

AQUAVENTURA - Das Spiel

Ihr Ziel ist es, auf jedem Niveau die Solarschilde zu zerstören, die die Spurcianer-Pyramide schützen, dann die Pyramide anzugreifen und den Wächter zu besiegen, um Zugang zum AquaTunnel und der nächsten Konfrontation zu erlangen.

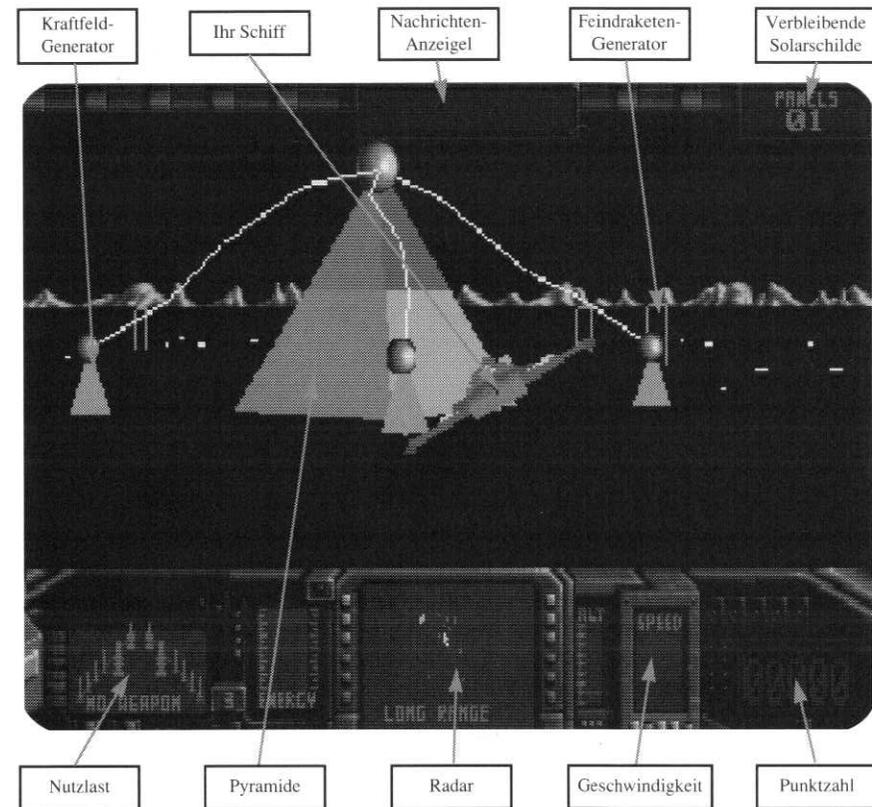
Auf jedem Niveau begegnen Sie den feindlichen Generatoren, die Spurcianer-Angriffskräfte erzeugen. Diese Generatoren schießen feindliche Raketen los und versinken dann zum Schutz unter Wasser. Sie kommen jedoch schnell wieder hoch, um weitere Raketen loszuschießen. Generatoren leben nur einmal - einmal zerstört, bleiben sie zerstört. Indem Sie sie zerstören, reduzieren Sie also auf jedem Niveau die feindliche Bedrohung.

Während Sie feindliche Angreifer abwehren, sollten Sie selbst gleichzeitig ihre Solarschilde angreifen. Nachdem Sie diese zerstört haben, müssen Sie dann die Pyramide zerstören, um den Wächter auf den Plan zu rufen.

Die Pyramide ist jedoch durch vier Kraftfeldgeneratoren geschützt, die sie mit genügend elektrischer Energie aufladen, um alle Ihre Angriffe darauf abwehren zu können. Diese Generatoren können nur zerstört werden, nachdem ihr eigenes Schutzsystem, die Solarschilde, vernichtet worden sind.

Besiegen Sie den Wächter, und Sie erhalten Zugang zum AquaTunnel und der nächsten Basis. Der Tunnel wird von feindlichen Streitkräften patrouilliert, die Sie zerstören müssen, um hindurchzukommen.

