

WANDERER 3D

AMSTRAD/COMMODORE/SPECTRUM

INTRODUCTION

Money isn't everything, or so they say - unless, of course, you happen to be the WANDERER!

The WANDERER is a space rebel, and intergalactic soldier of fortune who fights other peoples' battles for cash. He can be hired - for the right price. But don't expect any favours!

THE PLOT

VADD, an intelligent android, uses his army of WAR DRONES to rule over a vicious union of ten planets. The planets are offering a reward for the destruction of their evil overlord, and the WANDERER intends to claim it.

VADD lives at the centre of the galaxy, heavily protected by WAR DRONES. The WANDERER needs a powerful DISRUPTER that will confuse the WAR DRONES and allow him to challenge VADD.

The WANDERER has a choice. Either he can try to build his own MEGA-DISRUPTER or he can prove himself to the planets so that they supply him with their only remaining one.

You are the WANDERER!

LOADING INSTRUCTIONS:

8-Bit Machines:

Amstrad Cassette - Press CONTROL and ENTER keys
 Amstrad Disc - Run "ELITE"
 Spectrum 48K Cassette - LOAD
 Spectrum 128K Cassette - Use Loader
 Spectrum Disc - Use Loader
 Commodore 64 Cassette - Press SHIFT and RUN/STOP
 Commodore 64 Disc - LOAD "*",8,1

PLAYING INSTRUCTIONS:

8-Bit Machines:

Joystick or redefinable keyboard

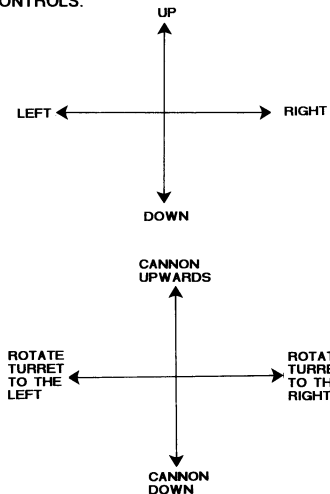
PRE-DEFINED KEYS:

Amstrad - 1 = Mono/3D
 Escape = Quit

Spectrum - 1 = Mono Viewing
 2 = 3D
 3 = 3D
 Caps Shift & Space = Quit (128K)
 Caps Shift & Break = Quit (48K)

Commodore 64 - Q/A = Accelerate/Decelerate
 Space = Fast Turn
 Run/Stop + Restore = Quit
 Run/Stop = Pause
 Quit on Map = Load/Save

CONTROLS:



JOYSTICK CONTROLS - SPACE SEQUENCES

JOYSTICK CONTROLS - PLANET SEQUENCES

Amstrad and Spectrum C64 - user-defined key controls
 - controls described on post-loading screen

PRE-DEFINED KEYS

Spectrum - 1 = Mono viewing
 2 & 3 = 3D viewing

Amstrad - 1 = Mono or 3D viewing

You begin the game on a Galactic map which shows the ten planets, three Black Holes and central VADD sector which represent the WANDERER's sphere of operations.

On your first turn you can select any sector or planet to travel to: thereafter your movements are restricted by your ability score - the higher your score, the more sectors you can cover in one go.

After loading, you will be offered a choice of joystick or user-defined controls.

Saving the Game

You can save your game by pressing the "quit" option when on the Galactic Map Screen. The quit options are as follows:

SPECTRUM 128K Cap Shift and Space
 SPECTRUM 48K Cap Shift and Break
 COMMODORE 64 Run/Stop and Restore
 AMSTRAD Escape

Loading a Previously Saved Game

You can load a previously saved game by pressing the quit option on the FIRST Galactic Map Screen. On-screen prompts will tell you what to do next.

HOW TO ACHIEVE YOUR AIMS

The ten planets want to destroy VADD and his army of WAR DRONES who control them: to achieve this aim they have hired you, the WANDERER. Your task is to assemble the components of a MEGA-DISRUPTOR, without which you cannot hope to enter the dreaded VADD sector.

There are two ways you can do this:

1. 8000 MEGS

By moving DISRUPTER UNITS from planet to planet, you can earn MEGS (the universal Galactic currency). When you have 8000 MEGS, you will have proved yourself to the planets and they will give you a MEGA-DISRUPTER.

2. Collecting Variable Units

The ten planets have five DISRUPTER units each, and you, initially, have two. The three black Holes each contain one VARIABLE DISRUPTER UNIT. If you can retrieve these you, too, will have 5 UNITS. If, at this point, you hold a MEGA-DISRUPTER (made up of the 4 most valuable UNITS plus one VARIABLE DISRUPTER UNIT), you may enter the VADD sector.

HOW TO PLAY

The Galactic Map

The GALAXY is divided into 49 sectors arranged in a 7 x 7 grid. The central sector contains VADD and you cannot enter it until you have your MEGA-DISRUPTER. There are ten PLANETS and three BLACK HOLES at fixed positions on the grid: the remaining 36 SECTORS are SPACE SECTORS.

On first entering the game, you can choose any of the SPACE or PLANET sectors as your starting point by moving the cursor to that point and pressing FIRE - note that you will not be able to select areas such as Black Holes and the VADD sector until you have the necessary Ability score or a MEGA-DISRUPTER.

When you have selected a sector your ship will travel through space on auto-pilot to your destination.

Select the sector you wish to visit using the joystick and FIRE, but note that you can only select legitimate sectors. For a sector to be legitimate, it must fulfill the following criteria:

1. It must be within range - your range in sectors depends on your Ability score.
2. If a sector contains a Black Hole, you must have more than a certain ability rating to enter it (see below).
3. If you wish to enter the VADD sector, you must have either 8000 MEGS or a MEGA-DISRUPTER.

Space Sectors

These may contain any of a variety of enemies who will attack you, and whom you must pursue and destroy before returning to the Galactic Map to select a new sector.

If all your shields are destroyed but you still have some ENERGY left, you will be sent to LIMBO. If you run out of energy the game is over. If you are lucky, the loss of a shield will return you to the Galactic Map. Clearing the sector of enemies with a minimum number of shots will result in your ABILITY rating and SHIELDS being increased. You will also absorb all your enemy's remaining energy. The more enemies you can destroy, the more powerful you will become!

Black Hole Sectors

You will not be allowed to select a Black Hole Sector unless you have the required ability rating.

Black Hole of the North 4
 Black Hole of the East 7
 Black Hole of the West 10

To complete a Black Hole Sector, you must guide your ship down a tunnel formed by hexagons floating in space. If you hit the edge of a hexagon, you lose a shield. If you lose all your shields, or completely miss 3 hexagons, you are put into LIMBO.

Planet Sectors

Stage I - Landing:

Planets are defended by a variety of WAR DRONES, all of which you must destroy (shooting from your rotating gun turret) before control is passed to the EXCHANGE screen.

Stage II - Exchange:

Now is the time to test your skill in strategy to the full. You have 3 options: to buy shields from the planet, to buy energy, or to exchange any number of your DISRUPTER UNITS with the same number of the planet's UNITS.

EXCHANGING:

DISRUPTER UNITS are valued in MEGS. If you give a planet one of your DISRUPTER UNITS in exchange for one of its UNITS of a lower value, it will pay you the difference in MEGS. Because certain combinations of UNITS have a very high value, you can also earn MEGS by giving a planet one or more UNITS that make a valuable combination.

The DISRUPTIVE VALUE of a planet is the sum total of the value of its DISRUPTER UNITS. The way to calculate their value is shown below.

NB. A planet will not accept an EXCHANGE that would result in its DISRUPTIVE VALUE decreasing.

