

5 GREAT GAMES ★ 1 BLOCKBUSTING COMPILATION

THE

WINNING TEAM



ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS
KLAX ★ A.P.B. ★ CYBERBALL ★ VINDICATORS

DOMARK

THE WINNING TEAM™

LOADING INSTRUCTIONS : KLAX

Amstrad Cassette

Type RUN" and press ENTER. If you have a disk drive attached type ITAPE first

Amstrad Disk

Type ICPM and follow on screen instructions.

Commodore 64 Cassette

Hold down SHIFT key and press RUN/STOP

Commodore 64 Disk

Type LOAD "*" ,8,1

Spectrum Cassette

48K Spectrum type LOAD "" and press RETURN

128K Spectrum use the LOADER option

Spectrum +3 Disk

Use LOADER option

Atari ST and Commodore Amiga

Insert disk and switch on computer

LOADING INSTRUCTIONS : APB

Amstrad Cassette

Type RUN" and press ENTER. If you have a disk drive attached type ITAPE first.

Amstrad Disk

Type ICPM and follow on screen instructions.

Commodore 64 Cassette

Hold down SHIFT key and press RUN/STOP

Commodore 64 Disk

Type LOAD "*" , 8,1

Spectrum Cassette

48K Spectrum type LOAD "" and press RETURN

128K Spectrum use the LOADER option

Spectrum +3 Disk

Use LOADER option

Atari ST and Commodore Amiga

Insert disk and switch on computer

LOADING INSTRUCTIONS : ESCAPE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

Amstrad Cassette

Type RUN" and press ENTER. If you have a disk drive attached type ITAPE first.

Amstrad Disk

Type ICPM and follow on screen instructions.

Commodore 64 Cassette

Hold down SHIFT key and press RUN/STOP

Commodore 64 Disk

Type LOAD """,8,1

Spectrum Cassette

48K Spectrum type LOAD "" and press RETURN

128K Spectrum use the LOADER option

Spectrum +3 Disk

Use LOADER option

Atari ST and Commodore Amiga

Insert disk and switch on computer

LOADING INSTRUCTIONS : VINDICATORS

Amstrad Cassette

Type RUN" and press ENTER. If you have a disk drive attached type ITAPE first.

Amstrad Disk

Type ICPM and follow on screen instructions.

Commodore 64 Cassette

Hold down SHIFT key and press RUN/STOP

Commodore 64 Disk

Type LOAD """,8,1

Spectrum Cassette

48K Spectrum type LOAD "" and press RETURN

128K Spectrum use the LOADER option

Spectrum +3 Disk

Use LOADER Option

Atari ST and Commodore Amiga

Insert disk and switch on computer

LOADING INSTRUCTIONS : CYBERBALL

Amstrad Cassette

Type RUN" and press ENTER. If you have a disk drive attached type ITAPE first.

When asked to turn over tape reset the tape counter and continue with the same side of the cassette.

Amstrad Disk

Type ICPM and follow on screen instructions.

Commodore 64 Cassette

Hold down SHIFT key and press RUN/STOP

Commodore 64 Disk

Type LOAD """,8,1

Spectrum Cassette

48K type Load "" and press RETURN
128K use the LOADER option.

Spectrum +3 Disk

Use LOADER option

Atari ST and Commodore Amiga

Insert disk and switch on computer

KLAX™

ENGLISH

The concept is simple – catch the different coloured tiles as they advance towards you and flip each tile into one of five bins. The object is to make Klaxes: these are same coloured stacks of tiles, Horizontals, Diagonals and Rows of three. Once a Klax is made the tiles disappear, causing any tiles on top to drop down and replace them. For bonus points, set up the tiles to cause a chain reaction of Klaxes. Your paddle can hold a maximum of 5 tiles and once full, tiles will just drop past it. Similarly, each bin can hold 5 tiles, and when full you will not be able to flip any more tiles into it.

The 'drop meter' in the centre of the screen shows how many tiles you failed to catch. Should you drop more tiles than you are allowed, or if all the bins become full at the same time, the game will end.

A tile that flashes multiple colours is a 'wild' tile – capable of forming part of a number of Klaxes. For example, if you flipped a wild tile onto a stack of 2 blue tiles and it fell beside a horizontal line of 2 green tiles, both blue and green Klaxes would be made, and all 5 tiles would disappear.

A speed up option is available which causes all the tiles on screen to hurtle towards you at high speed. Alternatively, use the Throw Option to flip a tile back up the screen in order to pick up a tile of another colour. Beware! You can only throw one tile at a time, and it will still come rolling back with all the other tiles as well!

The game is played by completing Wave after Wave. Each Wave has its own set of criteria for you to meet such as surviving for a certain number of tiles, or getting a set number of diagonal Klaxes. You will be told about these at the beginning of each wave.

Remember, the harder the Klax the more points you score. For example, diagonal Klaxes are worth more than vertical or horizontal ones.

On Atari ST, Amiga, IBM PC versions two players can play simultaneously with a vertical split screen. Simply follow the on-screen instructions.

Control Keys

Joystick:

Left	Move left
Right	Move right
Up	Throw tile
Down	Speed up

Fire Button	Flip tile into bin
Space Bar	Pause
'S' Key	Sound on/off

Atari ST, Amiga and IBM PC

Player 1 keys or Joystick 1

Player 2 Joystick 0

Z	Move left
X	Move right
P	Throw tile

L	Speed up
Space Bar	Flip tile into bin
F1	Pause

Commodore 64, Amstrad, Spectrum and MSX

O	Move left	Space bar	Flip tile into bin
P	Move right	M	Pause
Q	Throw tile	S	Sound on/off
A	Speed up		

BBC

Z	Move left	RETURN	Flip tile into bin
X	Move right	P	Pause
:	Throw tile	Q	Sound on/off
/	Speed up		

FRANÇAIS

Concept:

Le concept est simple – attrapez les carreaux de couleurs différentes au fur et à mesure qu'ils se rapprochent de vous et faites tomber chaque carreau dans l'un des cinq coffres. L'objectif consiste à faire des Klax : il s'agit de piles de carreaux de la même couleur, piles horizontales, piles diagonales et rangées de trois. Une fois que vous avez fait un Klax, les carreaux disparaissent, faisant tomber tous carreaux se trouvant dessus pour les remplacer. Pour obtenir des primes, disposez les carreaux de façon à provoquer une réaction en chaîne des Klax. Vous pouvez mettre un maximum de 5 carreaux sur votre pagaie et, une fois chargée, les carreaux tomberont simplement à côté. De même, chaque coffre peut contenir 5 carreaux et, lorsqu'il est plein, vous ne pourrez plus faire tomber de carreaux dedans.

Le "compteur des chutes" au centre de l'écran montre combien de carreaux vous avez manqué d'attraper. Si vous laissez tomber plus de carreaux que vous n'en avez le droit ou si tous les coffres se remplissent en même temps, ce sera la fin du jeu.

Un carreau de couleurs multiples qui clignote est un carreau "sauvage" – capable de faire partie de plusieurs Klax. Par exemple, si vous faisiez tomber un carreau sauvage sur une pile de 2 carreaux bleus et qu'il tombait à côté d'une ligne horizontale de 2 carreaux verts, les Klax bleus et verts seraient faits, et les 5 carreaux disparaîtraient.

