

"SKY RUNNER"

En la última parte del Siglo XXIV la sociedad se ha deshecho finalmente de las drogas fuertes. El vendedor de drogas de las esquinas es cosa del pasado y toda la humanidad se ha regocijado con ello... por un tiempo.

Con el descubrimiento de un impulso de espacio económico, los directores de la Humanidad han decidido que ésta debe expandirse. Y así ha comenzado la colonización de los mundos exteriores. Cada nuevo mundo conquistado ha traído nueva esperanza. Esperanza de paz, de libertad y de igualdad para la humanidad.

Pura ilusión. En cada nuevo mundo los ricos se han hecho más ricos y los pobres han incrementado su ira. Con la ira de las masas ha venido un crimen de escala masiva. El Gobierno de los mundos ha probado todos los métodos para prevenir los crímenes que habían ya fallado en la vieja Tierra, y sin sorpresa de nadie verdaderamente, han vuelto a fallar.

Los gobiernos de algunos de los mundos, sin oposición y sin publicidad (naturalmente) han introducido suavemente drogas de control entre sus pueblos. En el agua que se distribuye, en los procesadores de atmósfera, incluso impregnando las hojas de los periódicos, hay pequeñas dosis de varias sustancias que disuaden las mentes contra el pensamiento criminal. Pero el problema consiste en que estas drogas han disuadido a la gente contra todo pensamiento y han convertido a todos en apáticos. Después de un periodo experimental de veinte años, el programa ha reducido no sólo el crimen SINO la producción. El mundo se enfrenta pues a una ruina económica, hasta el momento en que se ha descubierto y colonizado Vega G que ha recibido el nombre de **NAIBMOLOC** por parte de los primeros colonizadores.

Naibmoloc ha sido un mundo bueno para la expansión humana, con una atmósfera casi idéntica a la de la Tierra. La superficie del planeta estaba casi cubierta por bosques en su totalidad. Una buena inversión en los días de escasez de combustibles fósiles. Nadie sabe cómo ni quién, pero alguien ha descubierto que los frutos de un 70% de los árboles de Naibmoloc constituyen una droga de control que se prepara fácilmente. Las pruebas que ha realizado el Gobierno en individuos a los que ha obligado a someterse a ellas han demostrado que NO tienen efectos secundarios. Se ha establecido un departamento secreto para encargarse de esta solución al problema del control. Este departamento ha organizado a agentes que reclutan grupos de hombres para cosechar, procesar y pasar de contrabando la nueva droga de control, que ahora se llama SKY. Los agentes, llamados **SKY RUNNERS** han construido grandes cosechadoras y han comenzado a recolectar el SKY de los bosques de Naibmoloc. Para defender las Cosechadoras, se han construido torres de cañones alrededor del sector que se cosecha, y se ha reclutado una escuadrilla de SKY RUNNERS que vuela por los árboles para defender la explotación.

Pero un secreto valioso no dura mucho como secreto, y algunos de los gobiernos planetarios más nobles, que no conocían la existencia de experimento alguno con drogas de control, han oído hablar de los Sky Runners. Estos gobiernos, moral y financieramente fuertes, pero sin prueba ni armamento para atacar abiertamente a los otros mundos, han reclutado también agentes y han formado la escuadrilla llamada **RUNNER SQUAD** para sabotear las operaciones de explotación de la droga SKY.

Muy pronto han tenido lugar los primeros ataques contra Naibmoloc. Transportadores de espacio profundo han hecho introducirse a Planetary Skimmers en la atmósfera del planeta. Estas aeronaves, ágiles y bien armadas están adaptados específicamente para destruir la torre de defensa de las cosechadoras. Cada una lleva tres Sky Bikers capaces de volar por los bosques, matar o incapacitar al enemigo, los Sky Bikers (algunos eran delincuentes buscados por la justicia, con un precio puesto en sus cascos), y pueden destruir las Cosechadoras de Sky. Los gobiernos rebeldes pagan a cada hombre una dádiva inicial, dándole bonos por las operaciones de éxito. Algunos ataques han sido un éxito. Muchos han fallado. Ambos bandos han incrementado el número de sus combatientes, y las pagas de los mercenarios. Todo esto ha venido sucediendo pero sólo era un mero rumor en los mundos, la mayoría de los cuales tenían poblaciones demasiado dóciles gracias al Sky para poder resistirse. La batalla de la conquista de Naibmoloc fue una lucha secreta. Tanto la Runner squad como los Sky Runners jugaban el mismo juego: una riqueza superior a lo imaginable, o un destino peor que la bancarrota: la muerte.

