden der Daten können Sie mit dem Joystick die Anzahl der Spieler eingeben oder die Highscoreliste anschauen.

Extrawaffen

M Scatter-shot



Erhöht die Feuerkraft des Spielers, indem zwei, vier oder acht Projektile abgeschossen werden. Dies ist abhängig von der Anzahl der Symbole, die vorher aufgesammelt wurden. Die Streuwirkung wird nicht durch gegnerische Aufbauten behindert.

S Speed up



Erhöht die Fluggeschwindigkeit des Spielers. Vorsicht: Ein zu schneller Fighter ist nicht mehr gut navigierbar.

B Blitz-shot Spezial-Laser, der an
 Aufbauten reflektiert
und so zu einer starken
Waffe wird.

G Objekt-Seeker
 Ein Energieball, der
automatisch den
stärksten Gegner angreift

K Protection-Satellite

 Gebündelter Energieball, der den Spieler vor Angriffsschüssen
schützt. Beim ersten Aufsammeln folgt dieser dem Spieler auf
der unteren Seite, danach zusätzlich oben.

P Power-Shot

 Durch längeres Drücken des Feuerknopfes kann nach der
Aufnahme dieses Symbols ein Energiestrahл abgeschossen werden.
Es handelt sich um eine wirkungsvolle Waffe, die aber die
normale Schußkraft kurz blockiert. Außerdem arbeitet diese
Waffe nicht mit dem 'R-Ball' zusammen.

R R-Ball

 Plasma-Ball der an das Spielerschiff andockt werden kann.
Durch längeres Drücken des Feuerknopfs kann der Ball
abgeschossen werden. Aber: Direkte Kollisionen mit dem Gegner
vermindern das Energiekonto und gegnerische Schüsse werden
dann nicht absorbiert. Der R-Ball arbeitet nicht mit dem
Power-Shot zusammen.

KATAKIS

INSTRUCTIONS

How it all began . . .

In another Universe beyond the imagination lies the planet Katakis, the most central planet in the tri-solar system, Torian. In the beginning the planet was a paradise for it's inhabitants. Intelligence on the planet was flourishing with much research taking place. To start with very simple genetic machines were developed. This form of industry grew, however, much faster than any body could previously have imagined. Simple constructions which could do the hard work were, at first, sufficient, but then more complex machines began to interest the scientists... The machines became very specialised and ultimately very intelligent. The people of Katakis had put all their creative power into their new developments, but...

What happened...

...but the machines developed into independent beings. They turned against their creators and began to devastate the Paradise. Disastrous natural catastrophes were brought about by them. The machines learnt how to increase and use their destructive powers. Forests were destroyed with gases, lakes and rivers were polluted with chemicals. Life on Katakis was unbearable. The despairing Katakians knew that there was only one way to end this reign of terror... use the atom bomb.

The whole surface of the planet Katakis was destroyed by the bomb. Free life was now impossible, so a small group of survivors set-up in an underground stronghold. Here they were protected from the deadly radiation - but they lived lives of misery in eternal darkness. On the surface of Katakis the machines rose up out of the ashes of the nuclear fires. They changed and mutated into totally grey life-forms, half machine, half organism. The aggression of the machines was vented on the inhabitants of Katakis. Systematically the whole planet was stripped of life. The machines built new machines, huge factories produced more advanced models.

The Power of the Will

Even 10 years after the beginning of the machines revolt, Katakis is still a scene of permanent attack on life. Without rest, day in, day out - without certain end. The survivors tried to build machines, without independent intelligence, to beat the destructive life forms, but these always failed. The Katakians knew that the only hope was to set up a base at a safe distance from the planet. This had until now, however, not been achieved. All who tried to reach the center of the Machine-City failed.

In one final try, the remaining Katakians put all their technical knowledge together to invent a space-glider that could be built very quickly.

Will this space glider survive its mission? Will the weapons be enough? Will it succeed in penetrating the center of the ruling machines. Will the Katakians be free again?

C 64 - Loading Instructions:

Disk

- Insert the disk into the disk drive and type LOAD":*",8,1 and then press RETURN. The program will start automatically.

Cassette - Load the cassette on side 1 and rewind the tape to the beginning. Press the SHIFT and RUN-STOP keys simultaneously. Then press PLAY on your tape recorder. The program starts automatically.

