

Heatwave

Commodore 64 and 128
ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus, ZX Spectrum 128
and ZX Spectrum +2, +3
Amstrad CPC 464, CPC 664 and CPC 6128

RANARAMA
ZYNAPS • NEBULUS • ALLEYKAT
IMPOSSABALL • FIRELORD
NETHERWORLD

ENGLISH, GERMAN
AND FRENCH
INSTRUCTIONS

CONTENTS

RANARAMA (English)	1
RANARAMA (German)	4
RANARAMA (French)	7
ZYNAPS (English)	11
ZYNAPS (German)	12
ZYNAPS (French)	14
NEBULUS (English)	16
NEBULUS (German)	17
NEBULUS (French)	18
ALLEYKAT (English)	20
ALLEYKAT (German)	21
ALLEYKAT (French)	23
IMPOSSABALL (English)	25
IMPOSSABALL (German)	26
IMPOSSABALL (French)	27
FIRELORD (English)	28
FIRELORD (German)	29
FIRELORD (French)	30
NETHERWORLD (English)	32
NETHERWORLD (German)	33
NETHERWORLD (French)	34

RANARAMA

by Steve Turner

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus
ZX Spectrum 128 and ZX Spectrum +2
Amstrad CPC 464, CPC664 and CPC 6128
Commodore 64 and 128

HINTS AND TIPS

To play Ranarama you are advised to read the detailed instructions carefully. However, in order to get you started, here are some brief hints and tips:

1. The aim of the game is to start on the top level of the dungeon and to defeat each warlock that you encounter.
2. Don't get sidetracked. The warlocks are the key to the game. Seek them out, destroy those around them, then jump on them.
3. Keep moving from room to room. As long as you are making new ground, you will come across energy crystals and warlocks. Use the maps to plan your progress.
4. Don't go down to other levels until you have plenty of runes and higher spells, or you won't last more than a few seconds.
5. If you lose your Power spell and are mortal, the first priority is to get to a Glyph of Sorcery and fire up a new Power spell.
6. Use runes sparingly. Only increase your firepower or shields when you have runes to spare.
7. Use Glyphs of Power to attack all the creatures in a room at one go.
8. When the time comes to change levels, if the Glyph of Travel takes you too deep, return and try another.

BASIC CONTROLS

Joystick Controls	Keyboard Equivalent
Up	A,S,D,F,G
Down	Z,X,C,V
Left	B,N
Right	M
Fire	H,J,K,L
To fire an Offence spell	Press Fire with a direction selected
To cast an Effect spell	Press Fire with no direction selected
To activate a Floor Glyph	Stand on the Glyph and press Fire with no direction selected
	Press P key. Press Fire to restart
To pause the game (inoperative during ritual combat)	
To set auto-fire	Press W key. Press again to unset.
During ritual combat	Press Left or Right to select a pair of letters and press Fire to rearrange the pair

RANARAMA

Mervyn the sorcerer's apprentice is trapped in an evil dungeon after escaping from an invasion of warlocks. Life wouldn't be so bad if he hadn't inadvertently changed himself into a frog whilst concocting a potion to improve his looks. Help Mervyn seek out the evil warlocks and destroy their mis-shapen guardian hordes. Blast their looming weapon generators and defeat the warlocks themselves in ritual magic combat.... and if you have enough strength after all that-who knows, you might succeed in turning him back into a human Mervyn-el Wimp or Rambo?...Only if he gets the right potion!!!

The aim of the game is to start on the top level of the dungeon and to defeat each warlock that you encounter. Each warlock is guarded by groups of evil creatures. You earn extra points for destroying these creatures but they do not affect the main course

of the game. Some of the rooms in the dungeon contain tomb-like weapon generators which create vicious weapons such as spinning knives. Destruction of the weapons earns you nothing but you can shoot the generators for extra points.

Some rooms also have mysterious symbols embedded in the floor. The symbols are called Floor Glyphs and are of four different types. One type is used to weave magic spells, another may be fired to destroy some or all your enemies in the room. The other two types are used to reveal a plan of the current level of the dungeon or to transport you to a new level.

When you defeat a warlock you should strive to capture the magic runes which he releases because you may then use them to conjure spells to make yourself stronger in attack and less vulnerable in defence. When you have cleared the top level of the dungeon you will be strong enough to proceed downwards to tackle the more aggressive warlocks and their guardian creatures which lurk below.

LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum Cassette

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus or ZX Spectrum 128 with cassette player, ZX Spectrum +2

You are advised to disconnect all hardware from the rear edge connector with the exception of your joystick interface (if any). When using a Sinclair Interface 2 or the ZX Spectrum+2 plug the appropriate joystick into port 1. Unless using a ZX Spectrum+2 connect a cassette player to the computer in the usual manner. ZX Spectrum+2 and 128 users should select 48K mode. Rewind the cassette if necessary, enter LOAD on the computer keyboard and press the ENTER key. Press the Play key on the cassette player. The game takes a few minutes to load.

Amstrad Cassette

Amstrad CPC 464

Amstrad CPC 664 or Amstrad CPC 6128 with cassette player and suitable leads

Amstrad CPC 664 and CPC 6128 users should connect a cassette player to the computer and enter [tape] and press the ENTER key. Place the cassette in the player, rewind if necessary and press the CTRL and ENTER keys. Press the Play key on the cassette player and then any key on the computer keyboard. The game takes a few minutes to load.

Amstrad Disc

Amstrad CPC 6128 or Amstrad CPC 664

Amstrad CPC 464 with disc drive

Amstrad CPC 464 users should connect a disc drive to the computer and enter [DISC] and press the ENTER key. Place the disc in the drive and enter run disc and press the ENTER or RETURN key. The game takes a few seconds to load.

Commodore Cassette

Commodore 64 or Commodore 128 with suitable cassette player

You are advised to disconnect all hardware from your computer. Connect the cassette player to the computer, place the cassette in the player and rewind if necessary. Press the SHIFT and RUN/STOP keys on the computer keyboard and press the Play key on the cassette player. The game takes a few minutes to load.

Commodore Disc

Commodore 64 or Commodore 128 with disc drive

You are advised to disconnect all hardware from your computer. Connect the disc drive to the computer and place the disc in the drive. LOAD ***.8,1 and press the RETURN key. The game takes a few seconds to load.

CONTROLS

The game can be controlled by joystick only on the Commodore. However, you may use either the joystick or computer keyboard on all other machines. Make your selection by pressing the appropriate key or fire button when the control menu is displayed after the game has loaded.

Joystick Controls	Keyboard Equivalent
Up	A,S,D,F,G
Down	Z,X,C,V
Left	B,N
Right	M
Fire	H,J,K,L
To fire an Offence Spell	Press Fire with a direction selected
To cast an Effect Spell	Press Fire with no direction selected
To activate a Floor Glyph	Stand on the Glyph and press Fire with no direction selected
To pause the game	Press P key. Press Fire to restart
To set auto-fire	Press W key. Press again to unset
During ritual combat	Press Left or Right to select a pair of letters and press Fire to rearrange the pair

PLAYING THE GAME

Mervyn the frog is transported to one of the rooms in the top level of the evil dungeon. Your aim is to explore each room in turn to track down the evil warlocks but you will probably also have to battle with the evil hordes which guard each warlock. In some rooms there are also squat, tomb-like weapon generators which are the source of spinning knives and other weapons. You can destroy the generators to score extra points.

Each room lights up as you enter it and the aerial viewpoint shows you the magic Floor Glyphs which you may use to help you in your quest. The Floor Glyphs are square markings on the floor and to use one you must be stationary on it before you press the fire button. They are explained in more detail below.

When you locate a warlock, leap on the top of him and you will lock him in a ritual combat game. The letters of the word RANARAMA will be scrambled before your eyes and you must put them back in order before the time runs out. Press left or right to select a pair of highlighted letters and press Fire to reverse the order of the pair.

Having defeated a warlock his runes are scattered to the four corners of the room

he inhabited. Collect as many of his runes as you can before they fade and die

because you can use them to increase your power and resilience.

FLOOR GLYPHS

To activate a Floor Glyph step on it, stop and press Fire.

Glyph of Seeing

All the rooms and doors (including invisible doors) which you have explored so far are shown on a map together with your position. If you obtain the SEE Effects spell during the game the position of warlocks is shown in red.



Glyph of Power

A magic bolt of varying intensity is released killing some or all of your opponents in the room. This Glyph disappears after use.



Glyph of Travel

A side view of the dungeon appears and you may use Up or Down to travel to another level or press Fire to leave the Glyph. But be careful, you may not be able to return the way you came. Do not be tempted to explore lower levels before you have won sufficient runes and spells.



Glyph of Sorcery

This Glyph is the key to building your power and resilience. At least five screens of information may be accessed using Up or Down to scroll through the screens. The first screen shows the currently active levels of the four types of spell available and the runes which you have collected to date. Subsequent screens give more details on each currently active spell and on spells which may be cast using the runes collected. For more details see the section headed ALL ABOUT SPELLS.



ALL ABOUT SPELLS

Spell Types and Levels

There are four types of spells - Power, Offence, Defence and Effect. You start the game with weak versions of each spell but as you collect runes by defeating warlocks you may cast stronger versions. You need more and more spells to build up your psychic powers so that you can safely tackle the stronger creatures which you encounter at lower levels of the dungeon.

You must be careful to maintain a balance between the different types of spells. A strong Offence spell for example will enable you to destroy the more aggressive creatures more quickly but it will also drain a weak Power spell rapidly so that you may die.

You start the game with Psychic, the second weakest Power spell, with a Mortal Power spell (the weakest Power spell) in reserve. If you do not succeed in boosting your power level by capturing energy crystals or by casting a stronger Power spell you will eventually fade and die and drop from the Psychic to the Mortal power level. If you fail a second time you lose the game and must start over.

You also start the game with the weakest Offence spell (Zap) so that you will have to fire and strike the stronger creatures or weapon generators several times before they are destroyed. Your Defence spell (Protect) is also weak so that you are poorly shielded from the attacks of others. Your initial Effects spell is called FIND and it enables you to locate invisible doors. If you suspect there is a door hidden in your current room stop, centre the joystick and press Fire. The FIND spell will then reveal any hidden doors.

Casting New Spells

Find a Glyph of Sorcery, step on it and press Fire. The first screen shows the currently active levels of the four types of spells. You may obtain more details on each spell by scrolling up or down to new screens.

If you progress well in the game by defeating warlocks and collecting the runes that they surrender then new spells of each type become available to you. These are shown on new screens and an audible tone informs you that you may cast the new spell in exchange for one or more of your runes. Press Fire to cast the new spell.

ENERGY CRYSTALS

As you explore you will stumble across these crystals floating in their rooms. When they sense your life force they will close in on you, be absorbed and boost your power level.



THE EVIL GUARDIAN HORDES

Dwarf Warrior 1st Level Fighter

Recruited from the Kuri, a tribe of dwarfs long corrupted by the nether forces. Not very intelligent, they lust for gold, drink and a food fight.

Score 100 points



Fire Gollum 2nd Level Fighter

But a pale shadow of a true fire elemental, these unfortunate creatures were the creation of the wise in their attempt to overthrow the Netherlords at the end of the great Dark Age. Hateful of their creators, the few that survive serve the Netherlords who cherish their abilities of constant light and warmth in the depths.

Score 200 points



Bisect 3rd Level Fighter

A hideous creation of the Netherlords, spawned in the depths by missing the life pattern of insects and man. Protected by their exoskeletons, they are formidable warriors.

Score 300 points



Guardian 4th Level Fighter

Not a living creature, but an armoured shell animated by the dark arts of the Netherlords. Protected by magic, they can resist the magical attacks of lesser creatures.

Score 400 points



Death Serpent 5th Level Fighter

Spawned from the heads of dead warriors, these snake like creatures are fast and deadly.

Score 500 points



Ghoul 6th Level Fighter

Almost invisible, these undead creatures drain the energy of living things at a shuddering rate.

Score 600 points.



Arachnae 7th Level Fighter

An ancient race of man eating spiders, these creatures are found in the deeper levels. Frogs are a particular delicacy of theirs.

Score 700 points



Gargoyle 8th Level Fighter

A magical creature created by dark forces, these are the epitome of evil. Most deadly of the creatures lurking in the depths, they are fast and cunning.

Score 800 points



WARLOCKS

Wizard Levels 1 to 4

These cowardly leaders of the undead will only volunteer for ritual combat if you are of a lesser status than they are. If they run from you they are weak. Equipped with various missile spells and attack spells and resistant to missile attack, warlocks are best defeated by ritual combat.

Score 500 to 4000 points



Necromancer Levels 5 to 8

Powerful in attack, defence and magical combat, these lowering Netherlords possess powerful runes which are your key to ultimate success. Do not tackle them without a high Defence spell and power level of 4 or better.

Score 4500 to 8000 points



MAGICAL WEAPONS

Weapons are mostly impervious to your attack and their destruction wins you no points but you may prevent their creation and earn 500 points by destroying their tomb-like generators.

Munching Mouth

To avoid its rapid strikes you must run from the room or hide.



Spinning Knives

Slow as individuals they attack in large numbers if you do not destroy their generators.



Orbiter

Four glistening steel balls rotating round a pulsing ball of energy, an orbiter is slow enough to shoot.



Energy Ball

A spinning ball of pure energy renowned for its bodyline tactics.



CREDITS

Designed and programmed by Steve Turner. Published by Hewson Consultants Ltd.

© Graftgold Ltd 1987 and © Hewson Consultants Ltd 1987
Commodore conversion by Gary Foreman.

The program and data are copyright and may not be reproduced in part or in total by any means without the written permission of Hewson Consultants Ltd. All rights reserved. No responsibility is accepted for any errors.

Our policy is one of constant improvement. Therefore, we reserve the right to modify any product without notice.

RANARAMA

von Steve Turner

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus, ZX Spectrum 128 und ZX Spectrum +2 Schneider CPC 464, CPC 664 und CPC 6128 Commodore 64 und 128

Sie übernehmen die Rolle von Mervyn, dem Zauberehrlehn, der sich beim Hantieren mit den magischen Getränken seines Meisters versehentlich in einen Frosch verwandelt hat und nunmehr in einem Verlies festsitzt. Es muß ihm gelingen, an die bösen Zauberer heranzukommen, ihren mißgestalteten Leibwächtern den Garaus zu machen, die Maschinen zur Waffenproduktion in die Luft zu jagen und die Hexenmeister selbst in rituellen, magischen Gefechten unschädlich zu machen.

Ziel des Abenteuers ist es, anfangen vom obersten Stockwerk des Verlieses, alle Hexenmeister, die Ihnen über den Weg laufen, zu besiegen. Jeder von ihnen ist von einer Horde von dämonischen Geschöpfen umgeben, deren Vernichtung zwar Extrapunkte einbringt, jedoch den Spielverlauf nicht weiter beeinflußt. In einigen der Verlieskammern werden Sie auf grabsteinähnliche Apparate stoßen, die grausame Waffen produzieren, z.B. rotierende Messer. Die Zerstörung der Waffen wird nicht belohnt, wohl aber die Vernichtung des Apparats.

Eingeritzt im Boden mancher Kammern sind mysteriöse Symbole, sog. Terraglyphen, bei denen vier Arten unterschieden werden. So dient der eine Glyph zum Aufsuchen von Zaubersprüchen, der andere zum Vernichten einiger oder aller Feinde in einem Zimmer, während die beiden letzten verwendet werden können, um Einblick in eine Orientierungskarte des aktuellen Stockwerks zu erhalten bzw. für einen Schnelltransport auf den nächsten Level.

Besiegte Hexenmeister geben mit ihrem letzten Atemzug magische Runen aus, die Sie unbedingt erhaschen müssen, da Sie mit ihrer Hilfe einen Zauber heraufbeschwören können, der Ihre Angriffskraft stärkt und Sie Feinden gegenüber weniger verletzlich macht. Wenn Sie das oberste Stockwerk erfolgreich hinter sich gebracht haben, werden Sie über ausreichende Kräfte verfügen, um weiter hinunterzusteigen in die tieferen Gefilde, wo noch garstigere Magier mit ihrer widernatürlichen, monströsen Gefolgschaft auf Sie warten.

LADLEANLEITUNG

Spectrum Kassette

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus oder ZX Spectrum 128 mit Kassetteneinlese, ZX Spectrum +2

Es empfiehlt sich, alle Hardware (Geräte, Zusatzeinrichtungen) von der Anschlußleiste an der Rückwand des Computers zu entfernen, mit Ausnahme der Joystick-Schnittstelle (wenn vorhanden). Bei Verwendung eines Sinclair Interface 2 oder des ZX Spectrum +2 ist der Anschlußport Nr. 2 zu benutzen. Den Kassetteneinlese in der üblichen Weise an der Computer anschließen – es sei denn, Sie verwenden einen ZX Spectrum +2. Besitzer eines ZX Spectrum +2 oder eines 128 schalten auf den 48K Modus um. Bitte spulen Sie die Kassette gegebenenfalls an den Anfang zurück, geben Sie den Befehl LOAD** über die Tastatur ein, drücken Sie die ENTER-Taste auf dem Computer und dann die PLAY-Taste des Kassettengeräts. Dies startet den Ladevorgang, der ein paar Minuten in Anspruch nimmt.

Schneider Kassette

Schneider CPC 464

Schneider CPC 664 oder Schneider CPC 6128 mit Kassettengerät und den entsprechenden Kabeln

Wenn Sie einen Schneider CPC 664 oder CPC 6128 benutzen, schließen Sie das Kassettengerät an den Computer an und schreiben dann den Befehl [TAPE, gefolgt von ENTER. Legen Sie jetzt die Kassette ein und spulen Sie das Band wenn nötig an den Anfang zurück. Drücken Sie dann gleichzeitig die Tasten CTRL und ENTER. Danach die PLAY-Taste des Kassettengeräts drücken, gefolgt von einer beliebigen Taste auf der Computertastatur. Das Laden des Spiels dauert ein paar Minuten.

Schneider Diskette

Schneider CPC 6128 und Schneider CPC 664

Schneider CPC 464 mit Diskettenlaufwerk

Wenn Sie einen Schneider CPC 464 benutzen, schließen Sie das Diskettenlaufwerk an, geben den Befehl [DISC ein und drücken ENTER. Legen Sie die Diskette in das Laufwerk und schreiben Sie: run "disc – wieder gefolgt von ENTER (oder RETURN). Der Ladevorgang dauert einige Sekunden.

Commodore Kassette

Commodore 64 oder Commodore 128 mit einem geeigneten Kassettengerät

Es empfiehlt sich, alle etwaigen angeschlossenen Hardware-Geräte von Ihrem Computer zu entfernen. Schließen Sie dann das Kassettengerät an, legen Sie die Kassette ein und spulen Sie das Band gegebenenfalls zurück. Drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP auf der Computertastatur und die PLAY-Taste des Kassettengeräts. Der Ladevorgang dauert einige Minuten.

Commodore Diskette

Commodore 64 oder Commodore 128 mit Diskettenlaufwerk

Es empfiehlt sich, alle etwaigen angeschlossenen Hardware-Geräte vom Computer zu entfernen. Schließen Sie dann das Laufwerk an und legen Sie die Diskette ein. Schreiben Sie den Befehl LOAD ***.8,1 und drücken Sie die RETURN-Taste. Der Ladevorgang nimmt nur einige Sekunden in Anspruch.

Atari ST Diskette

Atari 520 ST mit Diskettenlaufwerk oder Atari 1040 ST

Bitte entfernen Sie alle angeschlossenen Geräte von Ihrem Computer, mit Ausnahme des Diskettenlaufwerks. Legen Sie die Diskette ein und drücken Sie den RESET-Knopf. Der Ladevorgang dauert nur wenige Sekunden.

BEDIENUNG

Das Spiel kann auf Wunsch über die Computertastatur oder über einen Joystick bedient werden. Diese Einstellung ist im Steuer-Menü (CONTROL-MENU) durch Drücken der entsprechenden Taste bzw. des Feuerknopfs vorzunehmen.