Une option Speed-Up est disponible qui fait que tous les carreaux à l'écran avancent vers vous à grande vitesse. Ou bien, utilisez l'option Throw pour faire remonter un carreau sur l'écran pour ramasser un carreau d'une autre couleur. Méfiez-vous! Vous ne pouvez lancer qu'un carreau à la fois et, de plus, il reviendra en roulant avec tous les autres carreaux!

Le jeu est joué en faisant une Vague après l'autre. Chaque Vague vous offre sa propre série de critères à respecter tels que la survie pendant le passage d'un certain nombre de carreaux, ou l'obtention d'un nombre déterminé de Klax diagonaux. On vous donnera des détails au début de chaque Vague.

N'oubliez pas que plus le Klax est difficile, plus vous marquez de points. Par exemple, les Klax diagonaux valent plus que les Klax verticaux ou horizontaux.

Sur les versions Atari ST, Amiga et IBM PC, deux joueurs peuvent jouer simultanément avec un écran divisé verticalement. Il vous suffit de suivre les instructions à l'écran.

Touches de commande :

Joystick:

Vers la gauche	Déplacement vers la gauche
Vers la droite	Déplacement vers la droite
Vers le haut	Lancement d'un carreau
Vers le bas	Accélération
Bouton de tir	Chute d'un carreau dans un coffre
Barre d'espace	Pause
Touche S	Effets sonores marche/arrêt

Atari ST, Amiga et IBM PC

Joueur 1 touches ou Joystick 1

Joueur 2 Joystick 0

Z	Déplacement vers la gauche
X	Déplacement vers la droite
P	Lancement d'un carreau
L	Accélération
Barre d'espace	Chute d'un carreau dans un coffre
F1	Pause

Commodore 64, Amstrad, Spectrum et MSX

O	Déplacement vers la gauche
P	Déplacement vers la droite
Q	Lancement d'un carreau
A	Accélération
Barre d'espace	Chute d'un carreau dans un coffre
M	Pause
S	Effets sonores marche/arrêt

BBC

Z	Déplacement vers la gauche
X	Déplacement vers la droite
:	Lancement d'un carreau
/	Accélération
Touche de validation	Chute d'un carreau dans un coffre
P	Pause
Q	Effets sonores marche/arrêt

DEUTSCH

Konzept:

Das Konzept ist einfach – leite die verschiedenfarbigen Kacheln, die auf dich zukommen, in eine von fünf Tonnen. Das Ziel ist dabei, 'Klaxe' zu bauen – gleichfarbige Kachelreihen, horizontale, diagonale und Dreierreihen. Sobald ein Klax gebaut ist, verschwinden die betreffenden Kacheln. Dadurch fallen etwaige andere, die oben drauf lagen, herunter und nehmen ihren Platz ein. Extrapunkte gibt es, wenn es Dir gelingt, die Kacheln so aufzubauen, daß es zu einer Klax-Kettenreaktion kommt. Dein Schläger kann maximal 5 Kacheln aufnehmen. Wenn er voll ist, kann er keine mehr fangen. Auch die Tonnen können bloß 5 Kacheln aufnehmen – wenn die voll sind, kannst Du keine mehr hineinwerfen.

Die Anzeige in der Mitte des Bildschirms zeigt Dir, wie viele Kacheln Dir entwischt sind. Wenn Du mehr Kacheln fallen läßt, als erlaubt ist, oder wenn alle Tonnen gleichzeitig voll sind, ist das Spiel zu Ende.

Eine Kachel, die vielfarbig aufleuchtet, ist eine Jokerkachel – sie paßt in mehrere Klaxe, Wenn Du zum Beispiel eine Jokerkachel auf einen Stapel von zwei blauen Kacheln abwirfst, und sie landet neben einer waagerechten Reihe von 2 grünen Kacheln, dann kommt ein blauer und ein grüner Klax zustande, und alle 5 Kacheln verschwinden.

Es gibt auch eine Beschleunigungsoption, bei der die Kacheln auf dem Bildschirm in hohem Tempo auf Dich zugesaut kommen. Du kannst auch die Wurfoption nutzen, das heißt, eine Kachel zeitweilig wieder hochwerfen, um eine andersfarbige Kachel zu fangen. Aber Vorsicht! Du kannst nur eine Kachel auf einmal hochwerfen, und sie kommt natürlich mit den anderen Kacheln wieder angerollt.

Bei dem Spiel muß man eine Welle nach der anderen absolvieren. Jede Welle stellt besondere Herausforderungen an Dich: Du mußt zum Beispiel eine bestimmte Anzahl von Kacheln bewältigen, oder eine bestimmte Anzahl von diagonalen Klaxen bauen. Zu Beginn jeder Welle wirst Du erfahren, wie die Aufgabe lautet.

Denk dran: je komplizierter der Klax, desto mehr Punkte gibt es dafür. Diagonale Klaxe sind zum Beispiel mehr wert als senkrechte oder waagerechte.

Bei den Versionen für den Atari ST, den Amiga und IBM PCs können zwei Spieler gleichzeitig auf einem senkrecht geteilten Bildschirm spielen. Einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

Bedienung:

Joystick:

Links	Nach links
Rechts	Nach rechts
Vor	Kachel werfen
Zurück	Beschleunigen

Feuertaste	Abwurf in Tonne
Leertaste	Pause
'S'-Taste	Ton ein/aus

Atari ST, Amiga und IBM PC

Spieler 1 Tasten oder Joystick 1

Spieler 2 Joystick 0

Z	Nach links
X	Nach rechts
P	Kachel werfen

L	Beschleunigen
Leertaste	Abwurf in Tonne
F1	Pause

Commodore 64, Amstrad, Spectrum und MSX

O	Nach links
P	Nach rechts
Q	Kachel werfen
A	Beschleunigen

Leertaste	Abwurf in Tonne
M	Pause
S	Ton ein/aus

BBC

Z	Nach links
X	nach rechts
:	Kachel werfen
/	Beschleunigen

EINGABE	Abwurf in Tonne
P	Pause
Q	Ton ein/aus

Concetto:

Il concetto è semplice — catturate le varie piastre di vari colori mentre avanzano verso di voi e gettatele in uno dei cinque secchi. L'obiettivo è di creare dei Klax: cioè pile di tre piastre Orizzontali, Diagonali o in Linea. Una volta completati, i Klax spariscono dallo schermo e vengono sostituiti dalle piastre soprastanti che cadono verso il basso. Per un maggiore punteggio organizzate le piastre in modo da causare una reazione a catena dei Klax. La vostra barra può reggere un massimo di 5 piastre ed una volta piena le altre piastre che passano andranno perdute. Ciascun secchio può contenere un massimo di 5 piastre, una volta pieno non è più possibile farvi cadere altre piastre.

Il contatore al centro dello schermo indica quante piastre sono andate perdute. Qualora vada a perdersi un numero di piastre maggiore al numero consentito, o qualora tutti i secchi dovessero riempirsi allo stesso tempo il gioco terminerà.

Una piastra che lampeggia cambiando da un colore all'altro è una piastra selvaggia — capace di formar parte di più di un Klax. Per esempio, se avete gettato una piastra selvaggia su di una pila di 2 piastre azzurre ed andasse a cadere accanto ad una linea orizzontale di 2 piastre verdi verrebbero formati sia un Klax azzurro che un Klax verde e scomparirebbero tutte e cinque le piastre.