Am hinteren Ende des Tunnels liegt das feindliche Waffendepot. Hier bekommen Sie eine zusätzliche Waffe, die Energie Ihres Schiffs wird voll aufgeladen und Ihre Raketen wieder aufgestockt, bereit für das nächste Niveau.



“Ich habe nicht einmal richtig angefangen, Josh. Jetzt kommt nämlich der komplizierte Teil der Übung: Die Solarschilde schützen Pyramiden, die die Spurcianer gebaut haben, um uns den Zugang zu den AquaTunneln zu versperren. Sie müssen zerstört werden, um die Tunnel wieder gebrauchen zu können. Doch die Zerstörung der Pyramide ruft den Tunnelwächter auf den Plan. Dieser Wächter muß vernichtet werden, bevor Sie in den Tunnel hinein können.”

“Und was soll ich *nach* dem Frühstück machen?” witzelte Josh.

Man ignorierte seine Bemerkung.

“Nachdem der Wächter vernichtet ist, können Sie in das AquaTunnelsystem hinein. Beim Durchqueren der Tunnel werden Sie wahrscheinlich von leichten Kampfschiffen angegriffen, doch die sollten für einen Mann Ihres Pilotengeschicks kein Problem sein. Der Tunnel ist Ihre Verbindung zur nächsten Kolonie.

Am Ausgang jedes Tunnels ist ein automatisches Waffendepot des Feindes. Hier bekommen Sie eine zusätzliche Waffe - entweder Plasma/Laser oder Chaser - und Ihre Energie und Ihre Raketen werden voll wieder auf den Normalstand gebracht.”

“Warum das denn?” fragte Josh.

“Machen Sie sich darum jetzt keine Sorgen. Seine Sie einfach nur dankbar für kleine Gefälligkeiten.. Wo war ich denn stehen-geblieben? Ah, ja.

Einzelheiten des Spiels

Ihr Schiff

Obwohl Ihr Schiff ein AquaCraft ist, kann es aufgrund der Wasserverseuchung durch den Holocaust nur begrenzt unter Wasser fahren - obgleich es jeweils für einige Sekunden untertauchen kann, kreuzt es sicher durch Wasser nur unter Verwendung der AquaTunnel.

Ihre Waffen

Plasma: Mit dieser Waffe sind Sie schon zu Beginn Ihrer Mission ausgerüstet.

Die am schwierigsten zu zielende und schwächste Ihres Arsenal.

Raketen: Zu Beginn Ihrer Mission haben Sie drei davon. Verriegeln Sie sie auf Ihr Ziel (mit der rechten Umschalttaste) und feuern Sie. Raketen haben nur eine begrenzte Reichweite.

Laser: Den bekommen Sie (alternativ zum Chaser) beim Besuch eines Waffendepots. Leicht zu zielen und ganz schön kräftig.

Chaser: Den bekommen Sie (alternativ zum Laser) im Waffendepot. Er gibt Ihnen ein Zielsystem in Form eines Quadrats, mit dem Sie Ihre Plasmawaffe zielen können.

Radar-Blips

Gelb = Pyramide, Grün = Solarschild, Rot = Raketen, Purpur = Feindlicher Generator & Schiff, Schwarz = Ihre Flak, Weiß = Ihr Schiff, Hellblau = Energiesenke

Lekan schaute Ridder nur an und wartete, daß sein Ausbruch vorüber war. "Kann ich jetzt fortfahren?"

"In unserer Hast, von der Erde zu fliehen, hatten wir keine Zeit, den Energieversorgungs-Regenerator mitzunehmen, den die Genesite braucht, um ihre Überlebenssysteme in Betrieb zu halten. In ungefähr vierzehn Stunden werden wir an Sauerstoffmangel zugrunde gehen."

Das Schweigen der Sippschaft war absolut - bis auf ein nur leise geflüstertes, doch umso sarkastischeres "Klasse" von irgendeinem Hinterbänkler der Versammlung.