Bedienung über Joystick

Auf
Ab
Links
Rechts
Feuer

Bedienung über die Tastatur

A, S, D, F, G
Z, X, C, V
B, N
M
H, J, K, L

Zum Abfeuern eines
Angriffs-Zauberspruchs
Zum Abfeuern eines
Wirkungs-Zauberspruchs
Aktivieren eines
Terraglyphen
Spielpause einlegen

Autom.-Feuer einstellen

Während eines rituellen
Kampfs

Richtung wählen und FEUER
drücken
Ohne Richtung FEUER drücken

Auf dem Glyphen stehen und
FEUER drücken
P-Taste drücken.
Zum Weiterfahren FEUER
drücken (während eines rituellen
Kampfs nicht aktivierbar)
W-Taste drücken. Erneutes
Drücken schaltet die Funktion aus.
Zum Auswählen eines
Buchstabenpaars links oder
rechts drücken und mit FEUER
umstellen.

DAS SPIELGESCHEHEN

Mervyn, der Frosch, wird in eines der Zimmer im obersten Stockwerk des schrecklichen Verlieses transportiert. Ihre Aufgabe ist es, der Reihe nach alle Räumlichkeiten zu erkunden, und die bösen Hexenmeister aufzuspüren. Allerdings stehen Ihnen hierbei auch einige Scharmützel mit den dämonischen Wachtposten bevor. In manchen Räumen werden Sie auf blockförmige, grabsteinähnliche Waffen-Apparate stoßen, die gefährliche rotierende Messer und andere Waffen produzieren. Die Zerstörung dieser Maschinen bringt Ihnen Extrapunkte ein.

Beim Betreten eines Zimmers wird dieses erleuchtet, und aus der Vogelperspektive erkennen Sie die magischen Terraglyphen, die Sie zu Ihrem Vorteil anwenden können. Zur Aktivierung dieser auf dem Boden eingeritzten Symbole müssen Sie sich darauf stellen und dann den Feuerknopf drücken. Eine genauere Beschreibung dazu finden Sie etwas weiter unten.

Wenn Sie einen Hexenmeister gesichtet haben, müssen Sie sich auf ihn stürzen und ihn in einen rituellen Kampf verwickeln. Dabei flattern die Buchstaben des Worts RANARAMA vor ihren Augen, welche Sie schnell in die richtige Reihenfolge bringen müssen, bevor die Zeit abläuft. Drücken Sie Links oder Rechts zur Auswahl eines Paares der erleuchteten Buchstaben und stellen Sie die Buchstaben mit dem Feuerknopf um.

Wenn ein Hexenmeister das Zeltliche segnet, verschwinden seine Runen in den vier Ecken des Zimmers, das seine Behausung war. Sammeln Sie möglichst viele davon ein, bevor sie unleserlich und unwirksam werden, denn sie geben Ihnen zusätzliche Kraft und Widerstandsfähigkeit.

DIE TERRAGLYPHEN

Zum Aktivieren eines Terraglyphen: Darauf treten, stillstehen und FEUER drücken.

Der Glyph des Sehens

Alle Räume und Türen (einschließlich der unsichtbaren Türen), die Sie bisher erforscht haben, werden auf einer Karte angezeigt, zusammen mit ihrer momentanen Position. Falls Sie im Verlauf des Spiels auch den Wirkungszauberspruch SEHEN (SEE) an sich genommen haben, erkennen Sie die Standorte der Hexenmeister in Rot.

Glyph der Kraft

Ein magischer Blitz entlädt sich, der je nach Intensität einige oder alle der Feinde erschlägt, die sich mit Ihnen im gleichen Zimmer befinden. Der Glyph verschwindet nach dem Einsatz.

Glyph der Bewegung

Eine seitliche Ansicht des Verlieses wird sichtbar. Mit den Bewegungen Auf oder Ab können Sie ein anderes Stockwerk ansteuern bzw. mit dem Feuerknopf den Glyphen verlassen. Ein Wort der Warnung: Man kann nicht immer den Weg zurück,



den man gekommen ist. Lassen Sie sich nicht in die tieferen Gefilde des Verlieses locken, ehe Sie über ausreichend Runen und Zaubersprüche verfügen.

Glyph der Magie

Dieser Glyph bildet den Schlüssel Ihrer Kraft und Widerstandsfähigkeit. Es können wenigstens fünf Bildschirmseiten mit Informationen eingesehen werden: Zum Hoch- und Abwärtsrollen verwenden Sie bitte die Auf- und Ab-Tasten (bzw. den Joystick).

Die erste Seite zeigt die momentan aktiven Ebenen der vier Arten von Zauberspruch sowie die Runen, die Sie bisher eingesammelt haben. Die nachfolgenden Seiten enthalten weitere Einzelheiten zu jedem aktiven Zauberspruch und zu den Zauberformeln, die mit den eingesammelten Runen angewendet werden können. Tiefer in die Geheimnisse der Zaubersprüche eingeweiht werden Sie im Abschnitt "Alles über Zaubersprüche".



ALLES ÜBER ZAUBERSPRÜCHE

Arten und Ebenen der Zaubersprüche

Man unterscheidet vier Arten von Zaubersprüchen: Kraft, Angriff, Verteidigung und Wirkung. Die Zaubersprüche, die Sie zu Beginn des Abenteuers mit auf den Weg bekommen, sind die schwächsten Versionen, doch diese werden zunehmend stärker, in dem Maße, wie Sie die Hexenmeister besiegen und ihrer Runen habhaft werden. Je weiter Sie in das unterirdische Reich eindringen, desto mehr psychische Kräfte brauchen Sie, um eine Chance gegen die Monster zu haben, die die niedrigeren Gewölbe bevölkern.

Achten Sie stets darauf, ein Gleichgewicht zwischen den unterschiedlichen Arten von Zaubersprüchen zu wahren. Ein starker Angriffs-Zauberspruch ist beispielsweise sehr effektiv für die schnelle Vernichtung der aggressiveren Kreaturen, bewirkt jedoch gleichzeitig auch ein "Entladen" eines schwächeren Kraft-Zauberspruchs, was zur Folge haben kann, daß Sie allmählich dahinsinken und schließlich der völligen Erschöpfung erliegen.

Zu Beginn des Spiels sind Sie mit dem "psychischen" Zauberspruch, dem zweitschwächsten aus der Kraft-Serie ausgerüstet und haben den Tödlichen Kraft-Spruch (der schwächsten) als Reserve. Sollte es Ihnen nicht gelingen, Ihren Kräftevorrat durch Einsammeln von Energiekristallen oder durch Inbesitznahme eines stärkeren Kraftspruchs zu erhöhen, werden Sie zusehends schwächer und schwächer und sinken von der psychischen auf die tödliche Kraftebene ab. Wenn Ihnen dieses Mißgeschick ein zweites Mal passiert, gilt das Spiel als verloren, und Sie müssen vom Anfangen.

Auch bei den Angriffs-Zaubersprüchen können Sie zu Beginn des Abenteuers bloß auf den schwächsten (den sog. ZAP) zurückgreifen. Das bedeutet, daß die stärkeren Kreaturen und die Waffenapparate mehrmals angeschossen werden müssen, bevor sich die gewünschte Wirkung einstellt. Da auch Ihre Verteidigungs-Formel von der wenig effektiven Art ist (Protect = Schutz), sind Sie gegen feindliche Angriffe nur minimal gewappnet. Der anfängliche Wirkungs-Zauberspruch heißt "FIND" (Finden) und ermöglicht die Identifikation von unsichtbaren Türen. Wenn Sie den Verdacht haben, daß sich im Zimmer, in dem Sie sich befinden, eine unsichtbare Tür befindet, halten Sie an, bewegen Sie den Joystick in die Mittelstellung und drücken Sie FEUER. Die FIND-Zauberformel offenbart Ihnen dann etwaige versteckte Türen.

Neue Zauberformeln

Lokalisieren Sie einen Glyph der Magie, stellen Sie sich drauf und drücken Sie FEUER. Der erste Bildschirm zeigt die momentan aktiven Stufen der vier Zauberformel-Arten. Weitere Einzelheiten erfahren Sie durch Auf- oder Abwärtsrollen des Bildschirms.

Wenn Sie tiefer und tiefer in die Abgründe steigen und dabei fleißig Hexenmeister umbringen und deren Runen an sich nehmen, werden Ihnen immer mehr Zauberformeln zugänglich. Diese werden auf roten Bildschirmen angezeigt, und ein akustisches Signal bedeutet, daß Sie nunmehr den neuen Zauberspruch im Austausch gegen eine oder mehrere ihrer Runen verwenden können. Um dies zu tun, drücken Sie den Feuerknopf.

DIE ENERGIE-KRISTALLE

Auf Ihrem Weg werden Sie irgendetwas auch Bekanntschaft mit diesen schwebenden Kristallen machen. Diese Gebilde werden von Ihrer Lebenskraft buchstäblich angezogen und vollkommen absorbiert, was zu einer frapanten Erhöhung Ihrer Kräfte führt.



DIE BÖSEN LEIBWÄCHER

Kampfwerg Kämpfer der 1. Stufe

Rekrutiert aus dem Stamm der Kuri, einer Zwergbevölkerung, die längst von den Mächten der Unterwelt korrumpiert worden ist. Von beschränktem geistigem Horizont, goldgierig, trunksüchtig und für jeden Kampf zu haben.

100 Punkte



Feuer-Gollum Kämpfer der 2. Stufe

Bloß ein Abklatsch eines wahrhaften Feuerelements, sind diese erbärmlichen Geschöpfe eine Kreation der Weisen, welche am Ende des Großen Dunklen Zeitalters einen kläglichen Versuch unternahmen, die Dämonen der Unterwelt zu stürzen. Von tiefer Haß gegen ihre Schöpfer erfüllt, dienen die wenigen Überlebenden nunmehr den Herrschern der Unterwelt, die ihre Fähigkeit zur Konservierung von Licht und Wärme in den Tiefen des Erdreiches nicht mehr missen möchten.

200 Punkte



Bisekt Kämpfer der 3. Stufe

Ein gartiges Wesen, eine Schöpfung der Unterwelt und ausgebrütet in den unergründlichsten Tiefen, eine Zwittermischung aus den Genen von Insekt und Mensch. Geschützt durch ihre panzerartige Exoskelette, ist dies eine berühmt-berüchtigte Kämpfergattung.

300 Punkte



Wächter Kämpfer der 4. Stufe

Kein Wesen aus Fleisch und Blut, sondern eine Rüstung, deren Bewegungsabläufe durch die dunklen Künste der Unterwelt gesteuert werden. Dank Zauberkraft gegen die magischen Angriffe niedrigerer Wesen gefeit.

400 Punkte



Todesschlange Kämpfer der 5. Stufe

Diese schlangeartigen Wesen sind schnell und absolut tödlich. Sie entspringen den Köpfen toter Kämpfer.

500 Punkte



Ghul Kämpfer der 6. Stufe

Diese untoten, unsichtbaren Parasiten haben die hässliche Gewohnheit, ihren Opfern mit wahnwitziger Geschwindigkeit alle Energien aus dem Leib zu saugen.

600 Punkte



Arachne Kämpfer der 7. Stufe

Eine uralte Gattung menschenfressender Spinnen, deren ökologisches Revier in den unteren Regionen liegt. Als Feinschmecker wissen sie Froschschenkel ganz besonders zu schätzen!

700 Punkte.



Wasserspeler Kämpfer der 8. Stufe

Eine magische Kreatur, der Phantasie der dunkelsten Mächte entsprungen. Inbegriff alles Bösen. Sie sind die gefährlichsten der Wesen, die in der Tiefe hausen, und außerdem tückisch und schnell wie der Blitz.

800 Punkte.



HEXENMEISTER

Zauberer Ebenen 1 bis 4

Feige wie sie sind, stellen sich diese magischen Anführer der Untoten nur dann einem rituellen Kampf, wenn sie sicher sind, daß der Gegner von einem untergeordneten Rang ist. Wenn einer das Weite sucht, können Sie Gift drauf nehmen, daß er ein Schwächling ist. Zauberer verfügen über verschiedene Hokuspokus-Formeln, die ihren Fingerspitzen blitzähnliche Geschosse entlocken; sie selbst sind "kugelsicher". Außerdem haben sie Angriffs-Zaubersprüche und sind daher am ehesten im rituellen Kampf zu bezwingen.

500 bis 4000 Punkte



Geisterbeschwörer Ebenen 5 bis 8

Mächtig im Angriff, in der Verteidigung und im rituellen Kampf, und in Besitz der leistungsfähigen Runen, die das Geheimnis zu Ihrem Erfolg bergen. Fordern Sie niemals einen Geisterbeschwörer zum Duell, wenn Sie nicht einen hochgradigen Verteidigungs-Zauberspruch und ein Kräftelevel von 4 oder höher beisammen haben.

4500 bis 8000 Punkte.



MAGISCHE WAFFEN

Die verschiedenen Waffen sind meist völlig unempfindlich gegen Angriffe und ihre Zerstörung bringt Ihnen auch nichts ein. Hingegen können Sie die weitere Produktion verhindern und sich 500 Punkte hinzuverdienen, indem Sie die Apparate vernichten.

Das schmatzende Maul

Um seinem unersättlichen Biß zu entgehen, müssen Sie schnellstens die Flucht ergreifen oder sich irgendwo verstecken.



Rotierende Messer

Solange sie einzeln auftreten, sind sie langsam. Sie greifen jedoch meist in großen Mengen an und sind in dieser Form äußerst gefährlich. Versuchen Sie unbedingt, die Apparate zu vernichten denen sie entstammen.



"Planetarium"

Vier funkelnde Stahlkugeln, die in einer Umlaufbahn um einen pulsierenden Energieball rotieren. Dieses Planetensystem bewegt sich so langsam, daß man es abschießen kann.



Energieball

Ein rotierender Ball aus reiner Energie, bekannt für seine körpernahe Taktik.



MITWIRKENDE

Konzipiert und programmiert von Steve Turner, Herausgegeben von Hewson Consultants Ltd.

Übersetzung: Alpha. 1. Weiss.

© Graltgold Ltd 1987 und © Hewson Consultants Ltd 1987

Programm und Daten sind urheberrechtlich geschützt und dürfen weder ganz noch auszugsweise in irgendeiner Form ohne die schriftliche Zustimmung von Hewson Consultants vervielfältigt oder verbreitet werden. Alle Rechte vorbehalten. Jegliche Verantwortung für etwaige Fehler, Auslassungen und Irrtümer wird abgelehnt.

Wir verfolgen eine Strategie kontinuierlicher Verbesserung unserer Produkte und behalten uns daher das Recht auf Änderungen ohne Bekanntgabe vor.

RANARAMA

de Steve Turner

**48K ZX Spectrum, ZX Spectrum plus
ZX Spectrum 128 et ZX Spectrum +2
Amstrad CPC 464, CPC 664 et CPC 6128
Commodore 64 et 128**

Vous êtes Mervyn, l'apprenti sorcier qui s'est accidentellement transformé en grenouille en jouant avec les poisons magiques de son maître, et qui est maintenant enfermé dans un horrible donjon. Recherchez les magiciens malveillants et détruisez leurs hordes de gardiens monstrueux, pulvérisez les générateurs d'armes qui surgissent d'un peu partout et débarrassez-vous des magiciens proprement dits au cours du combat magique rituel.

Vous commencez chaque partie au dernier étage du donjon. Le but du jeu est de venir à bout de tous les magiciens rencontrés en chemin. Chacun d'entre eux est gardé par des créatures redoutables. Vous marquez des points supplémentaires en les détruisant, mais elles n'affectent pas le déroulement du jeu. Certaines salles du donjon contiennent des générateurs d'armes en forme de tombe qui peuvent projeter des armes dangereuses, telles que des couteaux tournants. Vous ne marquez pas de points en les détruisant. En revanche, vous obtenez un bonus lorsque vous pulvérisez les générateurs.

Sur le sol de certaines salles sont gravés des symboles mystérieux: les 'sologlyphes', dont il existe quatre types différents. Le premier d'entre eux sert à composer des sorts et le second permet à détruire tous les ennemis qui se trouvent dans la pièce, ou seulement certains d'entre eux. Quant aux deux autres types, ils dévoilent le plan de l'étage du donjon sur lequel vous vous trouvez, ou vous transportent à l'étage suivant.

Lorsque vous arrivez à vaincre un magicien, vous devez vous dépêcher de capturer les charmes magiques qu'il laisse échapper car ils vous aideront à conjurer d'autres sorts. Ils vous rendront aussi plus fort à l'attaque et moins vulnérable à la défense. Après avoir conquis le dernier étage du donjon, vous êtes assez fort pour redescendre vous occuper des magiciens les plus agressifs et des gardes monstrueux qui rôdent aux alentours.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Cassette Spectrum

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus ou ZX Spectrum 128 équipé d'un magnétophone

ZX Spectrum +2

Il est conseillé de déconnecter le matériel supplémentaire branché sur le connecteur arrière, excepté l'interface de la manette de jeux (s'il y a lieu). Si vous servez de l'Interface 2 de Sinclair ou de la manette ZX Spectrum +2, connectez-la au port 2. Connectez le magnétophone à l'ordinateur en procédant de la manière habituelle, excepté pour le ZX Spectrum +2. Les utilisateurs d'ordinateurs Spectrum +2 et 128 doivent sélectionner le mode 48K. Rembobinez la cassette si nécessaire, tapez LOAD "" au clavier et frappez ENTER. Enfoncez la touche de lecture (PLAY) du magnétophone. Le jeu se charge en quelques minutes.

Cassette Amstrad

Amstrad CPC 464

Amstrad CPC 664 ou Amstrad CPC 6128 avec magnétophone à cassettes et cordons appropriés

Les utilisateurs d'ordinateurs Amstrad CPC 664 et CPC 6128 doivent connecter le magnétophone à l'ordinateur et taper | TAPE avant de frapper ENTER. Introduisez la cassette dans le magnétophone, rembobinez-la si nécessaire et frappez les touches CTRL et ENTER. Enfoncez la touche de lecture (PLAY) du magnétophone et frappez une touche quelconque du clavier de l'ordinateur. Le jeu se charge en quelques minutes.

Disquette Amstrad

Amstrad CPC 6128 ou Amstrad CPC 664

Amstrad CPC 464 avec unité de disquettes

Les utilisateurs d'ordinateurs Amstrad CPC 464 doivent connecter une unité de disquettes à l'ordinateur et taper | DISC avant de frapper ENTER. Introduisez la disquette dans l'unité et tapez run |disc. Frappez ENTER ou RETURN. Le jeu se charge en quelques secondes.

Cassette Commodore

Commodore 64 ou Commodore 128 équipé d'un magnétophone à cassettes approprié.

Il est conseillé de déconnecter le matériel supplémentaire de l'ordinateur. Connectez le magnétophone à cassettes à l'ordinateur, introduisez la cassette dans le magnétophone et rembobinez-la si nécessaire. Appuyez sur les touches SHIFT et

RUN/STOP du clavier de l'ordinateur et enfoncez la touches de lecture (PLAY) du magnétophone. Le jeu se charge en quelques minutes.

Disquette Commodore

Commodore 64 ou Commodore 128 équipé d'une unité de disquettes.

Il est conseillé de déconnecter tout le matériel supplémentaire de l'ordinateur. Connectez l'unité de disquettes à l'ordinateur et introduisez la disquette dans l'unité. Tapez LOAD""8,1 et frappez RETURN. Le jeu se charge en quelques secondes.

COMMANDES

Le jeu peut se contrôler soit au clavier, soit à la manette de jeux. Sélectionnez l'option de votre choix en frappant la touche appropriée ou le bouton de tir dès que le menu s'affiche, une fois le jeu chargé en mémoire.

Commande à la manette de jeux

Vers le haut
Vers le bas
Vers la gauche
Vers la droite
Pour tirer
Pour lancer un sort d'attaque

Pour activer un 'sort pratique'
Pour activer un 'sologlyphe'

Pour suspendre la partie

Pour activer le tir automatique

Pendant le combat rituel

Commande à clavier

A,S,D,F,G

Z,X,C,V

B,N

M

H,J,K,L

appuyez sur le bouton de tir après avoir choisi la direction requise

Appuyez sur le bouton de tir après sans sélectionner de direction

Positionnez-vous sur le sologlyphe qui vous intéresse et appuyez sur le bouton de tir sans sélectionner de direction

Appuyez sur la touche P. Pour la reprendre, enfoncez le bouton de tir (le jeu ne peut être suspendu pendant le combat rituel)

Frappes W. Pour en revenir au mode normal, appuyez une fois sur cette même touche.

Manoeuvrez la manette vers la droite ou la gauche pour sélectionner deux lettres, et appuyez sur le bouton de tir pour inverser la paire ainsi obtenue.