E' inoltre disponibile una Opzione Accelerazione per cui che le piastre vengono scaraventate verso di voi a grande velocità. Potete anche usare l'Opzione Gettata per gettare la piastra verso l'alto in modo da catturare una piastra di un altro colore. Attenzione però, potete gettare solo una piastra alla volta e comunque la vedrete ritornare verso di voi assieme a tutte le altre piastre!

Il gioco consiste nel completare Onda dopo Onda. Ciascuna Onda ha una serie di criteri da soddisfare quali sopravvivere per un certo numero di piastre oppure catturare un certo numero di piastre. All'inizio di ogni Onda verranno esposti i criteri da soddisfare.

Ricordate, più difficile è comporre il Klax più punti otterrete. Per esempio, i Klax diagonali valgono più dei Klax verticali o orizzontali.

Nelle versioni Atari ST, Amiga e IBM PC due giocatori possono giocare contemporaneamente su di uno schermo diviso verticalmente in due. Basta seguire le istruzioni sullo schermo.

Tasti di Controllo:**Joystick:**

Sinistra	Per spostarsi a sinistra
Destra	Per spostarsi a destra
Su	Per gettare la piastra verso l'alto
Giù	Per accelerare
Tasto FIRE	Per gettare la piastra nel secchio
Barra Spaziatrice	Pausa
Tasto 'S'	Per accendere/smorzare il suono

Atari ST, Amiga e IBM PC

Giocatore 1 tasti o Joystick 1

Giocatore 2 Joystick 0

Z	Per spostarsi a sinistra
X	Per spostarsi a destra
P	Per gettare la piastra verso l'alto

L Per accelerare
Barra spaziatrice Per gettare la piastra nel secchio
F1 Pausa

Commodore 64, Amstrad, Spectrum e MSX

O Per spostarsi a sinistra
P Per spostarsi a destra
Q Per gettare la piastra verso l'alto
A Per accelerare
Barra spaziatrice Per gettare la piastra nel secchio
M Pausa
S Per accendere/smorzare il suono

BBC

Z Per spostarsi a sinistra
X Per spostarsi a destra
: Per gettare la piastra verso l'alto
/ Per accelerare
Tasto di ritorno al
margine Per gettare la piastra nel secchio
P Pausa
Q Per accendere/smorzare il suono

KLAX

© 1990 TENGEN INC. All Rights Reserved.

™ Atari Games Corporation.

Programmed by: Teque Software developments Ltd.

Published by Domark Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR Tel: 081-780 2224

ESCAPE

FROM THE PLANET OF THE

ROBOT MONSTERS™





The Game:

Escape is a two player simultaneous rescue mission in which you as Jake or Duke must rescue Professor Sarah Bellum and free the enslaved hostages before they are turned into Robo-Zombies! Find and break into the food and bomb lockers to get special weapons to help you destroy the evil Reptilons.

Getting Started:

The object of the game is to progress through the factories of Planet X rescuing the hostages and destroying the Reptilons that guard them.

To activate the escalators, find the power switch and switch it on. This will allow you to reach the 'Port-O-Matic' and exit the level.

Around the complex of factories you will find lockers that contain food, extra energy, more bombs or sometimes special weapons that will increase your chances of survival.

When destroyed, some of the Reptilons will leave behind green crystals that enhance your 'ray power'. The more crystals you collect the more devastating your weapon will become.

To rescue the hostages simply run into them and they will be beamed aboard your rescue ship which is orbiting Planet X. Some of the hostages, however, have been imprisoned in glass cases. To unlock the glass cases you must find the computer console that controls them and destroy it with your ray gun.

Every three levels you will encounter an Evil Reptilon which can only be destroyed by continuous shooting and bombing. Watch out, each Reptilon has its own form of defence.

On 16-bit versions only, you will have to traverse a Canal Zone after every fourth factory level. In this stage Jake and Duke hop into their Cyber Sleds and have thirty seconds to find their way through the maze to the next factory. Should you make it to the end of the Canal in time you can choose the next sector to play by selecting one of three doors. You are also awarded an extra bar of life. Should you fail you will not get an extra bar and the computer will select your next sector.

At the end of each factory you will be shown a bonus screen where you are rewarded for each freed hostage on that level. If you have rescued a full shuttle load of hostages you are awarded an extra bar of energy.

Hints and Tips

Save bombs for use on the Evil Reptilon.

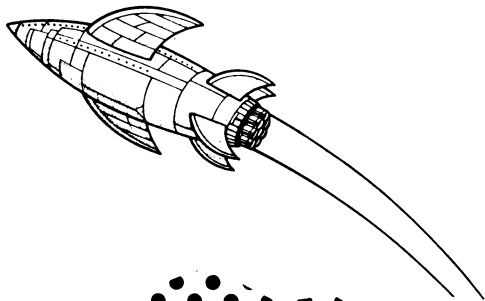
Learn the layout of the factories for faster progress.

Use your fire power wisely. Remember, each shot lowers your ray power slightly so more powerful weapons can be lost.

Try to rescue all the hostages for a larger life bonus at the end of each level.

Don't hang around in the Canal Zone, the time limit is very tight!

Remember two players means twice the firepower!



CONTROLS

- Atari ST & Amiga** Player 1 – Joystick in port 1 or Keyboard
Player 2 – Joystick in port 2 or keyboard
- Commodore 64** Player 1 – Joystick in port 2 or Keyboard
Player 2 – Joystick in port 1
- Spectrum** Use Sinclair Joystick 1 or 2, or Keyboard
- Amstrad** Use Joystick or Keyboard

JOYSTICK

- Amiga, Atari ST & Commodore 64** Push Left – Moves player left
Push Right – Moves player right
Pull Down – Moves player down
Push Up – Moves Player Up
Fire – Fire
- Spectrum & Amstrad** Push left – Player turns left
Push Right – Player turns right
Push Up – Player moves forward
Pull Down – Bomb
Fire – Fire

Additional Keys:

- Amiga** Left Alt – Player 1 bombs
Right Alt – Player 2 bombs
- Atari ST** Left Shift – Player 1 bombs
Right Shift – Player 2 bombs
- Commodore 64** Commodore key – Player 1 bombs
Cursor left/right – Player 2 bombs



KEYBOARD

Amiga

Player 1 –

Z – Move left
X – Move Right
1 – Move Up
Q – Move Down
Left Alt – Bomb
Left Amiga – Fire

Other Keys

F1 – Music On/Off
H – Pause On/Off
Q & U – Quit game

Atari ST

Z – Move left
X – Move Right
P – Move Up
L – Move Down
Left shift – Bomb
Space – Fire

Other Keys

F1 – Music On/Off
H – Pause
Q & U – Quit Game

Spectrum & Amstrad

Player 1 –

Z – Turn left
X – Turn Right
Q – Move forward
S – Bomb
A – Fire

Player 2 –

[– Move left
] – Move Right
O – Move Up
P – Move Down
Right Alt – Bomb
Right Amiga – Fire

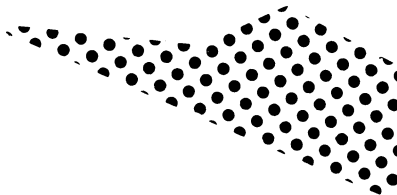
Commodore

Z – Move left
X – Move Right
L – Move Up
, (Comma) – Move Down
Commodore key – Bomb
Space – Fire

F1 – Music On/Off
RUN/STOP – Pause (Fire to restart)
Q – Quit Game (When paused)
F3 – Sound effects on

Player 2 –

N – Turn left
M – Turn Right
O – Move forward
P – Bomb
K – Fire



Le jeu

Escape est une mission de sauvetage simultanée à deux joueurs dans laquelle vous, sous le nom de Jake ou de Duke, devez sauver le Professeur Sarah Bellum et libérer les otages esclaves avant qu'ils ne soient transformés en zombis robots. Trouvez et fracturez les coffres à nourriture et à bombes pour avoir des armes spéciales qui vous aideront à détruire les mauvais Reptilons.

