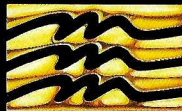
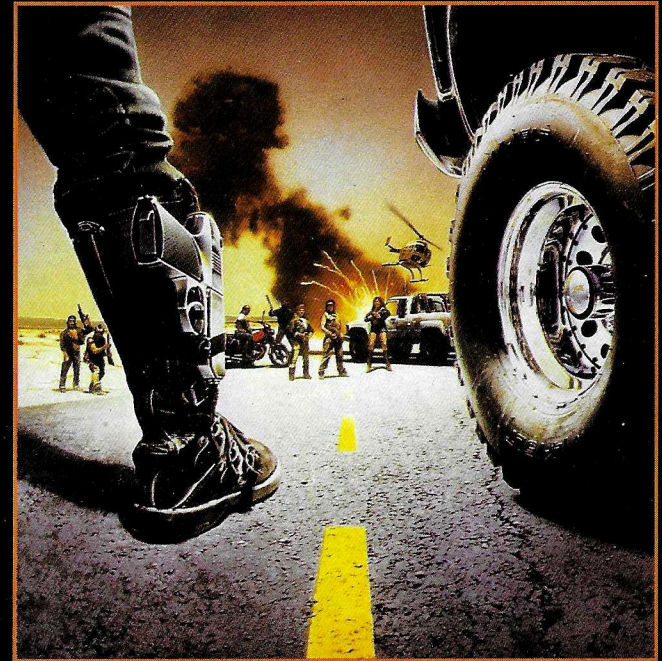


# Outlander™



MINDSCAPE

DISTRIBUTED BY  
 MINDSCAPE GmbH  
 DAIMLER STR 10A  
 4044 KAARST 2  
 DEUTSCHLAND

PRINTED IN JAPAN



## Spielanleitung

**SUPER NINTENDO**  
 ENTERTAINMENT SYSTEM  
**PAL VERSION**



HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BETRIEBUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH !

OUTLANDER™ IS A TRADEMARK OF MINDSCAPE INT. COPYRIGHT © 1992 MINDSCAPE INT. ALL RIGHTS RESERVED. MINDSCAPE AND ITS LOGO ARE TRADEMARKS OF MINDSCAPE INT.

# Inhalt

Einleitung .....	2
Namen der Steuerblockteile .....	3
Zusammenfassung der Steuerefunktionen .....	4
Beginn der Mission .....	4
<i>Hinter dem Steuer</i> .....	4
Vorräte sammeln .....	4
das Spiel beginnen .....	5
Auf der Straße .....	5
Der Auftrag .....	5
Überleben auf der Straße .....	5
Das Cockpit .....	6
Vorratsanzeigen .....	7
Sammeln .....	8
Einkaufen .....	10
Punktegewinn .....	11
Was wir auf Lager haben .....	12
Kennen Sie den Weg .....	13
Paßwörter .....	14
Mitwirkende .....	15



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DAB SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DAB ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAART.

LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

# Einleitung

Vor Jahrhunderten regnete es Bomben. Sie fielen vom Himmel auf Städte, Fabriken, Felder und Wälder. Flüsse, Seen und Meere wurden verseucht, und die Menschheit war vom Aussterben bedroht. Doch irgendwie überlebten wir es doch. Die glänzende Anpassungsfähigkeit des Homo sapiens rettete uns vor dem Aussterben ...