REGLES DU JEU

Mervyn la grenouille est transportée dans une des salles du dernier étage d'un donjon maléfique. Vous avez pour mission d'explorer chaque pièce pour y découvrir les horribles magiciens, ce qui implique bien souvent un rude combat contre les hordes redoutables qui les protègent. Certaines pièces contiennent également des générateurs d'armes accroupis, en forme de tombe, qui produisent des couteaux tournoyants et d'autres armes. En détruisant les générateurs, vous marquez des points supplémentaires.

Dès que vous pénétrez dans une pièce, elle s'éclaire et le point de vue aérien vous signale l'emplacement des 'sologlyphes' magiques qui pourront vous aider au cours de votre quête. Les sologlyphes sont des marques carrées gravées sur le sol. Pour pouvoir vous servir d'un sologlyphe, vous devez vous positionner sur l'un d'entre eux et appuyer sur le bouton de tir. Ils sont décrits de façon plus détaillée dans la suite de ce manuel.

Lorsque vous repérez un magicien, vous devez lui sauter dessus et l'enfermer dans un combat rituel. Les lettres du mot RANARAMA se mélangent devant vos yeux. Remettez-les vite en ordre avant que le délai dont vous disposez ne s'écoule. Pour sélectionner une paire de lettres mises en évidence, frappez les touches de gauche et de droite, et appuyez sur le bouton de tir

pour en inverser l'ordre.

Une fois le magicien vaincu, ses charmes se dispersent au quatre coins de la pièce qu'il habitait. Recueillez en le plus possible avant qu'ils ne disparaissent et meurent, car ils amélioreront votre puissance et votre résistance.

SOLOGLYPHES

Pour activer un sologlyphe, positionnez-vous dessus et appuyez sur le bouton de tir.

Glyphe de la vision

Toutes les pièces et les portes (y compris les portes invisibles que vous avez explorées ou Franchises jusqu'à présents s'affichent sur un plan signalant aussi votre position. Lorsque vous arrivez à obtenir le charme de la vision pendant la partie, la position des magiciens est affichée en rouge.



Glyphe de la puissance

Un bouillon magique, dont l'intensité varie, est propulsé à travers la pièce. Dans sa course, il peut tuer tous vos ennemis, ou seulement certains d'entre eux. Ce glyphe disparaît une fois utilisé.



Glyphe de la déplacement

Une vue latérale du donjon s'affiche et vous pouvez vous servir des touches de déplacement vers le bas ou le haut pour vous rendre à un autre niveau, ou appuyer sur le bouton de tir pour quitter le glyphe. Mais faites bien attention, car vous ne pouvez pas toujours repasser par le même chemin. N'essayez surtout pas d'explorer les étages inférieurs avant de posséder assez de charmes et de sorts.



Glyphe de la sorcellerie

Ce glyphe est la clé de la puissance et de la résistance. Il permet d'accéder à au moins cinq écrans d'information, en se servant des touches de déplacement vers le haut et vers le bas pour explorer chacun d'entre eux. Le premier écran vous indique le niveau des quatre types de sorts disponibles et les charmes que vous avez accumulés jusqu'à présent. Les écrans suivants vous donnent plus de détails sur chaque sort, et sur les sorts que l'on peut composer à l'aide des charmes recueillis. Pour en savoir plus, consultez la section 'A.B.C. de l'ensorcellement'.



A.B.C. DE L'ENSORCELLEMENT

Différents types et niveaux de sorts

Il existe quatre types de sorts - puissance, attaque, défense et pratique. Au début de chaque partie, ils sont tous très faibles et se renforcent au fur et à mesure que vous recueillez les charmes des magiciens vaincus. Ces sorts doivent devenir de plus en plus puissants pour vous permettre de gagner la puissance psychique sans laquelle vous ne pourriez terrasser les créatures plus fortes que l'on trouve dans les derniers étages du donjon.

Vous devez équilibrer correctement les différents types de sorts. Si votre niveau d'attaque est particulièrement fort, vous pouvez par exemple détruire les créatures les plus agressives, mais vous risquez aussi très rapidement votre puissance encore faible, et vous risquez de mourir.

Au début du jeu, votre niveau de puissance est 'psychique'. Il s'agit presque du niveau le plus faible. Vous possédez également un niveau 'pouvoir mortel' (le plus faible d'entre eux) de réserve. Si vous n'arrivez pas à améliorer votre puissance en capturant les cristaux d'énergie ou en lançant un sort de puissance plus fort,

vous finirez par vous affaiblir en passant du niveau 'psychique' au niveau 'pouvoir mortel'. Un second échec vous coètera la vie et vous devrez reprendre la partie à zéro.

Le niveau d'attaque est également au plus bas au début de la partie (Zap), et vous devez donc tirer sur les créatures les plus fortes et les générateurs d'armes et les frapper à plusieurs reprises avant de les détruire. Votre niveau de défense (protection) est également faible. Vous n'êtes donc pas très bien protégé contre les attaques. Le niveau du quatrième sort, 'le sort pratique', est 'exploration' (FIND), c'est à-dire qu'il vous permet de repérer les portes invisibles. Si vous pensez qu'il en existe une dans la pièce où vous vous trouvez, arrêtez-vous, centrez la manette de jeux et appuyez sur le bouton de tir. 'Exploration' vous révèle alors les portes secrètes.

Comment lancer de nouveaux sorts

Découvrez un Glyphes de sorcelleries, positionnez-vous dessus et appuyez sur le bouton de tir. Le premier écran vous montre le niveau des quatre types de sorts. Pour obtenir plus de détails sur chacun d'entre eux, explorez les écrans un à un en manoeuvrant la manette vers le haut ou vers le bas.

Si vous progressez correctement en déjouant les magiciens et en recueillant les charmes qu'ils laissent échapper, de nouveaux sorts vous sont offerts. Ils sont affichés sur de nouveaux écrans. Une tonalité audible vous avertit qu'un nouveau sort peut être échangé contre un ou plusieurs charmes.

CRISTAUX D'ENERGIE

En explorant les différentes pièces, vous allez heurter à des cristaux flottant dans l'air. Dès qu'ils détectent votre présence, ils se rapprochent de vous. Vous les absorbez pour renouveler votre réserve de puissance.



HORDES DE GARDIENS MALEFIQUES

Guerriers nains 1er niveau

Ces guerriers ont été recrutés parmi les Kirus, une tribu de nains corrompus, il y a déjà bien longtemps, par les forces infernales. Ces créatures stupides ne s'intéressent qu'à l'or et à l'alcool et adorent se battre.

Score 100 points.



Flammes 2ème niveau

Ces malheureuses créatures, qui ne forment qu'une pâle imitation d'un vrai feu, ont été créées par les sages pour essayer de supprimer les maîtres de l'enfer à la fin de la période des ténèbres. Haïssant leurs créatures, les quelques flammes qui ont réussi à survivre se sont mises au service des seigneurs de l'enfer, qui apprécient cette source constante de chaleur et d'enclairement au plus profond des ténèbres.

Score 200 points.



Insectes 3ème niveau

Création hideuse des seigneurs de l'enfer, sortie tout droit de ténèbres, mélange d'êtres humains et d'insectes. Ils sont protégés par leur carapace et sont de redoutables guerriers.

Score 300 points.



Gardiens 4ème niveau

Il ne s'agit pas de créatures humaines mais d'armures vides animées par la sinistre magie des seigneurs de l'enfer. Protégés par pure sorcellerie, ces gardiens résistent aux attaques magiques des créatures plus faibles.

Score 400 points.



Serpents mortels 5ème niveau

Ces serpents s'échappant du crâne des guerriers morts sont des créatures extrêmement rapides et dangereuses.

Score 500 points.



Vampires 6ème niveau

Pratiquement invisibles, ces créatures ressuscitées d'entre les morts absorbent l'énergie des êtres vivants à une vitesse foudroyante.

Score 600 points.



Arachnides 7ème niveau

Cette race préhistorique d'araignées cannibales peuple les étages inférieurs du donjon. Elle sont particulièrement friandes de grenouilles.

Score 700 points.



Démons 8ème niveau

Ces créatures magiques sont l'oeuvre des forces infernales. Formées à l'image du démon, elles passent leur temps à rôder dans les profondeurs du donjon. Leur rapidité et leur ruse les rendent redoutables.

Score 800 points.

MAGICIENS

Sorciers 1er au 4ème niveau

Ces morts-vivants extrêmement lâches ne cherchent le combat rituel que s'ils se savent plus forts que vous. S'ils vous fuient, c'est qu'ils sont moins forts. Ils possèdent plusieurs sorts d'attaque et missiles et résistent eux-mêmes aux missiles. Il vaut mieux les vaincre en combat rituel.

Score 500 à 4000 points.



Nécromanciens 5ème au 8ème niveaux

Aussi puissants l'attaque qu'à la défense, ces maîtres inébranlables de l'enfer possèdent une magie redoutable et détiennent les charmes qui mènent à la victoire. N'essayez pas de vous mesurer à eux tant que votre niveau de puissance n'atteint pas 4 ou plus.

Score 4500 à 8000 points.



ARMES MAGIQUES

Ces armes résistent à pratiquement toutes les attaques et ne rapportent aucun point lorsqu'elles sont détruites. Vous pouvez empêcher leur création et marquer 500 points en détruisant les générateurs en forme de tombe.

Dentier ambulant

Pour éviter ses redoutables mâchoires, vous devez vous précipiter hors de la pièce ou vous cacher.



Couteaux tournoyants

Pris individuellement, ils se déplacent assez lentement, mais ils attaquent en groupe si vous ne détruisez pas leur générateur.



Orbites

Quatre billes d'acier tournant autour d'une boule d'énergie à impulsions. Les orbites se déplacent assez lentement et peuvent donc être détruites.



Boule d'énergie

Boule tournante formée d'énergie pure et réputée pour ses tactiques corporelles.



REMERCIEMENTS

Conçu et programmé par Steve Turner. Conversion de Gary Foreman. Publié par Hewson Consultants Ltd.

© Graftgold Ltd 1987 et ©Hewson Consultants Ltd 1987.

Le programme et les données sont protégés par des droits d'auteur et ne peuvent être reproduits, en partie ou en totalité, sans le consentement écrit de Hewson Consultants Ltd.

Tous droits réservés. Aucune responsabilité ne pourra être acceptée en cas d'erreur.

Dans le cadre de sa politique d'amélioration constante des produits, la société se réserve le droit d'en modifier les caractéristiques sans aucun préavis.

ZYNAPS

By Dominic Robinson and John Cumming

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus, ZX Spectrum 128, ZX Spectrum +2 and ZX Spectrum +3 Amstrad CPC 464, CPC 664 and CPC 6128 Commodore 64 and 128

LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum Cassette

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus or ZX Spectrum 128 with cassette player, ZX Spectrum +2

You are advised to disconnect all hardware from the rear edge connector with the exception of your joystick interface (if any). When using a Sinclair Interface 2 or the ZX Spectrum +2 plug the appropriate joystick into port 1. Unless using a ZX Spectrum +2 connect a cassette player to the computer in the usual manner. ZX Spectrum +2 and 128 users should select 48K mode. Rewind the cassette if necessary, enter LOAD"" on the computer keyboard and press the ENTER key. Press the Play key on the cassette player.

Spectrum Disc

ZX Spectrum +3

You are advised to disconnect all hardware from the rear edge connector with the exception of your joystick interface (if any). Place the disc in the drive and press the ENTER key.

Amstrad Cassette

Amstrad CPC 464

Amstrad CPC 664 or Amstrad CPC 6128 with cassette player and suitable leads.

Amstrad CPC 664 and CPC 6128 users should connect a cassette player to the computer and enter [tape and press the ENTER key. Place the cassette in the player, rewind if necessary and press the CTRL and ENTER keys. Press the Play key on the cassette player and then any key on the computer keyboard.

Amstrad Disc

Amstrad CPC 6128 or Amstrad CPC 664

Amstrad CPC 464 with disc drive

Amstrad CPC 464 users should connect a disc drive to the computer and enter [disc and press the ENTER key. Place the disc in the drive and enter run*disc and press the ENTER or RETURN key.

Commodore Cassette

Commodore 64 or Commodore 128 with suitable cassette player.

You are advised to disconnect all hardware from your computer. Connect the cassette player to the computer, place the cassette in the player and rewind if necessary. Press the SHIFT and RUN/STOP keys on the computer keyboard and press the Play key on the cassette player.

Commodore Disc

Commodore 64 or Commodore 128 with disc drive.

You are advised to disconnect all hardware from your computer. Connect the disc drive to the computer and place the disc in the drive. Enter LOAD""8,1 and press the RETURN key.

SCENARIO

Zynaps is a shoot-em-up set in an alien infested planetary system.

The game begins with our hero escaping in a Scorpion fighter from an alien space station out into deep space. Battle continues through asteroid storms to a nearby planet from where, equipped

with weaponry and hyperspace units taken from destroyed alien craft, our hero sets out in search of the secret alien stronghold.

After many terrifying battles fought throughout the solar system our hero discovers the location of the alien base and the final conflict can begin....

CONTROLS

Use a joystick or define your own keyboard keys to simulate left, right, up, down and fire (Spectrum and Amstrad versions only). During the titles sequence:

Spectrum and Amstrad	Commodore	Effect
Keys 1 and 2	I1	Select one or two player game
Not applicable	I2	Select one or two joysticks
Key 3	not applicable	Define keyboard controls
Key 4	not applicable	Access high score display
Fire	Fire	Start the game

During play the fire button fires weapons or when held down activates the fuel scoop. Some weapons require the fire button to be held down before they will fire. To pause the game during play press key 4 (RUN/STOP on Commodore). Press fire to restart to Q or quit (CLR/HOME on Commodore).

THE SCORPION ATTACK FIGHTER

The MK1 Scorpion is supplied with a wide range of sophisticated equipment and weaponry powered by an internally mounted fuel scoop.

PROPULSION: The main drive units can be operated at four power levels ranging from low power for delicate control in tight spaces, to a maximum setting for high speed combat in deep space.

WEAPON SYSTEMS

Pulse lasers: Ideal for heavy duty alien blasting. These wing mounted lasers also have four power settings.

Plasma bombs: Two independent bomb throwers provide awesome destructive power against groundbased targets.

Homing missiles: These self propelled missiles carry scaled down planet bursting warheads and, once locked onto target, will destroy almost any large alien craft.

Seeker missiles: The ultimate in intelligent weaponry. Seeker missiles carry automatic target acquisition circuitry designed to lock onto any target they are able to destroy.

THE FUEL SCOOP

This provides the power to activate the Scorpion's main systems. To activate a piece of equipment (weapons, propulsion etc) collect sufficient fuel to highlight the desired equipment in the WEAPONRY ACTIVATION INDICATOR, then collect one more piece of fuel with the scoop in ACTIVATION mode.

To go into activation mode hold down the fire button until the ship changes from yellow to blue (blue to flashing grey on Commodore) and keep it depressed while picking up the fuel. The new equipment will be activated, or its power setting increased and the indicator reset to position one - Speedup.

The WEAPONRY ACTIVATION INDICATOR displays, in order:

Speedup	Increase speed
Firepower	Increase laser power
Bombs	Activate bomb thrower
Missiles	Enable missile targeting
Seeker	Enable seeker missile

THE OPPOSITION

The opposition in Zynaps comes in five dangerous varieties:

Spacecraft: Small flying craft can usually be destroyed with one hit from a laser, bomb or seeker missile. Homing missiles cannot lock-on.

Ground Installations: Dangerous planet-bound defence installations require multiple laser hits or a single bomb or seeker missile to destroy them.

Alien Command Ships: Large flying craft, heavily armed and well protected. These can be destroyed with multiple laser hits or homing missiles.

Mother ships: Giant aliens – like the command ships only more so!

Natural hazards: These consist largely of asteroids and other flying debris – keep well clear!

WARNING: Alien craft are known to be well armed with a variety of missiles, homing missiles and mines!

SCORING:

Points are awarded for blasting individual aliens and special bonuses for destroying complete formations of more dangerous aliens.

Bonus lives are awarded at 10,000 points and every 20,000 thereafter.

TECHNICAL DATA

Commodore 64	50 frames per second High resolution scrolling 3 dimensional parallax starfield Multiple x sprite processor
Spectrum	25 frames per second High resolution multicoloured scrolling graphics 3 dimensional parallax starfield Myriads of sprites
Amstrad	17 frames per second High resolution multicoloured scrolling graphics 3 dimensional parallax starfield Myriads of sprites Rainbow colour processor

CREDITS

Game design: Dominic Robinson, John Cumming
Code: Dominic Robinson, John Cumming, Michael Croucher
Graphics: Dominic Robinson, John Cumming, Steve Crow, Mark Jones
Sound and Music: Steve Turner, J. Dave Rogers, Kevin Greave, Nigel Greave.

© Hewson Consultants 1989

The program and data are copyright and may not be reproduced in part or in total by any means without the written permission of Hewson Consultants Ltd. All rights reserved. No responsibility is accepted for any errors.

Our policy is one of constant improvement. Therefore, we reserve the right to modify any product without notice.

ZYNAPS

von Dominic Robinson und John Cumming

**48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus, ZX Spectrum 128,
ZX Spectrum +2 und ZX Spectrum, +3 Schneider CPC 464,
CPC 664 und CPC 6128, Commodore 64 und 128**

LADLEANLEITUNG

Spectrum – Kassettenversion

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus oder ZX Spectrum 128 mit Kassettenrekorder, ZX Spectrum +2:

Es empfiehlt sich, alle etwaigen an der Anschlußleiste an der Rückwand des Computers eingesteckten Geräte herauszuziehen, mit Ausnahme der Joystick-Schnittstelle (wenn vorhanden). Bei Verwendung eines Sinclair Interface 2 oder des ZX Spectrum +2 ist der Joystick in Anschluß 1 einzustecken. Außer auf ZX Spectrum +2 Geräten schließen Sie bitte einen Kassettenrekorder in der gewohnten Weise an. ZX Spectrum +2 und 128 Benutzer sollten in den 48K Modus umsteigen. Bitte das Band wenn erforderlich ganz zurückspulen, dann den Befehl LOAD "" über die Tastatur eingeben und die ENTER-Taste drücken. Anschließend die PLAY-

Taste des Kassettenrekorders drücken. Das Laden des Spiels dauert ein paar Minuten.

Spectrum – Diskettenversion ZX Spectrum +3:

Es empfiehlt sich, alle etwaigen an der Anschlußleiste an der Rückwand des Computers eingesteckten Geräte herauszuziehen, mit Ausnahme der Joystick-Schnittstelle (wenn vorhanden). Legen Sie die Diskette in das Laufwerk wieder gefolgt von ENTER

Schneider – Kassettenversion Schneider CPC 464

Schneider CPC 664 oder Schneider CPC 6128 mit Kassettenrekorder entsprechender Verklebung:

Benutzer von Schneider CPC 664 und CPC 6128 Geräten sollten an den Computer einen Kassettenrekorder anschließen, dann den

Befehl [TAPE] eingeben und die ENTER-Taste drücken. Kassette in den Rekorder einlegen, gegebenenfalls an den Anfang zurückspulen, dann gleichzeitig CTRL und ENTER drücken und hernach die PLAY-Taste des Rekorders betätigen und eine beliebige Taste auf der Computertastatur drücken. Das Laden des Spiels dauert ein paar Minuten.

Schneider – Diskettenversion

Schneider CPC 6128 oder Schneider CPC 664

Schneider CPC 464 mit Diskettenlaufwerk

Schneider CPC Besitzer sollten ein Diskettenlaufwerk anschließen, den Befehl [DISC] eingeben und die ENTER-Taste drücken, dann die Kassette ein und spulen Sie das Band gegebenenfalls an den Anfang zurück. Halten Sie die SHIFT-Taste fest, während Sie gleichzeitig RUN/STOP drücken, und dann die PLAY-Taste des Kassetteneinlesers. Das Einlesen des Spiels dauert nur einige Sekunden.

Commodore – Kassettenversion

Commodore 64 oder Commodore 128 mit geeignetem Kassettenrekorder

Am besten trennen Sie alle etwaigen Hardware-Einrichtungen von Ihrem Computer. Schließen Sie dann den Kassettenrekorder an, legen Sie die Kassette ein und spulen Sie das Band gegebenenfalls an den Anfang zurück. Halten Sie die SHIFT-Taste fest, während Sie gleichzeitig RUN/STOP drücken, und dann die PLAY-Taste des Kassetteneinlesers. Das Einlesen des Spiels dauert ein paar Minuten.