Démarrage du jeu:

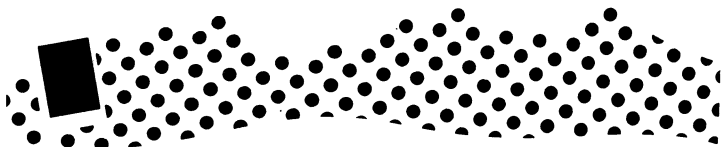
Le jeu a pour objectif d'avancer à travers les usines de la Planète X en sauvant les otages et en détruisant les Reptilons qui les gardent.

Pour activer les escaliers mécaniques, trouvez l'interrupteur de mise sous tension et allumez. Cela vous permettra d'atteindre le "Port-O-Matic" et de quitter le niveau.

Autour du complexe d'usines, vous trouverez des coffres qui contiennent de la nourriture, de l'énergie supplémentaire, des bombes supplémentaires ou quelquefois des armes spéciales qui augmenteront vos chances de survie.

Une fois détruits, certains des Reptilons laisseront des cristaux verts qui améliorent votre "puissance rayons". Plus vous ramassez de cristaux plus votre arme deviendra dévastatrice.

Pour sauver les otages, il vous suffit de leur rentrer dedans et, sous l'action d'un faisceau, ils seront transférés sur votre engin de sauvetage qui décrit une orbite autour de la Planète X. Toutefois, certains des otages ont été emprisonnés dans des caisses en verre. Pour déverrouiller les caisses en verre, vous devez trouver la console d'ordinateur qui les commande et la détruire avec votre pistolet à rayons.



Tous les trois niveaux, vous rencontrerez un mauvais Reptilon qui ne peut être détruit que par des coups de feu et des bombardements continus. Faites attention, chaque Reptilon a sa propre forme de défense.

Sur les versions 16 bits seulement, vous devrez traverser une Zone du Canal tous les quatre niveaux d'usine. A ce stade, Jake et Duke sautent dans leurs Traîneaux Cyber Sled et ont trente secondes pour trouver le moyen de sortir du labyrinthe jusqu'à l'usine suivante.

Si vous réussissez à atteindre l'autre bout du Canal à temps, vous pouvez choisir le prochain secteur à jouer en sélectionnant l'une des trois portes. Vous recevez également une barre de vie supplémentaire. Si vous échouez, vous ne recevrez pas de barre supplémentaire et l'ordinateur sélectionnera votre prochain secteur.

Au bout de chaque usine, on vous montrera un écran primes où on vous récompense pour chaque otage libéré sur ce niveau. Si vous avez sauvé une navette pleine d'otages, vous recevez une barre d'énergie supplémentaire.

Conseils et tuyaux

Gardez les bombes pour les mauvais Reptilons.

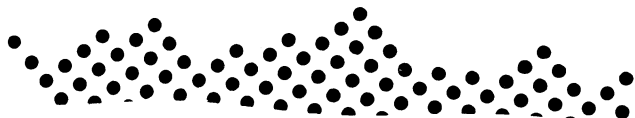
Familiarisez-vous avec l'implantation des usines pour avancer plus vite.

Utilisez votre puissance de tir judicieusement. N'oubliez pas que chaque coup de feu diminue légèrement votre puissance rayons et des armes plus puissantes peuvent être perdues.

Essayez de sauver tous les otages pour recevoir une prime de vie plus importante à la fin de chaque niveau.

Ne traînez pas dans la Zone du Canal, le délai est très court!

N'oubliez pas que deux joueurs signifient deux fois plus de puissance de tir.



COMMANDES

Atari ST & Amiga Joueur 1 – Joystick dans le port 2 ou clavier

Joueur 2 – Joystick dans le port 1 ou clavier

Commodore 64 Joueur 1 – Joystick dans le port 2 ou clavier

Joueur 2 – Joystick dans le port 1

Spectrum Utilisez le Joystick Sinclair 1 ou 2,
ou clavier

Amstrad Utilisez le Joystick ou le clavier

JOYSTICK

**Amiga, Atari ST et
Commodore 64**

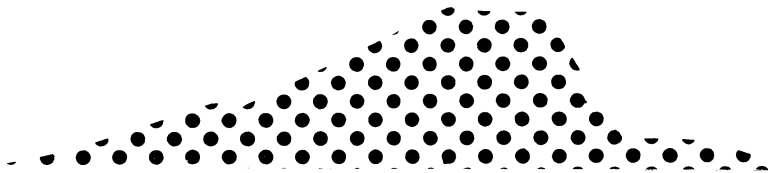
Poussez vers la gauche – Le joueur
se déplace vers la gauche

Poussez vers la droite – Le joueur se
déplace vers la droite

Tirez vers le bas – Le joueur se déplace vers
le bas

Poussez vers le haut – Le joueur se
déplace vers le haut

Bouton de tir – Coup de feu



Amstrad et Spectrum Poussez vers la gauche – Le joueur se tourne vers la gauche
Poussez vers la droite – Le joueur se tourne vers la droite
Poussez vers le haut – Le joueur avance
Tirez vers le bas – Bombardement
Bouton de tir – Coup de feu

Touches Supplémentaires

Amiga Alt gauche – Bombes du joueur 1
Alt droit – Bombes de joueur 2

Atari ST Shift gauche – Bombes du joueur 1
Shift droit – Bombes du joueur 2

Commodore 64 La touche Commodore – Bombes du joueur 1
Curseur droit/Curseur gauche – Bombes du joueur 2

CLAVIER

Amiga

Joueur 1

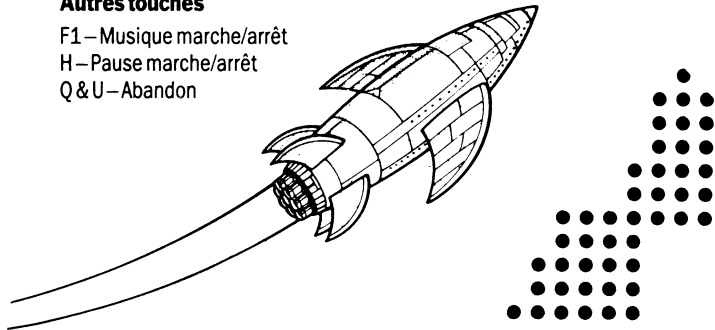
Z – Déplacement vers la gauche
X – Déplacement vers la droite
1 – Déplacement vers le haut
Q – Déplacement vers le bas
Alt gauche – Bombardement
Amiga gauche – Coup de feu

Joueur 2

[– Déplacement vers la gauche
] – Déplacement vers la droite
O – Déplacement vers le haut
P – Déplacement vers le bas
Alt droit – Bombardement
Amiga droit – Coup de feu

Autres touches

F1 – Musique marche/arrêt
H – Pause marche/arrêt
Q & U – Abandon



Atari ST

Z – Déplacement vers la gauche
X – Déplacement vers la droite
P – Déplacement vers le haut
L – Déplacement vers le bas
Shift gauche – Bombardement