INSTRUCCIONES DE CARGA

COMMODORE 64/128 CASSETTE

Ponga el computador en funcionamiento. Si usa usted un Commodore 128 asegúrese de mantener apretada la tecla **SHIFT** y apriete **RUN/STOP**.

COMMODORE 64/SX64/128 DISK

Ponga el computador en funcionamiento, manteniendo apretada la tecla Commodore si usa usted un 128. Marque **LOAD "X",8,1** y apriete **RETURN**.

SPECTRUM 48K/SPECTRUM PLUS/SPECTRUM 128 CASSETTE

Si usa usted una interconexión de palanca omnidireccional, conéctela ANTES de poner el computador en funcionamiento. Asegúrese de que un Spectrum 128 esté en modo 48. Marque **LOAD ""** apriete **ENTER**.

ATARI 400 (mínimum 48K RAM)/800/800XL/130 XE CASSETTE

Apriete **PLAY** en el equipo de cassette. Mantenga apretada la tecla de **START** en el computador. Ponga el computador en funcionamiento, luego apriete cualquier tecla para cargar el juego.

ATARI 400 (mínimum 48K RAM)/800/800XL/130 XE DISK

Inserte el disco en el accionador y ponga el computador en funcionamiento. Si usa usted un Atari 800XL o un 130XE, apriete **OPTION**. Ahora se cargará y pasará el juego.

CONTROLES DEL JUEGO

Los usuarios de Commodore y Atari necesitan una palanca omnidireccional, los propietarios de Spectrum pueden usar cualquier tipo de interconexión de palanca omnidireccional, o usar las teclas de cursor para realizar los movimientos y **SPACE** para disparar. Durante el juego, apriete **P** para pausa, y **Q** para dejar el juego y volver a comenzar.

PARA JUGAR AL "SKY RUNNER"

Después de cargado el juego, apriete cualquier tecla, o **FIRE** para comenzar. Ahora estará activo su panel de control del juego. Le presentará a usted el saldo de su cuenta, después de haber comprado su energía de Combustible y de Chorro. Seleccione el **THREAT LEVEL** o sea el nivel con que desea jugar, usando la palanca omnidireccional, o las teclas de cursor en un Spectrum.

(1) El objetivo del juego es destruir las enormes Cosechadoras de Sky que están diseminadas en los bosques de Naibmoloc y salir de la operación con el saldo bancario más alto posible. Su patrono le paga bonos por operaciones con éxito.

(2) Cuando se borre la pantalla usted verá su **SKIMMER** que será lanzado desde un claro. Después del despegue (que es automático), usted podrá dirigir su Skimmer mientras va volando por encima de los árboles. Empuje hacia adelante para ir más rápido, y hacia atrás para más lento. Ataque y destruya las torres de defensa que protegen la cosechadora en el sector que usted está atacando. En el juego sólo se le permite a usted un Skimmer. Cuando haya destruido todas las torres, pare su Skimmer, y se le pondrá en el bosque su primer **SKYBIKER**. Con él tiene usted una tripulación de tres Bikers.

(3) Ahora se pasará el control a un Skybiker, Dirijalo a través del bosque, y descubra a los Skybikers enemigos. Observe su panel. Todos los bikers **parecen** iguales, pero algunos son compañeros de la escuadrilla Runner Squad (si mata a éstos se le impondrán castigos), y otros son fugitivos de la justicia cuya captura hará que se le otorguen bonos. Su panel cambiará su **PULSE BLASTER** a nivel bajo, y le dirá a usted cuándo no hay peligro en disparar al biker para incapacitarlo. Dispare sólo una vez, si no lo mata.

(4) La destrucción del último biker (y con ello del último codificador portátil) permitirá a su panel indicarle donde ha de descargar usted un gran chorro de impulso de energía, sobre el lateral de la cosechadora. Su panel asignará automáticamente la energía para esta operación.

