

H.A.T.E.TM

HOSTILE ALL-TERRAIN ENCOUNTER

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 CASSETTE

Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette recorder.

CBM 64/128 DISK

Type **LOAD """,8,1** and press **RETURN**.

SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTE

Type **LOAD """** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder.

SPECTRUM +3 DISK

Turn computer on, insert disk and press **RETURN**.

AMSTRAD CPC CASSETTE

Press **CTRL** and small **ENTER** keys. Press **PLAY** on the cassette recorder.

AMSTRAD CPC DISK

Type **RUN "DISK"** and press **ENTER**.

ATARI ST

Insert disk, turn on computer and game will load and run automatically.

CBM AMIGA

Turn on the computer, insert disk.

SCENARIO

The year is AD2320 and the Galaxy is in turmoil. With the alien threat ever increasing, the lack of experienced assault personnel is severely undermining the defences of civilised sectors. You are needed to repel the hostile alien forces – but you have to qualify first. Prepare to go to Stripworld – the training ground for all Galactic Fighter Pilots!

Initially controlling a Star Fighter, PLASMA CELLS lining the route must be collected and taken through the barrier. Upon completion of this level you will take the controls of the ground assault vehicle. Manoeuvre the GAV to the next barrier, again collecting Plasma Cells to power the waiting Star Fighter. This will continue until you can advance no further.

To test you to the simulated alien defences line the way and must be overcome. Ground skimming projectiles, intelligent missiles, enemy star fighters, mine barriers and many more obstacles will challenge even the most advanced Fighter Pilot.

GAME PLAY

You begin with four lives (one CBM 64/128). Each time your craft is destroyed a life is lost. Extra lives are gained by collecting the PLASMA CELLS (the remains of the nuclear generators). If your craft is hit whilst carrying one or more cells one cell will be destroyed whilst saving you from destruction. The number of Plasma cells carried through determines the number of lives for the next level.

If you lose all of your lives beyond level two CENTRAL COMMAND will send you back one level.

HOSTILE ALL TERRAIN ENCOUNTER has 30 levels, divided into three stages.

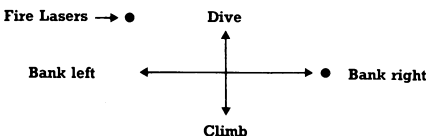
Levels 1 – 10 Trainee
Levels 11 – 20 Fighter Pilot
Levels 21 – 30 Commander

Upon completion of levels 11/21 all subsequent games will begin at these levels. To return to level 1 the game must be reloaded.

SMART BOMB (CBM64/128 Version Only)

Touching the smart bomb causes it to detonate, destroying everything on screen except your ship. This includes any Plasma cells that your ship may be carrying.

CONTROLS : STAR FIGHTER

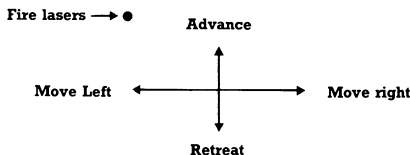


Alternatively the following keyboard controls can be used:

Q – Climb
A – Dive
K – Bank Left
L – Bank Right
SPACE BAR or **Z** to **M** – Fire lasers.

The take off and landing procedure is controlled by autopilot.

CONTROLS : GROUND ASSAULT VEHICLE



To launch a bomb press the **FIRE BUTTON** whilst pushing the joystick forward.

Alternatively the following keyboard controls can be used:

Q – Advance
A – Retreat
K – Move left
L – Move right
SPACE BAR or **Z** to **M** – Fire lasers
Q and **SPACE BAR** – Launch Bomb
P – Pause
ENTER – Return to game
G & U – Abort game

N.B. You are unable to move forward whilst launching a bomb.

CREDITS

H.A.T.E. written by Costa Panayi (Spectrum, Amstrad). CBM 64/128, Atari ST and CBM Amiga programming and graphics by Sentient Software Limited from an original design by Costa Panayi for Vortex Software. Music and sound effects by Benn Daglish.