DISRUPTER UNITS:

There are 13 different DISRUPTER UNITS, 4 of each type - 52 in all. Each type of UNIT has a different value. There are also 3 VARIABLE DISRUPTER UNITS.

TYPE	☐	+	U	■	▲	▼	△	▽	○	▪	☛	☜	□
VALUE	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	200

◆ ◆ ◆ VARIABLE DISRUPTOR UNITS have a value of 2000 MEGS

NAME	VALUE	DESCRIPTION	EXAMPLE
QUAD-MAR	3000	4 UNITS THE SAME PLUS A VARIABLE UNIT	☐☐☐☐◆
QUAD	1000	4 UNITS THE SAME	▲▲▲▲
TRI-MAR	500	3 UNITS THE SAME PLUS 2 UNITS THE SAME	▲▲▲▪▪
SEQUENCE	350	5 UNITS IN SEQUENCE i.e. ASCENDING VALUE	☛☜☝☞☟
TRIAD	300	3 UNITS THE SAME	☛☜☝
DI-MAR	100	2 PAIRS OF UNITS	☛☜☝☞
BID	50	2 UNITS THE SAME	☛☜

Each planet has 5 DISRUPTER UNITS throughout the game. When the game starts, you have only 2, but you can get more by collecting VARIABLE DISRUPTER UNITS.

MEGA-DISRUPTER:

This will be exchanged for a QUADMAR (ie. a QUAD + 1 VARIABLE DISRUPTER UNIT).

MAKING THE EXCHANGE

The joystick is used to highlight menu options. Pressing FIRE selects the highlighted option.

1. BUY SHIELD - It costs 100 MEGS to buy a shield and you can have up to 10 shields. Trying to buy more than 10 shields results in an error tone, as does trying to buy a shield with less than 100 MEGS.

2. BUY ENERGY - Energy costs 50 MEGS per unit and you can have up to ?? units. Trying to buy more than 10 shields results in an error tone, as does trying to buy energy with less than 50 MEGS.

3. EXCHANGING UNITS - when you select this option, the Exchange Menu is replaced with a display showing the "Planet" and "Wanderer" units. Select the unit you wish to give to the planet using the joystick and pressing FIRE. If you select DONE, control reverts to the EXCHANGE Menu.

Next, select the unit you wish to have from the planet, using the joystick and FIRE. If the exchange is accepted, the units are swapped and arranged in ascending order of value from left to right. If the exchange is rejected, an error tone is given.

Limbo Section

If you have lost all your shields, this is your last chance to get back into the game.

If you complete the LIMBO section, control will revert to the Galactic Map, but your Ability will decrease by one. Failure to complete the section is IT. FINIS. KAPUT. DEAD.

NB. If you have an ability rating of 0, you are not eligible for LIMBO.

In LIMBO, your ship is shown flying through a series of squares. There are 10 WAR DRONES in LIMBO which you must destroy without being hit yourself. If you are hit, you are DEAD and the game is over.

© Elite Systems Ltd. - 1988

All rights reserved worldwide. Unauthorised copying, lending, broadcasting or resale without express written permission from Elite Systems Ltd. is strictly prohibited.

Guarantee

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading which are included. If for any reason you have difficulty in running the program, and believe that the tape or disc is defective, please return it directly to the following address:

Customer Services Dept.,
 Elite Systems Ltd.,
 Eastern Avenue,
 Lichfield,
 WS13 6RX, England.

Our Quality Control Department will test the product and supply an immediate replacement at no extra cost. Please note that this does not affect your statutory rights.

WANDERER 3D

AMSTRAD/COMMODORE/SPECTRUM

EINLEITUNG

Im Volksmund heißt es, Geld ist nicht alles - wenn Sie nicht zuverlässig ein WANDERER sind!

Der WANDERER ist ein Raumbereiber, ein intergalaktischer Glücksritter, der ums Geld für andere Leute kämpft. Für Geld ist er zu haben - zum richtigen Preis. Aber um sonst bekommen Sie nichts!

DIE HANDLUNG

VADD, ein intelligenter Android, hält mit seiner Armee von KRIEGSDROHNEN die Union der zehn Planeten im Schach. Die Planeten möchten Ihren tückischen Herrscher gerne loswerden und haben auf ihn eine Prämie ausgesetzt. Der WANDERER will diese Prämie haben.

VADD lebt im Zentrum seiner Milchstraße, wo ihn seine Kriegsdrohnen gegen jeden Angriff schützen. Der WANDERER braucht einen leistungsfähigen DISRUPTER, mit dem er die KRIEGSDROHNEN durcheinanderbringen kann, damit VADD stellen muß.

Der WANDERER hat eine Wahl. Er kann entweder versuchen, einen eigenen MEGA-DISRUPTER zu bauen oder er kann den Planeten beweisen, was er leisten kann, damit sie ihm ihren eigenen, noch verbliebenden DISRUPTER zur Verfügung stellen können.

Sie sind der WANDERER!

ANWEISUNG FÜR DAS LADEN:

8-Bit-Maschinen

Amstrad Cassette - Die Tasten CONTROL und ENTER drücken
 Amstrad Diskette - RUN "ELITE"
 Spectrum 48K Cassette - LOAD""
 Spectrum 128K Cassette - Ladeprogramm verwenden
 Spectrum Diskette - Ladeprogramm verwenden
 Commodore 64 Cassette - Taste SHIFT und RUN/STOP drücken
 Commodore 64 Diskette - LOAD"+,1

SPIELANWEISUNGEN:

8-Bit-Maschinen:

Steuerknüppel oder definierbare Tastatur

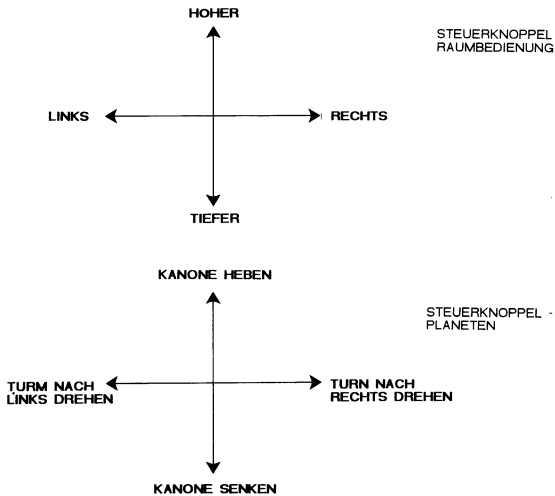
VORDEFINIERTEN TASTEN:

Amstrad - 1 = Mono/3D
 Escape = Aussteigen

Spectrum - 1 = Mono-Bild
 2 = 3D
 3 = 3D
 Umschalttaste & Leerzeichen = Aussteigen (128K)
 Umschalttaste & Schrägtaste = Aussteigen (48K)

Commodore 64... - Q/A = Beschleunigen/Verzögern
 Leertaste = Schnell wenden
 Run/Stop + Restore = Aussteigen
 Run/Stop = Pause
 Aussteigen auf der Karte = Laden/Abspeichern

BEDIENLEMENTE:



Amstrad und Spectrum - Benutzerdefinierte Tasten
 C64 - Bedienelemente erscheinen nach dem Laden auf den Bildschirm

VORDEFINIERTEN TASTEN

Spectrum - 1 = Mono-Bildschirm
 2 & 3 = 3D-Bildschirm

Amstrad - 1 = Mono- oder 3D-Bildschirm

Das Spiel beginnt mit einer Karte der Milchstraße, auf der die zehn Planeten, drei schwarze Löcher und ein zentraler VADD-Sektor dargestellt sind, womit der Operationsbereich des WANDERERS definiert ist.