(5) Si en cualquier momento se le acaba a usted el combustible o la energía de chorro, puede usted comprar más a la Aeronave Matriz Rebel. También en este caso su panel se encargará de la transacción.

(6) Las instrucciones no le dicen a usted todo. Entonces el juego sería demasiado fácil.



By the latter part of the 24th Century society had finally rejected hard drugs. The street-corner 'pusher' was a thing of the past and all humanity rejoiced – for a while.

With the discovery of an economic space drive, the men that managed Mankind decided that humanity would expand. And thus began the colonisation of the outer worlds. Each new world that was conquered brought new hope. Hopes for peace, for freedom, and equality for humanity.

Some chance. On each new world, the rich became rich and the poor became angrier. With anger of the the masses, came mass crime. The Governments of the worlds tried all the methods of crime prevention that had failed on Old Earth, and, to the surprise of nobody really, they failed again.

With no opposition, and with no publicity (naturally), the governments of some of the worlds gently introduced control drugs to the people. In the water supply, in the atmosphere processors, even impregnated onto the daily newspapers, were small doses of various substances which discouraged the mind from evil thoughts. The trouble was, that they discouraged the mind from any thoughts, and made the person apathetic. After a twenty year experimental period, the programme had reduced both crime AND production. The worlds faced economic ruin, until the discovery, and settlement of Vega 3, named "**NAIBMOLOC**" by the first colonists.

Naibmoloc was a good world for human expansion, with an atmosphere almost identical to Earth. The land surface of the planet was almost totally forested. A good investment in the days of few fossil fuels. Nobody knows how, and nobody knows who, but somebody discovered that the fruit of 70% of the trees on Naibmoloc was an easily refined control drug. Government tests on conscripted subjects proved it had NO side effects. A secret department was set up to handle this solution to the control problem. They organised agents, to recruit bands of men to harvest, process, and smuggle the new control drug, now called SKY. The agents, known as **SKY RUNNERS**, set up huge harvesters, and began mining the Sky from the forests of Naibmoloc. To defend the Harvesters, gun towers were built around the sector being cleared, and a squad of ruthless **SKY BIKERS**, flying through the trees, were recruited to defend the running.

A valuable secret does not remain a secret for long, and some of the more noble of the planetary governments, who had not been aware of any control drug experiments, heard of the Sky Runners. Morally and financially strong, but lacking the proof or firepower to openly attack the other worlds, they too acquired agents, and formed the **RUNNER SQUAD**, to sabotage the Sky running operations.

Soon the first attacks on Naibmoloc took place. Deep space transports dropped Planetary Skimmers into the planet's atmosphere. Agile and heavily armed, they were specifically adapted to destroy the harvesting defence towers. Each would carry three Sky Bikers, who would fly through the forest, kill or disable the enemy Sky Bikers (some were wanted men, with a price on their helmets), and destroy the Sky Harvesters. The rebel governments paid each man an initial grant, with bonuses for successful operations. Some attacks were a success. Most failed. Both sides increased the number of combatants, and the payments to mercenaries. All of these events were nothing but a rumour on the worlds, most of which had populations who were too docile from the Sky, to resist anyway. The battle for Naibmoloc was a secret struggle. Both the Runner Squad and the Sky Runners were playing the same game – riches beyond their imagination, or a fate worse than bankruptcy – death.

LOADING INSTRUCTIONS

COMMODORE 64/128 CASSETTE

Turn the computer on. If you are using a Commodore 128, be sure to hold down the Commodore key as you do so. Hold down **SHIFT**, and press **RUN/STOP**.

COMMODORE 64/SX64/128 DISK

Turn the computer on, holding down the Commodore key if you are using a 128, Type **LOAD "X",8,1** and press **RETURN**.

SPECTRUM 48K/SPECTRUM PLUS/SPECTRUM 128 CASSETTE

If you are using a joystick interface, connect it BEFORE turning the computer on. Ensure that a Spectrum 128 is in 48 mode. Type **LOAD ""** and press **ENTER**.

ATARI 400 (mínimum 48K RAM)/800/800XL/130 XE CASSETTE

Press **PLAY** on the cassette unit. Hold down **START** on the computer. Turn the computer on, then press any key to load the game. Plug your joystick into PORT 1.