To play Katakis a joystick is required. This must be connected into port #2. Should 2 players wish to play, the other joystick should be connected in port #1.

Player Modes

In the title menu the following playing modes can be chosen:

F1 **1 player** You fly alone. Joystick in port #2.

F2 **2 players** You fly one after the other. Both players guide the space- glider with the joystick in port #2. The blue spaceship belongs to player 1, the red to player 2. As soon as one space-glider is destroyed, the other player receives his chance. Only when both players have played through the level will the next one appear. If one player loses all his space-ships, the remaining player continues alone.

F3 **Team-work** Two players play at the same time. Player 1 controls the ship with his joystick in port #2, player 2 controls the satellites with the joystick in port #1. The satellite can be put into position when it has been activated by the ship with Geega-Crystals. If the satellite touches the Mother-Ship, it is automatically docked. When player 2 presses his fire button, the satellite takes-off from the space-glider. Then can the satellite move freely.

In order to start the game, choose one of the above options.

F7 Activated the **pause-mode**. To continue playing, press the fire button. This option operates only in the team-work mode.

To start with each player has 3 ships. After the completion of a level, the player receives an extra, bonus ship. At the end of the game, the player can "immortalize" himself on the high score list. This list will be saved.

Equipment and Weaponry of the Space-Gliders

The DS-H75 Eagle Fighter is a newly developed spaceship. On the Ground Station the ship is equipped with a High-Performance Energy Drive and a Plasma Rapid-Fire Phaser. Additionally the DS-H75 has a Power-Beam at it's disposal which has the ability to destroy the more sturdy machines. By continuously pressing the fire button, the power beam is loaded up. The amount of power loaded can be seen on the control panel. When the fire button is let-go, the beam is released.

The DS-H75 Eagle Fighter is so complex that it can connect itself to a satellite. This connection has a positive effect.

When one Geega-Crystal has been collected, the player receives a Celest (small satellite), when two have been collected he receives a Zykon (middle-sized crystal) and when three have been collected, he receives a Gemega (large satellite).

With the space bar you allow the satellite to dock and take-off. In the docking position (in front or behind) the satellite serves as a shield. The connection allows the options which were gained through the Geega-Crystals to be activated. In the taking-off position the satellite is equipped with a defense-system:

Celest - With a Plasma Rapid-Fire Phaser

Zykon - With a Cerxis Double-Plasmatron

Gemega - With a Corlex Desintegrator

The satellite self-destructs as soon as the space-glider sustains irreparable damage.

Bonus Symbols and their Meanings

Geega-Crystals

Blue Crystals - Iron reflecting lasors with very fine beam

Green Crystals - Gyroscopic mines that work over the surface

Red Crystals - Power-moai

Zeela Stars

(Look like GeegaCrystals but they have the letter S)

Light brown stars - Increase the speed of the spaceships

Dark brown stars - Reduces the speed of the spaceships (not on the ground)

Balls

Red balls - Increases the shooting power

Green balls - Increases the number of missiles

Blue balls - Activates shield

Yellow balls - All genetic machines found in the detonation area will be destroyed.

Grey balls - 1000 bonus points

Display Explanation

The number of collected balls will be shown in the display at the bottom of the screen. Red is for shooting power, green for missiles and blue for shield. By collecting the above mentioned balls, the appropriate tables are filled up. If the table is full, you start the next step up. The higher the reached step, the more effective is the option.

If the space ship is destroyed and the table is not at that time filled, it will be erased. The step remains unchanged.

- The End -

KATAKIS - AMIGA

Loading:

Turn on your computer! (Get rid of any viruses)

When the "Workbench" screen appears, insert the program disk into disk drive df0. The program will start automatically. You will be told by the program when you should exchange disks.

If you wish to save your highscores, the data disk should not be write protected.

Beginning of the Game.

After loading the data you can choose the number of players with the joystick or display the highscore list.

Extra Weapons:

M Scatter-Shot



Increases the fire-power of the player. Two, four or eight projectiles will be shot. This is dependent on the number of symbols that have already been collected.

S Speed-Up



Increases the flying speed of the player. **BEWARE:** A Fighter that is flying too quickly cannot be well navigated.