Beim ersten Wenden kann ein beliebiger Sektor oder Planet gewählt werden: Danach wird der Bewegungsbereich durch die bisher erreichten Punkte bestimmt - je höher die Punktzahl, desto größer die Anzahl Sektoren, die in einem Gang erlaubt werden können.

Nach dem Laden besteht die Möglichkeit der Wahl zwischen dem Steuerknüppel oder benutzerdefinierten Bedienelementen.

Abspeichern eines Spiels

Man kann das Spiel jederzeit durch Drücken der Taste "Quit" abspeichern, solange man auf dem Bildschirm mit der Karte der Milchstraße ist. Es gelten folgende Quit-Optionen:

SPECTRUM 128K - Umschalttaste und Leertaste
 SPECTRUM 48K - Umschalttaste und Break-Taste
 COMMODORE 64 - Run/Stop und Restore
 AMSTRAD - Escape

Laden eines vorher abgespeicherten Spiels

Man kann ein vorher abgespeichertes Spiel laden. Dazu wird auf dem ERSTEN Bildschirm mit der Karte der Milchstraße die Quit-Option gewählt. Danach erscheinen Bedienelemente, die die weitere Verfahrensweise angeben.

WIE SIE IHR ZIEL ERREICHEN

Die Planeten wollen VADD und seiner Armee von KRIEGSDROHNEN zerstören; mit diesem Ziel haben Sie, der Spieler, den WANDERER angeworben. Ihre Aufgabe ist, die Bauteile eines MEGA-DISRUPTORS zusammenzubauen, ohne die der gefährliche VADD-Sektor einfach nicht erreichbar ist.

Hierzu gibt es zwei Möglichkeiten:

1. 8000 MEGS

Durch das Bewegen von DISRUPTOR-EINHEITEN von einem Planet zum nächsten kann man sich sogenannte MEGS (Währungseinheiten der galaktischen Währung) verdienen. Sobald man 8000 MEGS zusammen hat, hat man sich bei den Planeten bewährt, so daß Sie von diesen einen MEGA-DISRUPTER bekommen.

2. Zusammenbau verschiedener Baugruppen

Die zehn Planeten haben je fünf DISRUPTOR-Einheiten. Sie selber haben zunächst zwei. Die drei schwarzen Löcher enthalten ebenfalls jeweils eine VARIABLE DISRUPTOR-EINHEIT. Gelinkt es Ihnen, diese beiden ebenfalls freizusetzen, so haben Sie 5 EINHEITEN. Haben Sie zu diesem Zeitpunkt einen MEGA-DISRUPTER (der aus den 4 wertvollsten EINHEITEN sowie einer VARIABLEN DISRUPTOR-EINHEIT besteht), so dürfen Sie den VADD-Sektor betreten.

DAS SPIEL

Die Karte der Milchstraße

Die MILCHSTRAßE ist in 49 Sektoren auf einem 7 x 7 Raster eingeteilt. Der zentrale Sektor ist der VADD-Sektor, und er ist nicht zugänglich, bis Sie Ihren MEGA-DISRUPTER zusammen haben. Es gibt zehn PLANETEN und drei SCHWARZE LOCHER in vorgegebenen Positionen im Raster. Die verbleibenden 36 SEKTOREN sind RAUMSEKTOREN.

Bei Spielbeginn kann man einen beliebigen RAUM- oder PLANET-Sektor als Startpunkt wählen. Dazu wird der Cursor auf diesen Punkt gesetzt und die Taste FIRE gedrückt. Man sieht, daß man Bereiche wie schwarze Löcher und den VADD-Sektor erst wählen kann, wenn man die erforderlichen Punkte oder einen MEGA-DISRUPTER erreicht hat.

Sobald einen Sektor gewählt hat, liegt Ihr Raumschiff unter Autopilot-Steuerung an den Zielfort durch den Raum.

Benutzen Sie den Steuerknüppel und die FEUER-Taste, um den Sektor zu wählen, der besucht werden soll. Es dürfen jedoch nur legitime Sektoren gewählt werden. Ein legitimer Sektor muß nachfolgende Kriterien erfüllen:

1. Er muß im Bereich liegen - der Bereich in Sektoren hängt von der erreichten Punktzahl ab.
2. Enthält ein Sektor ein schwarzes Loch, so ist dieser Sektor erst zugänglich, wenn eine bestimmte Punktzahl erreicht ist (siehe nachstehend).
3. Der VADD-Sektor ist erst zugänglich, wenn man entweder 8000 MEGS oder einen MEGA-DISRUPTOR zur Verfügung hat.

Raumsektoren

In diesen Sektoren finden Sie unter Umständen eine Vielzahl von angriffslustigen Feinden. Diese müssen Sie verfolgen und zerstören, ehe Sie zur Wahl eines neuen Sektors zur Landkarte der Milchstraße zurückkehren dürfen.

Wurden alle Schutzschilder zerstört, aber Sie haben immer noch ENERGIE, so werden Sie in den LIMBO-Bereich versetzt. Wenn die Energie verbraucht ist, ist das Spiel vorbei. Wenn Sie Glück haben, kehren Sie beim Verlust eines Schutzschildes zur Landkarte der Milchstraße zurück. Wer den feindlichen Sektor mit einer Mindanzahl von Schüssen räumt erhält eine höhere PUNKTZAHL und die Anzahl SCHILDER wird größer. Außerdem wird die gesamte noch verbleibende Energie des Feindes absorbiert. Je größer die Anzahl Feinde, die Sie zerstören können, desto stärker werden Sie selber!

Sektoren mit schwarzen Löchern

Sektoren mit schwarzen Löchern dürfen Sie nicht wählen, bis Sie die erforderliche Punktzahl erreicht haben.

Schwarzes Loch im Norden	4
Schwarzes Loch im Osten	7
Schwarzes Loch im Westen	10

Sie arbeiten sich aus einem Sektor mit einem schwarzen Loch heraus, indem Sie Ihr Schiff durch einen Tunnel steuern, der aus im Raum schwebenden Sechsecken besteht. Berühren Sie die Kante eines Sechsecks, verlieren Sie ein Schild. Verlieren Sie alle Ihre Schilder oder verpassen Sie drei Sechsecke vollständig, so kommen Sie ins LIMBO.

Planetensektoren

Stufe I - Landung:

Planetten werden von einer Vielzahl von KRIEGSDROHNEN verteidigt, die Sie alle zerstören müssen (dazu verwenden Sie Ihre Sturmkanone). Erst danach erfolgt Umschaltung auf den Bildschirm EXCHANGE.

Stufe II - Exchange:

Jetzt geht es um den Nachweis Ihrer Strategie. Sie haben drei Möglichkeiten: Sie können sich beim Planeten Schilder oder Energie kaufen oder Sie können eine Anzahl ihrer eigenen DISRUPTOR-EINHEITEN gegen die gleiche Anzahl EINHEITEN des Planeten austauschen.

AUSTAUSCH:

DISRUPTOR-EINHEITEN werden in MEGS bewertet. Wenn Sie einen Planeten eine Ihrer DISRUPTOR-EINHEITEN für einen der DISRUPTOR-EINHEITEN des Planeten mit einem geringeren Wert geben, so zahl der Planet die Differenz in MEGS. Da bestimmte Kombinationen von EINHEITEN einen sehr hohen Wert haben, kann man sich auch MEGS verdienen, indem man einem Planet eine oder mehrere EINHEITEN gibt, mit denen eine solche wertvolle Kombination gebildet werden kann.