Barre espace – Coup de feu

Autres touches

F1 – Musique marche/arrêt
H – Pause

Q & U – Abandon

Spectrum et Amstrad

Joueur 1

Z – Tournez à gauche
X – Tournez à droite
Q – Avance
S – Bombardement
A – Coup de feu

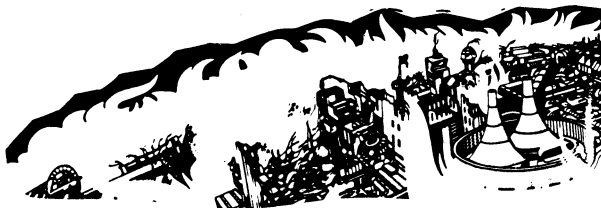
Commodore 64

Z – Déplacement vers la gauche
X – Déplacement vers la droite
L – Déplacement vers le haut
, (Virgule) Déplacement vers le bas
Touche Commodore –
Bombardement
Barre espace – Coup de feu

F1 – Musique marche/arrêt
RUN/STOP – Pause
(Barre espace pour recommencer)
Q – Abandon (avec pause)
F3 – Effets sonores marche

Joueur 2

N – Tournez à gauche
M – Tournez à droite
O – Avance
P – Bombardement
K – Coup de feu





Das Spiel

'Flucht' ist eine Rettungsmission, an der zwei Spieler gleichzeitig teilnehmen können. Als Jake oder Duke mußt Du Professor Sarah Bellum retten und die versklavten Geiseln befreien, bevor sie in Robot-Zombies verwandelt werden! Du mußt die Schränke mit den Lebensmitteln und den Bomben finden und sie aufbrechen – nur so kannst Du die Spezialwaffen finden, die Dir helfen können, die bösen Reptilons auszuschalten.

Einführung

Das Ziel des Spiels ist, die Fabriken des Planeten X zu durchkämmen, die Geiseln zu retten und die Reptilons die sie bewachen, zu zerstören.

Um die Rolltreppen zu aktivieren, mußt Du den Schalter finden und ihn einschalten. Damit erreichst Du das Port-O-Matic und kannst die Ebene verlassen.

Im Fabrikkomplex wirst Du auch Schränke finden, die Lebensmittel, zusätzliche Energie, Bomben und manchmal auch Spezialwaffen enthalten, die Deine Überlebenschancen erhöhen.

Bei ihrer Zerstörung hinterlassen einige der Reptilons grüne Kristalle, die die Kraft Deiner Strahlenwaffe erhöhen. Je mehr Kristalle Du sammelst, desto größer wird die Zerstörungskraft Deiner Waffe.

Um die Geiseln zu retten, einfach auf sie zulaufen, sie werden dann auf Dein Rettungsschiff gebeamt, das sich in der Umlaufbahn um den Planeten X befindet. Manche der Geiseln sind allerdings in Glaskäfige gesperrt. Um die Glaskäfige zu öffnen, mußt Du die Computerkonsole finden, von der aus sie gesteuert werden, und sie mit Deiner Strahlenwaffe zerstören.



Auf jeder dritten Ebene wirst Du einem Bösen Reptilon begegnen, der nur durch einen Dauerangriff mit der Strahlenwaffe und den Bomben ausgeschaltet werden kann. Aber Vorsicht! Jeder Reptilon verteidigt sich auf seine eigene Weise.

Nur bei 16-Bit Versionen wirst Du nach jeder vierten Fabrikebene eine Kanalzone überqueren müssen. In dieser Phase springen Jake und Duke in ihre Cyberschlitten und haben dreißig Sekunden, um einen Weg durch das Labyrinth in die nächste Fabrik zu finden. Wenn Du es schaffst, rechtzeitig den Kanal zu überwinden, kannst Du den nächste Spielsektor auswählen, indem Du Dich für eine von drei Türen entscheidest. Du bekommst auch eine zusätzliche Lebensenergie. Gelingt es Dir nicht, bekommst Du keine zusätzliche Lebensenergie, und der Computer wählt den nächsten Sektor.

Am Ende jeder Fabrik erscheint auf dem Bildschirm eine Bonusanzeige, die Dich für jede auf der Ebene befreite Geisel belohnt. Wenn Du ein ganzes Beiboot voller Geiseln gerettet hast, bekommst Du eine zusätzliche Energieenergie.

Tips und Hinweise

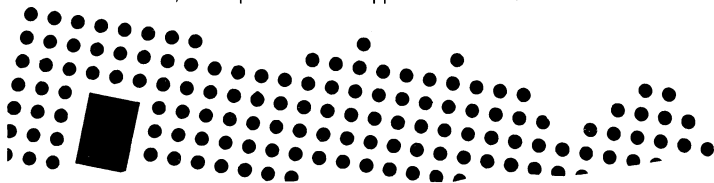
Spar die Bomben auf, um sie gegen den bösen Reptilon einzusetzen. Präge Dir den Grundriß der Fabriken ein, damit Du schneller vorankommst.

Setz Deine Feuerkraft klug ein. Denk dran, jeder Schuß verringert die Durchschlagkraft Deiner Strahlen etwas, so daß leistungsfähigere Waffen verlorengehen können.

Versuche, alle Geiseln zu befreien und damit auf jeder Ebene zusätzliche Lebensenergie zu erhalten.

Nicht in der Kanalzone herumhängen, die Zeit ist sehr knapp begrenzt.

Denk dran, zwei Spieler haben doppelte Feuerkraft!



BEDIENUNG

Atari ST & Amiga Spieler 1 – Joystick in Port 1 oder Tastatur
Spieler 2 – Joystick in Port 2 oder Tastatur

Commodore 64 Spieler 1 – Joystick in Port 2 oder Tastatur
Spieler 2 – Joystick in Port 1

JOYSTICK

Amiga, Atari ST & Commodore 64 Nach links – Bewegt Spieler nach links
Nach rechts – Bewegt Spieler nach rechts
Zurückziehen – Bewegt Spieler nach unten
Nach vorn schieben – Bewegt Spieler nach oben
Feuer – Feuer

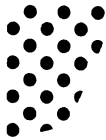
Zusätzliche Tasten

Amiga Alt links – Bomben Spieler 1
Alt rechts – Bomben Spieler 2

Atari ST Shift links – Bomben Spieler 1
Shift rechts – Bomben Spieler 2

Commodore 64 Commodore taste – Bomben Spieler 2
Cursor links/rechts – Bomben Spieler 2





TASTATUR

Amiga

Spieler 1

Z – Nach links
X – Nach rechts
1 – Nach oben
Q – Nach unten
Alt links – Bombe
Amiga links – Feuer

Andere Tasten

F1 – Musik Ein/Aus
H – Pause Ein/Aus
Q & U – Spielschluß

Atari ST

Z – Nach links
X – Nach rechts
P – Nach oben
L – Nach unten
Shift Links – Bombe
Space – Feuer

Andere Tasten

F1 – Musik Ein/Aus
H – Pause
Q & U – Spielschluß

Spieler 2

[– Nach links
] – Nach rechts
O – Nach oben
P – Nach unten
Alt rechts – Bombe
Amiga rechts – Feuer

Commodore 64

Z – Nach links
X – Nach rechts
L – Nach oben
, (Komma) – Nach unten
Commodore Taste – Bombe
Space – Feuer

F1 – Music Ein/Aus
RUN/STOP – Pause (Fire für Neu Start)
Q – Spielschluß (im Pausenmodus)
F3 – Sound effects an



Il Gioco:

La Fuga è una missione simultanea di salvataggio con due giocatori in cui voi come Jake o Duke dovete salvare la professoressa Sarah Bellum e liberare gli ostaggi imprigionati prima che siano trasformati in Robo-Zombi! Trovate e penetrate nei depositi dei viveri e delle bombe per prendere le armi speciali che vi aiuteranno a distruggere i diabolici Reptilon.