B Blitz-Shot



Special laser that is reflected off of super-structures. It is therefore a very strong weapon.

G Object-Seeker



An energy-ball that automatically attacks the strongest opponent

K Protection-Satellite



Joint-energy-ball that protects the player from an attacking shot. After one of these symbols has been collected, a joint-energy-ball follows the player from underneath. When two have been collected, another follows the player from above.

P Power-Shot



If the firebutton is pressed for a long time after the collection of one of these symbols, an energy-beam will be shot. This is a very effective weapon which temporarily blocks your normal shooting-power. In addition these weapons cannot be used together with the R-Ball.

R R-Ball



A Plasma-Ball that can dock onto the player's ship. By pressing the fire button for a long time the ball can be shot away. However, direct collision with an opponent reduces the amount of energy and as a result opponents shots will not be absorbed. The R-Ball can not be used together with the Power-Shot.

Die Entwickler von Katakis C64 über sich:

Manfred Trenz (Programm & Grafik)

Bei Katakis handelt es sich um mein erstes Spiel überhaupt. Die Idee dazu entstand, weil Andreas und ich noch kein Ballergame auf dem C-64 gesehen hatten, das die Features , wie die Arcade-Automaten, besitzen. Meine größten Vorbilder sind R-TYPE, DARIUS, SALAMANDER und VULCAN VENTURE, die wirklich Spaß machen.

Zu meiner Person: Ich bin 22 Jahre alt und seit 1984 stolzer Besitzer eines C-64. Durch einen Grafikwettbewerb in einer bekannten Computerzeitschrift wurde die Firma RAINBOW ARTS auf mich aufmerksam und seit 1987 bin ich dort fest angestellt. Hier habe die Grafik zu GIANA SISTERS und DOWN AT THE TROLLS erstellt.

Katakis ist mein erstes eigenständiges Projekt - und es hat mir wirklich Spaß gemacht daran zu arbeiten. In nächtelangen Sessions haben wir es auf Spielbarkeit getestet, damit es auch für ungeübte Spieler nicht frustrierend wird. Wir hoffen, daß Euch das Game genauso viel Spaß macht wie uns.

In unserem neuen Projekt, einem Jump & Run,Such,Find,Wüt,Metzel und Zerstör Action-Game wird es wieder genauso turbulent zugehen. Auch hier werden wir versuchen, einen hohen Standard zu setzen.

Andreas Escher (Grafik):

Es ist das erste Spiel, für das ich Grafiken gezeichnet habe, seid ich mir vor einem Jahr einen 64'er gekauft habe. Die Ideen wurden

zusammen mit Manfred entwickelt. Als Spielhallen-Freaks haben wir uns immer darüber geärgert, daß es auf dem 64'er keine guten Ballerspiele gibt, die der machbaren Qualität entsprechen. Mein größtes Automaten spiel-Vorbild ist R-Type bzw. Darius.

Mein eigentlich erlernten Beruf ist Büromaschinenmechaniker. Zu Beginn meiner Lehre hätte ich mir nicht träumen lassen, mit nunmehr 22 Jahren ein Computerspiel zu schreiben. Seit einem halben Jahr bin ich bei der Firma Rainbow Arts fest angestellt.

Besonderen Spaß hat mir die Gestaltung und Animation der Main-Viecher am Ende der Levels gemacht. Das Nervende an 'Katakis' war die Testphase auf Spielbarkeit, weil es zum einen schwer abschätzbar ist, wie ein ungeübter Spieler damit zurechtkommt, zum anderen, weil ich nächtelang die einzelnen Testversionen durchspielen mußte. Ich hoffe, daß euch das Spiel genauso viel Spaß bereitet wie mir.

Momentan bin ich mit den Grafiken für Giana in Futureworld beschäftigt, die in Kürze fertig sein werden. Zusammen mit Manfred wird momentan ein neues Konzept für ein Game entwickelt. Wahrscheinlich geht es in die Richtung Jump and run, wüt und metzel...

Chris Hülsbeck (SOUND):

Kurz zu meiner Person: Bin 20 Jahre alt, arbeite seit etwa 5 Jahren an oder mit verschiedenen Rechnern (VC20,C64,AMIGA).