"Unsere einzige Hoffnung für uns, die einzigen, die von der Menschheit übrig geblieben sind, ist daß unser bester Pilot, Josh Aldrin, unsere einzige noch vorhandene AquaCraft wieder hinunter zur Erde fliegt, um den Regenerator zu finden."

Alle Augen richteten sich auf Josh.

Ohne zu zögern nahm er den Auftrag an. Die Hände in die Hüften gestemmt, sagte er "Besser für etwas zu sterben, an das man glaubt als herumzusitzen und auf den Tod zu warten." Josh wußte noch beim Sprechen, daß es Blödsinn war, das zu sagen, doch es sah so aus als hätte es keiner so richtig gemerkt.

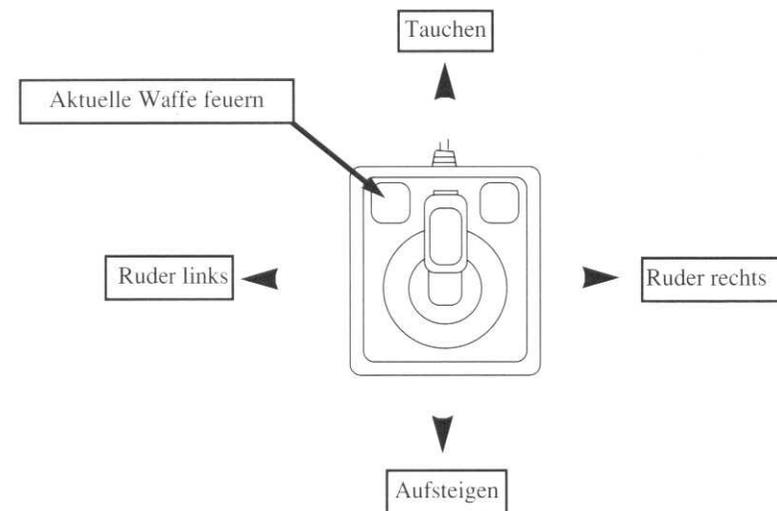
"...Da ist noch ein Problem."

STEUERUNG

Aquaventura hat zwei Steuerungsmodi, sie werden vom Optionen-Bildschirm gewählt.

STEUERUNGSMODUS 1

Joystick-Steuerung:



des Holocausts fernhalten, bis es sicher war - falls das je sein sollte - auf die Erdoberfläche zurückzukehren.

Alle Verbindungen mit der Außenwelt schienen abgeschnitten zu sein, und so sandten die Überlebenden regelmäßig Patrouillen ihrer Einmann-Unterseeboote aus, um nach anderen Kolonien in einer ähnlichen Lage auszusuchen.

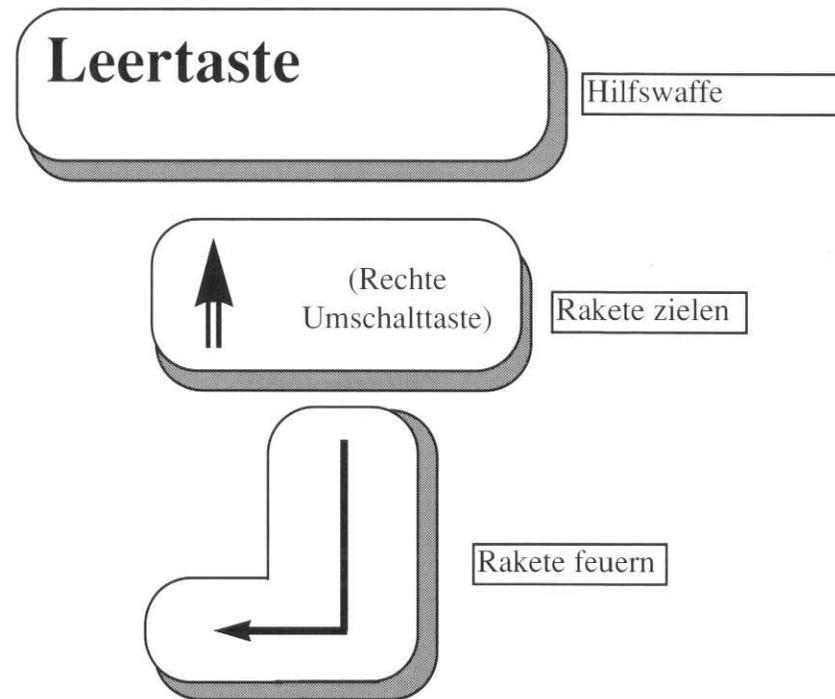
Sie fanden acht.

