

Spin World besteht aus einem leuchtenden Kern, welcher in einer Entfernung von 34.000 km von einem Ring umgeben ist. Vermutlich existierte früher anstatt des Kerns ein künstlicher Körper, der aus unbekannten Gründen kollabierte und zerstört wurde. Die Kräfte, die das Objekt zusammenhalten, sind 6 dimensionaler Struktur und von ungeheurer Kraft.

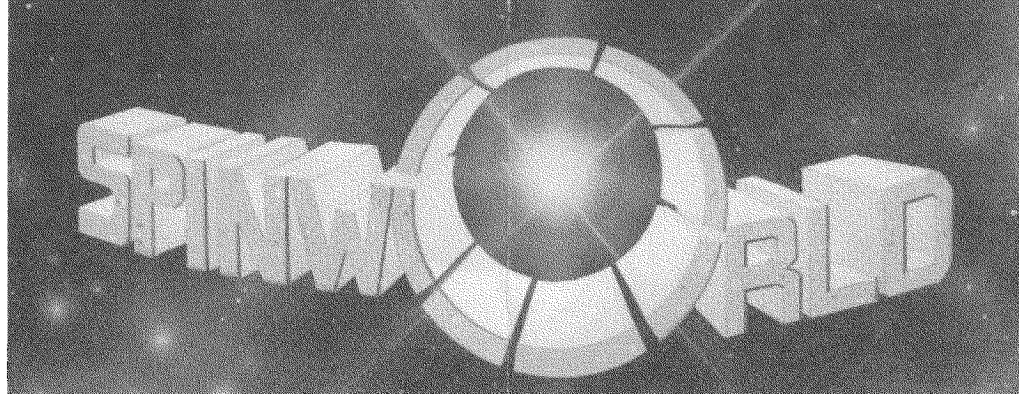
Es wurden bald mehrere Expeditionsschiffe ausgesandt, die kleine 2-Mann-Jäger zur näheren Erkundung ausschickten. Nach etlichen tragischen und mysteriösen Unfällen, die der Spin World den Beinamen „Dome of Killing“ gaben, wurde eine Möglichkeit gefunden, um in den Ring vorzustoßen und auch mit Informationen wieder herauszukommen. Offensichtlich besteht der Ring aus Bruchstücken der Zentralkugel, die sich nach der Explosion ähnlich der Saturnringe in einer exakten Kreisbahn stabilisierten. Das ursprüngliche Objekt muß zum Zeitraum der Explosion ca. 280.000 Jahre alt gewesen sein. Die jedoch vorhandene systematische Anordnung der Trümmer stellte die Wissenschaftler vor ein Rätsel. Verschiedene Theoretiker vertreten nun die These, daß viele Jahrhunderte später eine fremdartige Rasse den Ring als Lebensraum ausbaute, welcher wiederum nach Jahrhunderten von einer kosmischen Katastrophe heimgesucht wurde.

Ein infernalisches Heulen der Alarmsirenen setzt dem ruhigen Gleiten durch die Trümmer der Spin World ein Ende. Wie von der Tarantel gestochen springt Ronald, der Gunner auf, ein gefährliches Glitzern tritt in seine Augen. Joes Kopf ruckt herum, sein Blick heftet sich auf die Ortungsschirme. „Scheiße“, brüllt er. „Drei Aliens aus Richtung 1-2-18 Rot. Sie sind zu nah, Manuellkontrollen auf ON“.

„Ballern, ballern“, kreischt Ronald, seinen Wortschatz arg strapazierend. Der halbintelligente Kretin ist der Sohn eines Schmierenkomödianten und bildet das Rückgrat der Flotte. Verschiedentlich wird gemunkelt, Brüder von ihm befehligten Politbüros im Solar System.

Katzenhaft gewandt gleitet der durchtrainierte Gunner Ronald hinter die Kontrollen der Bordkanonen. Die individuell an seine Bordkanonen angepaßten Firesticks, die in rötliches Licht getauchte Kabine und die komplizierte Zielloptik scheinen mit ihm zu verschmelzen. Mensch und Maschine bilden eine Einheit. Sie kennen sich. Lichtreflexe überziehen sein Revier. Angespannte Konzentration liegt in seinen Gesichtszügen. Nervös blinzelt ein Auge. Die Daumen liegen locker auf den Feuerknöpfen. Ronald ist bereit. Ronald wartet.