Der STORUNGSWERT eines Planeten ist die Gesamtsumme des Wertes seiner DISRUPTOR-EINHEITEN. Diese berechnet man auf nachfolgende Art und Weise.

NB: Ein Planet kann einen EXCHANGE-Wert akzeptieren, der dazu führt, daß der STORUNGSWERT reduziert wird.

DISRUPTOR-EINHEITEN:

Es gibt 13 verschiedene DISRUPTOR-EINHEITEN, von jeder Type 4 - insgesamt 52. Jede EINHEIT-Type hat einen anderen Wert. Es gibt außerdem drei VARIABLE DISRUPTOR-EINHEITEN.

TYPE	☐	+	∪	■	▲	▴	▾	▿	⊘	•	◊	◈	◑	◒	◓	◔
WERT	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	200			

◊ ◈ ◑ ◒ ◓ ◔
 VARIABLE DISRUPTOR-EINHEITEN haben einen Wert von 200 MEGS

NAME	WERT	BESCHREIBUNG	BEISPIEL
QUAD-MAR	3000	4 GLEICHE EINHEITEN UND EIN VARIABLE EINHEIT	◊◈◑◒◓◔
QUAD	1000	4 GLEICHE EINHEITEN	◊◈◑◒◓
TRI-MAR	500	3 GLEICHE EINHEITEN UND 2 GLEICHE EINHEITEN	◊◈◑◒◓◔◓
SEQUENCE	350	SEINHEITEN IN EINER FOLGE, D.H. STEIGENDER WERT	◊◈◑◒◓◔
TRIAD	300	3 GLEICHE EINHEITEN	◊◈◑◒◓
DI-MAR	100	2 PAARE VON EINHEITEN	◊◈◑◒◓◔
DIQ	50	2 GLEICHE EINHEITEN	◊◈◑◒◓

Im ganzen Spiel hat jeder Planet insgesamt 5 DISRUPTOR-EINHEITEN. Beim Start des Spiels haben Sie nur 2. Sie können jedoch mehr bekommen, wenn Sie VARIABLE DISRUPTOR-EINHEITEN sammeln.

MEGA-DISRUPTOR:

Diesen tauschen Sie gegen einen QUADMAR (d.h. ein QUAD + 1 VARIABLE DISRUPTOR-EINHEIT) ein.

DER AUSTAUSCH

Der Steuerknüppel wird für die Markierung der Menüoptionen verwendet. Wird die Taste FEUER gedrückt, so wird damit die gewünschte Option ausgelöst.

1. SCHILD KAUFEN: Der Kauf eines Schildes kostet 100 MEGS. Sie dürfen bis zu 10 Schilder haben. Der Versuch, mehr als 10 Schilder zu kaufen, führt zu einem Fehlerfort. Das gleiche gilt, wenn versucht wird, ein Schild mit weniger als 100 MEGS zu kaufen.
2. ENERGIE KAUFEN: Energie kostet 50 MEGS und Sie haben bis zu ?? Einheiten. Bei einem Versuch, mehr als 10 Schilder zu kaufen, erhält man einen Fehlerfort; das gleiche gilt, wenn man versucht, Energie mit weniger als 50 MEGS zu kaufen.
3. AUSTAUSCH-EINHEITEN: Bei der Wahl dieser Option wird das Austauschmenü mit einer Anzeige ersetzt, auf der sich der "Planet" und der "Wandere" befinden. Jetzt die Einheit wählen, die Sie dem Planeten geben wollen. Dazu den Steuerknüppel verwenden und die Taste FEUER drücken. Wird anschließend DONE gewählt, so schaltet die Maschine auf das Menü EXCHANGE zurück.

Als nächstes die Einheit wählen, die man gerne vom Planet hätte. Dazu wiederum den Steuerknüppel und FEUER wählen. Wird der Tausch akzeptiert, so werden die Einheiten gegeneinander ausgetauscht und in aufsteigender Wertfolge von links nach rechts angeordnet. Wird der Austausch abgelehnt, so erscheint ein Fehlerfort.

Limbo-Bereich

Wenn man nicht alle Schilder verloren hat, so ist dies die letzte Chance, wieder ins Spiel zu kommen.

Hat man in der LIMBO-Sektion Erfolg, so erfolgt die Rückschaltung zur Karte der Milchstraße, jedoch reduziert sich die Punktzahl um Eins. Wenn nicht, dann FINIS, KAPUTT, TOT.

NB: Wenn Sie eine Punktzahl von 0 haben, so haben Sie kein Recht auf LIMBO.

In LIMBO fliegt Ihr Raumschiff durch eine Reihe von Quadraten. In LIMBO gibt es 10 KRIEGSDROHNEN, die zerstört werden müssen, ohne daß Sie selber einen Treffer verzeichnen. Werden Sie getroffen, so sind Sie TOT und das Spiel ist vorbei.

© Elite Systems Ltd. - 1988

Alle Rechte weltweit vorbehalten. Das Kopieren, der Verleih, die öffentliche Aufführung oder der Wiederverkauf ohne die ausdrückliche vorherige schriftliche Genehmigung der Elite Systems Ltd. ist streng verboten.

Garantie

Dieses Software-Produkt wurde nach strengsten Qualitätsmaßstäben entwickelt und aufgebaut. Bitte lesen Sie die beiliegenden Anweisungen für das Laden sorgfältig durch. Haben Sie beim Laden bzw. Ablauf des Programms Schwierigkeiten und sind Sie sicher, daß das Band oder die diskette fehlerhaft sind, so bitten wir um Rückgabe direkt an die nachfolgende Anschrift:

Customer Services Dept.,
 Elite Systems Ltd.,
 Easton Avenue,
 Lichfield,
 WS13 9PX
 England.

Unsere Qualitätskontrollabteilung testet dann das Produkt und liefert Ihnen kostenlos Ersatz. Ihre gesetzlich verbrieften Rechte bleiben davon unberührt.

WANDERER 3D

AMSTRAD/COMMODORE/SPECTRUM

INTRODUZIONE

Il denaro non è tutto, almeno così dicono - a meno che, naturalmente, non ti capiti di essere il VAGABONDO (WANDERER)!

Il VAGABONDO è un ribelle dello spazio, un soldato di fortuna intergalattico che combatte le battaglie altrui per denaro in contanti. Può venire assunto - se il prezzo offerto è giusto. Ma non aspettarti favori!

LA TRAMA

VADD, un androide intelligente, usa il suo esercito di ASTRONAVI MILITARI RADIOCOMANDATE (WAR DRONES) per governare una feroce unione di dieci pianeti. I pianeti offrono una ricompensa per la distruzione del cattivo tiranno, e il VAGABONDO intende reclamarla.

VADD vive al centro della galassia, ben protetto da ASTRONAVI RADIOCOMANDATE (WAR DRONES). Il VAGABONDO (WANDERER) ha bisogno di un potente DISRUPTORE (DISRUPTER) che confonda le ASTRONAVI RADIOCOMANDATE (WAR DRONES) e gli permetta di sfidare VADD.

Il VAGABONDO (WANDERER) ha la scelta. Può cercare di costruire il suo MEGADISRUPTORE (MEGADISRUPTER), oppure può dimostrare la sua bravura ai pianeti perché gli diano l'ultimo MEGADISRUPTORE (MEGA-DISRUPTER) che rimane loro.

Tu sei il VAGABONDO (WANDERER)!