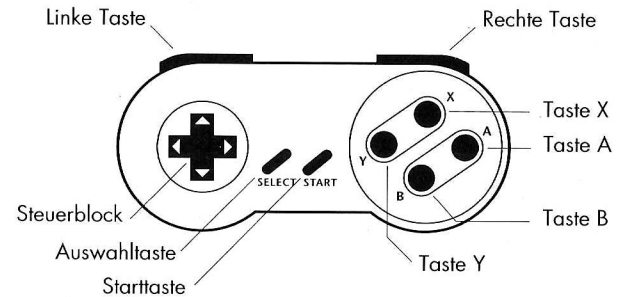
... doch die Welt hatte sich verändert. Bäume, Seen und die Wildnis waren verschwunden – und mit ihnen ein Großteil der Tiere, die sie bewohnten. Wir hatten es gerade noch geschafft, einiges Vieh zu unserer Ernährung zu retten. Die Flüsse waren verseucht oder ausgetrocknet – Opfer der Wüste, die sich von den mittleren Breitengraden des Planeten her ausbreitete. Das Klima war so stark gestört, daß kein Regen mehr fiel. Unsere einzige Wasserquelle war das Meer, an dessen Stränden wir Entsalzungsanlagen gebaut hatten. Als Resultat davon zogen sich dünne Vegetationsstreifen an den Grenzen jedes Kontinents entlang. Doch auch diese Quelle drohte nun, im Jahre 108 nach der Apokalypse, auszutrocknen. Die polaren Eisdecken näherten sich langsam dem Äquator und froren dabei die Meere zu. Der halbe Planet war nun bereits von Eisschollen bedeckt. Der Meeresspiegel sank täglich und entfernte sich immer weiter aus der Reichweite der für uns lebenswichtigen Entsalzungsanlagen.

Erneut ergaben wir uns unserem Schicksal, als unser bester überlebende Wissenschaftler plötzlich eine unerwartete Entdeckung machte. Es war ihm gelungen, Wasser im Labor zu synthetisieren und so eine brandneue, grenzenlose Wasserquelle zu schaffen. Er wurde als Retter der Menschheit gefeiert. Er begann, um die Welt zu reisen, um jedem Land, vom dürrsten bis zum wasserhaltigsten, die Entwürfe für den Wassersynthetisierer zu geben.

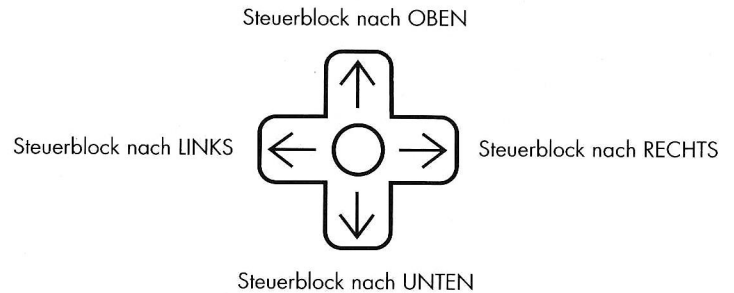
Über der australischen Einöde, der größten und dürrsten Wüste der Welt, wurde sein Flugzeug abgeschossen. Die gierige Bevölkerung hatte unter der Anführung des Wahnsinnigen Duster den Plan geschmiedet, Dr. Beaumont gefangenzunehmen und sich der Entwürfe für seine Maschine zu bemächtigen, bevor ein anderes Land eine Chance hatte, diese zu kopieren. Auf diese Weise wären sie im Besitz der einzigen Wasserquelle und somit der Weltherrschaft.

In einem letzten, verzweifelten Versuch, den Doktor und seine Entwürfe zu retten, warben die kläglichen Reste der Vereinten Nationen einen Söldner an, der die Einöde kannte, doch nun im Außenland lebte. Er war ein alter Freund von Duster und verstand vielleicht seinen Wahnsinn und seine Machtgier besser als Duster selbst. Er war der einzige, der sich gegen die abgehärteten Bewohner der inländischen Wüste behaupten konnte. Seine Kameraden in der Einöde nennen ihn einfach den Außenländer (Outlander). Der Rest der Welt nennt ihn ihre einzige Hoffnung.

## Namen der Steuerblockteile



In diesem Handbuch werden folgende Richtungsangaben verwendet:



---

# Zusammenfassung der Steuerfunktionen

Es folgt eine Zusammenfassung der Steuerfunktionen für die Fahrt- und Abenteuermodi in Outlander. Vollständige Beschreibungen der Fahrt- und Abenteuermodi finden Sie anhand des Inhaltsverzeichnisses.