Fasziniert wie immer verfolgt Joe das Schauspiel Ronald's Einsatzbereitschaft. Doch schnell



Spiel starten:

1. Kickstart laden
2. Diskette laden

Vor Benutzen des Highscores Schreibschutz entfernen

Copyright subsists in this program recording. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting or selling under any exchange or repurchase scheme in any manner is prohibited.

wendet sich Joe den Schiffskontrollen zu, flink suchen seine Augen die Orterschirme ab. Knöpfe werden gedrückt, Schalter umgelegt, Informationen auf das Display gelegt. Joe erfaßt die Situation blitzschnell, und während er das Schiff herumreißt um einer Raummüne zu entgehen, jagt Ronald wie besessen eine Lasersalve nach der anderen in den Raum. Lichtkaskaden überströmen den Rumpf des Jägers, als die Beute in Millionen von Trümmerstücken zerplatzt. Ronald ist jetzt schon nicht mehr ansprechbar, seine Gesichtszüge verhalten sich umgekehrt proportional zu denen der entsetzten Gegner, sofern sie Gesichtszüge hätten und auch noch die Zeit, eventuell noch vorhandene Gesichter zu verziehen. Ronald fragt nicht nach so was. Ronald schießt.

Wichtige Informationen:

Durch den Abschluß verschiedener Gegner wird durch eine Art temporalen Retransmitteffektes eine Erneuerung des Treibstoffes erwirkt. FUEL Anzeige beachten!

Ab einer Menge von 2600 Gallonen wird der CRUNCH aktiviert, welcher den weiteren Treibstoff komprimiert.

In den „Tunnels“ werden selektodimensional begabte Aliens teilweise die „A“ Komponente von der „B“ Komponente des Treibstoffes trennen, so daß er sich verflüchtigt. Vorher fleißig „crunchen“! Verschiedene Crews sind deswegen umgekommen, weil sie in der Hektik nicht beachteten, daß „gecrunchter Stoff“ nur in den „Tunnels“ zur Verfügung steht. Des Weiteren sind dort Lasersperren, vor denen Dich die ALRT Anzeige warnen wird.

Die eigene Laserkanone muß sich ab und zu mal abkühlen. Die FREEZE Anzeige wird davon kundtun!

Im allergrößten Streß hilft die HELP Taste, so daß Du in einer Zeitblase eingeschlossen wirst. Ein beliebiger Tastendruck befreit...

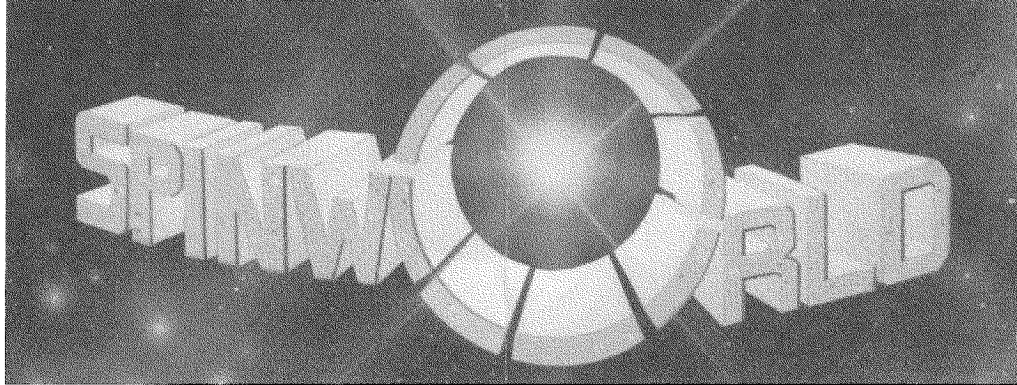
Spin World se compose d'un noyau lumineux, entouré d'un anneau à une distance de 34 000 km. On suppose qu'il existait autrefois, à la place du noyau, un corps artificiel qui, pour des raisons inconnues, se désagrégea et fut détruit. Les formes qui maintiennent l'objet ensemble ont une structure six-dimensionnelle, et possèdent une force énorme.