An Musik und Sound hatte ich schon immer das größte Interesse, einige kennen sicher mein erstes größeres Programm

‘SOUNDMONITOR’ für den C64.

Seit Anfang ‘87 arbeite ich fest für die Firma RAINBOW ARTS und habe dort die meisten Spiele mit Sound versorgt. Katakis war ein ganz besonderes Projekt für mich, da ich ein fanatischer Fan von Arcade-games wie R-TYPE, DARIUS, FLYING SHARK usw. bin ! (Wüt, Metzel) Der Sound zu Katakis hebt sich meiner Meinung nach deutlich von meinen bisherigen Projekten ab (Hatte mehr Zeit, und das Spielkonzept motivierte mich außerordentlich).

Ich arbeite inzwischen nicht mehr mit dem SOUNDMON sondern mit einem neuen Editor (TFMX-Soundroutine).

Die neuen C64 (ALDI und neuere Geräte) spielen leider keine Samples mehr ab, da der Sound-Chip geändert wurde. Deshalb erzeuge ich die Drum-Effekte in Zukunft ohne Samples, was jedoch keinen qualitativen Abstieg bedeutet. (Erste Kostprobe ist die Titelmusik von Katakis).

Die Katakis-Amiga Entwickler über sich:

Alles begann auf der CEBIT ‘87 in Hannover. Wir hatten den ganzen Tag damit verbracht uns die Neuigkeiten rund um den Amiga anzusehen, um festzustellen, daß sich im Bereich gut animierter und schneller Actionspiele noch nicht allzuviel getan hatte. Auf der Heimfahrt machte **Lutz Osterkom** den Vorschlag selbst ein Spiel zu programmieren. Dieser gut gemeinte Vorschlag ging in einem großen Gelächter unter. Doch als fast ein Jahr später in Sachen Action-Games sich immer noch nicht getan hatte, kam uns unsere

damalige Idee wieder in den Sinn. Also beschlossen wir sofort nach einer Spielidee zu suchen. Dabei kamen uns unsere häufigen Spielhallenbesuche sehr zur Hilfe, da man dort immer wieder neue Ideen sammeln konnte. Ein Shoot'em-up Spiel sollte es sein. Unser Programmierer **Achim Moller** begann sofort das Grundkonzept zu entwickeln. Dank seiner früheren Erfahrung in der 68000'er Programmierung, die er sich auf einem Atari ST erworben hatte, (den er jedoch in Anbetracht der besseren Hardware des Amigas frühzeitig wieder verkaufte), ließen die ersten positiven Ergebnisse nicht lange auf sich warten. Leider mußte er neben dem Programmieren sich auch auf das Abitur vorbereiten. Comic und Filmfreak **Lutz Osterkom** zeigte sich besonders kreativ in der Entwicklung der Grafik. Da er aber tagsüber seine Tätigkeit als Grosshandelskaufmann ausübte, mußte er das Zeichnen auf die langen Nächte und das Wochenende verlegen. Weitere Grafiken steuerten **Stefan Tsouparidis**, der durch sein Informatikstudium und seine Hardwareentwicklungen nicht voll einsatzfähig war, sowie **Willi Baecker**, dessen intensiver Einsatz im väterlichen Gartenbetrieb ihn in seiner Unterstützung stark einschränkten, bei. **Holger Schmidt** schließlich, der als einziger keinen nennenswerten Einschränkungen unterlag, entlastete **Achim Moller** in seiner Arbeit dadurch, das er die Entwicklung aller spieleexternen Programmteile übernahm. So und nun viel Vergnügen.

Copyright by Rainbow Arts Software GmbH, 1988

Idea by **Manfred Trenz** and **Andreas Escher**

C64 - Version programmed by **Manfred Trenz**

Graphics of C64-Version by **Andreas Escher** and **Manfred Trenz**

Sound of C64-Version by **Chris Hülsbeck**

Amiga - Version programmed by **Willi Baecker**, **Achim Moller**,
Lutz Osterkorn and **Stefan Tsouparidis**

Cover by **Celal Kandemiroglu**

Textidea by **Manfred Trenz**, **Andreas Escher** and **Uwe Schaffmeister**

Screenshots by **Uwe Schaffmeister**

Translation by **Rachel Gauntlett**

Produced by **Marc A. Ullrich**