Commodore – Diskettenversion

Commodore 64 oder Commodore 128 mit Diskettenlaufwerk.

Am besten trennen Sie alle etwaigen Hardware-Geräte von Ihrem Computer. Schließen Sie dann das Diskettenlaufwerk an und legen Sie die Diskette ein. Schreiben Sie den Befehl LOAD "*,8,1 und drücken Sie die RETURN-Taste, worauf das Spiel in wenigen Sekunden geladen wird.

SZENARIO

Zynaps ist ein waschechtes Ballerspiel, inszeniert in einem Planetensystem, das von Außerirdischen heimgesucht wird.

Es beginnt damit, daß unser Held sich aus der Raumstation der Aliens befreit und hinaus in die Tiefen des Alls entkommt. Durch heftige Asteroiden-Stürme flüchtet er sich auf einen nahegelegenen Planeten, wo er sich aus zerstörten feindlichen Raumfahrzeugen Waffen und Hyperspace-Einheiten zusammensucht und sich dann aufmacht, die geheime Festung der Außerirdischen zu finden.

Nach unzähligen schrecklichen Kämpfen im gesamten Sonnensystem stößt unser Abenteurer auf den feindlichen Stützpunkt. Und hier wird es erst so richtig spannend. . . .

BEDIENUNG

Definieren Sie mit Hilfe des Joysticks Ihre eigenen Tastenbelegungen zur Simulation von links, rechts, hoch, runter und FEUER (nur Spectrum und Schneider Versionen). Innerhalb der Titelsequenz kommt den folgenden Tasten eine Spezialfunktion zu:

Spectrum & Schneider	Commodore	Wirkung
Tasten 1 und 2	f1	1 oder 2 Spieler wählen
Keine	f2	1 oder 2
Einsprechung		Joysticks
Taste 3	Keine	Tastenbelegung
	Einsprechung	Definieren
Taste 4	Keine	High Score
	Einsprechung	Anzeige
Feuer	Feuer	Spiel starten

Während des Spiels dient der Feuerknopf zum Feuerm der Waffen. Durch längeres Festhalten wird das Treibstoff-Fördersystem aktiviert. Manche Waffen funktionieren erst, wenn der Feuerknopf

festgehalten wird. Zum Einlegen einer Verschnaufpause dient die Taste 4 (bzw. RUN/STOP auf dem Commodore). Zur Wiederaufnahme des Spiels den Feuerknopf drücken, zum Abbrechen die Q-Taste (bzw. CLR/HOME auf dem Commodore).

SPIELOPTIONEN

Die folgenden Einstellungen sind im Titelsbildschirm über die Tastatur vorzunehmen:

Taste 1 oder 2	für 1 oder 2 Teilnehmer
Taste 3	zur Definition der Tastenbelegungen
Taste 4	zur Anzeige des High-score

Die Joystick-Einstellung erfolgt automatisch und wird beim Drücken des Feuerknopfs zum Spielstart aktiviert.

DAS SKORPION-KAMPFFLUGZEUG

Der MK1 Skorpion ist mit einer Vielfalt an raffinierten Einrichtungen und Waffensystemen ausgestattet, die über ein intern eingebautes Treibstoffaggregat betrieben werden.

ANTRIEB: Die Haupttriebwerke können auf vier Energiestufen laufen, angefangen von "Niedrig" für präzises Manövrieren in engen Räumen, bis zu "Maximum" für Hochgeschwindigkeits-kampfhändlungen im All

WAFFENSYSTEME

Impuls laser Ideal zum Abknallen von Aliens. Diese an den Flügeln montierten Laser verfügen ebenfalls über vier verschiedene Einstellungen.

Plasmabomben Zwei autonome Bombenwerfer garantieren verheerende Zerstörung aller am Boden befindlichen Ziele.

Homing-Raketen Diese mit Eigenantrieb ausgelegten Raketen tragen kleine Sprengköpfe. Einmal auf ein Ziel angesetzt, vernichten sie praktisch jedes große feindliche Schiff.

Such-Raketen Das Neueste vom Neuen im Bereich intelligenter Waffensysteme. Die Suchraketen sind mit automatischen Zielerfassungs-Schaltkreisen bestückt, wodurch sie sich automatisch jedem potentiellen Ziel anhängen, das sie vernichten können.

DAS TREIBSTOFFAGGREGAT

Liefert die notwendige Energie zur Aktivierung der Hauptsysteme im Skorpion. Zur Aktivierung einer Einheit (Waffensysteme, Schub, usw.) muß so viel Treibstoff aufgetankt werden, daß die gewünschte Position auf der Waffenaktivierungs-Anzeige hervorgehoben wird, und anschließend, jetzt im ACTIVATION-Modus, nochmals eine Portion Treibstoff.

Der Übergang in den ACTIVATION-Modus erfolgt, indem man den Feuerknopf festhält, bis das Schiff von gelb auf blau wechselt (bzw. auf dem Commodore von blau auf blinkendes grau). Die Feuertaste muß weiterhin gedrückt bleiben, während man auftankt. Die betreffende Einheit wird dann aktiviert oder ihre Energieeinstellung erhöht, während die Anzeige auf Position 1 zurückgestellt wird (Speedup).

Die WAFFENAKTIVIERUNGS-ANZEIGE gibt Auskunft über die folgenden Funktionen:

Speedup	Geschwindigkeit erhöhen
Firepower	Laserenergie hochschrauben
Bombs	Bombenwerfer aktivieren
Raketen	Raketen-Lenkung aktivieren
Seeker	Suchrakete aktivieren
Recommended Fuel Source	(Empfohlene Treibstoffquelle) Energiemoduln von vernichteten Aliens (Nichts wie los. . .)

DIE FEINDE

In ZYNAPS tritt der Feind in fünf gefährlichen Formen auf:

Raumschiffe Kleine Flugkörper, die in der Regel mit einem einzigen Treffer aus der Laserkanone, mit einer Bombe oder einer Suchrakete unschädlich gemacht werden können. Homing-Raketen können nicht "anbündeln".

Bodeninstallationen Gefährliche planetengebundene Verteidigungseinrichtungen können nur mit mehreren Treffern aus der Laserkanone oder mit einer einzigen Bombe oder einer Suchrakete vernichtet werden.

Feindliche Kommandoschiffe Große Flugkörper, schwer bewaffnet und gut geschützt. Zur Vernichtung sind mehrere Treffer aus der Laserkanone oder Homing-Raketen erforderlich.

Mutterschiffe Riesengroße Dinger von derselben Machart wie die Kommandoschiffe – aber eben um einiges gewaltiger!

Natürliche Geraden Hierunter fallen vor allem die Asteroiden und andere im All umherliegende Brocken, vor denen man sich in Sicherheit bringen sollte.

WARNUNG: Soviel bekannt ist, sind die Feindschiffe mit einer Vielfalt von Raketen, Homing-Raketen und Minen ausgestattet!

PUNKTE: Punkte gibt es für das Abknallen von einzelnen Aliens; Spezialprämien werden bei Vernichtung kompletter Formationen gefährlicher Feinde verliehen.

Zusätzliche Leben kann man sich bei Erreichen von 1000 Punkten und danach jeweils bei 20000 Punkten sichern.

TECHNISCHE DATEN

Commodore 64	50 Rahmen pro Sekunde Hochauflösende Scrollfunktion 3-dimensionales Parallax-Sternenfeld Multiplex-Sprite-Prozessor
Spectrum	25 Rahmen pro Sekunde Hochauflösende mehrfarbige Scroll-Grafik 3-dimensionales Parallax-Sternenfeld Myriaden von Sprites
Schneider	17 Rahmen pro Sekunde Hochauflösende mehrfarbige Scroll-Grafik 3-dimensionales Parallax-Sternenfeld Myriaden von Sprites Regenbogenfarben-Prozessor

MITWIRKENDE

Spiel-design: Dominic Robinson, John Cumming
Programmcode: Dominic Robinson, John Cumming, Michael Croucher
Grafik: Dominic Robinson, John Cumming, Steve Crow, Mark Jones
Ton und Musik: Steve Turner, J. Dave Rogers, Kevin Greave, Nigel Greave

© Hewson Consultants Ltd 1989

Programmcode und Daten sind urheberrechtlich geschützt und dürfen weder ganz noch auszugsweise ohne die ausdrückliche schriftliche Zustimmung von Hewson Consultants Ltd. in irgendeiner Form reproduziert oder verbreitet werden. Alle Rechte vorbehalten. Jegliche Verantwortung für etwaige Fehler ist ausgeschlossen. Wir verfolgen eine Strategie der ständigen Produktverbesserung und behalten uns daher das Recht auf Änderung ohne vorherige Bekanntgabe vor.

ZYNAPS

Par Dominic Robinson et John Cumming

SCENARIO

Zynaps est un jeu d'arcade qui débute dans un système planétaire infesté d'ennemis.

La partie commence: notre héros, dans son chasseur Scorpion, s'échappe d'une station spatiale ennemie, pour aller que plus profond de l'espace. La bataille se poursuit à travers une tempête d'astéroïdes, qu'il faut éviter à tout prix, pour pouvoir accéder à la planète voisine. Arrivé sur celle-ci, notre héros, muni des armes et appareils arrachés aux mains adverses, part à la recherche du secret de la forteresse ennemi.

Après de multiples combats terrifiants, d'un bout à l'autre du système solaire notre héros découvre enfin où se situe la base ennemie: l'ultime affrontement peut avoir lieu...

CONTROLES

Utilisez une manette de jeu ou bien redéfinissez vous-même vos touches du clavier pour simuler la gauche, la droite, le haut, le bas et feu (sur les versions Spectrum et Amstrad seulement).

Spectrum et Amstrad	Commodore	Choix
touches 1 et 2	f1	choisissez un ou deux joueurs
non applicable	f2	sélectionnez 1 ou 2 manettes

touche 3	non applicable	redéfinissez les touches
touche 4	non applicable	pour accéder au plus haut score
fire	fire	pour commencer le jeu

Lors du jeu, le bouton du feu sert soit à tirer, soit (en le gardant pressé) à activer le collecteur d'énergie. Pour certaines armes, il faut garder le bouton de feu pressé, afin qu'elles fonctionnent. Pour faire une pause dans la partie, appuyez sur la touche 4 (RUN/STOP sur Commodore). Pressez la touche feu pour revenir dans la partie ou appuyez sur la touche Q pour quitter le jeu (CLR/HOME sur Commodore).

LE CHASSEUR D'ATTAQUE SCORPION

Le Scorpion MK1 est doté d'une vaste gamme d'appareils et d'armes sophistiqués, qui vous permettent de récupérer le carburant laissé par vos adversaires, lorsque ces derniers sont abattus.

Propulsion On peut manœuvrer les principales commandes à quatre niveaux de puissance. Peu de puissance pour un contrôle léger dans un espace restreint, un maximum de puissance pour un combat hyper rapide au plus profond de l'espace.

ARMEMENT UTILISE

Lasers à impulsions système idéal pour l'anéantissement total de l'ennemi. Les canons situés sur les ailes de votre chasseur, ont quatre niveaux de puissance.

Bombes à plasma Deux lanceurs de bombes indépendants déploient leur pouvoir destructeur sur les cibles basées à terre.

Missiles auto-guidés Ces missiles auto-propulsés, une fois la cible choisie, détruiront à l'aide de leurs ogives l'installation adverse.

Missiles à tête chercheuse Le "nec plus ultra". Les missiles à tête chercheuse possèdent un circuit automatique qui leur permet d'atteindre la cible désignée, dès lors qu'ils sont en mesure de la détruire.

LE COLLECTEUR D'ENERGIE

Il fournit la puissance pour activer les principaux systèmes du Scorpion. Pour activer une partie de l'équipement (armes, propulsion, etc ...), il faut collecter assez de carburant pour choisir le matériel désiré (voir votre indicateur d'armes 7, puis se réapprovisionner en combustible à l'aide du collecteur d'énergie, lorsque ce dernier est en action.

Pour le mettre en action, il faut garder le bouton de feu pressé, jusqu'à ce que le vaisseau passe du jaune au bleu (bleu au gris clignotant sur Commodore), et ne plus le presser lorsque vous collectez de l'énergie. Le nouvel équipement sera activé, ou bien sa puissance sera augmentée et le voyant replacé sur la position 1-Speedup.

L'Indicateur d'énergie affiche:

Speedup	pour accroître la vitesse
Firepower	pour augmenter la puissance des lasers
Bombs	pour activer le lanceur de bombes
Missiles	choisir la cible des missiles
Seeker	choisir les missiles à tête chercheuse

LE CAMP ADVERSE

Cinq dangereux moyens de s'opposer à Zynaps:

Vaisseaux spatiaux Des petits vaisseaux volants, peuvent être détruits à l'aide du laser, de la bombe ou du missile à tête chercheuse. Les missiles auto-guidés ne peuvent pas les atteindre.

Installations terrestres Il faut plusieurs tirs de lasers, une seule bombe ou un missile à tête chercheuse pour les détruire.

Les vaisseaux commandeurs ennemis Ces très grands vaisseaux volants, fortement armés et très bien protégés pourront être anéantis grâce à de multiples salves de lasers ou de missiles auto-guidés.

Les vaisseaux mères Bâtiments ennemis géants, identiques aux vaisseaux commandeurs.

Obstacles naturels Il s'agit surtout d'astéroïdes et autres débris volants. Tâchez de les éviter!

Avertissement Les appareils ennemis sont très bien armés (variété de missiles, missiles auto-guidés, et mines).

Score: Les points sont accordés lorsque vous anéantissez des ennemis isolés, et l'on peut bénéficier d'un bonus spécial quand on arrive à détruire des formations entières d'ennemis plus dangereux.

Vous gagnerez une vie à 10 000 points puis tous les 20 000 points.

© Hewson Consultants Ltd 1989

NEBULUS

by John Phillips

**For the Commodore 64 and 128 (in 64K mode) joystick only,
ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus, ZX Spectrum 128, and ZX Spectrum +2
Amstrad CPC 464, CPC 664 and CPC 6128**

Down on the planet Nebulus all is not well. Someone or something has been building giant towers in the sea and they didn't even apply for planning permission.

In the offices of Destructo Inc. you awake from your afternoon nap with the phone almost erupting on your desk. The boss is shouting about some little destruction job he's got for you. Still half asleep talking about the brand new Mk.7 Mini-Sub he's got for you and the words "pay rise" you're out of your office in a flash, leaving the phone dangling out of the window as the boss goes on to talk about the extreme danger involved....

LOADING

Spectrum Cassette

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus or ZX Spectrum 128 with cassette player, ZX Spectrum +2.

You are advised to disconnect all hardware from the rear edge connector. Unless using a ZX Spectrum +2 connect a cassette player to the computer in the usual manner. ZX Spectrum +2 and 128 users should select 48K mode. Rewind the cassette if necessary, enter LOAD** on the computer keyboard and press the ENTER key. Press the Play key on the cassette player. The game takes a few minutes to load.

Commodore Cassette

Commodore 64 and 128 (in 64K mode) joystick only

Connect the cassette player to the computer, place the cassette in the player and rewind if necessary. Press the SHIFT and RUN/STOP keys on the computer keyboard and press the Play key on the cassette player. The game takes a few minutes to load.

Commodore Disc

Commodore 64 or Commodore 128 with disc drive

You are advised to disconnect all hardware from your computer. Connect the disc drive to the computer and place the disc in the drive. Enter LOAD***8,1 and press the RETURN key. The game takes a few seconds to load.

Amstrad Cassette

Amstrad CPC 464

Amstrad CPC 664 or Amstrad CPC 6128 with cassette player and suitable leads.

Amstrad CPC 664 and CPC 6128 users should connect a cassette player to the computer and enter [TAPE] and press the ENTER key. Place the cassette in the player, rewind if necessary and press the CTRL and ENTER keys. Press the Play key on the cassette player and then any key on the computer keyboard.

Amstrad Disc

Amstrad CPC 6128 or Amstrad CPC 664

Amstrad CPC464 with disc drive

Amstrad CPC 464 users should connect a disc drive to the computer and enter [disc] and press the ENTER key. Place the disc in the drive and enter RUN "DISC" and press the ENTER or RETURN key.

CONTROLS

Commodore: Use either joystick port

Spectrum: Keyboard or Kempston, Sinclair or Cursor joystick (auto-detected when FIRE pressed)

Commodore	Spectrum	Action
<i>During Game</i>		
Left	W,I	Walk Left
Right	E,O	Walk right
Up	P,Q	Enter door/go up on lift
Down	L,S	Go down on lift
Fire	C,N	Shoot snowball or jump (if pressed while walking)
P	ENTER	Pause game, press fire to restart
RUN/STOP	BREAK	Abort current game
<i>On Title Page</i>		
F1	1	Select ONE player game (default)
F3	2	Select TWO player game
F5	3	Music/sound effects ON (default)
F6	4	Music/sound effects OFF

Amstrad: Keyboard or joystick (auto detected when fire pressed)

Joystick	Key	Action
<i>During Game</i>		
left	O	walk left
right	P	walk right
up	Q	enter door/go up on lift
down	A	go down on lift
fire	space	shoot snowball or jump (if walking)
	ESC	pause game
	Clr	abort game when paused
	1	select 1 player game
	2	select 2 player game
	3	music on/off
	4	sound effects on/off

PLAYING THE GAME

You arrive at the bottom of each tower in your trusty submarine. Climb to the top of the tower within the allowed time. The towers are covered with various ledges, tunnels and lifts. You may also discover ledges which dissolve when you stand on them and slippery ledges which will push you left or right.

Flashing blocks and bouncing balls can be destroyed by shooting them but the silver rolling balls can only be stopped in their tracks for a few seconds. All other creatures are indestructible. If hit by a creature, you will tumble off the ledge and land a few levels down. If you fall in the sea, you lose a life.

Entering the final door at the top of the tower sets off the destruction sequence. You are awarded bonuses for the time left and for technique and the tower will crumble into the sea.

When a tower has been destroyed you get back in your submarine and travel underwater to the next tower. (Commodore Only) - During this time you can pick up bonuses by catching fish. This is achieved by shooting air bubbles to capture the fish, which can then be collected.

SCORING

Bouncing Ball: 100 points

Flashing Block: 50 points

Bonus points while climbing a tower

Extra life every 5000 points

TECHNICAL DATA

'Rotational' 3D scrolling with precise hidden-surface removal running at 25 frames/second.

Multi-layer parallax scrolling on underwater games (50 frames/second) (Commodore Only).

3 voice sound effects (on Commodore).

CREDITS

Game design by John Phillips

Amstrad version by Chris Wood

Music and sound effects by Dave Rogers

© Hewson Consultants Ltd 1988

NEBULUS

von John Phillips

**Für Commodore 64 und 128 (64er Modus) – nur mit Joystick,
ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus, ZX Spectrum 128 und ZX Spectrum +2
und den Schneider CPC 464, CPC 664 und CPC 6128**

Auf dem Planeten Nebulus geht es nicht ganz mit rechten Dingen zu. Irgend jemand hat begonnen, riesige Türme im Meer zu bauen – und dies ohne Baugenehmigung der zuständigen Behörde.

Sie werden in Ihrem Büro bei Destructo Inc. jäh aus dem ach-so-wohlverdienten Nachmittagsschlafchen gerüttelt. Das Telefon schritt unbarmherzig. Am andern Ende hängt der Boss und kräht irgendwas von einem kleinen Zerstörungsauftrag, auf den er Sie ansetzen will. Schlechtgelaunt und schlaftrunken sind Sie gerade dabei, den Hörer in den Papierkorb zu schmeißen, doch plötzlich spitzen Sie die Ohren. Hat der Boss doch tatsächlich was von 'ner brandneuen Mk.7 Mini-Sub erwähnt, die er zu diesem Zwecke ... und als er noch etwas von "Gehaltserhöhung" verlauten läßt, da sausen Sie wie der Blitz aus dem Büro und lassen das Telefon baumeln, während der Chef dazu übergeht, das extreme Risiko dieses Auftrags zu schildern ...