ATARI 400 (mínimum 48K RAM)/800/800XL/130 XE DISK

Insert the disk into the drive, and turn the computer on. If you are using an Atari 800XL or a 130XE, press **OPTION**. Plug your joystick into PORT 1. The game will now load and run.

GAME CONTROLS

Commodore and Atari users need a joystick. Spectrum owners can use any type of joystick interface, or use the cursor keys to move, and **SPACE** to fire.

During gameplay, press **P** to pause, and **Q** to quit and restart the game.

PLAYING "SKY RUNNER"

After the game has loaded, press any key, or **FIRE** to start. Your game control panel will now be active. It will show you the balance of your account, after your initial Fuel and Blaster energy has been bought. Select the **THREAT LEVEL** at which you wish to play, using the joystick, or the cursor keys on a Spectrum.

(1) The object of the game is to destroy the huge Sky Harvesters that are scattered throughout the forests of Naibmoloc, and emerge from the action with the highest bank balance. Your employers pay bonuses for successful operations.

(2) When the screen clears you will see your **SKIMMER**, which will be launched from a clearing. After take-off (which is automatic), you will be able to steer your Skimmer as it flies above the trees. Push forward to go faster, and back to slow down. Attack and destroy the defence towers that protect the harvester in the sector you are attacking. In the game, you are only allowed one Skimmer. When all the towers are gone, stop your Skimmer, and your first **SKYBIKER** will be dropped into the forest. You have a complement of three bikers.

(3) Control will now be passed to a Skybiker. Steer him through the forest, and find the enemy Skybikers. Observe your panel. Every biker looks the same, but some are fellow Runner Squad men (there are penalties for killing these), and some are wanted men, whose capture will earn a bonus. Your panel will switch your **PULSE BLASTER** to low level, and tell you when it is safe to fire the shot to disable the biker. Only fire once, or you will kill him.

(4) Destruction of the last biker (and thus of the last portable scrambler) will allow your panel to illustrate **WHERE** you must land a high energy pulse blast, on the side of the harvester. Your panel will automatically allocate the energy for this action.

(5) If at any time, you run out of fuel or blast energy, you may purchase more, from the Rebel Mothercraft. Again, your panel will handle the transaction.

(6) These instructions don't tell you everything. That would be too easy.

“SKY RUNNER”

Vers la fin du XXIV^e siècle, la société avait enfin rejeté les drogues dures. Le ravitailleur en drogues du coin de rue était chose périmée et toute l'humanité s'en réjouit — pour un certain temps.

Avec la découverte d'un essor économique dans l'espace, les personnes chargées de gérer le genre humain décidèrent que l'humanité devait s'étendre. Et c'est ainsi que commença la colonisation du cosmos. Chaque monde nouveau conquis amenait un espoir nouveau. Des espoirs de paix, de liberté et d'égalité pour l'humanité.

Illusion... Sur chaque nouveau monde, les riches s'enrichissaient et la colère des pauvres croissait. Avec cette colère des masses, vint la criminalité. Les Gouvernements des divers mondes essayèrent toutes les méthodes de prévention du crime qui avaient échoué sur la Vieille Terre, et qui, évidemment, échouèrent de nouveau.

Sans opposition, et sans publicité (naturellement), les gouvernements de certains mondes introduisirent doucement des drogues pour contrôler la population. Dans l'approvisionnement en eau, dans les processeurs de l'atmosphère, et même imprégnant les feuilles des journaux, se trouvaient de petites doses de diverses substances qui inhibaient toute pensée mauvaise. Le problème, c'est qu'elles décourageaient toute pensée et rendaient les gens apathiques. Après une période expérimentale de vingt ans, le programme avait réduit le nombre de crimes, mais AUSSI la production. Les mondes se trouvant confrontés à la ruine économique ... jusqu'à la découverte et l'occupation de Vega 3, nommée **NAIBMOLOC** par les premiers colonisateurs.