Come Iniziare:

L'obiettivo del gioco è di passare attraverso le fabbriche del Pianeta X salvando gli ostaggi e distruggendo i Reptilon che li sorvegliano.

Per mettere in azione le scale mobili, trovate l'interruttore e attivatelo. Ciò vi permetterà di raggiungere la Port-O-Matic e di uscire dal livello.

Intorno al complesso delle fabbriche troverete depositi che contengono viveri, energia extra, più bombe o qualche volta armi speciali che aumenteranno le vostre possibilità di sopravvivenza.

Quando sono distrutti, alcuni dei Reptilon lasceranno cristalli verdi che aumenteranno la vostra "forza radiante". Più cristalli raccoglierete e più distruttiva diverrà la vostra arma.

Per salvare gli ostaggi semplicemente andate su di essi ed essi saranno proiettati sulla vostra nave di salvataggio che sta orbitando intorno al Pianeta X. Alcuni degli ostaggi, comunque, sono stati imprigionati in gabbie di cristallo. Per aprire le gabbie di cristallo dovete trovare il quadro comandi del computer che le controlla e distruggerlo con la vostra pistola a raggi.

Ogni tre livelli incontrerete un diabolico Reptilon che può essere distrutto solamente con un fuoco e un bombardamento continuo. Fate attenzione perché ogni Reptilon ha il suo proprio sistema di difesa.



Nella sola versione a 16 bit, dovrete attraversare una Zona del Canale dopo ogni quarto livello di fabbriche. A questo stadio Jake e Duke salteranno nella loro Cyber-slitta e avranno trenta secondi per trovare il passaggio alla prossima fabbrica attraverso il labirinto. Se raggiungete in tempo la fine del Canale potete scegliere il prossimo settore dove agire selezionando una delle tre porte. Verrete anche premiati con una barra extra di vita. Se fallirete non otterrete una barra extra e il computer sceglierà per voi il prossimo settore.

Alla fine di ciascuna fabbrica vi verrà mostrato uno schermo premio dove sarete premiati per ogni ostaggio liberato in quel livello. Se avete salvato un pieno carico della navetta di ostaggi sarete premiati con una barra extra di energia.

Suggerimenti e Consigli

Risparmiate le bombe per usarle contro il diabolico Reptilon.

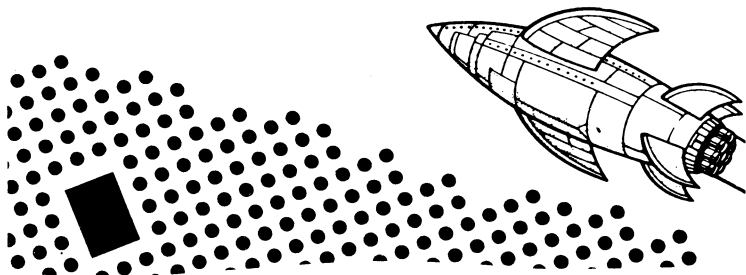
Imparate la disposizione delle fabbriche per potervi muovere più rapidamente.

Usate con saggezza la vostra potenza di fuoco. Ricordate che ciascun colpo diminuisce leggermente il vostro potere radiante e quindi possono essere perse armi più potenti.

Provate a salvare tutti gli ostaggi per ottenere un premio di vite maggiore alla fine di ciascun livello.

Non perdetevi tempo nella Zona del Canale, il tempo a disposizione è molto limitato!

Ricordate che due giocatori producono doppia potenza di fuoco!



COMANDI

Atari ST & Amiga Giocatore 1 – Joystick nella porta 1 o tastiera
Giocatore 2 – Joystick nella porta 2 o tastiera

Commodore 64 Giocatore 1 – Joystick nella porta 2 o tastiera
Giocatore 2 – Joystick nella porta 1

Spectrum Usa il joystick 1 o 2 o la tastiera

Amstrad Usa il joystick o la tastiera

JOYSTICK

Atari ST Amiga & Commodore 64

Movimento verso sinistra – muove il giocatore verso sinistra

Movimento verso destra – muove il giocatore verso destra

Movimento verso il basso – muove il giocatore verso il basso

Movimento verso l'alto – muove il giocatore verso l'alto

Fire – Fire

Spectrum & Amstrad

Movimento verso sinistra – il giocatore si volta a sinistra

Movimento verso destra – il giocatore si volta a destra

Movimento verso l'alto – il giocatore si muove in avanti

Movimento verso il basso – Bombe

Fire – Fire

Tasti Aggiuntivi

Amiga Tasto Alt di sinistra – Bombe del Giocatore 1
Tasto Alt di destra – Bombe del Giocatore 2

Atari ST Tasto Shift di sinistra – Bombe del Giocatore 1
Tasto Shift di destra – Bombe del Giocatore 2

Commodore 64 Tasto Commodore – Bombe del Giocatore 1
Tasto Cursor di sinistra/destra – Bombe del Giocatore 2

TASTIERA

Amiga

Giocatore 1 –

Z – Muove verso sinistra

X – Muove verso destra

1 – Muove verso l'alto

Giocatore 2 –

[– Muove verso sinistra

] – Muove verso destra

0 – Muove verso l'alto



Q – Muove verso il basso
Tasto Alt di sinistra – Bombe
Tasto Amiga di sinistra – Fire

P – Muove verso il basso
Tasto Alt di destra – Bombe
Tasto Amiga di destra – Fire

Altri Tasti

F1 – Attiva/Disattiva la Musica
H – Attiva/Disattiva la Pausa
Q & U – Fa terminare il Gioco

Atari ST

Z – Muove verso sinistra
X – Muove verso destra
P – Muove verso l'alto
L – Muove verso il basso
Tasto Shift di sinistra – Bombe
Spazio – Fire

Commodore 64

Z – Muove verso sinistra
X – Muove verso destra
L – Muove verso l'alto
, (Comma) – Muove verso il basso
Tasto Commodore – Bombe
Spazio – Fire

Altri Tasti

F1 – Attiva/Disattiva la Musica
H – Pausa

Q & U – Fa terminare il Gioco

F1 – Attiva/Disattiva la Musica
RUN/STOP – Pausa
(Tasto fuoco per ricominciare)
Q – Fa terminare il Gioco
(Se in Pausa)
F3 – Attiva il sonora

Spectrum & Amstrad

Giocatore 1

Z – Gira a sinistra
X – Gira a destra
Q – Si muove in avanti
S – Bombe
A – Fire

Giocatore 2

N – Gira a sinistra
M – Gira a destra
O – Si muove in avanti
P – Bombe
K – Fire

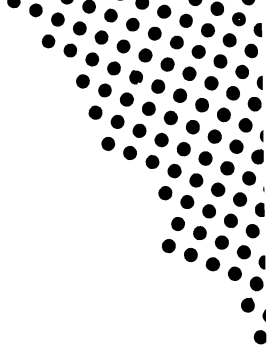
ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

Programmed by: Teque Software developments Ltd.