© 1989 Vortex Software. Produced under license by Gremlin Graphics Software Limited, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield, S1 4FS. Telephone No. 0742 753423.

COPYRIGHT SUBSISTS ON THIS PROGRAM. UNAUTHORISED BROADCASTING, DIFFUSION, PUBLIC PERFORMANCE, COPYING OR RE-RECORDING, HIRING, LEASING, RENTING AND SELLING UNDER ANY EXCHANGE OR REPURCHASE SCHEME IN ANY MANNER IS STRICTLY PROHIBITED.

COPYING OF THIS PROGRAM IS ILLEGAL AND MAY RENDER THE PARTIES RESPONSIBLE TO PROSECUTION BY BOTH THE LICENSEE AND OWNER OF THE COPYRIGHTED WORKS.

H.A.T.E.TM

HOSTILE ALL-TERRAIN ENCOUNTER

LADEANWEISUNGEN

CBM 64/128 CASSETTE

Die Tasten **SHIFT** und **RUN/STOP** gleichzeitig drücken. Dann die **PLAY**-Taste des Kassettensrecorders drücken.

CBM 64/128 DISKETTE

LOAD """,8,1 eintippen und **RETURN** drücken.

SPECTRUM 48/128K +2 CASSETTE

LOAD """ eintippen und **ENTER** drücken. Dann die **PLAY**-Taste des Kassettensrecorders drücken.

SPECTRUM +3 DISKETTE

Den Computer anschalten, die Diskette einschieben und **ENTER** drücken.

SCHNEIDER CASSETTE

Die **CTRL**-Taste und die kleine **ENTER**-Taste drücken. Dann die **PLAY**-Taste des Kassettensrecorders drücken.

SCHNEIDER CPC DISKETTE

RUN "DISK" eintippen und **ENTER** drücken.

ATARI ST

Die Diskette einschieben und den Computer anschalten. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

CBM AMIGA

Den Computer anschalten und die Diskette einschieben.

SZENARIO

Wir schreiben das Jahr 2320, und die Galaxis befindet sich in Aufruhr. Während die feindliche Bedrohung immer größer wird, bedeutet der Mangel an erfahrenen Kampftruppen eine ernsthaftige Gefährdung der Zivilverteidigung. Ihre Hilfe wird benötigt, um den feindlichen Angriff zurückzuwerfen – aber zuerst müssen Sie sich qualifizieren. Bereiten Sie sich darauf vor, nach Stripworld zu gehen – dem Trainingszentrum für alle galaktischen Kampfpiloten:

Zu Anfang steuern Sie einen Star Fighter, und PLASMAZELLEN, die sich entlang der Flugroute befinden, müssen eingesammelt und durch die Barrieren transportiert werden. Nach Vollendung dieses Levels steuern Sie das Bodenangriffsfahrzeug ("Ground Assault Vehicle", auch kurz GAV). Manovrieren Sie das GAV zur nächsten Barriere und sammeln Sie Plasmazellen ein, die den Treibstoff des Star Fighters bilden. Dies wird solange fortgesetzt, bis Sie nicht weiter fortschreiten können. Ihre Erfahrung und Geschicklichkeit werden bis an die Grenzen getestet, und Sie müssen die simulierten feindlichen Verteidigungen überwinden, die sich entlang Ihres Weges befinden. Geschosse im Niederflug, intelligente Paketen, feindliche Star Fighters, Minen-Barrieren und sich bewegende Hindernisse stellen selbst an die erfahrensten Piloten eine Herausforderung dar.

DAS SPIEL

Sie beginnen mit vier Leben (eines bei CBM 64/128). Jedesmal, wenn Ihr Flugzeug oder Fahrzeug zerstört wird, verlieren Sie ein Leben. Sie erhalten Extra-Leben für das Einsammeln von PLASMAZELLEN (die Überreste von Nukleargeneratoren). Wird Ihr Flugzeug oder Fahrzeug getroffen, während es eine oder mehrere Plasmazellen transportiert, wird eine der Zellen zerstört, doch Sie bleiben am Leben. Die Zahl der durch die Barriere transportierten Plasmazellen bestimmt die Anzahl Ihrer Leben im nächsten Level.