LADLEANLEITUNG

Spectrum – Kassettenversion

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus oder ZX Spectrum 128 mit Kassettenrekorder, ZX Spectrum +2:

Es empfiehlt sich, alle etwaigen an der Anschlußleiste an der Rückwand des Computers eingesteckten Geräte herauszuziehen. Kassettenrekorder in der üblichen Weise anschließen (außer ZX Spectrum +2). ZX Spectrum +2 und 128 Benutzer sollten in den 48K Modus umsteigen. Bitte das Band gegebenenfalls ganz zurückspulen, dann den Befehl LOAD ** über die Tastatur eingeben und die ENTER-Taste drücken. Anschließend die PLAY-Taste des Kassettenrekorders drücken. Das Laden des Spiels dauert ein paar Minuten.

Commodore – Kassetten

Commodore 64 und 128 (im 64er Modus) – nur Joystick

Kassettenrekorder an den Computer anschließen. Kassetten einlegen und gegebenenfalls zurückspulen. Auf der Computertastatur gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP drücken, dann die PLAY-Taste des Rekorders. Das Laden des Spiels dauert ein paar Minuten.

Commodore – Diskette

Commodore 64 oder Commodore 128 mit Diskettenlaufwerk

Wir empfehlen Ihnen, sämtliche Hardware vom Computer zu trennen und nur das Diskettenlaufwerk anzuschließen. Die Diskette einlegen und LOAD ***,8,1 eingeben, gefolgt von der RETURN-Taste. Das Laden des Spiels dauert nur wenige Sekunden.

Schneider-Kassettenversion

Schneider CPC 464

Schneider CPC 664 oder Schneider CPC 6128 mit Kassettenrekorder und den entsprechenden Kabeln.

Benutzer des CPC 664 und CPC 6128: Bitte an den Computer ein Kassettengerät anschließen und dann den Befehl [TAPE] gefolgt von <ENTER> eingeben. Die Kassetten einlegen und gegebenenfalls ganz zurückspulen. Die beiden Tasten <CTRL> und <ENTER> auf der Computertastatur drücken, dann die PLAY-Taste des Rekorders. Anschließend eine beliebige Taste auf der Computertastatur drücken.

Schneider-Diskettenversion

Schneider CPC 6128 oder CPC 664

Schneider CPC 464 mit Diskettenlaufwerk

Schneider CPC 464 Benutzer: Bitte ein Diskettenlaufwerk anschließen, dann den Befehl [DISC] eingeben und <ENTER> drücken. Diskette ins Laufwerk einschieben und über die Tastatur RUN "DISC" eingeben, gefolgt von der <ENTER> oder der <RETURN> Taste.

BEDIENUNG

Commodore: Joystick kann in 1 oder 2 eingesteckt werden.

Spectrum: Tastatur oder Kempston, Sinclair oder Cursor Joysticks (nach Betätigen der Feuertaste erfolgt eine automatische Einstellung durch den Computer).

Commodore Spectrum Wirkung

Während des Spiels

Links	W.I	Nach links gehen
Rechts	E.O	Nach rechts gehen
Hoch	P.Q	Eintreten/im Lift hochfahren
Ab	L.S	Im Lift nach unten fahren
Feuer	C.N	Schneeball werfen oder (im Laufen) hochspringen

P	ENTER	Pause einlegen (zum Weitermachen Feuer drücken)
---	-------	---

RUN/STOP	BREAK	Spiel abbrechen
----------	-------	-----------------

Im Titelschirm

F1	1	1-Spieler Version einschalten (Standardeinstellung)
F3	2	2-Spieler Version einschalten
F5	3	Musik/Ton ein (Standard)
F6	4	Musik/Ton aus

Die Bedienung kann über einen Joystick oder über die Tastatur erfolgen (Druck auf die Feuertaste bewirkt, daß der Computer die Steuereinheit automatisch ermittelt).

Joystick	Taste	Wirkung
Links	O	Nach links gehen
Rechts	P	Nach rechts gehen
Hoch	Q	Eintreten/im Lift hochfahren
Ab	A	Im Lift nach unten fahren
Feuer	Leertaste	Schneeball werfen oder (im Laufen) hochspringen
	ESC	Spielabbruch (im Pausenmodus)
	Clr	Spiel abbrechen
	1	1-Spieler Version einschalten
	2	2-Spieler Version einschalten
	3	Musik/Ton ein
	4	Ton ein/aus

SPIELVERLAUF

Ihr Unterseeboot bringt Sie zu den einzelnen Türmen. Innerhalb der vorgegebenen Zeit muß es Ihnen gelingen, zur Spitze hochzusteigen. Dabei müssen Sie sich Ihren Weg über allerlei Gesimse, Kanten, Tunnel und Aufzüge bahnen. Manche Strukturen lösen sich auf, wenn Sie sich draufstellen, und manche sind so schlüpfrig, daß Sie leicht nach links oder rechts ausgleiten.

Die flimmernden Quader und die hüpfenden Kugeln können durch Abschießen zerstört werden, aber die silbernen, rollenden Bälle lassen sich stets nur für wenige Sekunden in ihrer Bahn stoppen. Die ganzen restlichen Kreaturen sind unverwundlich! Bei einem Zusammenprall verlieren Sie Ihren Stand auf dem Gesims und landen ein paar Stockwerke tiefer – wenn Sie Glück haben. Wenn nicht, plumpsen Sie ins Wasser und verlieren dabei ein Leben.

Das Betreten der letzten Tür ganz oben auf dem Turm aktiviert die Zerstörungsprozedur. Sie erhalten Prämienpunkte für die noch verbleibende Zeit und für technisches Können – und der Turm gerät ins Wanken und zerbröckelt in hundertausend Stücke.

Nach der Zerstörung eines Turms steigen Sie wieder in Ihr Unterseeboot, das Sie zum nächsten Auftrag bringt.

(Nur Commodore). Während der Fahrt können Sie sich zusätzliche Punkte erwerben, indem Sie Fische fangen. Schießen Sie Luftblasen, um die Fische zu betäuben, und sammeln Sie sie dann ein.

PUNKTE

Hüpfender Ball: 100 Punkte
Glitzernder Quader: 50 Punkte
Bonuspunkte beim Erklettern des Turms
Zusatzleben nach jeweils 5000 Punkten

TECHNISCHE DATEN

Rotierendes 3-D Scrolling mit präziser Beseitigung verdeckter Linien (25 Rahmen/Sekunde).

Mehrschichtiges Parallax-Scrolling bei den Unterwasser-Sequenzen (50 Rahmen/Sekunde) (Nur Commodore-Version)

3-stimmige Töneffekte (Commodore)

DIE MITWIRKENDEN

Spiel design von John Phillips
Schneider-Version von Chris Wood
Musik und Töneffekte von Dave Rogers.

© Hewson Consultants Ltd 1988.

NEBULUS

de John Phillips

Pour Commodore 64 et 128 (mode 64K) équipés d'une manette de jeu uniquement, ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus, ZX Spectrum 128, ZX Spectrum +2 et Amstrad CPC 464, CPC 664 et CPC 6128

Les choses ne vont pas trop bien sur la planète Nebulus. Quelqu'un, ou quelque chose, a construit des tours géantes dans la mer sans même demander de permis de construire.

Bien confortable dans votre bureau de Démolition SA, vous vous réveillez de votre seïste quotidienne quand, soudain, le téléphone se met à sonner énergiquement. Votre patron tout énervé vous demande d'aller faire un petit travail de destruction. A moitié endormi, vous avez bien envie de jeter le téléphone à la poubelle, mais lorsqu'il se met à parler de la nouvelle Mk.7 Mini-Sub que vous convoitez depuis longtemps et d'une augmentation de salaire, vous vous réveillez instantanément et quittez le bureau à

toute vitesse, en laissant le téléphone pendre à la fenêtre pendant que votre patron poursuit sa conversation en parlant des risques que comporte cette tâche inhabituelle...

CHARGEMENT

Cassette Spectrum

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus ou ZX Spectrum 128 équipé d'un magnétophone, ZX Spectrum +2.

Il est préférable de débrancher tout le matériel du connecteur marginal arrière. A moins d'utiliser un ZX Spectrum +2, connectez

le magnétophone à l'ordinateur en procédant de la manière habituelle. Sur ZX Spectrum +2 et 128, sélectionnez le mode 48K. Rembobinez la cassette s'il y a lieu, tapez LOAD** au clavier et frappez ENTER. Enfoncez la touche de lecture (PLAY) du magnétophone. Le jeu se charge en quelques minutes.

Cassette Commodore

Commodore 64 et 128 (mode 64K) équipés d'une manette de jeux uniquement. Connectez le magnétophone à l'ordinateur, introduisez la cassette et rembobinez-la s'il y a lieu. Au clavier, frappez simultanément les touches SHIFT et RUN/STOP, puis enfoncez la touche de lecture (PLAY) du magnétophone. Le jeu se charge en quelques minutes.

Disquette Commodore

Commodore 64 ou Commodore 128 équipé d'une unité de disquettes.

Il est préférable de débrancher tout le matériel de l'ordinateur. Connectez l'unité de disquettes et insérez la disquette. Tapez LOAD***8,1 et frappez RETURN. Le jeu se charge en quelques secondes.

Cassette Amstrad

Amstrad CPC 464

Amstrad CPC 664 ou Amstrad CPC 6128 avec un magnétophone à cassettes et cordons appropriés.

Les utilisateurs d'ordinateurs Amstrad CPC 664 et CPC 6128 doivent connecter le magnétophone à cassette à l'ordinateur et taper [TAPE avant de frapper ENTER. Introduisez la cassette dans le magnétophone, rembobinez-la si nécessaire et frappez les touches CTRL et ENTER. Enfoncez la touche de lecture (PLAY) du magnétophone et frappez une touche quelconque du clavier de l'ordinateur.

Disquette Amstrad

Amstrad CPC 6128 ou CPC 664

Amstrad CPC 464 avec unité de disquette

Les utilisateurs d'ordinateurs Amstrad CPC 464 doivent connecter une unité de disquettes à l'ordinateur et taper [DISC avant de frapper ENTER. Introduisez la disquette dans l'unité et tapez RUN "DISC". Frappez ENTER ou RETURN.

COMMANDES

Commodore: Utilisez un des ports pour manette de jeu

Spectrum: Clavier ou manette de jeu Kempston, Sinclair ou Cursor (détecté automatiquement une fois le bouton de tir enfoncé).

Commodore Spectrum Action

Pendant le jeu;

Gauche	W,I	Pour marcher vers la gauche
Droite	E,O	Pour marcher vers la droite
Haut	P,Q	Pour franchir une porte/ monter en ascenseur

Bas	L,S	Pour descendre en ascenseur
Feu	C,N	Pour lancer une boule de neige ou sauter (en marchant)

P	ENTER	Pour suspendre le jeu, appuyez sur le bouton de tir pour le reprendre
RUN/STOP	BREAK	Interrompt la partie en cours

Sur l'écran de présentation

F1	1	Sélectionne la version à un joueur (version par défaut)
F3	2	Sélectionne la version à deux joueurs
F5	3	Active les effets sonores/ musicaux (activés par défaut)
F6	4	Pour éteindre les effets sonores/musicaux

La commande peut s'effectuer par une manette de jeu ou par le clavier (en frappant le bouton de tir, le logiciel détectera la commande choisie automatiquement).

Manette	Touche	Fonction
Vers la gauche	O	Marcher vers la gauche
Vers la droite	P	Marcher vers la droite
Vers la haut	Q	Entrer/Monter (ascenseur)
Vers la bas	A	Descendre (ascenseur)
Feu	Escape	Lancer une boule ou sauter
	ESC	Quitter le jeu (pause)
	Cir	Interrompre le jeu
	1	Version à 1 joueur
	2	Version à 2 joueurs
	3	Brancher/débrancher la musique
	4	Brancher/débrancher le son

REGLES DU JEU

Votre fidèle sous-marin vous transporte au pied des tours. Vous devez grimper jusqu'au sommet dans le temps imparti. Les tours possèdent des corniches, tunnels et ascenseurs. Certaines corniches disparaissent dès que vous posez le pied dessus et d'autres, très glissantes, vous poussent vers la gauche ou la droite.

Des fruits clignotants et les balles rebondissantes peuvent être détruits en tirant, mais les balles argentées que roulent ne peuvent être arrêtés pendant quelques secondes. Toutes les autres créatures sont indestructibles. Lorsqu'une d'entre elles vous touche, vous tombez de la corniche pour atterrir plusieurs niveaux plus bas. Vous perdez une vie lorsque vous tombez dans la mer.

En ouvrant la dernière porte au sommet du tour, vous amorcez la séquence de destruction. Des points de bonus vous sont attribués pour le temps qu'il vous reste et pour votre technique. La tour s'écroule dans la mer.

Une fois la première tour détruite, remontez dans votre sous-marin pour vous attaquer à la suivante. (Commodore uniquement) – Pendant ce temps, vous pouvez obtenir des points de bonus en capturant des poissons. Vous y parviendrez en lançant des bulles d'air emprisonnant les poissons qu'il ne vous reste plus ensuite qu'à ramasser.

SCORE

Balle rebondissante: 100 points

Bloc clignotant: 50 points

Points de bonus en escaladant la tour

Vie supplémentaire à 5000 points.

DONNEES TECHNIQUES

Défilement 3D avec rotation et suppression superficielle-cachée précise à 25 frames/seconde.

Défilement parallèle multicouche sous l'eau (50 frames/seconde) (Commodore uniquement).

Effets sonores 3 voix (sur Commodore).

REMERCIEMENTS

Conception du jeu: John Phillips

Version Amstrad: Chris Wood

Musique et effets sonores: Dave Rogers.

© Hewson Consultants Ltd 1988.

ALLEYKAT

for the Commodore 64 and 128 (in 64 mode)
(joystick only)

It's the Alleykat Racing Season! Can you become the Alleykat Champion?

Compete in eight orbiting Space Stadia scattered around the Galaxy. Choose between demolition derbys, time trials, endurance epics and other riveting battles. Spin your multi-mode Alleykat Speeder over fearsome landscapes. Career past the cavorting Katerkiller. Girate round the gripping Gravo-craft. Can you join the best Speeder pilots in the Alleykat finale?

LOADING THE DISC

Remove any cartridges from your C64 or C128. Put your C128 into 64 mode if appropriate. Plug your joystick into either port and enter LOAD**8,1. Press fire to begin.

GAME OPTIONS

During the titles sequence you may select:

- F1 - One player, one joystick, either port
- F2 - Two players, sharing one joystick, either port
- F3 - Two players, two joysticks
- F4 - Toggle strobes on/off
- F5 - Increase music volume
- F6 - Decrease music volume
- F7 - Colour mode
- F8 - Monochrome mode

The option display line is shown for a short time. This displays a symbol for each player selected, a symbol for each joystick, a strobo-square (flashing when strobes are on), a music volume bar, and either three circles for colour or a half-filled circle for black and white.

DURING PLAY

Run/Stop - pause game, press fire or run/stop to restart. After run/stop press clr/home to abandon game.

GAME SEQUENCE

Press fire to open the racing season. You will be presented with a list of races, separated into months. Scroll the list up or down using joystick up/down. You may only select races that you can afford to enter. Your current account is shown at the top of the screen in Guineas. You begin with no money, but the first five races are free to enter.

When you have scrolled the required race to the select-race line, press fire to begin. The Alleykat Speeder, supplied by the race organisers is dropped into position and launched. The tortuous landscape, the computer-controlled Gravo-craft and the dreaded Katerkiller stand between you and the finish line.

When the race is over you are awarded points for Gravo-craft kills and any bonus points earned for the particular race type. If you complete the race successfully you receive an extra bonus and the prize money. You may then select your next race. The season will continue until you race in the Alleykat Finale or you cannot afford to enter any more races.

THE ALLEYKAT SPEEDER

Your vehicle is supplied by the racing organisation to ensure that all pilots race with identical craft. The Speeder is steered using joystick left/right. Climb by pulling the stick back, dive by pushing it

forwards. The craft's speed may be adjusted by holding down the fire button and pushing the stick forward to accelerate or back to slow down. Slowing down beyond minimum speed will cause the craft to loop-the-loop. This may be done to temporarily increase your height above other vehicles. The nose-mounted gun may be fired by pressing the fire button.

In addition, the craft has two flight modes, speed and combat. In speed mode the craft is fast and highly manoeuvrable. Hold fire down and move the joystick left or right to change modes. On entering combat mode two extra wing mounted guns unfold and are fired every time the fire button is released. In combat mode the craft is less manoeuvrable and slower. Looping also takes longer as the guns are re-packed before the craft can loop.

THE RACES

Every race of the season is different. Because at least two races are staged every month and only one race may be selected per month it is necessary to study the race information carefully to choose the best race. Race information is viewed by moving the joystick left or right on the race selection screen. The following information is available:

Stadium:	One of the eight orbiting Space Wheels
Fee:	The cost of entering the race in Guineas
Type:	Special bonus type of race, see 'Special Bonus'
Shape:	The type of terrain used
Density:	The degree of packing of the landscape. The terrain may be fairly clear, or full of obstacles
Laps:	The number of laps to complete to win the prize money
Prize:	The prize money for successful completion

SPECIAL BONUS

The race type shows the activity that will give bonus points at the end of the race, awarded whether or not the race is complete. Race types are as follows:

Time-trial:	Bonus increased for high speed racing
Speed trial:	Bonus reduced for low speed racing
Demolition:	Bonus increased for landscape destruction
Dodge'em:	Bonus reduced for landscape destruction
Endurance:	Bonus awarded for time spent on track
Survival:	Extra bonus awarded for Gravo-craft kills
Random:	Mystery bonus awarded
Slalom:	Bonus awarded for flying under landscape

RACE COMPLETION

When the race is over, points are awarded for Gravo-craft kills on the following basis:

Orbiter	- 500 points
One-track	- 300 points
Diamond-flyer	- 400 points
Barrow-paddler	- 200 points
Duo-paddler	- 250 points
Fourk	- 100 points
Fin-puller	- 100 points
Nuts	- 250 points
Katerkiller	- 2,500 points

Multiple shots are required to destroy these craft, although they may be damaged by collisions with the landscape. The Katerkiller loses one segment per hit.

The special bonus points are then awarded. If the race was completed successfully then the Race Completion Bonus is awarded, followed by the prize.

LANDSCAPING

Eight different types of landscape are used to build the tracks around the inner surface of the space-wheels. These range from the fragile 'Shatter-rock' to the tough 'Hardwall'. Their susceptibility to fire is variable so a single shot may well not destroy a segment of the tougher landscapes.

Landscape may be flown over, under or through. If shots pass through the landscape then the Speeder can follow, but beware that the wing guns in combat mode make the Speeder a lot wider.

SPEEDER ENERGY

The Speeder can absorb a number of shots or collisions with the landscape. On low energy the Speeder flashes. Collisions with Gravo-craft will take an equivalent energy from the Speeder as that of the Gravo-craft involved, and collisions with the Katerkiller are always fatal. Energy may be replenished by flying low over the 'E' symbols on the ground. Maximum energy is variable and depends upon performance in the previous race Special Bonus.

BONUS GUINEAS

Some races have special bonus Guinea symbols, 'G'. Fly low over these to pick up extra money.

TWO PLAYER CO-OPERATION

When two players are competing for the Alleykat trophy, they play as a team, with one combined money account. They must select the races together, and pay double the normal fee. Each player then races the track in turn, with each having a chance to win the prize money. If both complete the race then each wins the prize money.

C128 SPECIAL OPERATION

Alleykat will automatically detect a C128 and use the 2 MHz double speed CPU to provide extra bullets and longer Katerkillers.

TECHNICAL NOTES

Virtual Sprite System (VSS). Auto height/display priority flicker-free sprite manager.

50 cycles per second full display update for ultra-smooth scrolling. (60 cycles per second on NTSC C128.)

Auto 2 MHz CPU detection for enhanced game operation on C128.

Rainbow Text Display System, for moving rainbows, colour fades and metal bar effects.

32 race-tracks, each over 20 screens long.

Hardware and software sprites.

Three voice music and sound effects.

CREDITS

Alleykat designed and programmed by Andrew Braybrook.

Music composed and programmed by Steve Turner.

Game design advice from the test-pilots Robert Orchard, Andi Marsden and Richard Harvey.

© Graftgold Ltd 1986 and © Hewson Consultants Ltd 1986.

The program and data on this disc are copyright and may not be reproduced in part or in total by any means without the written permission of Hewson Consultants Ltd. All rights reserved. No responsibility is accepted for any errors.

Our policy is one of constant improvement. Therefore we reserve the right to modify any product without notice.