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO:

Macchine a 8 bit:

Amstrad a cassette - Premere i tasti CONTROL e ENTER
Amstrad a dischi - RUN "ELITE"
Spectrum 48K a cassette - LOAD
Spectrum 128K a cassette - Usate il Caricatore (Loader)
Spectrum a dischi - Usate il Caricatore (Loader)
Commodore 64 a cassette - Premere i tasti SHIFT e RUN/STOP
Commodore 64 a dischi - LOAD**8,1

ISTRUZIONI PER IL GIOCO

Macchine da 8 bit:

Cloche di comando, o tastiera ridefinibile

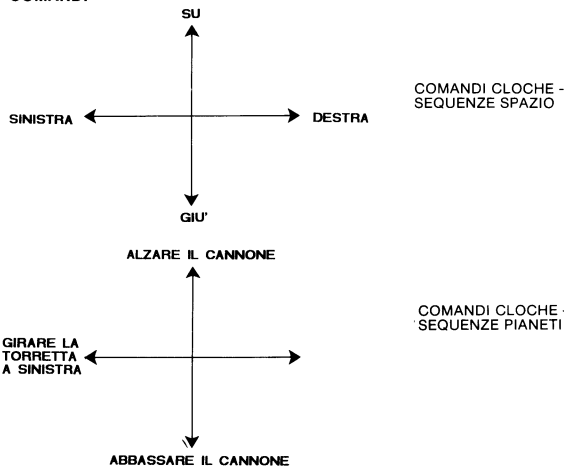
TASTI PREDEFINITI:

Amstrad - 1 = Mono/3D
Escape = Abbandonare (Quit)

Spectrum - 1 = Visione monodimensionale
2 = Visione tridimensionale (3D)
3 = Visione tridimensionale (3D)
Tasto Maiuscole (Caps Shift) e barra spaziatrice = Abbandonare (Quit) (128K)
Tasto Maiuscole (Caps Shift) e Interruzione (Break) = Abbandonare (Quit) (48K)

Commodore 64 Q/A = Accelerare/Decelerare
Barra spaziatrice = Giro rapido
Tasti "Run/Stop" più "Restore" = Abbandonare (Quit)
Tasto "Run/Stop" = Pausa
Abbandonare (Quit) sulla Mappa (Map) = Caricare (Load)/Salvare (Save)

COMANDI



Amstrad e Spectrum - comandi a mezzo tasti definiti dall'utente
C64 - comandi descritti sullo schermo dopo il caricamento

TASTI PREDEFINITI

Spectrum - 1 = Visione monodimensionale
2 e 3 = Visione tridimensionale (3D)

Amstrad - 1 = Visione mono o tridimensionale

Il gioco comincia su una mappa galattica, che mostra i dieci pianeti, i tre Buchi Neri ed il settore centrale di VADD che rappresenta la sfera delle operazioni del VAGABONDO (WANDERER).

Al primo giro puoi scegliere qualsiasi settore o pianeta ove viaggiare: in seguito i tuoi movimenti sono ristretti al tuo punteggio di abilità - più alto è il tuo punteggio, tanti più settori potrai coprire in una passata.

Dopo il caricamento ti verrà offerta la scelta di cloche di comando o tasti definiti dall'utente.

Come salvare il gioco

Puoi salvare il tuo gioco premendo l'opzione "abbandonare" (quit) quando hai sullo schermo la mappa galattica.

Le opzioni per l'abbandono sono le seguenti:

SPECTRUM 128K - Tasto maiuscole e barra spaziatrice
SPECTRUM 48K - Tasto maiuscole e interruzione (break)
COMMODORE 64 - Tasti esecuzione/arresto (Run/Stop) e Rimessa (Restore)
AMSTRAD - Tasto "Escape"

Come caricare un gioco precedentemente salvato

Puoi caricare un gioco precedentemente salvato premendo l'opzione "abbandonare" (quit) sul PRIMO schermo della mappa galattica. I messaggi guida sullo schermo ti diranno cosa fare dopo.

COME CONSEGUIRE IL TUO SCOPO

I dieci pianeti vogliono distruggere VADD e il suo esercito di ASTRONAVI RADIOCOMANDATE (WAR DRONES) che li controllano: per conseguire questo scopo essi hanno assunto te, il VAGABONDO (WANDERER). Il tuo compito è di assemblare i pezzi di un MEGADISRUPTORE (MEGA-DISRUPTER), senza il quale non puoi sperare di entrare nel terribile settore di VADD.

Ci sono due modi in cui puoi fare ciò:

1. 8000 MEGS

Muovendo UNITA' DISRUPTIVE (DISRUPTER UNITS) da un pianeta all'altro, puoi guadagnare MEGS (la valuta galattica universale). Quando hai 8000 MEGS, avrai dimostrato la tua abilità ai pianeti ed essi ti daranno un MEGADISRUPTORE (MEGA-DISRUPTER).

2. Raccogliere unità variabili

I dieci pianeti hanno cinque unità DISRUPTIVE (DISRUPTER UNITS) ciascuno, e tu inizialmente ne hai due. I tre Buchi Neri contengono ciascuno una UNITA' DISRUPTIVA VARIABLE (VARIABLE DISRUPTER UNIT). Se puoi recuperarle, anche tu avrai 5 UNITA' (UNITS). Se a questo punto tu hai un MEGADISRUPTORE (MEGA-DISRUPTER) (fatto delle 4 UNITA' più valevoli più una UNITA' DISRUPTIVA VARIABLE (VARIABLE DISRUPTER UNIT), allora potrai entrare nel settore di VADD.

COME GIOCARE

La mappa galattica

La galassia è divisa in 49 settori disposti in un reticolo di 7 file e 7 colonne. Il settore centrale contiene VADD e non puoi entrarci fino a che non hai il tuo MEGADISRUPTORE (MEGA-DISRUPTER). Ci sono dieci PIANETI e tre Buchi Neri in posizioni fisse sul reticolo: i rimanenti 36 settori sono SETTORI SPAZIO.

Quando entri in gioco puoi scegliere uno qualsiasi dei settori SPAZIO o PIANETI come punto di partenza, muovendo il cursore in quel punto e premendo il tasto FUOCO (FIRE). Nota che non potrai scegliere zone come i Buchi Neri ed il settore di VADD fino a che non hai il necessario punteggio di abilità o un MEGADISRUPTORE (MEGA-DISRUPTER).

Quando hai scelto un settore, la tua astronave viaggerà attraverso lo spazio con autopilota fino a destinazione.

Scegli il settore che desideri visitare usando la cloche di comando e il tasto FUOCO (FIRE), ma nota che puoi scegliere solo settori legittimi. Perché un settore sia legittimo, deve soddisfare ai seguenti criteri:

1. Deve essere entro portata - la tua portata dipende dal tuo punteggio di Abilità.
2. Se un settore contiene un Buco Nero, devi avere più di un certo punteggio di abilità per poterli entrare (vedere più sotto).
3. Se desideri entrare nel settore di VADD, devi avere 8000 MEGS o un MEGADISRUPTORE (MEGA-DISRUPTER)

Settori spazio

Questi possono contenere una varietà di nemici che ti attaccheranno e che tu devi inseguire e distruggere prima di tornare alla mappa galattica per scegliere un nuovo settore.

Se tutti i tuoi scudi sono distrutti ma ti rimane ancora energia, verrai inviato al LIMBO. Se hai esaurito la tua energia, il gioco è finito. Se sei fortunato, la perdita di uno scudo ti farà tornare alla mappa galattica. Distruggere i nemici nel settore con un numero minimo di colpi farà aumentare il tuo punteggio di ABILITA' ed il numero di SCUDI. Assorbirai inoltre tutta l'energia residua dei tuoi nemici. Più nemici puoi distruggere, più potente diventerai!