© 1990 TENGEN INC. All Rights Reserved.

™ Atari Games Corporation.

Published by Domark Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR Tel: 081-780 2224



APB

ENGLISH

THE GAME

APB – All Points Bulletin. Put your foot on the gas and let rip as you roar through the streets of the city in a series of hilarious and wild car chases.

GETTING STARTED

You play the role of Officer Bob, a tough Cop in this challenging cartoon-style game, whose job is to patrol the streets of the city and apprehend various criminals in your trusty Police Car.

Each day you are given a quota of offenders who must be apprehended before the day is out in order to get a salary bonus and keep your job. These include litter louts, drunks and hitch-hikers. At times you'll receive an All Points Bulletin on a particularly dangerous villain who must be tracked down and arrested.

Should you catch Sid Sniper, Freddy Freak or any of the other master criminals, you must return them to the station for 'questioning'. If they confess, you can forget about your quota for the rest of the day. However, wringing a confession out of them is not that easy, and you must be through before the

Chief comes in. Waggle the joystick left and right as quickly as you can – a grid shows how fast you're going and how close the criminal is to confessing.

To arrest an offender, you must position the Steering Wheel Cursor over their car and switch on the siren. Continue to hold down the fire button for as long as you need the siren. Some criminals may ignore you the first few times you signal them to stop, depending on the severity of their crime. As the game progresses you can obtain a gun and shoot their cars, but don't hit any innocent bystanders. APB offenders must be rammed off the road and will not give themselves up without a fight.

If you collide with a vehicle while the siren is off, crash too hard or injure an innocent party, you'll get a Demerit point. You'll also get a Demerit for every offender you do not catch on your quota. Collect too many Demerits and you'll be fired.

BONUSES

Visit the drive-in Donut shop for extra time, pick up money bags to enhance your pay packet and stop off at Gas Stations to refuel. You can also visit the Speed Shop and buy extra equipment for your car including radar, armour, better brakes

and faster acceleration. However, paying for a souped-up car will be difficult if you've failed in your daily quotas and not collected enough money.

CONTROLS

Atari ST, Amiga, Commodore 64: Use Joystick

Amstrad CPC, Spectrum and IBM PC: Use Joystick or define keys.

Left: Steer Left
Right: Steer Right
Up: Accelerate

Down: Brake
Fire pressed quickly: Shoot gun (if present)
Fire held down: Switch on Siren

IL GIOCO

APB - (COMUNICATO A TUTTI I PUNTI). Spingi a fondo l'acceleratore e lancia la tua automobile a tutto gas attraverso le

strade cittadine in una serie di allegri e spericolati inseguimenti.

PER COMINCIARE

Sei ne i panni dell'ufficiale BOB, un duro poliziotto in questo gioco sfida stile cartoon, il cui compito è di pattugliare le strade cittadine ed arrestare i vari criminali utilizzando l'affidabile auto della polizia. Ogni giorno sei incaricato di arrestare un certo numero di malviventi al fine di acquisire una maggior retribuzione e continuare il lavoro. In tale modo avrai a che fare con zoticoni, ubriacconi ed assassini. A volte riceverai un comunicato (APB) riguardante un soggetto particolarmente pericoloso che deve essere bloccato ed arrestato.

Dovresti arrestare Sid Sniper, Freddy Freak o qualunque altro capo criminale, condurli alla stazione di polizia per "l'interrogatorio". Se confessano puoi dimenticarti per un giorno il restante numero di malviventi da arrestare. Tuttavia, strappar loro una confessione non è facile impresa, e devi riuscirci prima che il capo torni. Sposta il joystick a sinistra e a destra nel modo più veloce possibile - una

griglia mostra a quale velocità ti muovi e come costringere il criminale a confessare.

Per arrestare un malvivente devi posizionare il cursore che indica il raggio di sterzata delle ruote sopra l'altra macchina ed accendere la sirena. Continua a tenere premuto il tasto fuoco per tutto il tempo che avrai bisogno della sirena. Alcuni criminali inizialmente ti potrebbero ignorare a seconda della gravità del crimine commesso. In seguito puoi ottenere una pistola e far fuoco sulle loro auto, ma stai attento a non colpire persone innocenti. I malviventi devono essere buttati fuori strada e non si arrenderanno senza uno scontro. Se urti un veicolo mentre la sirena è spenta, ti scontri troppo violentemente o ferisci degli innocenti, ti verrà assegnato un punto di demerito. Ti spetterà la stessa sorte per ciascun criminale della tua lista.

PUNTI BONUS

Per acquisire del tempo supplementare visita il negozio drive-in Donut; per aumentare lo stipendio raccogli portafogli e per rifornirti di carburante fermati alla stazione di servizio. Puoi anche recarti al negozio Speed e comprare accessori extra per la tua macchina come radar, blindatura, freni migliori

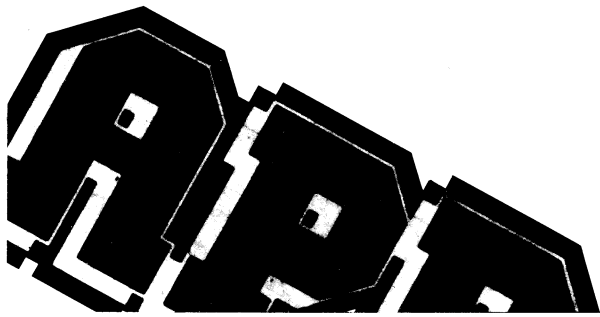
e maggiore accelerazione.

In ogni caso potrà esserti difficile pagare una macchina così attrezzata se non sei riuscito ad arrestare tutti i criminali della tua lista e, di conseguenza, a guadagnare abbastanza denaro.

CONTROLLI

Atari ST, Amiga, Commodore 64: Utilizza il joystick
Amstrad CPC, Spectrum e IBM PC: Utilizza il joystick o i tasti
Joystick a sinistra
Joystick a destra
Joystick su
Joystick giù
Tasto fuoco premuto rapidamente
Tasto fuoco premuto a lungo

Sterza a sinistra
Sterza a destra
Accelerazione
Frena
Colpo di pistola (se attiva)
Accendi la sirena



ÜBERS SPIEL

Bei APB – All Points Bulletin (etwa: "Voll-Punkte-Plan") heißt es hauptsächlich, Fuß aufs Gas, um mit der "Grünen Minna" durch

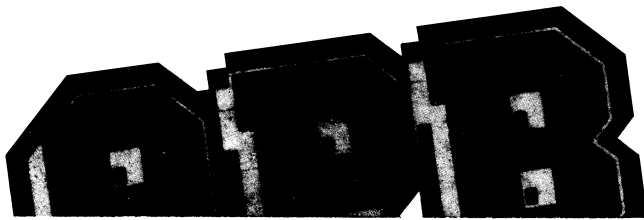
die Straßen der City zu rasen und eine der urkomischsten und wildesten Verfolgungsjagen der Software-Geschichte zu erleben!

LEGEN WIR ALSO LOS

Sie schlüpfen in die Rolle des Streifenpolizisten Bob, dessen schweißtreibende Aufgabe es ist, in einem comicitigen Spiel die Straßen der Stadt zu überwachen und die verschiedensten kriminellen Typen aufzuspüren und jene festzunehmen – Im Rücksitz des bewährten Streifenwagens.