ALLEYKAT

Für den Commodore 64 und 128 (in 64-Modus)
(Nur für Joystick)

Die Alleykat-Rennsaison hat angefangen! Haben Sie sich, Alleykat-Champion zu werden?

LADEN DER DISKETTE

Entfernen Sie zuerst alle Einschubmodule ('Cartridges') von Ihrem C64 oder C128. Beim C128 den 64-Modus wählen. Schließen Sie Ihren Joystick an einen der Ports an und tippen Sie LOAD ***,8,1 ein. Zum Beginnen des Spiels den Feuerknopf drücken.

SPIELOPTIONEN

Während der Titelsequenz können Sie die folgenden Optionen wählen:

- 1 - Ein Spieler mit einem Joystick an einem der beiden Ports
- 2 - Zwei Spieler mit einem Joystick an einem der beiden Ports
- 3 - Zwei Spieler, zwei Joysticks
- 4 - Strobolichter ein/aus
- 5 - Musik lauter

- 16 - Musik leiser
- 17 - Farb-Modus
- 18 - Schwarzweiß-Modus

IM SPIEL

RUN/STOP-Pause, den Feuerknopf oder RUN/STOP drücken, um das Spiel wieder aufzunehmen. Drücken Sie nach RUN/STOP die CLR/HOME-Taste, wenn Sie das Spiel abbrechen wollen.

SPIELSEQUENZ

Den Feuerknopf drücken, um mit der Rennsaison zu beginnen. Es erscheint eine nach Monaten geordnete Liste mit den Rennen. Zum Scrollen auf der Liste den Joystick nach vorne drücken oder zurückziehen. Sie können nur an den Rennen teilnehmen, für die Sie genug Geld auf dem Konto haben. Ihr Kontostand wird in 'Guineas' angegeben, die oben links auf dem Bildschirm angezeigt werden. Sie fangen ohne Geld an, wobei die Teilnahme an den ersten fünf Rennen kostenlos ist.

Wenn Sie das von Ihnen gewünschte Rennen zum Wahlbalken geschrollt haben, können Sie durch Drücken des Feuerknopfs mit dem Rennen beginnen.

Ist ein Rennen zuende, erhalten Sie Punkte für die Zerstörung von 'Gravo-Craft' Objekten und für jeden im entsprechen den Renntyp verdienten Bonus. Bei Erreichen des Ziels erhalten Sie einen Zielbonus und den Geldpreis. Dann können Sie Ihr nächstes Rennen wählen. Sie nehmen solange an der Rennsaison teil, bis Sie das Alleykat-Finale erreichen oder sich das Startgeld nicht mehr leisten können.

DER ALLEYKAT-'SPEEDER'

Zum Steuern des 'Speeders' (siehe auch 'SPEEDER'-ENERGIE) den Joystick nach links oder rechts bewegen. Zum Steigen mit dem Flugschiff den Joystick zurückziehen, für Sinken den Joystick nach vorne drücken. Sie regeln die Geschwindigkeit Ihres Schiffs, indem Sie den Feuerknopf gedrückt halten und den Joystick nach vorne drücken (Beschleunigen) oder zurückziehen (Bremsen). Beim Verlangsamten auf ein Tempo unterhalb der Mindestgeschwindigkeit) dreht das Schiff einen Looping. Damit können Sie anderen Flugkörpern gegenüber kurzzeitig an Höhe gewinnen. Zum Ableuern der Kanone in der Flugzeugnase den Feuerknopf drücken. Das Schiff verfügt über zwei verschiedene Flugmodi: 'Speed' (Geschwindigkeit) und 'Combat' (Gefecht). Im Geschwindigkeitsmodus ist das Schiff schnell und äußerst manövrierfähig. Halten Sie den Feuerknopf gedrückt und bewegen Sie den Joystick nach links oder rechts, wenn Sie den Modus ändern wollen. Im Gefechtsmodus erhalten Sie zu Anfang zwei zusätzliche Geschützlafeletten, die durch Loslassen des Feuerknopfs abgefeuert werden. Im Gefechtsmodus ist Ihr Schiff langsamer und weniger manövrierfähig. Ein Looping dauert ebenfalls länger, da die Lafeletten umgepackt werden müssen, bevor ein Looping beginnen kann.

DIE RENNEN

Kein Rennen einer Saison gleicht einem anderen. Da mindestens zwei Rennen pro Monat stattfinden, von denen Sie nur ein Rennen pro Monat wählen können, sollten Sie sich die Renninformationen sorgfältig durchlesen, um das beste Rennen zu wählen. Zum Betrachten der Renninformationen müssen Sie zuerst das entsprechende Rennen wählen, indem Sie den Joystick auf dem Wahlbildschirm für die Rennen nach links oder rechts bewegen. Sie erhalten die folgenden Informationen:

'Stadium'	Eine der acht in einer Umlaufbahn befindlichen Raumstationen.
'Fee' (Teilnahmegebühr)	Kosten für die Teilnahme an einem Rennen (in 'Guineas').
'Type' (Renntyp)	Bestimmt den Sonderbonus für ein Rennen, siehe auch 'Sonderbonus'.
'Scape' (Landschaft)	Das Terrain, auf dem ein Rennen stattfindet.
'Density' (Dichte)	Wie vollgepackt eine Landschaft ist. Das Terrain kann fast leer oder auch voll an Hindernissen sein.
'Laps' (Runden)	Die zum Erreichen des Ziels notwendige Rundenzahl, um den Geldpreis zu gewinnen.
'Prize' (Geldpreis)	Der Geldpreis für die erfolgreiche Beendigung eines Rennens.

SONDERBUS

Der Renntyp bestimmt die Aktivität, mit der Sie sich Ihre Bonuses verdienen können. Ihre Bonuspunkte werden Ihnen auch dann angerechnet, wenn Sie das Ziel nicht erreicht haben. Die folgenden Renntypen gibt es:

'Time-Trial' (auf Zeit)	Zunahme der Bonuspunkte bei hohen Geschwindigkeiten.
'Speed-Trial' (auf Geschwindigkeit)	Abnahme der Bonuspunkte bei geringen Geschwindigkeiten.
'Demolition' (Zerstörung)	Zunahme der Bonuspunkte für Landschaftszerstörung.
'Dodg'em' (Ausweichen)	Abnahme der Bonuspunkte für Landschaftszerstörung.
'Endurance' (Ausdauer)	Bonuspunkte für die auf der Rennstrecke verbrachten Zeit.
'Survival' (Überleben)	Bonuspunkte für die Zerstörung von 'Gravo-Craft'-Objekten.
'Random' (Zufall)	Überraschungsbonus.
'Slalom'	Bonuspunkte für Unterfliegen der Landschaft.

AM ENDE EINES RENNENS

Die Punkte für die Zerstörung von 'Gravo-Craft'-Objekten werden am Ende eines Rennens wie folgt vorgegeben:

Orbiter	- 500 Punkte
One-track	- 300 Punkte
Diamond-flyer	- 400 Punkte
Barrow-paddler	- 200 Punkte
Duo-paddler	- 250 Punkte
Fourk	- 100 Punkte
Fin-puller	- 100 Punkte
Nuts	- 250 Punkte
Katerkiller	- 250 Punkte

Die Sonderbonusse werden ebenfalls am Ende eines Rennens vergeben. Bei Erreichen des Ziels erhalten Sie den Zielbonus und den Geldpreis.

LANDSCHAFT

Die Rennstrecken wurden im innern Umfang der radförmigen Raumstationen und in acht verschiedenen Landschaften errichtet. Diese reichen vom brüchigen.

'Shatter-Rock' (Geröll) bis zu 'Hardwall'. Die Beschußanfälligkeit ist verschieden, und bei härteren Landschaften vermag ein einzelner Schuß keinen Schaden anzurichten.

'SPEEDER'-ENERGIE

Der 'Speeder' kann eine gewisse Anzahl von Schüssen und Kollisionen mit der Landschaft absorbieren. Geht die Energie zuneige, blinkt der 'Speeder' auf. Laden Sie Energie wieder auf, indem Sie die 'E'-Symbole auf dem Boden im Tiefflug überfliegen. Die Hochstenergie variiert und hängt von Ihren Leistungen und den Sonderbonussen in früheren Rennen ab.

BONUS-GUINEAS

In einigen Rennen erscheinen besondere 'Guineas'-Symbole mit einem 'G'. Wenn Sie diese im Tiefflug überfliegen, können Sie sich zusätzlich Geld verdienen.

KOOPERATION ZWISCHEN ZWEI SPIELERN

Wenn zwei Spieler um die Alleykat-Trophäe weitern wollen, können sie als ein Team mit einem gemeinsamen Konto antreten. Sie müssen die Rennen gemeinsam wählen und das doppelte Startgeld bezahlen. Die Spieler nehmen dann abwechselnd am Rennen teil und erhalten beide die Chance, den Geldpreis zu gewinnen. Erreichen beide Spieler das Ziel, erhält jeder der beiden den Geldpreis.

ANNEXES

Entwurf du Design et Programmation – Andrew Braybrook.

Komposition et Programmation de la Musique – Steve Turner.

Recommandations pour le Jeu de Design de la Saison des Testpilotes Robert Orchard, Andi Marsden et Richard Harvey.

© Graftgold Ltd 1986 et © Hewson Consultants Ltd 1986

Le Programme et les Données sur cette Disquette sont
intellectuellement protégés et ne peuvent être réutilisés sans la
permission écrite de Hewson Consultants Ltd. ni être utilisés
dans aucune forme ou pour quelque but que ce soit sans la
permission écrite de Hewson Consultants Ltd. Les droits de
propriété sont réservés. Il n'est pas permis de copier, de
réproduire ou de transmettre ces documents sans la permission
écrite de Hewson Consultants Ltd.

Notre Politique d'Entreprise consiste en une amélioration
continue de nos produits. Nous nous réservons le droit de modifier
nos produits sans préavis.

ALLEYKAT

pour les Commodore 64 et 128 (en mode 64)

C'est la Saison des Courses Alleykat! Pouvez-vous devenir le
Champion Alleykat?

COMMENT CHARGER LE DISQUE

Retirez toutes cartouches de votre C64 ou C128.

Mettez votre C128 en mode 64 si cela est approprié. Branchez
votre manche à balai sur l'une des deux entrées et tapez
LOAD "",8,1. Appuyez sur Feu pour commencer.

OPTIONS DE JEU

Durant la séquence des titres, vous pouvez sélectionner:

- f1 – Un joueur, un manche à balai, une des deux entrées
- f2 – Deux joueurs partageant le même manche à balai
- f3 – Deux joueurs, deux manches à balai
- f4 – Fait commuter les strobos en/hors fonction
- f5 – Augmente le volume de la musique
- f6 – Diminue le volume de la musique
- f7 – Mode couleur
- f8 – Mode monochrome

DURANT LE JEU

Run/Stop – met le jeu en pause; appuyez sur Feu ou Run/Stop
pour reprendre le jeu. Après Run/Stop, appuyez sur clavier pour
abandonner le jeu.

SEQUENCE DE JEU

Appuyez sur Feu pour ouvrir la saison des courses. On vous offre
une liste de courses, séparées en mois. Faites défiler la liste de
haute en bas à l'aide du manche à balai haut/bas. Vous ne pouvez
sélectionner que les courses auxquelles vous pouvez permettre de
participer. Votre compte courant est indiqué au haut de l'écran en
Guinéennes. Vous démarrez sans argent mais vous n'aurez pas à
payer pour les cinq premières courses.

Une fois que vous avez fait défiler la course requise jusqu'à la ligne
de sélection de courses, appuyez sur Feu pour commencer.

Une fois la course terminée, vous obtenez des points pour la
destruction de Gravo-appareils et tous les bonus qui vont avec ce
type particulier de course. Si vous arrivez à terminer la course,
vous obtenez un bonus supplémentaire ainsi que l'argent du prix.
Vous pouvez alors sélectionner votre prochaine course. La saison
se poursuivra jusqu'à ce que vous preniez part à la Finale Alleykat
ou jusqu'à ce que vous ne puissiez plus vous permettre de
participer aux courses.

LE SPEEDER ALLEYKAT

Le Speeder se pilote par l'intermédiaire du manche à balai
gauche/droite. Vous grimpez en tirant sur le manche, vous piquez
en le poussant. La vitesse de l'appareil s'ajuste en tenant le bouton
feu enfoncé et en poussant le manche pour accélérer ou en le
tirant pour ralentir. Si vous ralentissez au-delà de la vitesse
minimum, vous exécutez un looping. Vous pouvez le faire dans le
but d'augmenter momentanément votre altitude au-dessus des
autres véhicules. Vous pouvez faire feu avec le canon monté sur
le nez de l'appareil en appuyant sur le bouton Feu.

De plus, l'appareil a deux modes de vol: vitesse et combat. En
mode vitesse, l'appareil est rapide et très manœuvrable. Tenez le
bouton Feu enfoncé et déplacez le manche à balai à gauche/droite
pour changer de mode. En mode combat, deux canons
supplémentaires montés sur les ailes se matérialisent et ouvrent le
feu chaque fois que le bouton Feu est relâché. En mode combat,
l'appareil est moins manœuvrable et plus lent. Le looping prend
plus de temps car les canons doivent être réarmés avant que
l'appareil puisse faire un looping.

LES COURSES

Chaque course de la saison est différente. Vu que deux courses au
moins sont organisées chaque mois et une seule course peut être
sélectionnée par mois, il est nécessaire d'étudier soigneusement
les informations se rapportant aux courses afin de choisir la
meilleure. Vous pouvez visionner les informations sur les courses
en déplaçant le manche à balai vers la gauche ou la droite sur
l'écran de sélection de courses. Les informations suivantes sont
disponibles:

Stadium (stade): Une des huit Roues Spatiales orbitantes.

Fee (Coût): Le coût de participation à la course en Guinéennes.

Type: Type de course à bonus spécial, voir 'Bonus Spécial'.

Scope : Le type de terrain utilisé.

Density (densité): Le degré de remplissage du paysage. Le terrain
peut être soit plutôt vide soit rempli d'obstacles.

Laps (tours): Le nombre de tours à faire pour gagner l'argent du
prix.

Prize (prix): L'argent due prix offert après une course réussie.

BONUS SPECIAL

Le type de course montre l'activité qui générera des bonus à la fin
de la course, que celle-ci soit terminée ou pas. Les types de
course sont les suivants:

Time-trial (épreuve de temps): Bonus augmenté pour course à grande vitesse.

Speed-trial (épreuve de vitesse): Bonus réduit pour course à petite vitesse.

Démolition (démolition): Bonus augmenté pour destruction de paysage.

Dodg'em (évitiez-les): Bonus diminué pour destruction de paysage.

Endurance: Bonus décerné pour temps passé sur piste.

Survival (survie): Bonus supplémentaire décerné pour destruction de Gravo-appareils.

Random (hasard): Bonus mystérieux décerné.

Slalom: Bonus décerné pour vol sous paysage.

ACHEVEMENT DE COURSE

Une fois la course terminée, les points sont décernés pour la destruction de Gravo-appareils de la manière suivante:

Orbiter	- 500 points
One-track	- 300 points
Diamond-flyer	- 400 points
Barrow-paddler	- 200 points
Duo-paddler	- 250 points
Fourk	- 100 points
Fin-puller	- 100 points
Nuts	- 250 points
Katerkiller	- 2,500 points

Les bonus spéciaux sont ensuite décernés. Si la course s'est terminée avec succès, le Bonus d'Achèvement de Course est décerné, suivi par le prix.

ARRANGEMENT DES PAYSAGES

Huit types de paysages différents sont utilisés pour la construction de pistes autour de la surface interne des roues spatiales. Celles-ci vont du fragile "Shatter-Rock" au dur "Hardwall". Leur susceptibilité au feu varie, donc un seul coup de feu pourrait ne pas détruire un segment des paysages durs.

L'ENERGIE DU SPEEDER

Le Speeder peut absorber un certain nombre de coups ou de collisions avec le paysage. Quand son énergie est basse, le Speeder clignote. Le plein d'énergie peut être fait en volant à basse altitude au-dessus des symboles 'E' au sol. L'énergie maximum est variable et dépend de la performance enregistrée dans le Bonus Spécial de la course précédente.

LES GUINEES BONUS

Certaines courses ont des bonus spéciaux en Guinées, les symboles 'G'. Vous ramasserez de l'argent supplémentaire en les survolant.

COOPERATION ENTRE DEUX JOUEURS

Quand deux joueurs sont en compétition pour le trophée Alleykat, ils jouent comme s'ils étaient une seule équipe, avec un compte courant commun. Ils doivent sélectionner les courses ensemble et payer le double du coût normal. Ensuite, chaque joueur entre en course sur la piste à tour de rôle, et chacun a une chance de gagner l'argent du prix. Si les deux joueurs terminent la course, chacun gagnera alors l'argent du prix.

GENERIQUE

Alleykat, conçu et programmé par Andrew Braybrook.

Musique composée et programmée par Steve Turner.

Conseils sur la conception du jeu par les pilotes d'essai Robert Orchard, Andi Marsden et Richard Harvey.

©Graftgold Ltd 1986 et ©Hewson Consultants Ltd 1986.

Le programme et les données de ce disque sont sous copyright et ne peuvent être reproduits en partie ou entièrement et par n'importe quel moyen sans la permission écrite de Hewson Consultants Ltd. Tous droits réservés. La responsabilité n'est acceptée pour aucune erreur.

Nous avons une politique d'amélioration constante. Nous réservons donc le droit d'apporter des modifications à tout produit sans préavis.

IMPOSSABALL

by John Phillips

**48K ZX Spectrum, Spectrum Plus,
ZX Spectrum 128 and ZX Spectrum+2
Amstrad CPC 464, CPC 664 and CPC 6128**

Do you have the nerve and skill to guide your bouncing Impossaball through the corridor of doom? Time is running out.

Bounce onto a spike and Impossaball is obliterated. Touch a column and Impossaball rebounds at electric speeds. Against a constantly moving background of death dealing obstacles you must squash all the cylinders to complete the game.

Are you good enough?

LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum Cassette

48K ZX Spectrum
Spectrum Plus
ZX Spectrum 128
ZX Spectrum +2

You are advised to disconnect all hardware from the rear edge connector with exception of your joystick interface (if any). When using a Sinclair Interface 2 or the ZX Spectrum +2 plug the appropriate joystick into port 2. Unless using a ZX Spectrum +2 connect a cassette player to the computer in the usual manner. ZX Spectrum +2 and 128 users should select 48K mode. Rewind the cassette if necessary, enter LOAD** on the computer keyboard and press the ENTER key. Press the play key on the cassette player.

The game takes several minutes to load.

Amstrad Cassette

Amstrad CPC 464
Amstrad CPC 664 with cassette player and suitable leads
Amstrad CPC 6128 with cassette player and suitable leads

Amstrad CPC 664 and CPC 6128 users should connect a cassette player to the computer and enter !tape and press the ENTER key. Place the cassette in the player and press the CTRL and ENTER keys. Press the play key on the cassette player and then any key on the computer keyboard. The game takes a few minutes to load.

Amstrad Disc

Amstrad CPC 6128
Amstrad CPC 664
Amstrad 464 with disc drive

Amstrad CPC 464 users should connect a disc drive to the computer and enter !disc and press the ENTER key. Place the disc in the drive and enter run "disc" and press the ENTER or RETURN key. The game takes a few seconds to load.

CONTROLS

The game can be controlled using either one of two keyboard options or a joystick. Make your selection by pressing the appropriate fire key or fire button after the game has loaded. The Spectrum program automatically distinguishes between Kempston, Cursor and Sinclair joystick standards.

KEYBOARD JOYSTICK EFFECT

Option 1	Option 2		
X	M	Fire Button	Press to bounce higher
Q	O	Left	Move Left
W	P	Right	Move right
P	Q	Up	Move into screen
L	S	Down	Move out of screen
ENTER or RETURN		Pause - press fire to restart key as appropriate	
BREAK or ESC key as appropriate		Reset to beginning of game	

PLAYING THE GAME

Race against the clock to bounce the Impossaball from the start to the finish line squashing all the cylinders and avoiding the spikes, plasma fields and fire bolts on the way. The first time you hit a magic ring you gain extra time but do so twice and you lose a life. You've got four lives to start with and gain an extra life every 5000 points.

TECHNICAL FEATURES

Fast, variable speed scrolling with inertial control.
True perspective with precise curved-surface collision detection.
Eight levels of play.
Automatic joystick mode detection (Spectrum version only).
Three voice sound effects (Amstrad version only).