Verbindungen wurden wiederhergestellt, AquaTunnel wurden gebaut, um die Kolonien miteinander zu verknüpfen (ungeschützt in verseuchtem Wasser zu reisen war sowohl für das Boot als auch den Piloten ausgesprochen schädlich), und die Leute begannen, miteinander Handel zu treiben und zusammen zu arbeiten, um ihre Bootsflotte zu verbessern, so daß sie das Gebiet ihrer Suche weiter ausdehnen konnten. Diese AquaCrafts wurden, obwohl sie gut bewaffnet waren, hauptsächlich für Erkundungs- und Trainingsfahrten eingesetzt.

Die Spurcianer kamen zur Erde mit nur einem einzigen Ziel: rauben, stehlen und plündern (wie man sieht, konnten sie nicht einmal zählen). Und mit einer so mächtigen Flotte von Raumschiffen, wie es die ihre war, war dieser sterbende Planet für sie eine leichte Beute.

TASTATURSTEUERUNG

Aquaventura verlangt auch die Verwendung verschiedener Tasten, um alle möglichen Schiffsmanöver zu steuern. Dies sind:



LADEANWEISUNGEN

WICHTIG: Schalten Sie Ihren Computer immer für mindestens 30 Sekunden lang aus, bevor Sie das Spiel laden. Nichtbeachtung könnte zu einer Virusinfektion der *Aquaventura* Masterdiskette führen. Siehe auch die Garantieerklärung und die Viruswarnung in diesem Handbuch.

AMIGA

Schalten Sie Ihren Computer ein. Legen Sie die *Kickstart* Diskette ein, falls Sie dazu aufgefordert werden. Wenn die Aufforderung zum Einlegen einer *Workbench* diskette erfolgt, legen Sie Disk 1 von *Aquaventura* in das eingebaute Laufwerk Ihres Computers ein. Legen Sie die anderen Disketten ein, wenn Sie dazu aufgefordert werden. *Aquaventura* wird mit einem Joystick im zweiten Joystick-Port gespielt.

LADE-TIPS

Erscheint der Titelschirm nicht innerhalb von 45 Sekunden nach dem Einschalten Ihrer Maschine, könnte Ihr Computersystem Probleme haben. Prüfen Sie die Verbindungen und stellen Sie sicher, daß die o.a. Anweisungen korrekt ausgeführt wurden. Wenn Sie sicher sind, daß Ihr Computer korrekt funktioniert (d.h. andere Software lädt korrekt) und immer noch nicht *Aquaventura* laden können, haben Sie vielleicht eine fehlerhafte Diskette, die in diesem Fall kostenlos von **Psygnosis Ltd.** ersetzt wird. Alle **Psygnosis**-Produkte sind voll garantiert - siehe Seite 21 für Details.

VIRUS-WARNUNG !

Dieses Produkt wird von **Psygnosis** als virusfrei garantiert. **Psygnosis Ltd** übernimmt keine Haftung für Schäden an diesem Produkt durch Virusinfektion. Siehe Seite 21 dieses Handbuchs für Details.

Um Virusinfektion zu vermeiden, lassen Sie Ihren Computer immer mindestens 30 Sekunden lang ausgeschaltet, bevor Sie dieses Spiel laden. Siehe Seite 21 für weitere Information in Bezug auf Viren und Ihre Garantie.