## Beginn der Mission

### Hinter dem Steuer

BESCHLEUNIGEN: TASTE Y drücken und festhalten .

STEUERN: Steuerblock nach OBEN (geradeaus), RECHTS oder LINKS drücken und gleichzeitig die TASTE Y festhalten.

BREMSEN: TASTE X drücken und festhalten.

RÜCKWÄRTSFAHREN: Steuerblock nach UNTEN drücken und festhalten.

WAFFEN ABFEUERN: TASTE B drücken .

ZUGRIFF ZU DEN WÄRMESUCHENDEN BODEN-LUFT-RAKETEN: TASTE A drücken.

ZUGRIFF ZU DEN NITRO-SCHÜBEN: TASTE Y dreimal rasch nacheinander drücken.

KARTE ANSEHEN: TASTE START drücken. Zum Abrollen der Karte Steuerblock nach OBEN und UNTEN drücken. Drücken Sie die TASTE START, um auf die Straße zurückzukehren.

## Vorräte sammeln

Wenn Sie Vorräte brauchen, halten Sie bei einer durch ein Straßenschild gekennzeichneten Stadt an. Wenn Sie nur Wesentliches wie Benzin benötigen, halten Sie einfach an der Straßenseite an. Nach kurzer Zeit steigen Sie aus dem Auto.

GEHEN: Steuerblock nach LINKS oder RECHTS bewegen.

WAFFE ABFEUERN: TASTE X drücken.

SCHLAGEN: TASTE A drücken.

---

HOCHSPRINGEN: TASTE Y drücken.

SICH DUCKEN/VORRÄTE AUFHEBEN: Steuerblock nach UNTEN drücken.

SPIEL UNTERBRECHEN: TASTE START\* drücken. Zum Wiederaufnehmen des Spiels nochmals START drücken .

\*In der Ecke oben rechts am Bildschirm erscheint ein von einer Linie durchbrochener Kreis, wenn das Spiel unterbrochen ist.

## Das Spiel beginnen

1. Schalten Sie Ihr Super Nintendo Entertainment System aus, indem Sie den POWER-Balken vom Spielkassettenschlitz wegschieben. Stecken Sie ein Steuergerät ein.
2. Legen Sie die Spielkassette von Outlander mit dem Etikett nach oben in den Spielkassettenschlitz ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein, indem Sie den POWER-Balken auf den Spielkassettenschlitz zuziehen.
4. Wenn der Titelschirm erscheint, drücken Sie START, um Ihre Mission zu beginnen.

## Auf der Straße

### Der Auftrag

Sie haben den Auftrag, die Einöde allein zu durchqueren, die Armee der Einödenbewohner zu besiegen und Dr. Beaumont zu befreien. Unterwegs müssen Sie gegen Molotovcocktails schleudernde Motorradfreaks, ehemalige Sträflinge, muskelbepackte Girls und den unvermeidlichen Big Boss ankämpfen. Versuchen Sie, sich auf der Straße zu halten! Je stärker das Auto beschädigt ist, desto größer die Gefahr eines tödlichen Unfalls.

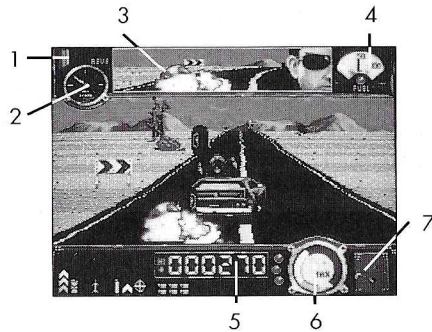
## Überleben auf der Straße



Wählen Sie Ihre Verteidigungsstrategie:

1. Rammen Sie die Nichtsnutze, die sich Ihnen in den Weg stellen.
2. Treten Sie auf die Bremsen und erfreuen Sie sich am Anblick zu dicht aufgefahrener Motorräder, die über Sie hinwegfliegen.
3. Beschießen Sie die Bösewichte, die Sie von der Seite bedrängen, mit Ihrem abgesägten Gewehr.
4. Verwenden Sie die am Auto angebrachten Maschinengewehre, um alles niederzumähen, was sich Ihnen in den Weg stellt.
5. Bombardieren Sie die Verfolgungshubschrauber und -laster mit wärmesuchenden Raketen.
6. Brausen Sie vorwärts mit Nitro-Schüben.

## Das Cockpit



## 1. Tachometer (Tachometer)

Wenn Sie am Straßenrand in einer Spurrille oder einem Graben steckenbleiben, können Sie am Tachometer ablesen, ob sich Ihre Räder drehen, obwohl das Auto nicht vorwärts fährt. Wenn dies geschieht, legen Sie den Rückwärtsgang ein und fahren Sie etwas zurück.

## 2. Speedometer (Geschwindigkeitsanzeige)

Lesen Sie Ihre Geschwindigkeit an der Geschwindigkeitsanzeige ab.

## 3. Rear View Mirror (Rückspiegel)

Behalten Sie den Rückspiegel immer im Auge, um nicht von Verfolgern überrascht zu werden.

## 4. Gas Gauge (Benzinuhr)

Zeigt an, wieviel Benzin Sie noch im Tank haben. Wie Sie tanken, können Sie im Abschnitt "Sammeln" nachlesen.

## 5. Score-Ometer (Punktzahlanzeige)

Zeigt die gewonnene Punktzahl an.

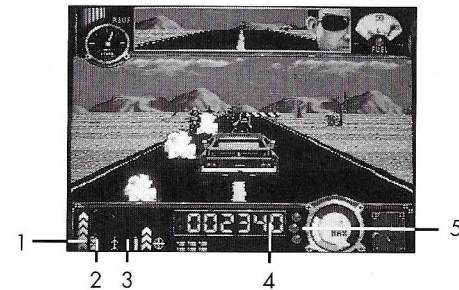
## 6. Health Meter (Gesundheitsanzeige)

Mißt Ihre Gesundheit und Ihren Vorrat an Nahrungsmitteln und Wasser. Wenn Sie mit einem Hindernis zusammenstoßen oder von Feuer getroffen werden, nimmt sie ab.

## 7. Window (Fenster)

Zeigt Ihren Geigerzähler, wenn Sie einen aufgenommen haben.

## Vorratsanzeigen



### 1. Gas Meter (Benzinuhr)

Zeigt an, wieviel Benzin Sie noch im Tank haben. Wie Sie tanken, können Sie im Abschnitt "Sammeln" nachlesen.

### 2. Surface-To-Air Missiles (Boden-Luft-Raketen)

Zeigt an, wieviele Boden-Luft-Raketen Sie besitzen.

### 3. Nitro (Nitro)

Mißt den Nitrovorrat in Ihrem Tank.

### 4. Car Ammo (Automunition)

Hier können Sie Ihren Munitionsvorrat ablesen.

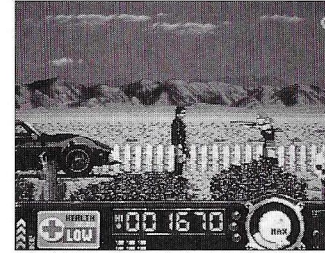
### 5. Continues (Leben)

Zeigt an, wieviele Leben Ihnen noch bleiben.