CREDITS

Designed and programmed by John Phillips
Published by Hewson Consultants Ltd
© Hewson Consultants Ltd 1987

The program and data are copyright and may not be reproduced in part or in total by any means without the written permission of Hewson Consultants Ltd. All rights reserved. No responsibility is accepted for any errors.

Our policy is one of constant improvement. Therefore, we reserve the right to modify any product without notice.

IMPOSSABALL

von John Phillips

48K ZX Spectrum, Spectrum Plus, ZX Spectrum 128 und ZX Spectrum +2 Amstrad CPC 464, CPC 664 und CPC 6128

Besitzen Sie die Nerven und das Geschick, den springenden Impossaball durch die Korridore der Verdammung zu lenken? Die zur Verfügung stehende Zeit läuft schnell ab.

Springen Sie auf einen spitzen Gegenstand, und es gibt keinen Impossaball mehr. Berühren Sie eine Säule, und Impossaball springt mit elektrisierter Geschwindigkeit zurück. Zerquetschen Sie alle Zylinder vor dem sich ständig bewegenden Hintergrund voller tödlicher Hindernisse, um das Spiel erfolgreich zu beenden.

Sind Sie gut genug?

LADENANWEISUNGEN

Spectrum – Kasette

48K ZX Spectrum
Spectrum Plus
ZX Spectrum 128
ZX Spectrum +2

Es wird empfohlen, zuerst alle Hardwareanschlüsse mit Ausnahme des Joystick – Interface (falls vorhanden) von den hinteren Computeranschlüssen zu entfernen. Wenn Sie einen Sinclair Interface 2 oder den ZX Spectrum +2 benutzen, schließen Sie den passenden Joystick an Port 2 an. Solange Sie keinen ZX Spectrum +2 benutzen, müssen Sie einen Kassettenrekorder in der üblichen Art und Weise an den Computer anschließen. Benutzer eines ZX Spectrum +2 und 128 müssen den 48K-Modus wählen. Spulen Sie die Kasette zurück (wenn nötig), geben Sie LOAD "" ein und drücken Sie ENTER. Drücken Sie schließlich die PLAY-Taste des Kassettenrekorders.

Das Spiel benötigt einige Minuten zum Laden.

Amstrad – Kasette

Amstrad CPC 464
Amstrad CPC 664 mit Kassettenrekorder und passenden Anschlußkabeln
Amstrad CPC 6128 mit Kassettenrekorder und passenden Anschlußkabeln

Benutzer eines Amstrad CPC 664 und CPC 6128 müssen einen Kassettenrekorder an den Computer anschließen, TAPE eingeben und ENTER drücken. Schieben Sie die Kasette in den Kassettenrekorder und drücken Sie CTRL und ENTER. Drücken Sie dann die PLAY-Taste des Kassettenrekorders und danach irgendeine Taste auf der Computertastatur. Das Spiel benötigt einige Minuten zum Laden.

Amstrad – Diskette

Amstrad CPC 6128
Amstrad CPC 664
Amstrad CPC 464 mit Diskettenlaufwerk

Benutzer eines Amstrad CPC 464 müssen ein Diskettenlaufwerk an den Computer anschließen, DISC eingeben und ENTER drücken. Die Diskette ins Laufwerk einlegen, RUN "DISC" eingeben und ENTER oder RETURN drücken. Das Spiel benötigt einige Sekunden zum Laden.

STEUERUNG

Das Spiel wird entweder mit einer der zwei Tastatur-Optionen oder einem Joystick gesteuert. Treffen Sie Ihre Wahl durch Drücken der entsprechenden Feuertaste oder des Feuerknopfs, nachdem das Spiel den Ladevorgang beendet hat. Das Spectrum-Programm

unterscheidet automatisch zwischen Kempston, Cursor oder Sinclair-Joystick.

TASTATUR OPTION 1	TASTATUR OPTION 2	JOYSTICK	WIRKUNG
X	M	Feuerknopf	Höher springen
Q	O	Links	Links
W	P	Rechts	Rechts
P	Q	Hoch	In Bildschirm hineinbewegen
L	S	Runter	Aus dem Bildschirm herausbewegen
ENTER oder RETURN		Pause – Feuer drücken, um Spiel wiederaufzunehmen.	
BREAK oder ESC		Zum Spielanfang zurückkehren.	

DAS SPIEL

Spielen Sie gegen die Uhr und hüpfen Sie mit dem Impossaball von der Startlinie bis zum Ziel. Zerquetschen Sie alle Zylinder und weichen Sie spitzen Gegenständen, Plasmafeldern und Feuerblitzen aus. Wenn Sie einen magischen Ring zum ersten Mal berühren, erhalten Sie einen Zeitbonus, doch wenn Sie den Ring ein zweites Mal berühren, verlieren Sie ein Leben. Sie beginnen mit vier Leben und erhalten für alle 5000 Punkte ein Extraleben.

TECHNISCHE EIGENSCHAFTEN

Schnelles und wechselndes Scrollen mit Trägheitssteuerung.

Echte perspektivische Sicht mit präzisen Kollisionen bei gewölbten Oberflächen.

Acht Spiellevel.

Automatische Entdeckung des Joystick-Modus (nur bei Spectrum).

Drei Soundeffekte mit Stimmen (nur bei Amstrad).

ANERKENNUNGEN

Das Programm wurde von John Phillips entworfen und geschrieben.

Veröffentlicht von Hewson Consultants Ltd.

© Hewson Consultants Ltd. 1989

Das Programm und die Data sind urheberrechtlich geschützt und dürfen ohne die schriftliche Genehmigung von Hewson Consultants Ltd. weder zu Teilen noch als Ganzes, in welcher Form auch immer, kopiert werden. Alle Rechte vorbehalten. Es wird keine Haftung für etwaige Fehler übernommen.

Unsere Firmenpolitik besteht in der ständigen Verbesserung unserer Produkte. Daher behalten wir es uns vor, Produkte ohne weitere Mitteilung zu modifizieren.

IMPOSSABALL

par John Phillips

48K ZX Spectrum, Spectrum Plus, ZX Spectrum 128 et ZX Spectrum +2, Amstrad CPC 464, CPC 664 et CPC 6128

Avez-vous le cran et l'habileté requis pour guider votre impossaball bondissante à travers le couloir de la mort? Il ne vous reste pas beaucoup de temps.

Si vous bondissez sur un pic, impossaball est anéantie. Si vous touchez une colonne, impossaball rebondit à des vitesses électriques. Vous devez écraser tous les cylindres dans un paysage sans cesse mobile et plein d'obstacles meurtriers pour terminer le jeu.

Etes-vous à la hauteur?

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Spectrum Cassette
48K ZX Spectrum
Spectrum Plus
ZX Spectrum 128
ZX Spectrum +2

Nous vous conseillons de débrancher tout hardware du connecteur latéral arrière à l'exception de votre interface de manche à balai (s'il y en a une). Quand vous utilisez une Sinclair Interface 2 ou le ZX Spectrum +2, branchez le manche à balai approprié sur l'entrée 2. A moins d'utiliser un ZX Spectrum +2, branchez un magnétophone sur l'ordinateur de la manière habituelle. Les utilisateurs de ZX Spectrum +2 et 128 devraient sélectionner le mode 48K. Réembobinez la cassette si nécessaire, tapez LOAD "" sur le clavier de l'ordinateur et appuyez sur la touche ENTER. Appuyez sur la touche de jeu sur le magnétophone.

Le jeu met plusieurs minutes à se charger.

Amstrad Cassette
Amstrad CPC 464
Amstrad CPC 664 avec magnétophone et câbles convenables.
Amstrad CPC 6128 avec magnétophone et câbles convenables.

Les utilisateurs d'Amstrad CPC 664 et CPC 6128 devraient brancher un magnétophone sur l'ordinateur et taper [TAPE et appuyer sur la touche ENTER. Mettez la cassette dans le magnétophone et appuyez sur les touches CTRL et ENTER. Appuyez sur la touche de jeu sur le magnétophone puis sur une touche quelconque sur le clavier de l'ordinateur. Le jeu met quelques minutes à se charger.

Amstrad Disque
Amstrad CPC 6128
Amstrad CPC 664
Amstrad CPC 464 avec lecteur de disques.

Les utilisateurs d'Amstrad CPC 464 devraient brancher un lecteur de disques sur l'ordinateur et taper [DISC puis appuyer sur la touche ENTER. Mettez le disque dans le lecteur et tapez run "disc" puis appuyez sur la touche ENTER ou RETURN. Le jeu met quelques secondes à se charger.

LES COMMANDES

Le jeu peut se contrôler à l'aide de soit une ou deux options de clavier soit d'un manche à balai. Faites votre sélection en appuyant sur la touche feu ou sur le bouton feu appropriés après le chargement du jeu. Le programme Spectrum fait automatiquement la différence entre les manches à balai Kempston, Curseur et Sinclair.

CLAVIER OPTION 1	CLAVIER OPTION 2	MANCHE A BALAI	EFFET
X	M	Bouton feu	Appuyez pour sauter plus haut
Q	O	Gauche	Déplacez-vous à gauche.
W	P	Droite	Déplacez-vous à droite.
P	O	Haut	Allez vers l'écran.
L	S	Bas	Sortez de l'écran.
Touches ENTER ou RETURN appropriées.		Pause - appuyez sur feu pour recommencer.	
Touches BREAK ou ESC appropriées.		Réinitialisent le jeu.	

LE JEU

Une course contre la montre dans laquelle vous faites rebondir l'impossaball de la ligne de départ à la ligne d'arrivée, en écrasant tous les cylindres et en évitant les pics, les champs de plasma et les boules de feu sur le chemin. La première fois que vous touchez un anneau magique, vous gagnez du temps supplémentaire mais si vous le faites une deuxième fois, vous perdez une vie. Vous commencez avec quatre vies et gagnez une vie supplémentaire tous les 5000 points.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Défilement rapide et variable avec contrôle d'inertie.
Perspective vraie avec détection de collision précise sur surface courbe.
Huit niveaux de jeu.
Détection automatique en mode manche à balai (Version Spectrum seulement).
Effets sonores à trois voix (Version Amstrad seulement).

GENERIQUE

Conçu et programmé par John Phillips.
Publié par Hewson Consultants Ltd.

© Hewson Consultants Ltd 1989.

Le programme et les données sont sous copyright et ne peuvent être reproduits en partie ou entièrement et par n'importe quel moyen sans la permission écrite de Hewson Consultants Ltd. Tous droits réservés. La responsabilité n'est acceptée pour aucune erreur.

Nous avons une politique d'amélioration constante. Nous réservons donc le droit d'apporter des modifications à tout produit sans préavis.

FIRELORD

by Stephen Crow
converted by John Cumming

Commodore 64 and 128 (in 64 mode)
(joystick control only)

The path wove deeper through the forest beckoning Sir Galaheart further into the flickering shadows. A voice spoke out in the dimming gloom.

"My son, you have returned to this land of Torot, to discover its hidden secrets. You must seek out the sacred Firestone and return it to the Dragon's safekeeping."

Galaheart trembled with fear as he recalled how the Evil Queen had seized the Firestone and used its power to curse the land with fire and ghostly apparitions who drifted the streets in ghastly imitation of the once happy inhabitants. At one time the people had roamed freely but now they cowered in their homes. Her price for the release of the Stone was for some brave warrior to win for her the four charms of eternal youth. The brave knight sank to his knees overpowered by fear and foreboding.

"Fear not," said the voice, "for the answer lies within the kingdom. Use the enchanted crystals and fail not."

Sir Galaheart was alone. A feeling of mystery filled the forest. The very air breathed the secrets of this haunted land.

CHARACTERS IN TOROT

As well as the ghosts which Sir Galaheart must dispel there are a host of characters for him to meet and trade with. The Peasants know the villages and forests well although they are often slow-witted. Travel may be arranged by paying the Gatekeeper at a Toll House or by buying a Timescape spell from a Herbalist or some other magic character. The Tithe Ward Keepers will keep objects safe and sound.

The Witches and Wizards have spells available and the Dragon's teeth may be of use. Weapons can be obtained from the Knights and the Wise Old Man is a useful source of information as is the Hermit who is rumoured to live in the forests.

The Bishops tend to be quick and greedy so it pays not to try and cheat them. Justice is administered by the Reeves who may be helpful if treated with respect. Princess Eleanor is held captive by the Evil Queen and she may look kindly on those who are trying to free her.

LOADING THE GAME

Plug your joystick into port two, place the cassette in the player and rewind it if necessary. Press the SHIFT and RUN/STOP keys simultaneously and press the Play button on the player. Wait a few minutes for the game to load and press fire to begin.

CONTROLLING SIR GALAHEART

Direct Sir Galaheart using the joystick and press the fire button to fire weapons or to select icons etc. To pause the game press the F7 key. To restart press F7 again or use any joystick action. To abort the game press the F1 key.

BARTERING IN TOROT

When you enter a house you may trade with the occupant. Place the cursor over

an icon and press fire to select it. To cancel a selection press fire a second time. Each occupant provides one or more types of

service. Select the type you require and between one and four of your objects which you are prepared to trade in exchange. If your payment is sufficient the occupant will make an offer by displaying a suitable icon. If you wish to complete the deal select the icon displayed.

TYPES OF SERVICES



SCALES
Trade an object



PORTCULIS
Pay a toll to pass through the house



SIGNPOST
Find out where you are



SUPPLIES
Buy food, weapons or trading tokens



TIMESCAPE
Cast a spell to a magic place



INFORMATION
Find out how to accomplish your quest



RIBBONS
Colour distinguishes similar characters - Green Witch, Red Witch etc.



CHEAT
Select this and you may not have to surrender the objects that you are paying with. Get caught and justice will be swift.



EXIT
Select this icon to leave the house.



OFFER
When a deal is set up the occupant displays his offer here. In this case the Dragon is offering the Timescape spell in exchange for a bag of gold and a candlestick.

CREDITS

Designed and programmed by Stephen Crow, winner of the 1985 Computer and Video Games Programmer of the Year award and author of Starquake and Wizards Lair. Converted from the Spectrum to the Commodore 64 and 128 by John Cumming. Published by Hewson Consultants Ltd.

© Hewson Consultants Ltd 1986

The programs and data on this cassette are copyright and may not be reproduced in part or in total by any means without the written permission of Hewson Consultants Ltd. All rights reserved. No responsibility is accepted for any errors. Our policy is one of constant improvement therefore we reserve the right to modify any product without notice.

FIRELORD

von Stephen Crow
Konvertierung von John Cumming

Commodore 64 und 128 (in 64-Modus)
(Nur für Joystick)

Der Weg führte tiefer in den Wald, und Sir Galaheart drang weiter in Richtung der flimmernden Schatten vor. Eine Stimme kam aus der Dunkelheit.

"Mein Sohn, nun bist du zum Land Torot zurückgekehrt, um seine versteckten Geheimnisse zu entdecken. Du mußt den heiligen Feuerstein finden und dem Drachen zur sicheren Verwahrung zurückgeben."

Sir Galaheart ließ der Gedanke an die böse Königin erzittern, die den Feuerstein stahl und seine Kräfte dazu benutzte, das Land zu verfluchen, das daraufhin von Feuer und Gespenstern heimgesucht wurde, die jetzt anstelle der einst glücklichen Bewohner die Straßen bevölkerten. Zeit konnte die Bewohner noch frei herumlaufen, doch jetzt verbringen sie aus Furcht die meiste Zeit in den Häusern. Als Preis für die Freigabe des Feuersteins nannte sie, daß ein tapferer Krieger ihr die vier Zauberformeln der ewigen Jugend gewann. Der taplere Ritter ging vor diesem Ornen ehrfürchtig in die Knie.

"Fürchtet euch nicht," sagte die Stimme, "denn die Antwort liegt irgendwo im Königreich verborgen. Benutzt die verzauberten Kristalle und erfüllt eure Aufgabe."

Sir Galaheart war alleine. Ein Zauber erfüllte den Wald. Die Luft, die er atmete, war von den Geheimnissen dieses heimgesuchten Landes erfüllt.

CHARAKTERE IN TOROT

Neben den Geistern, die Sir Galaheart verjagen muß, gibt es noch viele andere Spiel-Charaktere, die er treffen und mit denen er Handel treiben muß. Die Bauern kennen sich gut in den Dörfern und Wäldern aus, doch sie sind oft etwas langsam beim Denken. Eine Reise wird arrangiert, wenn der Hüter an der Mautstelle bezahlt oder ein Zeit-Zauberspruch von einem Kräutersammler oder einer anderen der Magie kundigen Person erworben wird. Die Zehnt-Eintreiber halten Objekte an einem sicheren Ort verwahrt.

Die Hexen und Zauberer besitzen Zaubersprüche, und der Drachenzahn kann von Nutzen sein. Waffen können von den Rittern erworben werden, und der weise alte Mann ist eine wertvolle Informationsquelle, wie auch der Eremit, der irgendwo in den Wäldern leben soll.

Der Bischöle neigen dazu, schnell und gierig zu sein. Es zählt sich also aus, sie nicht zu betrügen. Recht wird von den Vogten gesprochen, die bei respektvoller Behandlung ebenfalls behilflich sein können. Die Prinzessin Eleanor wird von der bösen Königin gefangen gehalten, und sie mag sich demjenigen gegenüber gütig erweisen, der sie befreit.

LADEN DES SPIELS

Schließen Sie den Joystick an Port 2 an, legen Sie die Kassette in den Kassettenrekorder ein und spulen Sie diese, wenn nötig, zurück. Dann drücken Sie SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig und schließlich die PLAY-Taste des Kassettenrekorders. Warten Sie einige Minuten, bis das Spiel geladen ist, und drücken Sie Feuer, um mit dem Spiel zu beginnen.

DIE STEUERUNG VON SIRGALAHEART

Steuern Sie Sir Galaheart wird mit Hilfe des Joysticks und durch Drücken des Feuerknopfs, um die Waffen abzuleuern, Icons zu wählen etc. Drücken von F7 unterbricht das Spiel für eine Pause. Das Spiel wird durch nochmaliges Drücken von F7 oder irgendeine Joystickbewegung wiederaufgenommen. Drücken Sie F1, wenn Sie das Spiel abbrechen wollen.

TAUSCHHANDEL IN TOROT

Wenn Sie ein Haus betreten, können Sie mit dem Bewohner Handel treiben. Plazieren Sie den Cursor auf einem Icon und drücken Sie Feuer, um es zu wählen. Wenn Sie die von Ihnen getroffene Wahl aufheben wollen, drücken Sie ein zweites Mal Feuer. Jeder Bewohner bietet einen oder mehrere Dienste (Service) an. Wählen Sie den von Ihnen gewünschten Dienst und zwischen ein bis vier Ihrer Objekte, die Sie als Gegenleistung austauschen würden. Ist die Bezahlung angemessen, wird der Bewohner Ihnen ein Angebot machen, indem er ein passendes Icon anzeigt. Wenn Sie den Handel abschließen wollen, wählen Sie das angezeigte Icon.

DIENTE (SERVICE)



WAAGE
Austausch
eines Objekts.



FALLGATTER
Zahlen Sie
eine Maut-
gebühr, um das
Haus zu
passieren.



STRASSENZEICHEN
Finden Sie
heraus, wo Sie
gerade sind.



VERSORGUNG
Hier können
Sie Proviant,
Waffen oder
Handelsgut
eine kaufen.



ZEIT -
ZAUBERSPRUCH
Spricht einen
Zauberspruch
zu einem
magischen Ort
aus.



INFORMATION
Finden Sie
heraus, wie Sie
Ihre Aufgabe
erfüllen
können.



BÄNDER
Farbe unterscheidet Charaktere - Grüne Hexe,
Rote Hexe, etc.



BETRUG
Wenn Sie dieses Icon wählen, müssen Sie
vielleicht nicht das Objekt als Bezahlung
übergeben. Lassen Sie sich jedoch erweisen,
wird Ihnen schnell der Prozeß gemacht



AUSGANG

Mit diesem Icon können Sie das Haus wieder verlassen.



ANGEBOT

Hier erscheinen die Angebote des Bewohners für einen Handelsaustausch. In diesem Fall bietet der Drache einen Zeit – Zauberspruch gegen einen Sack voll Gold und einen Kerzenleuchter an.