On envoya bien vite plusieurs vaisseaux en expédition, ces derniers lancèrent des petits chasseurs avec deux hommes à bord, pour des repérages plus précis. Après maints accidents tragiques et mystérieux qui firent donner le nom de «Dome of Killing» au Spin World, on trouva une solution pour forcer l'anneau et en ressortir en possession de renseignements. L'anneau est manifestement composé de fragments de la boule centrale, ceux-ci se sont stabilisés, après l'explosion, dans un orbite exact, comme l'anneau de Saturne. L'objet d'origine devait être âgé d'environ 280 000 ans à l'époque de l'explosion. La disposition systématique des décombres, cependant, mit les scientifiques devant une énigme. Plusieurs théoriciens défendent la thèse selon laquelle quelques siècles plus tard, une race inconnue transforma l'anneau en un espace vital qui, à son tour, après des siècles, fut frappé par une catastrophe cosmique.

Le hurlement infernal des sirènes d'alarme met une fin au glissement tranquille au milieu des décombres de Spin World. Comme piqué par une tarantule, Ronald, le Gunner, bondit, une dangereuse étincelle pénètre son oeil. Brusquement Joe tourne la tête, son regard s'accroche à l'écran de repérage. «Merde», hurle-t-il, «trois aliens en provenance de la direction 1-2-18 rouge. Ils sont trop près, contrôle manuel sur ON.»

«Feu, feu», braille Ronald, son vocabulaire fortement usé. Le crétin à demi-intelligent est le fils d'un mauvais acteur et représente la pièce maîtresse de la flotte. Les rumeurs à son sujet sont différentes, ses frères dirigeaient le bureau politique du système solaire.

Le Gunner Ronald, bien entraîné, se glisse à la manière d'un chat derrière le contrôle des canons de bord. Les manettes de tir, adaptées spécialement à la forme de ses mains, la cabine plongée dans une lumière rougeâtre et les cibles optiques semblent fusionner avec lui. L'homme et la machine forment un tout. Ils se connaissent. Des reflets lumineux parcourent son district. Ses traits sont tendus par la concentration. Il cligne d'un oeil. Ses pouces reposent calmement sur le bouton de tir. Ronald est prêt. Ronald attend.



Mettre en marche le jeu:

1. charge le kickstarter
2. charge le disquette

Avant d'utiliser le Highscore enlever la protection-écriture

Copyright subsists in this program recording. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting or selling under any exchange or repurchase scheme in any manner is prohibited.

Fasciné comme toujours, Joe suit, comme s'il était au théâtre, la préparation de Ronald à l'intervention. Mais Joe se tourne vivement vers les contrôles du vaisseau, l'oeil vif, il cherche les écrans de repérage, des touches sont enfoncées, des interrupteurs enclenchés, des données sont visibles sur le display. Joe comprend la situation en un clin d'oeil, et pendant qu'il donne un brusque coup de volant pour éviter une mine spatiale, Ronald lance, comme possédé, une salve de rayons laser dans l'espace et vise l'adversaire. Des cascades lumineuses se répandent sur la carlingue du chasseur au moment où la proie explose en des millions de débris. Il n'est déjà plus possible d'adresser la parole à Ronald, les traits de son visage se comportent à l'opposé de ceux de l'adversaire épouvanté, dans la mesure où ils auraient des traits et même le temps de faire la grimace. Ronald ne se demande rien de tel. Ronald tire.

Informations importantes:

Quand plusieurs adversaires sont abattus, le carburant est renouvelé par une sorte d'effet de retransmission temporelle. Faire attention au voyant FUEL!

A partir d'une quantité atteignant 2 600 gallons, le CRUNCH est activé, celui-ci comprime le carburant. Dans les «Tunnels», des aliens capables de sélection dimensionale qui différencient en partie les composants A des composants B du carburant de sorte qu'il s'évapore. Auparavant, il faut soigneusement «cruncher»!

Plusieurs équipes ont déjà succombé parce qu'elles n'avaient pas réfléchi dans l'affolement que le carburant crunché n'est disponible que dans les «Tunnels».

De plus, il y a là-bas des barrières à laser, le voyant ALERT te mettra en garde contre eux. Ton propre canon-laser doit se refroidir de temps en temps. Le voyant FREEZE te le fera savoir! En cas de stress très intense, la touche HELP t'aide, tu es enrhumé dans une bulle où le temps s'est arrêté. Appuie sur une touche quelconque et tu es libéré...