Settori Buchi Neri

Non ti sarà permesso di scegliere un settore Buco Nero a meno che tu non abbia il richiesto punteggio di abilità.

Buco Nero del Nord 4
Buco Nero dell'Est 7
Buco Nero dell'Ovest 10

Per completare un settore Buco Nero, devi guidare la tua astronave entro una galleria formata da esagoni galleggianti nello spazio. Se urti il bordo di un esagono, perdi uno scudo. Se perdi tutti i tuoi scudi o se manchi completamente 3 esagoni, vieni messo nel LIMBO.

Settori pianeti

Fase 1 - Atterraggio:

I pianeti sono difesi da una varietà di ASTRONAVI RADIOCOMANDATE (WAR DRONES), che devi distruggere tutte (sparando dalla tua torretta girevole) prima che il controllo venga passato allo schermo SCAMBIO (EXCHANGE).

Fase II - Scambio:

Adesso è ora di provare appieno la tua abilità di stratega. Hai 3 opzioni: comprare scudi dal pianeta, comprare energia, o scambiare un numero qualsiasi delle tue UNITA' DISRUPTIVE (DISRUPTER UNITS) con lo stesso numero di UNITA' (UNITS) del pianeta.

SCAMBIO:

Le UNITA' DISRUPTIVE (DISRUPTER UNITS) sono valutate in MEGS. Se dai al pianeta una delle tue UNITA' DISRUPTIVE (DISRUPTER UNITS) in cambio di una delle sue UNITA' (UNITS) di minor valore, esso ti pagherà la differenza in MEGS. Poiché certe combinazioni di UNITA' (UNITS) hanno un valore molto alto, puoi inoltre guadagnarti dei MEGS dando al pianeta una o più UNITA' (UNITS) che costituiscono una combinazione cara.

Il VALORE DISRUPTIVO (DISRUPTIVE VALUE) di un pianeta è la somma totale del valore delle sue UNITA' DISRUPTIVE (DISRUPTIVE UNITS). Il metodo per calcolare il loro valore è indicato qui sotto.

N.B. Un pianeta non accetterà uno scambio (EXCHANGE) che risulti in una diminuzione del suo VALORE DISRUPTIVO (DISRUPTIVE VALUE).

UNITA' DISRUPTIVE (DISRUPTIVE UNITS):

Ci sono 13 tipi di UNITA' DISRUPTIVE (DISRUPTIVE UNITS) differenti, 4 di ciascun tipo - 52 in tutto. Ciascun tipo di UNITA' (UNIT) ha un valore differente. Ci sono inoltre 3 UNITA' DISRUPTIVE VARIABILI (VARIABLE DISRUPTIVE UNITS).

TIPO	■	+	U	■	▲	▼	▲	▼	○	•	☛	☜	□
VALORE	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	200

◆◆◆ Le UNITA' DISRUPTIVE VARIABILI (VARIABLE DISRUPTIVE UNITS) hanno un valore di 2000 MEGS.

NOME	VALORE	DESCRIZIONE	ESEMPIO
QUAD-MAR	3000	4 UNITA' UGUALI PIU' UNA UNITA' VARIABLE	□□□□◆
QUAD	1000	4 UNITA' UGUALI	▲▲▲▲
TRI-MAR	500	3 UNITA' UGUALI PIU' 2 UNITA' UGUALI	▲▲▲••
SEQUENZA	350	5 UNITA' IN SEQUENZA, cioè IN VALORE ASCENDENTE	➦➧➨➩➪
TRIADE	300	3 UNITA' UGUALI	➦➧➨
BI-MAR	100	2 PAIA DI UNITA'	➦➧➨➩
BIO	50	2 UNITA' UGUALI	➦➧

Ciascun pianeta ha 5 UNITA' DISRUPTIVE per tutto il gioco. Quando il gioco comincia, tu ne hai solo 2, ma puoi ottenerne di più collezionando UNITA' DISRUPTIVE VARIABILI (VARIABLE DISRUPTIVE UNITS).

MEGADISRUPTORE (MEGA-DISRUPTER):

Questo verrà cambiato per un QUADMAR (cioè un QUADMAR + un' UNITA' DISRUPTIVA VARIABLE).

COME EFFETTUARE LO SCAMBIO

La cloche viene usata per l'umeggiare le opzioni del menu. Premendo il pulsante FUOCO (FIRE) si sceglie l'opzione lumeggiata.

1. COMPRARE UNO SCUDO - Acquistare uno scudo costa 100 MEGS e puoi avere fino a 10 scudi. Cercare di acquistare più di 10 scudi risulta in un segnale acustico di errore, come pure cercare di acquistare uno scudo con meno di 100 MEGS.

2. ACQUISTARE ENERGIA - L'energia costa 50 MEGS per unità, e puoi avere fino a ?? unità. Cercare di acquistare più di 10 unità risulta in un segnale acustico di errore, come pure cercare di acquistare energia con meno di 50 MEGS.

3. SCAMBIO DI UNITA' - Quando scegli questa opzione, il Menu di Scambio viene sostituito con uno schermo che mostra le unità del "Pianeta" (Planet) e del "Vagabondo" (Wanderer). Scegli l'unità che vuoi dare al pianeta usando la cloche e premendo il pulsante FUOCO (FIRE). Se scegli FATTO (DONE), torni al Menu di Scambio.

Scegli quindi l'unità che desideri avere dal pianeta, usando la cloche e il pulsante FUOCO (FIRE). Se lo scambio viene accettato, le unità vengono scambiate e disposte in ordine crescente di valore da sinistra a destra. Se lo scambio viene rifiutato, viene dato un segnale acustico di errore.

Sezione Limbo

Se hai perduto tutti i tuoi scudi, questa è la tua ultima opportunità di rientrare in gioco.

Se completi le sezioni LIMBO, ritorni alla Mappa Galattica, ma la tua Abilità cala di un punto. Se non riesci a completare la sezione, ADDIO. FINE. KAPUTT. SEI MORTO.

N.B.: Se hai un punteggio abilità zero, non sei eleggibile al LIMBO.

Nel LIMBO, la tua astronave viene mostrata mentre vola attraverso una serie di quadrati. Nel LIMBO ci sono 10 ASTRONAVI RADIOCOMANDATE (WAR DRONES) che tu devi distruggere senza essere colpito. Se sei colpito, sei MORTO ed il gioco è finito.

© Elite Systems Ltd. - 1988

Tutti i diritti riservati in tutto il mondo. E' strettamente proibito copiare, prestare, trasmettere o rivendere questo programma senza l'espreso permesso scritto della Elite Systems Ltd.

Garanzia

Questo programma è stato diligentemente sviluppato e fabbricato secondo i più alti livelli di qualità. Si prega leggere con attenzione le accluse istruzioni per il caricamento. Se per qualsiasi ragione avete difficoltà nello svolgere il programma e ritenete che il nastro o il disco siano difettosi, rinviateli direttamente al seguente indirizzo:

Customer Service Dept.
Elite Systems Ltd
Eastern Avenue
Lichfield WS13 6RX
Inghilterra

Il nostro Reparto Controllo della Qualità esaminerà il prodotto e invierà immediatamente un ricambio gratuito. Notate che ciò non pregiudicherà i vostri diritti prescritti a norma di legge.

WANDERER 3D

AMSTRAD/COMMODORE/SPECTRUM

INTRODUCTION

L'argent n'est pas tout, dit-on - à moins naturellement que vous soyez par hasard le WANDERER - le VOYAGEUR!