## Sammeln



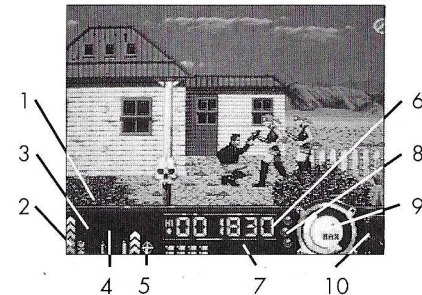
Es ist lebenswichtig, daß Sie unterwegs anhalten und Vorräte sammeln. Behalten Sie Ihre Vorratsanzeigen im Auge, und halten Sie an, bevor Ihnen Benzin und Körperschutz ausgehen. In der Ecke oben links blinken Lichter auf, wenn Ihr Benzinvorrat zur Neige geht. Wenn Ihre Gesundheit zu tief sinkt, ertönt ein Summton, um Sie zu warnen. In den Städten an der Straßenseite können Sie sich mit weiteren lebenswichtigen Gegenständen eindecken.



1. An den Straßenschildern erkennen Sie, wann Sie sich einer Stadt nähern. Dort können Sie sich mit lebenswichtigen Gegenständen eindecken. Das Angebot ist von Stadt zu Stadt verschieden, warten Sie also nicht, bis Ihnen etwas ausgegangen ist.

2. Vorräte finden Sie am Boden, in Fässern oder Vorratsschuppen.

3. Um wieder ins Auto einzusteigen, gehen Sie zur Fahrerseite. Von hier aus erfolgt das Einsteigen automatisch.



Unten am Städtebildschirm finden Sie:

### 1. Item Window (Gegenstandsfenster)

Hier erscheint das Gegenstandsfenster mit dem Gegenstand, den Sie aufgenommen haben. Während Sie Vorräte sammeln, blinken die Munitions- und Gesundheitswarnungen ebenfalls in diesem Fenster auf.

## 2. Gas Meter (Benzinuhr)

Zeigt an, wieviel Benzin Sie noch im Tank haben.

## 3. Surface-To-Air Missiles (Boden-Luft Raketen)

Zeigt den Vorrat an Boden-Luft-Raketen in Ihrem Arsenal an. Im Inventarfenster steht jedes Licht für zwei Raketen.

## 4. Nitor (Nitro)

Zeigt die verfügbare Nitromenge an.

## 5. Car Ammo (Automunition)

Zeigt Ihren Vorrat an Automunition an.

## 6. Score-Ometer (Punktzahlanzeige)

Zeigt Ihre Punktzahl an.

## 7. Hand Gun Ammo (Gewehrmunition)

Zeigt Ihren Vorrat an Kugeln an.

## 8. Continues (Leben)

Zeigt an, wieviele Leben Sie noch zur Verfügung haben. In der Fahrtsequenz erscheint es neben der Gesundheitsanzeige.

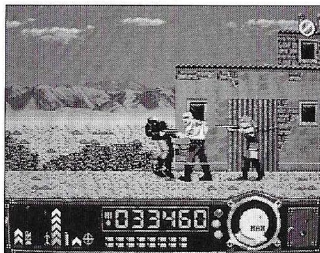
## 9. Health Meter (Gesundheitsanzeige)

Mißt Ihre Gesundheit und Ihren Nahrungsmittel- und Wasservorrat. Wächst jedesmal, wenn Sie unverseuchte Vorräte aufnehmen.

## 10. Window (Fenster)

Hier erscheint Ihr Geigerzähler, falls Sie einen aufgenommen haben.

## Einkaufen bis zum Davonlaufen



Das Sammeln von Vorräten ist lebenswichtig – doch es birgt auch Gefahren in sich. Hinter jeder Ecke lauern Ihnen Einödenbewohner auf, und das Gelände, das Sie durchqueren müssen, ist von Minen übersät. Sie dürfen auch nicht zuviel Zeit verlieren – sonst könnte es für Dr. Beaumont zu spät sein: Ihre Punktzahl nimmt proportional zur Zeit, die Sie zum Erreichen der nächsten Stadt brauchen, ab. Wenn Sie sich in unbekanntes Gelände wagen, bringen Sie sich auch in größere Gefahr.