GARANTIE

Die Diskette(n), die mit diesem Produkt geliefert werden, sind dahingehend garantiert, daß sie korrekt lauffähig und frei von allen Erscheinungen des 'Virus' sind. Es liegt in der Verantwortung des Käufers, die Infektion dieses Produkts mit einem 'Virus' zu verhindern, der, obwohl dies nur sehr selten vorkommt, das Produkt immer am Laufen hindern würde. **Psygnosis Ltd** ersetzt kostenlos alle Disketten, die Herstellungs- oder Duplikationsfehler aufweisen. Solche Disketten sollten direkt an **Psygnosis Ltd** zum unverzüglichen Ersatz zurückgeschickt werden.

Psygnosis Ltd in keinem Fall Verantwortung oder Haftung für 'Virus'-Schäden, die immer dadurch vermieden werden können, daß Sie den Computer für mindestens 30 Sekunden ausgeschaltet halten, bevor Sie dieses Produkt laden. Falls Disketten durch einen 'Virus' zerstört worden sind, senden Sie sie bitte direkt an **Psygnosis Ltd** und legen Sie £2.50 bei, um die Ersatzkosten zu decken. Wenn Sie beschädigte Produkte zurückschicken, senden Sie bitte NUR DIE DISKETTEN an **Psygnosis Ltd.**

Autoren

ProgrammiererBill Pullen
KonzeptIan Hetherington
Grafik.....Garvan Corbett, Jim Bowers
.....Jeff Bramfitt & Neil Thompson
Musik.....Tim & Lee Wright
Produziert vonRichard Browne & Nick Burcombe

Dieses Produkt ist Copyright

Hier bei **Psygnosis** sind wir ständig darum bemüht, Ihnen das Beste an Computer-Unterhaltung zu bringen. Jedes Spiel, das wir veröffentlichen, ist das Ergebnis von Monaten harter Arbeit, die wir darauf verwenden, den Standard der Spiele, die Sie spielen, zu verbessern. Bitte respektieren Sie unsere Mühe und denken Sie daran, daß unerlaubtes Kopieren von Software die Investitionen zur Produktion neuer und origineller Spiele reduziert. Es ist außerdem strafbar.

Dieses Software-Produkt, einschließlich Bildschirminhalte, Konzepte, Geräusch-Effekte, Musik-Material und Programm-Kode wird vertrieben von **Psygnosis Ltd.**, die alle Rechte daran besitzt, einschließlich der Urheberrechte. Nur der rechtmäßige Besitzer des Produkts hat zu jeder Zeit das Recht, dieses Programm zu benutzen, jedoch ausschließlich, um es von dem Medium, auf dem es vertrieben wurde, in den Speicher des Computersystems einzulesen, für das dieses Produkt speziell adaptiert ist. Jegliche andere Verwendung oder Weiterverwendung, einschließlich Kopie, Vervielfältigung, Verkauf, Verleih, Vermietung oder andersartige Verteilung, Sendung oder Transfer dieses Produkts unter Mißachtung dieser Bedingungen ist ein Bruch von **Psygnosis Ltd's** Rechten, sofern nicht eine schriftliche Genehmigung von **Psygnosis Ltd.** vorliegt.

Das Produkt *Aquaventura*, sein Programm-Kode, Handbuch und alle zugehörigen Produkte sind Copyright von **Psygnosis Ltd.**, die alle Rechte vorbehält. Diese Dokumente, Programm-Kode oder andere Elemente dürfen weder ganz noch teilweise kopiert, vervielfältigt, verliehen, vermietet oder anderswie übertragen, noch in irgendein elektronisches Medium oder maschinenlesbare Form übersetzt oder reduziert werden ohne vorherige schriftliche Genehmigung von **Psygnosis Ltd.**

Psygnosis ® und ihre Logos sind eingetragene Warenzeichen von **Psygnosis Ltd.**

Aquaventura Einbandillustration Copyright © 1992 **Psygnosis Ltd./Roger Dean**
Amiga™, AmigaDOS™ und Kickstart™ sind Warenzeichen der Commodore-Amiga Inc.

Psygnosis Ltd, South Harrington Building
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ
Tel: (051) 709 5755

Copyright © 1992 Psygnosis Ltd. Alle Rechte vorbehalten