Naibmoloc était un monde propice à l'expansion humaine, avec une atmosphère presque identique à celle de la Terre. La surface du sol de la planète était presque entièrement recouverte de forêts. Un bon investissement à une époque où les combustibles fossiles étaient rares. Personne ne sait comment, ni qui, mais quelqu'un découvrit que les fruits de 70% des arbres de Naibmoloc donnaient une drogue de contrôle après un simple raffinage. Des tests faits par le gouvernement sur des conscrits montrèrent qu'il n'y avait AUCUN effet secondaire. Il fut établi un service secret pour s'occuper de cette solution du problème de contrôle. Il organisa des agents pour le recrutement de groupes d'hommes pour récolter, transformer et faire passer clandestinement la nouvelle drogue de contrôle, appelée maintenant "SKY". Les agents, les "SKY RUNNERS", mirent en oeuvre d'énormes récolteuses et commencèrent à exploiter le Sky des forêts de Naibmoloc. Pour défendre ces machines, des tourelles de défense furent construites tout autour du secteur de récolte et une équipe de SKY BIKERS sans pitié, patrouillant les arbres, furent recrutés pour défendre l'exploitation.

Un secret de valeur ne reste pas longtemps secret et certains des gouvernements planétaires les plus nobles qui n'étaient au courant d'aucune des expériences faites avec les drogues de contrôle, entendirent parler des Sky Runners. Moralement et financièrement puissants, mais manquant de preuves ou de munitions pour attaquer ouvertement les autres mondes, ils se mirent eux aussi à recruter des agents et formèrent le "RUNNER SQUAD" pour saboter les opérations d'exploitation du "Sky".

Bientôt eurent lieu les premières attaques contre Naibmoloc. Des transports spatiaux introduisirent des "Planetary Skimmers" dans l'atmosphère de la planète. Agiles et bien armés, ces derniers étaient spécialement adaptés pour la destruction des tourelles de protection de la zone de récolte. Chacun portait trois Sky Bikers, qui volaient à travers la forêt, détruisaient ou mettaient hors combat les Sky Bikers ennemis (certains étaient des criminels recherchés par la police et leurs casques étaient mis à prix), et détruisaient les Sky Harvesters. Les gouvernements rebelles payaient à chaque homme une somme initiale, avec des primes pour les opérations réussies. Quelques attaques réussissaient; la plupart échouaient. Les deux côtés augmentaient le nombre de combattants et les paiements aux mercenaires. Tous ces événements n'étaient qu'une rumeur dans ces mondes dont la plupart avaient des populations trop dociles de toute façon, par suite de l'emploi de Sky, pour résister. La bataille pour Naibmoloc était une lutte secrète. Le Runner Squad, comme les Sky Runners jouaient le même jeu — des richesses au-delà de toute imagination ou un sort pire que la faillite — la mort.

CHARGEMENT

COMMODORE 64/128 CASSETTE

Branchez l'ordinateur. Si vous utilisez un Commodore 128, n'oubliez pas d'appuyer sur la touche Commodore en même temps que vous l'allumez. Pressez **SHIFT** et en même temps **RUN/STOP**.

COMMODORE 64/SX64/128 DISQUE

Branchez l'ordinateur tout en appuyant sur la touche Commodore si vous utilisez un 128. Tapez **LOAD "X",8,1** et pressez **RETURN**.

SPECTRUM 48K/SPECTRUM PLUS/SPECTRUM 128 CASSETTE

Si vous vous servez d'une interface joystick, connectez-la AVANT d'allumer l'ordinateur. Dans le cas d'un Spectrum 128, assurez-vous qu'il est en mode 48. Tapez **LOAD ""** et pressez **ENTER**.

ATARI 400 (minimum 48K RAM)/800/800XL/130 XE CASSETTE

Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone. Pressez **START** sur l'ordinateur et en même temps allumez l'ordinateur, puis appuyez sur n'importe quelle touche pour charger le jeu.

ATARI 400 (minimum 48K RAM)/800/800XL/130 XE DISQUE

Placer la disquette dans l'unité de disques, et branchez l'ordinateur. Si vous utilisez un Atari 800 XL ou un 130 XE, pressez **OPTION**. Le jeu va maintenant se charger.

COMMANDES DU JEU

Les utilisateurs de Commodore et de l'Atari ont besoin d'un joystick. Les propriétaires d'un Spectrum peuvent se servir de n'importe quel type d'interface joystick, ou des touches du curseur pour se déplacer et de SPACE pour faire feu.

Pendant le jeu, pressez **P** pour pause et **Q** pour quitter et pour recommencer le jeu.

LE JEU

Une fois le jeu chargé, appuyez sur une touche, ou sur "FIRE" pour démarrer.