Le WANDERER est un rebelle de l'espace et un soldat intergalactique mercenaire qui se bat à la place d'autres, pour de l'argent. Il peut être loué - si le prix est bon. Mais n'attendez pas de cadeaux!

LE THEME

VADD, un androïde intelligent, se sert de son armée de WAR DRONES (bourdons guerriers), pour régner sur une union haineuse de dix planètes. Les planètes offrent une récompense pour la destruction de leur suzerain maléfaisant, et le WANDERER a bien l'intention de la gagner.

VADD habite au centre de la galaxie, fortement protégé par les WAR DRONES. Le WANDERER a besoin d'un DISRUPTER (désorganisateur) puissant qui créera la confusion chez les WAR DRONES et lui permettra d'attaquer VADD.

Le WANDERER a le choix. Ou bien il peut essayer de construire son propre MEGA-DISRUPTER ou bien il peut faire ses preuves devant les planètes pour qu'elles lui fournissent le seul MEGA-DISRUPTER qu'il leur reste.

Vous êtes le WANDERER!

INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT

MICRO-ORDINATEURS A 8-BITS

Cassette Amstrad - Appuyez sur CTRL et ENTER
Disquette Amstrad - Faites "ELITE"
Cassette Spectrum 48K - ENTREZ "ELITE"
Cassette Spectrum 128K - Utilisez le chargeur
Disquette Spectrum - Utilisez le chargeur
Cassette Commodore 64 - Appuyez sur RETOUR et MARCHE/ARRÊT
Disquette Commodore 64 - ENTREZ """,8,1

INSTRUCTIONS POUR LE JEU

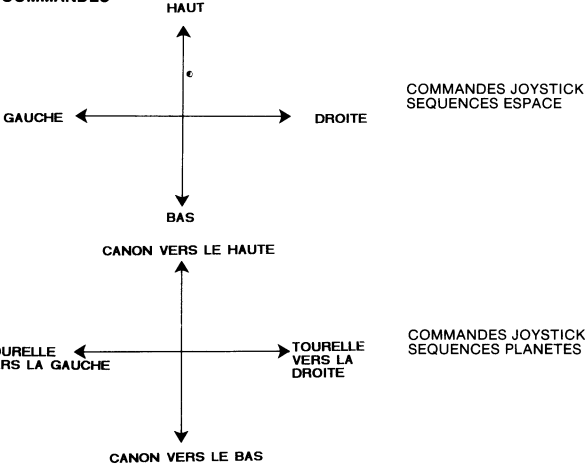
MICRO A 8 BITS:

Joystick ou reconfiguration de clavier

TOUCHES PRE-CONFIGUREES:

Amstrad - 1 = Mono/3D
Escape = Quit
Spectrum - 1 = Ecran Mono
2 = 3D
3 = 3D
Caps Retour & Espace = Quit (128K)
Caps Retour & Break = Quit (48K)
Commodore 64 - Q/A = Accélérer/Ralentir
Espace = Virage rapide
Marche/Arrêt + Restore = Quit
Marche/Arrêt = Pause
"Quit" sur la Carte = Entrer/Sauver

COMMANDES



Amstrad et Spectrum - Commandes de touches configurées par l'utilisateur
C64 - Commandes décrites sur l'écran après chargement

TOUCHES PRE-CONFIGUREES

Spectrum - 1 = Ecran Mono
2 & 3 = 3 dimensions

Amstrad - 1 = Mono ou 3 dimensions

Vous commencerez à jouer sur une Carte Galactique qui montre les dix planètes, trois Troux Noirs et le secteur central VADD qui représente la zone d'opérations du WANDERER.

A votre premier tour, vous pouvez sélectionner un voyage vers n'importe quel secteur ou planète: après cela, vos mouvements sont limités par votre capacité à marquer des points - le plus grand nombre de points, le plus de secteurs vous pouvez couvrir en un coup.

Après le chargement, un choix vous sera offert entre le joystick ou les commandes configurées par vous même.

Sauvegarde du Jeu

Vous pouvez sauvegarder votre jeu en appuyant sur l'option "quit" quand vous avez à l'écran la Carte Galactique. Les options "quit" sont les suivantes:

SPECTRUM 128K Caps, Retour et Espace
SPECTRUM 48K Caps, Retour et Break
COMMODORE 64 Marche/Arrêt et Restore
AMSTRAD Escape

Rappel d'un jeu précédemment sauvegardé

Vous pouvez rappeler un jeu précédemment sauvegardé en appuyant sur l'option "quit" sur le PREMIER écran de la Carte Galactique. Des messages sur l'écran vous diront ce qu'il faut faire ensuite.

COMMENT ATTEINDRE VOS OBJECTIFS

Les dix planètes veulent détruire VADD et son armée de WAR DRONES qui les contrôlent: pour atteindre cet objectif, ils vous ont engagé, vous le WANDERER. Votre tâche est de réunir les composants d'un MEGA-DISRUPTER, sans lequel vous n'avez aucune chance de pénétrer dans le secteur VADD redouté.

Vous avez deux moyens de le faire:

1. 8000 MEGS

En déplaçant des unités DISRUPTER d'une planète à l'autre, vous pouvez acquérir des MEGS (la monnaie Galactique universelle). Quand vous possédez 8000 MEGS, vous aurez fait vos preuves devant les planètes et elles vous donneront un MEGA-DISRUPTER.

2. Ramasser des Unités Variables

Les dix planètes ont chacune cinq unités DISRUPTER, et vous, au début, en avez deux. Les trois Troux Noirs contiennent chacun une UNITE VARIABLE DE DISRUPTER. Si vous pouvez les prendre, vous aussi aurez 5 UNITES. Si, à ce stade, vous avez un MEGA-DISRUPTER (fait des 4 UNITES les plus valables plus une UNITE VARIABLE DE DISRUPTER), vous pouvez pénétrer dans le secteur VADD.

COMMENT JOUER

La Carte Galactique

La GALAXIE est divisée en 49 secteurs organisés sur une grille à raison de 7 x 7. Le secteur central contient VADD et vous ne pouvez pas y entrer jusqu'à ce que vous ayez votre MEGA-DISRUPTER. Il y a dix PLANETES et trois TROUX NOIRS (BLACK HOLES) à des positions fixes sur la grille; les autres 36 SECTEURS sont des SECTEURS D'ESPACE.

Quand vous commencez à jouer, vous pouvez choisir n'importe quel secteur d'ESPACE ou de PLANETE comme point de départ en déplaçant le curseur jusqu'à ce point et en tapant FIRE (FEU) - notez que vous ne pourrez pas sélectionner des secteurs tels que des Troux Noirs et le secteur VADD jusqu'à ce que vous ayez le nombre de points nécessaire de capacité (Ability) ou un MEGA-DISRUPTER.

Une fois que vous avez choisi un secteur, votre vaisseau voyagera dans l'espace sur le pilote automatique jusqu'à votre destination.

Choisissez le secteur dans lequel vous voulez vous rendre à l'aide du joystick et TIREZ (FIRE), mais notez que vous ne pouvez choisir que des secteurs légitimes. Pour qu'un secteur soit légitime, il doit répondre au critères suivants:

- Il doit être à distance de tir - votre distance dans les secteurs dépend de votre nombre de points de Capacité.
- Si le secteur contient un Trou Noir, vous devez avoir plus qu'une certaine capacité pour y entrer (voir ci-dessus).
- Si vous voulez entrer dans le secteur VADD, vous devez avoir soit 8000 MEGS soit un MEGA-DISRUPTER.