ANERKENNUNGEN

Das Programm wurde von Stephen Crow entworfen und geschrieben, der im Jahre 1985 von "Computer and Video Games" zum "Programmierer des Jahres" ernannt wurde und Autor von "Starquake" und "Wizards Lair" ist. Die Konvertierung von Spectrum zu Commodore 64 und 128 wurde von John Cumming angefertigt. Veröffentlicht von Hewson Consultants Ltd.

© Hewson Consultants 1989

Das Programm und die Data auf dieser Kassette sind urheberrechtlich geschützt und dürfen ohne die schriftliche Genehmigung von Hewson Consultants Ltd. weder zu Teilen noch als Ganzes, in welcher Form auch immer, kopiert werden. Alle Rechte vorbehalten. Es wird keine Haftung für etwaige Fehler übernommen. Unsere Firmenpolitik besteht in der ständigen Verbesserung unserer Produkte. Daher behalten wir es uns vor, Produkte ohne weitere Mitteilung zu modifizieren.

FIRELORD

de Stephen Crow
(Conversion de John Cumming)

Commodore 64 et 128 (en mode 64)
(contrôle par manche à balai seulement)

Le sentier sinueux s'enfonça plus profondément dans la forêt, attirant Sir Galaheart dans les ombres vacillantes. Une voix se fit entendre dans la terne obscurité.

"Mon fils, tu es revenu à cette terre de Torot pour découvrir ses profonds secrets. Tu dois retrouver la Pierre de Feu sacrée et la remettre au Dragon."

Galaheart trembla de peur en se rappelant comment la Méchante Reine avait saisi la Pierre de Feu et utilisé ses pouvoirs pour maudire la terre et la remplir de feu et d'apparitions fantomatiques qui déambulaient à travers les rues, essayant lamentablement d'imiter les habitants jadis heureux. Il fut un temps où les gens se promenaient librement mais, à présent, ils se tapissaient chez eux. Le prix exigé par la reine pour rendre la Pierre était qu'un guerrier courageux lui ramène les quatre charmes de la jeunesse éternelle. Le brave guerrier tomba à genoux, prix de peur et de pressentiments.

"Ne crains rien", dit la voix, "car la réponse se trouve à l'intérieur du royaume. Fait usage des cristaux enchantés et n'échoue pas."

Sir Galaheart était seul. Un sentiment de mystère rempli la forêt. Même l'air respirait les secrets de cette terre hantée.

LES PERSONNAGES DANS TOROT

En plus des fantômes que Sir Galaheart doit affronter, il y a tout un tas de personnages qu'il doit rencontrer et avec lesquels il doit négocier. Les paysans connaissent bien les paysages et les forêts, bien qu'ils soient souvent lourdaux. Le voyage peut s'organiser en payant le Portier dans une Maison de Péage ou en achetant un sort de Saut dans le Temps chez un herboriste ou autre personnage magique. Les Gardiens du Pavillon des Dimes garderont les objets en sécurité.

Les Sorcières et les Magiciens ont des sorts et les dents du Dragon peuvent être utiles. Les armes peuvent être obtenues chez les Chevaliers et le Vieil Homme Sage est une source d'informations utile, de même que l'Hermite qui, selon la rumeur, habite dans les forêts.

Les Evêques sont souvent rapides et cupides; il est donc avantageux de ne pas essayer de les tromper. La justice est rendue par les Premiers Magistrats qui peuvent se montrer conciliants s'ils sont traités avec respect. La Princesse Eléonor est retenue prisonnière par la Méchante Reine et elle pourrait être très gentille avec ceux qui essaient de la délivrer.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Branchez votre manche à balai sur l'entrée deux, mettez la cassette dans le magnétophone et réembobinez si nécessaire. Appuyez sur les touches SHIFT et RUN/STOP simultanément et appuyez sur le bouton de jeu du magnétophone. Attendez quelques minutes, le temps que le jeu se charge puis appuyez sur feu pour commencer.

COMMENT CONTROLER SIR GALAHEART

Guidez Sir Galaheart à l'aide du manche à balai et appuyez sur le bouton feu pour lancer des armes ou pour sélectionner des icônes, etc... Pour mettre le jeu en pause, appuyez sur la touche F7. Pour recommencer, appuyez sur F7 de nouveau ou utilisez un mouvement quelconque du manche à balai. Pour faire avorter le jeu, appuyez sur la touche F1.

COMMENT FAIRE DES ECHANGES DANS TOROT

Quand vous entrez dans une maison, vous pouvez négocier avec l'occupant. Placez le curseur au-dessus d'une icône et appuyez sur Feu pour la sélectionner. Pour annuler une sélection, appuyez sur feu de nouveau.

Chaque occupant fournit un ou plusieurs types de services. Sélectionnez le type que vous voulez et un à quatre des objets que

vous voulez échanger. Si votre paiement est suffisant, l'occupant vous fera une offre en affichant une icône convenable. Si vous voulez achever l'échange, sélectionnez l'icône affichée.

TYPES DE SERVICES



BALANCE
Echangez un objet.



POTEAU INDICATEUR
Informez-vous de
votre position.



**SAUT DANS
LE TEMPS**
Jetez un sort à un
endroit magique.



RUBANS
Les couleurs différencient les personnages
similaires – Sorcière Verte, Sorcière Rouge, etc.



TRICHERIE
En sélectionnant ceci, vous n'aurez peut-être pas
à remettre les objets avec lesquels vous devez
payer. Si vous vous faites prendre, la justice sera
rapide.



SORTIE
Sélectionnez cette icône pour quitter la maison.



OFFRE
Quand un échange est organisé, l'occupant
affiche son offre ici. Dans ce cas-ci, le Dragon
offre son sort de Saut dans le Temps en échange
d'un sac d'or et d'un chandelier.

GENERIQUE

Conçu et programmé par Stephen Crow qui a remporté le prix de Programmeur de l'Année des Jeux Vidéo et d'Ordinateur de 1985 et auteur de Starquake et Wizards Lair. Converti du Spectrum au Commodore 64 et Commodore 128 par John Cumming. Publié par Hewson Consultants Ltd.

© Hewson Consultants Ltd 1989.

Le programme et les données sur cette cassette sont sous copyright et ne peuvent être reproduits en partie ou entièrement et par n'importe quel moyen sans la permission écrite de Hewson Consultants Ltd. Tous droits réservés. La responsabilité n'est acceptée pour aucune erreur. Nous avons une politique d'amélioration constante. Nous réservons donc le droit d'apporter des modifications à tout produit sans préavis.

© Hewson Consultants Ltd 1989

NETHERWORLD

by Jukka Tapanimäki

Spectrum and Amstrad version by Chris Wood

For the Commodore 64 and 128 (in 64K mode.)

For the 48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus, ZX Spectrum 128, +2, +3
Amstrad CPC 464, CPC 664 and CPC 6128

SCENARIO

You are trapped in another world, a world completely different to the one you know, a world of fantastic structures and strange, wonderful beings, but you are trapped. The only way back into the real world is to collect enough of the local currency to pay your way out otherwise you'll spend the rest of your days continually dodging acid bubbles, dragons and other such creatures.

CONTROLS

On the Commodore 64, control is by joystick only.

On Spectrum and Amstrad a joystick or the following default control keys can be used.

- Left = O
- Right = P
- Up = O
- Down = A
- Fire = Space
- Pause = H (Spectrum)
ESC (Amstrad)
- abort game = A (when in pause mode.)
Esc (Amstrad, when in pause mode.)

When in pause mode:

- 1 = Music volume down
- 2 = Music volume up
- 3 = Sound FX volume down
- 4 = Sound FX volume up
- 9 = Music on/off (effects become fuller)
- 0 = FX on/off (doesn't interrupt music)

PLAYING THE GAME

Your objective is to collect a set amount of diamonds within a time limit and then exit through a teleport. You have to start the level from beginning only if the time limit runs out.

In a playing area the following features can be found:

a brick

a secret door: looks like a brick but has slightly different graphics

demons:

these spit
deadly bubbles



alien generators:

spit various nasties



alien eggs: blast them away if they obstruct your path

movable rocks: use them to block alien generators, change them to diamonds by pushing them inside a diamond squeezer and use them to change the course of the mines

diamond squeezer:

a moving rock when
pushed into a diamond
squeezer changes to a
diamond



metamorphosis walls:

if a mine hits one
of these it changes to
four diamonds



scanner mine: follows the perimeter of any object clockwise

boulder mine: flies in a straight line until it collides with a solid object when it changes direction 90° clockwise

hover mine: moves vertically (deadly to touch)

teleport: touch a teleport and press
fire button to get a fast
transport



Goat's head:

spits acid blood
(deadly to touch)



an hour glass: pick it up to get 30 seconds extra time

After shooting the aliens some of them leave behind glowing icons.
100,250,500 - extra points

demon killer:

touch a demon to destroy it



brick smasher:

collide with a brick to break
it up



surprise bonus: 4 features

1. extra life
2. invulnerability (the ship changes colour)
3. uncontrollable ship (it stops spinning)
4. reverse controls (the ship changes spinning direction)



Avoid the surprise bonus icons if you don't want to gamble!

DISPLAY INFORMATION

1. Amount of diamonds you have to collect
2. Amount of demon killers (maximum 9)
3. Amount of brick smashers (maximum 9)
4. Score
5. Level
6. Armour (maximum 16 shots)

7. Time remaining
8. Ships remaining

1							
2				5	6	7	8
3	4						

CREDITS

Designed by Jukka Tapanimäki
Spectrum and Amstrad version by Chris Wood
Spectrum and Amstrad music and sound effects by Dave Rogers
Produced by Paul Chamberlain.

© Hewson Consultants Ltd 1988

NETHERWORLD

von Jukka Tapanimäki

Für den Commodore 64 und 128 (im 64K Modus).
48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus, ZX Spectrum 128, +2, +3.
Amstrad CPC 464, CPC 664 und CPC 6128.

SZENARIO

Sie sind in einer anderen Welt gefangen, die sich vollständig von der unterscheidet, die Sie kennen. Es ist eine Welt der phantastischen Strukturen und fremden, wundervollen Wesen, aber Sie sind dort eingeschlossen. Der einzige Weg zurück in die wirkliche Welt besteht darin, genug von der einheimischen Währung zu sammeln, um den Weg nach draußen zu bezahlen, sonst werden Sie den Rest Ihrer Tage damit verbringen, ständig Säureblasen, Drachen und anderen solchen Kreaturen auszuweichen.

STEUERUNG

Commodore 64, Commodore Amiga und Atari ST können Sie nur dem Joystick kontrollieren.

Für Spectrum und Amstrad können Sie den Joystick oder die folgenden schon vorhandenen Kontrolltasten benutzen:

Links	=	O
Rechts	=	P
Hoch	=	Q
Runter	=	A
Feuern	=	Leertaste (SPACE)
Pause	=	Run/Stop (C64) Caps Shift (Spectrum) Return/Enter (Amstrad, Atari ST und Amiga)
Spiel abbrechen	=	Q (C64) Esc (Amstrad, Atari ST und Amiga) Symbol Shift (Spectrum)

Drücken Sie den Feuerknopf um zu spielen und machen Sie dann eine Bewegung nach links oder rechts, damit Sie Level 1, 5 oder 9 auswählen können. Dann drücken Sie den Feuerknopf noch einmal.

SPIELEN

Das Ziel des Spiels ist es, eine bestimmte Anzahl Diamanten innerhalb einer festgesetzten Zeit zu sammeln und dann durch einen Teleport hinauszugehen. Nach jedem Level gibt es eine Pause. Es wird ein Extra-Leben verliehen, wenn eine Pause

erfolgreich absolviert wurde. Der Level muß nur dann von vorne begonnen werden, wenn die Zeit abgelaufen ist.

In einem Spielgebiet können folgende Dinge gefunden werden:

- ein Ziegelstein
- eine Geheimtür: sieht wie ein Ziegelstein aus, wird aber anders graphisch dargestellt
- demons (Teufel): sie spucken tödliche Blasen 
- alien generators: (außerirdische Generatoren): spucken verschiedene versperren 
- moveable rocks (bewegliche steine): man kann sie benutzen, um die außerirdischen Generatoren zu blockieren, Sie können in Diamanten verwandelt werden, indem man sie in eine Diamantenpresse hineinschiebt und sie dazu benutzt, um den Kurs der Minen zu ändern
- diamond squeezer (Diamantenpresse): ein sich bewegender Stein kann in einen Diamanten verwandelt werden, wenn er in eine Diamantenpresse geschoben wird. 
- metamorphosis walls (sich verwandelnde Mauern): wenn eine Mine mit einer von diesen Mauern zusammentrifft, so verwandelt sie sich in vier Diamanten 

- **scanner mine (Mine mit Richtantenne):** folgt dem Umfang eines beliebigen Gegenstands im Uhrzeigersinn
- **bounder mine (Springende Mine):** fliegt in einer geraden Linie, bis sie mit einem testen Gegenstand zusammenstößt und wechselt dann die Richtung um 90 Grad im Uhrzeigersinn
- **hover mine (Schwebemine):** bewegt sich senkrecht (es ist tödlich, sie zu berühren)

- **Teleport:** berühren Sie einen Teleport und drücken Sie den Feuerknopf, um schneller transportiert zu werden



- **Ziegenkopf:** spuckt säurehaltiges Blut (es ist tödlich, ihn zu berühren)



- **Sanduhr:** man bekommt 30 Sekunden Extrazeit, wenn man eine Sanduhr einsammelt

Nach dem Abschießen von Außerirdischen lassen einige von ihnen glühende Icons zurück.
100, 250, 500 – Extrapunkte

- **zusätzliche Geschwindigkeit:** man sollte sie nicht mehr als dreimal einsammeln, denn sonst werden die Schille langsamer.

- **demon killer (Teufelkiller):** wenn man einen Teufel berührt, so wird er zerstört



- **brick smasher (Ziegelzertrümmerer):** sobald man mit einem Ziegelstein zusammenstößt, so wird dieser abgeblockt



- **surprise bonus Überraschungsbonus):** 4 Merkmale

1. Extraleben
2. Unbezwingbarkeit (das Schiff ändert seine Farbe)
3. Unkontrollierbares Schiff (es hört auf, sich zu drehen)
4. Umgekehrte Steuerungen (das Schiff ändert die Richtung, in die es sich dreht)



Vermeiden Sie die Überraschungsbonus-Icons, wenn Sie keine Lust auf Glücksspiel haben!

ANZEIGE-INFORMATIONEN

1. Anzahl der Diamanten, die eingesammelt wurden
2. Anzahl der Teufelkiller (maximal 9)
3. Anzahl der Ziegelzertrümmerer (maximal 9)
4. Spielstand
5. Level
6. Schutzschild (maximal 12 Schüsse)
7. Verbleibende Zeit
8. Verbleibende Schiffe

1							
2							
3	4	5	6	7	8		

MITARBEITERVERZEICHNIS

Entworten und schreiben von Jukka Tapanimäki.
C64 Musik von Jori Olkkonen.
Spectrum- und Amstrad-Versionen von Chris Wood.
Musik und Geräuscheffekte für Spectrum und Amstrad von Dave Rogers.
Atari ST- und Amiga-Versionen von Imagitec Design.
Produziert von Paul Chamberlain.
© Hewson Consultants Ltd. 1988.

NETHERWORLD

de Jukka Tapanimäki

**Pour Commodore 64 et 128 (en mode 64K).
48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus, ZX Spectrum 128, +2, +3.
Amstrad CPC 464, CPC 664 et CPC 6128.
Ordinateurs Atari ST.
Ordinateurs Commodore Amiga.**

SCÉNARIO

Vous êtes pris au piège dans un autre monde, un monde entièrement différent de celui que vous connaissez, un monde de structures fabuleuses et d'êtres étranges et merveilleux, mais vous êtes quand même pris au piège. Le seul moyen de revenir au monde réel est de ramasser suffisamment de devises locales et payer pour votre sortie; autrement, vous passerez le restant de vos jours à éviter sans cesse les bulles d'acide, les dragons et autres créatures similaires.

LES COMMANDES

Sur le Commodore 64, Commodore Amiga et Atari ST, le contrôle se fait par manche à balai uniquement.

Sur Spectrum et Amstrad, vous pouvez utiliser le soit manche à balai soit les touches de commandes de défaut suivantes:

Gauche	=	O
Droite	=	P
Haut	=	Q

- Bas = A
 Feu = Espacement
 Pause = Runstop (C64)
 Caps Shift (Spectrum)
 Return/Enter (Amstrad, Atari ST et Amiga)
 Avortez le jeu = Q (C64)
 ESC (Amstrad, Atari ST et Amiga)
 Symbol Shift (Spectrum)

Appuyez sur Feu pour jouer et bougez à gauche ou à droite pour sélectionner le niveau 1, 5 ou 9 puis appuyez de nouveau sur Feu.

LE JEU

Votre objectif est de ramasser un nombre défini de diamants dans un temps fixé puis de sortir par l'intermédiaire d'un téléport. Après chaque niveau, il y a un entracte. Une vie supplémentaire vous est accordée quand vous terminez un entracte avec succès. Vous ne recommencez le niveau à partir du début que si vous êtes à cours de temps.

Dans une zone de jeu, on peut trouver les éléments suivants:

- une brique

- une porte secrète: ressemble à une brique mais a un graphisme légèrement différent.

- les démons:

ils crachent des bulles mortelles.



- les générateurs extra-terrestres:

ils crachent toutes sortes de méchants trucs,



- oeufs extra-terrestres: pulvériser-les s'ils vous barrent le chemin.

- les rochers mobiles: utilisez-les pour bloquer les générations d'extra-terrestres, transformez-les en diamants en les poussant dans un presse-diamants et utilisez-les pour modifier le cours des mines.

- presse-diamants:

un rocher mobile poussé dans un pressediamants devient un diamant.



- murs de métamorphose:

si l'un d'eux est touché par une mine, il se transforme en quatre diamants.



- mine à scanner: suit le périmètre de tout objet dans le sens des aiguilles d'une montre.

- mine bondissante: vole en ligne droite puis change sa direction de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre quand elle heurte un objet solide.

- mine planeuse: se déplace verticalement (fatale quand on la touche).

- téléport: pour être transporté rapidement, touchez un téléport et appuyez sur le bouton feu.



- Tête de Chèvre:

elle crache du sang acide (fatal au toucher).

- sablier: en le ramassant, vous bénéficiez d'une prolongation de temps de 30 secondes.

Certains extra-terrestres laissent derrière eux des icônes brillantes lorsqu'ils ont été abattus.

100, 250, 500 - points supplémentaires

- vitesse supplémentaire: ne la ramassez pas plus de trois fois, sinon les vaisseaux voleront plus lentement.
 tueur démon: touchez un démon pour le détruire.

- tueur démon:

touchez un démon pour le détruire.



- casseur de briques: heurtez une brique pour le bloquer.



- bonus surprise: 4 caractéristiques:

1. vie supplémentaire.
2. invulnérabilité (le vaisseau change de couleur).
3. vaisseau incontrôlable (s'arrête de tourner).
4. commandes inverses (le vaisseau change de direction de rotation).



Évitez les icônes à bonus surprise si vous ne voulez pas prendre de risques!

AFFICHAGE D'INFORMATIONS

1. Quantité de diamants que vous devez ramasser.
2. Quantité de tueurs démons. (maximum 9)
3. Quantité de casseurs de briques (maximum 9)
4. Score
5. Niveau
6. Bouclier (maximum 12 tirs).
7. Temps qui reste.
8. Vaisseaux restants.

1							
2							
3	4	5	6	7	8		

GÉNÉRIQUE:

Conçu et écrit par Jukka Tapanimäki.
 Musique C64 de Jori Oikkonen.
 Version Spectrum et Amstrad de Chris Wood.
 Musiques et effets sonores Spectrum et Amstrad de Dave Rogers.
 Versions Atari ST et Amiga de Imagitec Design.
 Produit par Paul Chamberlain.

© Hewson Consultants Ltd. 1988

HEATWAVE ILLUSTRATION BY NICK DAVIES
CONCEPT DESIGN OF PACKAGING BY SANDRA COUSINS

© Hewson Consultants Ltd 1989

The programs and data are copyright and may not be reproduced in part or in total by any means without the written permission of Hewson Consultants Ltd. All rights reserved. No responsibility is accepted for any errors. Our policy is one of constant improvement. Therefore, we reserve the right to modify any product without notice.

**Hewson Consultants Ltd.,
55B Milton Park, Milton, Nr. Abingdon, Oxon. OX14 4RX England.**