Votre panneau de commande s'anime. Il va vous montrer le solde de votre compte après votre achat de combustible (Fuel) et de "blaster" (énergie de tir) initial. Choisissez le niveau de menace (**THREAT LEVEL**) que vous êtes prêt à affronter à l'aide du joystick, ou, dans le cas du Spectrum, des touches de curseur.

(1) Le but du jeu est de détruire les énormes récolteuses de Sky qui sont dispersées dans les forêts de Naibmoloc, et de sortir de cette action avec le plus haut compte en banque. Vos employeurs vous paient des primes pour les opérations réussies.

(2) Quand l'écran s'éclaircit, vous verrez votre **SKIMMER** qui sera lancé à partir d'une clairière. Après un décollage automatique, vous serez en position de le diriger dans son vol au-dessus des arbres. Poussez vers l'avant pour aller plus vite, et vers l'arrière pour ralentir. Attaquez et détruisez les tourelles de défense qui protègent la récolteuse dans votre secteur d'attaque. Dans le jeu, vous n'avez droit qu'à un seul Skimmer. Quand toutes les tourelles sont détruites, arrêtez votre Skimmer et votre premier **SKYBIKER** sera lâché dans la forêt. Vous avez en tout trois Bikers.

(3) C'est alors le Skybiker que vous commandez. Dirigez-le dans la forêt, et trouvez les Skybikers ennemis. Regardez votre tableau. Tous les Bikers ont l'air identiques mais quelques-uns d'entre eux sont des alliés du Runner Squad (il y a des pénalités pour les tuer), et d'autres sont des hommes recherchés par la police dont la capture vous gagnera une prime. Votre panneau mettra en action votre **PULSE BLASTER** à un niveau faible et vous dira quand vous pouvez tirer sans risque sur le Biker. Ne tirez qu'une fois, sans quoi vous le tuez.

(4) A la destruction du dernier Biker (et donc du dernier brailleux portraitif), votre tableau indiquera où vous devez diriger une décharge de haute énergie, sur le côté de la machine et vous donnera automatiquement l'énergie nécessaire pour cette action.

(5) Si à un certain moment, vous vous trouvez en panne de carburant ou d'énergie de tir, vous pouvez en acheter d'autre, chez le Vaisseau-mère Rebelle (Rebel Mothercraft). De nouveau, votre panneau enregistrera la transaction.

(6) Ces instructions ne vous disent pas tout... Ce serait trop facile!

Cascade Games Ltd,
Harrogate, HG1 5BG, England.

“SKY RUNNER”

Gegen Ende des 24. Jahrhunderts hatte die Gesellschaft harte Drogen endgültig abgelehnt. Der "Pusher" an der Straßenecke gehörte der Vergangenheit an und die Menschheit konnte sich — eine zeitlang — freuen.

Mit der Entdeckung eines wirtschaftlichen Raumfahrtantriebs beschlossen die Führer der Menschen, daß die Menschheit sich verbreiten sollte. Und somit begann die Kolonisierung der äußeren Welten. Die Eroberung jeder neuen Welt brachte frische Hoffnungen. Hoffnung auf Frieden, Freiheit und Gleichberechtigung der Menschen.

Doch es waren leere Hoffnungen. Auf jeder neuen Welt wurden die Reichen reicher und es erhöhte sich der Zorn der Armen. Mit dem Zorn der Massen kam die Massenkriminalität. Die Regierungen der neuen Welten versuchten alle Maßnahmen der Verbrechensbekämpfung, die auf der Alten Erde gescheitert waren, und erregten eigentlich keine Überraschung, als sie wieder erfolglos blieben.

Ohne Opposition und (natürlich) auch ohne öffentliche Bekannmachung begannen einige der Weltregierungen mit der vorsichtigen Einführung von Drogen zur Kontrolle der Bevölkerung. Im Leitungswasser, in den Luftversorgungsanlagen, sogar als Imprägnierstoff auf den täglichen Informationsblättern befand sich eine niedrige Dosis von verschiedenartigen Wirkstoffen, die böse Gedanken aus den Köpfen der Menschen vertreiben sollte. Das Problem war nur, daß diese Stoffe alle Gedanken aus den Köpfen der Menschen vertrieben, so daß sie völlig apathisch waren. Nach einer Versuchsperiode von 20 Jahren hatte das Programm sowohl die Kriminalität als auch die Produktivität erfolgreich reduziert. Die neuen Welten standen vor einem wirtschaftlichen Zusammenbruch, bis zur Entdeckung und Kolonisierung von Vega 3, das von den ersten Besiedlern "**NAIBMOLOC**" genannt wurde.