Verlieren Sie alle Leben nach dem zweiten Level, werden Sie vom CENTRAL COMMAND einen Level zurückgeschickt.

HOSTILE ALL TERRAIN ENCOUNTER verfügt über 30 Level, die in drei Stufen aufgliedert sind:

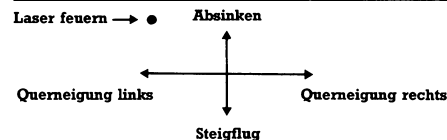
Level 1 – 10 – Training
Level 11 – 20 – Fighter Pilot
Level 21 – 30 – Commander

Nach Beendigung der Level 11 bzw. 21 beginnt jedes nachfolgende Spiel in diesem Level. Wenn Sie zu Level 1 zurückkehren wollen, muß das Spiel zuerst neu geladen, werden.

Intelligente Bomben (nur bei der CBM 64/128-Version)

Die Berührung einer intelligenten Bombe ("Smart Bomb") führt zur Explosion und Zerstörung aller Gegenstände, die sich gerade auf dem Bildschirm befinden. Ihr Schiff und die auf dem Schiff befindlichen Plasmazellen sind dabei ausgenommen.

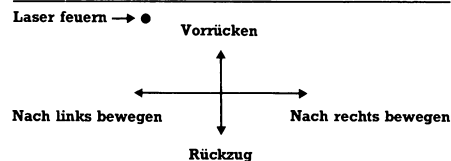
STEUERUNG : "STAR FIGHTER"



Als Alternative können Sie die folgenden Tasten benutzen:

Q – Absinken
A – Steigflug
K – Querneigung links
L – Querneigung rechts
LEERTASTE oder **Z** bis **M** – Laser feuern

STEUERUNG : "GROUND ASSAULT VEHICLE" (Bodenangriffsfahrzeug)



Für den Abschluß einer Bombe drücken Sie den **FEUERKNOPF** und bewegen den Joystick nach vorne.

Als Alternative können Sie die folgenden Tasten benutzen:

Q – Vorrücken
A – Rückzug
K – Nach links bewegen
L – Nach rechts bewegen
LEERTASTE oder **Z** bis **M** – Laser feuern
Q und **LEERTASTE** – Bombe abfeuern
P – Pause
ENTER – Zum Spiel zurückkehren
G & U – Spiel abbrechen

N.B. Beim Abschluß einer Bombe können Sie nicht vorrücken.

ANERKENNUNGEN

H.A.T.E. wurde geschrieben von Costa Panayi (Spectrum, Schneider). CBM 64/128, Programmierung und Grafiken für Atari ST und Amiga nach einem Original-Entwurf Costa Panayi von Sentient Software Limited für Vortex Software. Musik und Soundeffekte von Benn Daglish.

© 1989 Vortex Software. Produziert in Lizenz von Gremlin Graphics Software Limited, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield, S1 4FS. Telefon: (0742) 753423 (UK).

DAS COPYRIGHT GILT FÜR DIESES PROGRAMM. DIE UNAUTORISIERTE ÜBERTRAGUNG, VERBREITUNG, ÖFFENTLICHE AUFFÜHRUNG, DAS KOPIEREN ODER DIE WIEDERAUFNAHME, SOWIE DER VERLEIH, DIE VERMIETUNG, DAS LEASING UND DER VERKAUF UNTER JEGLICHER UMTAUSCH- ODER RÜCKKAUFSYSTEM, IN WELCHER FORM AUCH IMMER, SIND STRENGSTENS UNTERSAGT.

BEI WIDERRECHTLICHEM KOPIEREN DIESES PROGRAMMS KÖNNEN DIE VERANTWORTLICHEN PARTEIEN SOWOHL VOM LIZENZINHABER ALS AUCH VOM INHABER DES ÜBERBERECHTS STRAFRECHTLICH VERFOLGT WERDEN.