## Punktegewinn

Unterwegs erhalten Sie Punkte für Geschicklichkeit und Genauigkeit. Wenn Sie in einer Stadt Halt machen, erhalten Sie Punkte für die folgenden Leistungen:

1. Wastelanders Bonus (Bonus für Einödenbewohner): Für jeden unschädlich gemachten Einödenbewohner erhalten Sie Extrapunkte.
2. Ammo Bonus (Munitionsbonus): Abhängig von der Munitionsmenge, die Ihnen noch bleibt.
3. Time Bonus (Zeitbonus): Wenn Sie die nächste Stadt besonders schnell erreichen, werden Sie belohnt.
4. Health Bonus (Gesundheitsbonus): Wenn Sie sich auf der letzten Etappe Ihrer Reise besonders gut geschützt haben, erhalten Sie eine Belohnung.
5. Skill Bonus (Geschicklichkeitsbonus): Belohnung für besonders gutes Autofahren.
6. Fuel Bonus (Benzinbonus): Richtet sich nach der übriggebliebenen Benzinmenge.
7. Für jeden Halunken, dem Sie beim Sammeln eine Abreibung verpassen, erhalten Sie auch automatisch 20 zusätzliche Punkte.
8. Gelegentlich können Sie auch – höchstens drei – zusätzliche Leben gewinnen.
9. Durch das Überfahren von Schafen am Straßenrand erhalten Sie ebenfalls Zusatzpunkte.

---

## Was wir auf Lager haben

Suchen Sie nach den folgenden Gegenständen:

**Gas Cans (Benzinkanister):** Zum Füllen Ihres Benzintanks.

**Car Ammunition (Automunition):** Zum Laden Ihrer Waffen.

**Shotgun Ammo (Gewehrmunition):** Patronen für Ihr Gewehr.

**Missiles (Raketen):** Wärmesuchende, Boden-Luft-Raketen.

**Food (Nahrungsmittel):** Damit Sie für den Kampf in Form bleiben.

**Water (Wasser):** Erhöht den Wert auf Ihrer Gesundheitsanzeige.

**Oil (Öl):** Erhält Ihr Auto in gut geöltem Zustand und erhöht Ihre Gesundheitsanzeige, doch nur, wenn Sie sich sicher im Wageninnern befinden.

### **Contaminated Food/Water (Verseuchte**

**Nahrungsmittel/verseuchtes Wasser):** Seien Sie vorsichtig beim Aufheben von Vorräten: einige sind radioaktiv geladen – und senken die Gesundheitsanzeige.

**Body Armor (Körperschutz):** Vermindert den Schaden, den Schläge Ihnen zufügen können.

**Supercharger (Superbeschleuniger):** Vermehrt die Pferdestärken Ihres Autos. Wirkt nur, bis zur nächsten Stadt.

**Nitro Canister (Nitrokanister):** Mit Nitro-Schüben können Sie Ihre Geschwindigkeit erhöhen.

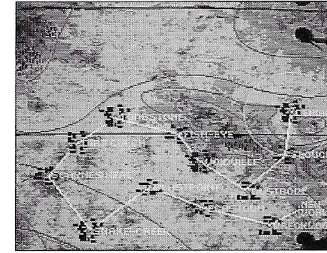
**Geiger Counter (Geigerzähler):** Beschaffen Sie sich einen Geigerzähler, um die Vorräte nach Radioaktivität zu untersuchen.

**Tires (Autoreifen): Sie sollten immer einen Ersatzreifen dabei haben.** Wenn Sie heil auf den Fahrersitz zurückgekehrt sind, erhöht der Reifen Ihre Gesundheitsanzeige.

**Car Armor (Autoschutz):** Beschützt Sie beim Fahren vor Zusammenstößen.

---

## Kennen Sie den Weg ...



In jedem der 28 Gelände, durch die Sie sich kämpfen müssen, sind andere Gegenstände am Straßenrand versteckt.