Secteurs d'Espace

Ceux-ci peuvent contenir l'un quelconque de différents ennemis qui vont vous attaquer, et que vous devez poursuivre et détruire avant de retourner à la Carte Galactique pour choisir un nouveau secteur.

Si tous vos boucliers (SHIELDS) sont détruits, mais qu'il vous reste encore de l'ENERGIE, vous serez envoyé à LIMBO (aux oubliettes). Si vous êtes à court d'énergie, le jeu est fini. Si vous avez de la chance, la perte d'un bouclier vous renverra à la Carte Galactique. Le déblayage des ennemis dans un secteur avec un nombre minimum de tirs résultera en une augmentation de votre ABILITY et de vos Boucliers (SHIELDS). Vous absorberez aussi toute l'énergie restante de votre ennemi. Plus vous détruirez d'ennemis, plus vous deviendrez puissant!

Secteurs à Troux Noirs

Vous n'aurez pas la permission de choisir un secteur à Trou Noir si vous n'avez pas la capacité voulue.

Trou Noir du Nord 4
Trou Noir de l'Est 7
Trou Noir de l'Ouest 10

Pour compléter un secteur de Trou Noir, vous devez guider votre vaisseau dans un tunnel formé par des hexagones flottant dans l'espace. Si vous touchez le bord d'un hexagone, vous perdez un bouclier. Si vous perdez tous vos boucliers, ou que manquez complètement 3 hexagones, vous êtes envoyé aux oubliettes (LIMBO).

Secteurs à Planètes

ière étape: Atterrissage

Les planètes sont défendues par différents WAR DRONES (Bourdons Guerriers), que vous devez tous détruire (en tirant à partir de votre tourelle rotative à canon) avant que la commande soit passée à l'écran ECHANGE.

2ème étape: Echange

C'est maintenant le moment d'essayer à plein votre habileté de stratège. Vous avez 3 choix: acheter des boucliers à la planète, acheter de l'énergie, ou échanger un nombre quelconque de vos UNITES DISRUPTERS contre le même nombre d'UNITES de la planète.

ECHANGE:

Les UNITES DE DISRUPTER sont évaluées en MEGS. Si vous donnez à une planète une de vos UNITES DE DISRUPTER en échange contre une de ses UNITES de valeur moindre, elle vous paiera la différence en MEGS. Parce que certaines combinaisons d'UNITES ont une valeur très élevée, vous pouvez aussi gagner des MEGS en donnant à une planète une ou plusieurs UNITES qui font un combinaison de grande valeur.

La VALEUR DISRUPTIVE d'un planète est la somme totale des valeurs des UNITES de DISRUPTER. La manière de calculer leur valeur est montrée ci-dessous.

NB: Un planète n'acceptera pas d'ECHANGE qui résulterait en une réduction de VALEUR DISRUPTIVE.

UNITES DE DISRUPTER

Il y a 13 UNITES DE DISRUPTER différentes, 4 de chaque type - 52 en tout. Chaque type d'UNITE a une valeur différente. Il y a aussi 3 UNITES VARIABLES DE DISRUPTER.

TYPE	☐	+	☐	■	▲	△	▽	□	•	☐	☐	□	
VALEUR	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	200

◆◆◆ Les UNITES VARIABLES DE DISRUPTER valent 2000 MEGS

NOM	VALEUR	DESCRIPTION	EXEMPLE
QUAD-MAR	3000	4 UNITES IDENTIQUES PLUS UNE UNITE VARIABLE	☐☐☐☐◆
QUAD	1000	4 UNITES IDENTIQUES	▲▲▲▲
TRI-MAR	500	3 UNITES IDENTIQUES PLUS 2 UNITES IDENTIQUES	▲▲▲ • •
SEQUENCE	350	5 UNITES SUIVIES c-a-d A VALEUR CROISSANTE	+ + ☐ ▲ ▲
TRIAD	300	3 UNITES IDENTIQUES	☐ ☐ ☐
BI-MAR	100	2 PAIRES D'UNITES	☐ ☐ ▲ ▲
BIO	50	2 UNITES IDENTIQUES	☐ ☐

Chaque planète a 5 UNITES DE DISRUPTER pendant toute la partie. Au début de la partie, vous n'en avez que 2, mais vous pouvez en acquérir d'autres en amassant des UNITES VARIABLES DE DISRUPTER.

MEGA-DISRUPTER

Celui-ci sera échangé contre un QUADMAR (c'est-à-dire un QUAD + 1 UNITE VARIABLE de DISRUPTER).

COMMENT FAIRE L'ECHANGE

Le joystick est utilisé pour faire surbriller les options du menu. En tapant sur FIRE (FEU), on choisit l'option en surbrillance.

- ACHETER UN BOUCLIER - L'achat d'un bouclier coûte 100 MEGS et vous pouvez en avoir jusqu'à 10. Si vous essayez d'en acheter plus que 10, vous entendrez un bip sonore, de même que si vous essayez d'acheter un bouclier avec moins de 100 MEGS.
- ACHETER DE L'ENERGIE - L'énergie coûte 50 MEGS par unité et vous pouvez en avoir jusqu'à 10. Si vous essayez d'en acheter plus de 10, vous entendrez un bip sonore, de même que si vous essayez d'acheter de l'énergie pour moins de 50 MEGS.
- ECHANGER DES UNITES - Quand vous choisissez cette option, le Menu Echange est remplacé par une présentation montrant les unités "Planète" et "Wanderer". Choisissez l'unité que vous voulez donner à la planète, à l'aide du joystick et en tapant "FIRE". Si vous choisissez "DONE" (Fait), la commande retourne au Menu ECHANGE.

Ensuite, choisissez l'unité que vous voulez demander à la planète, à l'aide du joystick et de "FIRE". Si l'échange est accepté, les unités sont troquées l'une pour l'autre et arrangées en ordre croissant de valeur de gauche à droite. Si l'échange est rejeté, un bip sonore est entendu.

Section LIMBO (Oubliettes)

Si vous avez perdu tous vos boucliers, ceci est votre dernière chance de revenir dans la partie.

Si vous complétez la section LIMBO, la commande vous renvoie à la Carte Galactique, mais votre Capacité sera réduite de 1. Si vous ne réussissez pas à compléter cette section, c'est TOUT, FINI, KAPUT, MORT.

NB.: Si vous avez une capacité de 0, vous n'avez pas droit à LIMBO.

Dans LIMBO, votre vaisseau est montré en train de voler à travers une série de carrés. Il y a 10 WAR DRONES (Bourdons Guerriers) dans LIMBO et vous devez les détruire sans être atteint vous-même. Si vous êtes atteint, vous êtes MORT (DEAD) et la partie est finie.

© Elite Systems Ltd. - 1988
Tous droits réservés pour le monde entier. Les copies, prêts, diffusion sur les ondes hertziennes ou revente non autorisés par permission écrite spéciale de Elite Systems Ltd. sont absolument interdits.

Garantie
Ce logiciel a été mis au point et fabriqué soigneusement suivant les normes de qualité les plus élevées. Veuillez lire avec attention les instructions de chargement qui sont incluses. Si pour une raison quelconque, vous avez des difficultés à faire fonctionner ce programme, et que vous pensez que la bande ou la disquette est défectueuse, veuillez la retourner directement à l'adresse suivante:

Service Clients
Elite Systems Ltd.,
Eastern Avenue,
Lichfield,
WS13 6RX
Angleterre

Notre département Contrôle de Qualité essaiera le produit et le remplacera immédiatement sans supplément de prix. Veuillez noter que cela n'affecte pas vos droits légaux.