Naibmoloc stellte eine gute Welt für die Ausbreitung der Menschheit dar, mit einer Atmosphäre, die der Erde annähernd identisch war. Die Festlandoberfläche des Planeten war beinahe ausschließlich bewaldet. Eine gute Investition zur Zeit der sich überwindenden fossilen Brennstoffe. Es weiß niemand wie oder durch wen die Entdeckung gemacht wurde — aber es wurde entdeckt, daß die Früchte von 70% der Bäume auf Naibmoloc eine leicht raffinierbare Kontrolldroge darstellten. In Regierungsversuchen bei eingezogenen Versuchspersonen wurde bewiesen, daß diese Droge OHNE Nebenwirkungen blieb. Es wurde eine Geheimabteilung für die Handhabung dieser Lösung des Kontrollproblems gegründet. Sie organisierte Agenten, die Arbeitstruppen zur Ernte, Verarbeitung und zum Einschmuggeln der neuen Kontrolldroge, jetzt SKY genannt, rekrutierten. Die Agenten, die **SKY RUNNERS** genannt wurden, errichteten riesige Ernteanlagen und begannen, die SKY aus den Wäldern von Naibmoloc herauszuholen. Zur Verteidigung der Ernteanlagen wurden Geschütztürme um die Erntezone gebaut, und ein Kommando von rücksichtslosen **SKY BIKERS** flogen zwischen den Bäumen, um das Schmuggelunternehmen zu verteidigen.

Ein wertvolles Geheimnis bleibt nicht lange geheim und einige der aufrichtigeren Planetenregierungen, die sich keiner der Kontrolldrogenversuche bewußt waren, hörten von den Sky runners. Sie waren moralisch und wirtschaftlich stark, aber ihnen fehlten der Beweis oder die Feuerkraft für einen offenen Angriff auf andere Welten; deshalb rekrutierten sie ebenfalls Agenten und riefen das **RUNNER SQUAD** ins Leben, das die Unternehmen der Sky-Schmuggler sabotieren sollte.

Bald fanden die ersten Angriffe auf Naibmoloc statt. Transportfahrzeuge des äußeren Weltraums waren Planetary Skimmers in die Atmosphäre des Planeten ab. Diese waren beweglich und stark bewaffnet, mit Sondermodifikation für die Vernichtung der Ernteverteidigungstürme. Jeder Skimmer sollte 3 Sky Bikers transportieren, die durch die Wälder fliegen, die feindlichen Sky Bikers töten oder außer Gefecht setzen (einige von ihnen wurden von den Behörden gesucht und es war eine Belohnung für jeden Helm ausgesetzt) und die Sky-Erntemaschinen zerstören sollten. Die aufständischen Regierungen bezahlten allen ein Anfangsgeld, mit Zulagen für erfolgreiche Missionen. Einige Angriffe führten zum Erfolg. Die meisten scheiterten. Beide Seiten erhöhten die Anzahl ihrer Kombattanten und die Bezahlung der Söldner.

All diese Ereignisse waren nichts als Gerüchte auf den Welten, von denen die meisten infolge der Sky-Aufnahme ohnehin solche fügsame Bevölkerungen hatten, daß sie keinen Widerstand leisteten. Die Schlacht um Naibmoloc war ein geheimer Kampf. Runner Squad und Sky Runners spielten das gleiche Spiel — um unvorstellbare Reichtümer oder ein Schicksal, das schlimmer war als der Bankrott — Tod.

LADANWEISUNGEN

COMMODORE 64/128 CASSETTE

Computer einschalten. Bei Verwendung des Commodore 128 muß die Commodore-Taste gleichzeitig gehalten werden. **SHIFT**-Taste halten und **RUN/STOP** drücken.

COMMODORE 64/SX64/128 DISK

Computer einschalten und bei Verwendung eines Commodore 128 Commodore-Taste halten. **LOAD "X",8,1** eintippen und **RETURN** drücken.

SPECTRUM 48K/SPECTRUM PLUS/SPECTRUM 128 CASSETTE

Bei Verwendung einer Joystick-Schnittstelle muß diese VOR dem Einschalten des Computers angeschlossen werden. Sicherstellen, daß das Spectrum 128 sich in Betriebsart 48 befindet. **LOAD ""** eintippen und **ENTER** drücken.

ATARI 400 (minimum 48K RAM)/800/800XL/130 XE CASSETTE

PLAY-Taste auf der Kassetteneinheit drücken. **START**-Taste am Computer halten. Computer einschalten und beliebige Taste zum Laden des Spiels drücken.

ATARI 400 (minimum 48K RAM)/800/800XL/130 XE DISK

Platte in die Platteneinheit einschieben und Computer einschalten. Bei Verwendung eines Atari 800 XL oder 130 XE **OPTION**-Taste drücken. Das Spiel wird jetzt geladen und läuft dann.

SPIELSTEUERUNG

Commodore- und Atari-User brauchen einen Joystick. Spectrum-Besitzer können beliebige Joystick-Schnittstellen benutzen oder die Laufertasten für Bewegungen und die SPACE-Taste zum Feuern verwenden.

Während des Spiels **P** für Pause drücken und **Q** für Abbruch und Neubeginn des Spiels.

“SKY RUNNER” SPIELEN

Nach dem Laden des Spiels beliebige Taste oder FIRE zum Start drücken. Die Spiel-Steuertafel wird jetzt aktiviert. Ihr Kontostand nach anfänglichem Brennstoff- und Düsenenergieeinkauf wird angezeigt. Zunächst das gewünschte **THREAT LEVEL** Ihres Spiels mit dem Joystick oder beim Spectrum mit den Laufertasten wählen.

(1) Das Ziel des Spiels besteht darin, die riesigen Sky-Ernteanlagen, die durch die Wälder von Naibmoloc zerstreut sind, zu zerstören und aus dem Kampf mit dem höchsten Kontostand hervorzugehen. Ihre Arbeitgeber zahlen Prämien für erfolgreiche Unternehmen.

(2) Wenn der Bildschirm frei ist, sehen Sie Ihren **SKIMMER**, der aus einer Waldlichtung abgeschossen wird. Nach dem (automatischen) Start werden Sie Ihren Skimmer beim Fliegen über die Bäume steuern können. Für schnelleren Flug nach vorne und für langsameren nach hinten schreiben. Die Türme, die zur Verteidigung der Ernteanlagen im angegriffenen Sektor errichtet wurden, sollten angegriffen und zerstört werden. Im Spiel **haben Sie nur einen Skimmer**. Wenn alle Türme verschwunden sind, den Skimmer anhalten, und Ihr erster **SKYBIKER** wird in den Wald niedergelassen. Sie haben insgesamt drei Bikers.

(3) Die Kontrolle wird jetzt auf einen Skybiker übertragen. Er muß durch den Wald gesteuert werden, um die feindlichen Skybikers aufzufinden. Achten Sie auf Ihre Tafel. Alle Bikers **sehen** gleich aus aber einige gehören auch zur gleichen Runner-Squad (wenn Sie diese töten, wird eine Strafe erhoben) und einige sind gesuchte Leute, deren Gefangennahme einen Zuschlag ergibt. Ihre Tafel wird den **PULSE BLASTER** auf ein niedriges Niveau einstellen und anzeigen, wenn der Biker durch einen Schuß gefahrlos außer Gefecht gesetzt werden kann. Nur einmal feuern, sonst wird er getötet.

(4) Zerstörung des letzten Bikers (und somit des letzten beweglichen Scramblers) ermöglicht die Angabe auf der Tafel, wo ein Hochenergiepuls auf der Seite der Ernteanlage gelandet werden muß. Die Tafel wird automatisch die Energie für diesen Vorgang einstellen.

(5) Wenn während des Spiels Treibstoff oder Düsenenergie ausgehen, können diese vom Rebel-Mutterschiff gekauft werden. Die Tafel übernimmt wiederum diese Transaktion.

(6) Diese Anweisungen sagen nicht alles. Sonst wäre das Spiel zu einfach.