Jeden Morgen erhalten Sie vom Einsatzleiter in der Dienstbesprechung die knallharte Order, eine bestimmte Anzahl an Verkehrssündern oder Rowdies dingfest zu machen, um eine Gehaltsaufbesserung zu erreichen und vor allem den Job zu behalten. Dabel ist ihre Aufgabe gar nicht mal so einfach: Sie müssen die sogenannten Rüpel, Flegel, Besoffenen oder gar gewaltvollen Anhalter festnehmen. Und es kommt noch besser: Jedesmal, wenn Sie ein ALL POINTS BULLETIN (einen "Voll-Punkte-Plan") aufgebrommt bekommen, heißt es, besonders schwere Burschen ausfindig zu machen und diese in Gewahrsam zu nehmen. Sollten Sie also in der glücklichen Lage sein, SID SNIPER, FREDDY FREAK oder andere stadtbekannte Großgauner zu stellen, so bringen Sie sie

schnurtracks zur Polizeiwache. Hier führen Sie das entscheidende Verhör. Falls einer aus diesen Kreisen bereit ist zu gestehen, haben Sie Ihr Tageswerk bereits zur Zufriedenheit der Vorgesetzten erfüllt – keine weiteren Festnahmen sind mehr erforderlich. Fairerweise sei jedoch angemerkt, daß es äußerst schwierig ist, ein Geständnis aus den Burschen herauszupressen, bevor der Chiefinspektor eintrifft. Um dies überhaupt "technisch" zu bewerkstelligen, müssen Sie zwar keine blendenden Lampen einsetzen, dafür aber mit dem Stick ruedeind versuchen (schnell Rechts/Links-Bewegungen), Ihren schlagkräftigen Argumenten Ausdruck zu verleihen, Polizeiarbeit ist schwer, deshalb Rudeln Sie, was das Zeug häit. Bevor Sie kollabieren oder der Stick bricht, werden Sie anhand einer Bildschirmanzeige informiert, wie weit Sie gehen und wie nah der Gauner am Ablegen eines "vollen" Geständnisses ist. Um einen Verkehrssünder festzunehmen, müssen Sie zunächst einmal den Cursor auf das flüchtige Auto richten und die Sirene aufheulen lassen. Dazu muß der Feuerknopf



gedrückt bieiben. Falls nötig, wiederholen Sie diesen Vorgang, so lange Sie die Sirene einsetzen möchten oder müssen. Einige schwere Jungs werden nämlich ihre ersten Versuche, jene mittels Heulton zum Halten zu bringen, einfach "überhören". Dies hängt von der Schwere der Delikte ab, die sie auf dem Kerbholz haben. Im Laufe des Spiels wird es Ihnen möglich sein, eine Waffe zu erwerben, um damit gezielte Schüsse auf Fluchtwagen abzugeben. Passen Sie aber um Himmelswillen auf, daß keine unbeteiligten Passanten dabei zu Schaden kommen! Alle im Spiel auftretenden "APB"-Sünder müssen von der Straße gerammt werden und

kämpfen mit unerbittlicher und unterschiedlicher Härte gegen ihre Festnahme. Die andere Seite der Medaille: Wenn Sie mit einem Wagen kollidieren, ohne daß die Sirene aufheult, Sie zu hart rammen oder Unschuldige verletzen, erhalten Sie einen Minuspunkt (hier "Demerit-Point" genannt); diese "schlechten Karten" werden in der Anzeige dargestellt. Minuspunkte bekommen Sie desweiteren auch für nicht geschnappte Personen. Sie sollten also gefälligst den "Plan erfüllen", der Ihnen allmorgendlich vorgegeben wird. Haben Sie zu viele Minuspunkte gesammelt, können Sie sich als entlassen betrachten!

PRÄMIEN & ZULAGEN

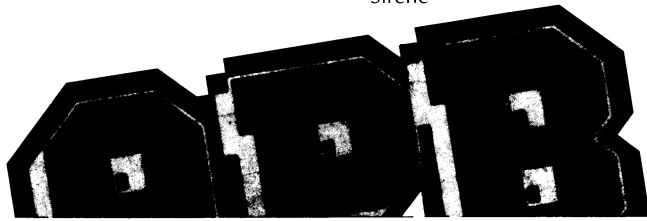
Zur Erleichterung Ihres "Dienst"-Tages stehen u.a. folgende nützliche Einrichtungen zur Verfügung: Im Doughnut-Shop (dort gibt's Berliner Pannkuchen) angelangt, erhalten Sie 'ne Extra-Portion Zeit. Sammein Sie auch Geldsäcke auf, um Ihrer Lohntüte ein gewisses Extra zuzufügen, und halten Sie von Zeit zu Zeit auch an den Tankstellen, Denn: Auch Ihr Schlitten braucht 'ne Menge Sprit, Natürlich können Sie auch den sogenannten

"Speed Shop" aufsuchen. Dort können Sie sich einige Zusatzeinrichtungen für Ihren Dienstwagen: Radarsystem, Panzerung, bessere Bremsen und schnellere Beschleunigung. Jedoch sollte man beim Frisieren des Autos auf jeden Fall auf den Geldbeutel achten. Gibt man zuviel dafür aus, fehlt's einem nachher bei der "Planerfüllung"; man muß ja schließlich einiges an Diebesgut erbeuten und zur Wache zurückbringen!

DIE STEUERUNG

Atari ST, Amiga und C-64 = Stick
Amstrad CPC, Spectrum und IBM PC = Stick
oder Tastatur (Letztere frei belegbar)
Links = Steuerung nach links
Rechts = Steuerung nach rechts

Hoch = Beschleunigung
Runter = Abbremsen
Feuer schnell gedrückt = Waffengebrauch
(falls vorhanden)
Feuer gedrückt gehalten = Betätigung der
Sirené



LE JEU

APB: Bulletin d'information. Appuyez sur le champignon et foncez tandis que le moteur de votre automobile vrombit

dans les rues de la ville en une série de files poursuites en voiture, au cours desquelles vous ne vous ennuierez pas.

AU DEBUT

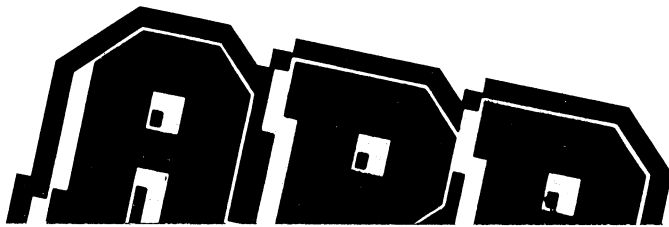
Vous jouez le rôle de l'officier Bob, un flic dur à cuire. Dans ce jeu style B.D., votre boulot, c'est de patrouiller les rues de la ville et d'appréhender divers criminels dans votre fidèle voiture de police.

Tous les jours, on vous donne un quota de délinquants qui doivent être appréhendés avant la fin de la journée, sinon, vous n'avez aucune prime et vous perdez votre boulot. Ces délinquants seront aussi bien des personnes qui jettent des détritus par terre que des soulards ou des auto-stoppeurs. Parfois, vous recevrez un bulletin d'information portant sur un bandit particulièrement dangereux: lancez-vous à sa recherche et arrêtez-le.

Si vous attrapez Sid Snipper (Sid, le tireur en solo). Freddy Freak (Freddy le Marginal) ou un autre criminel de grande envergure, vous devez les ramener au poste pour un petit "interrogatoire" S'ils passent aux aveux par écrit, vous pouvez

oublier vos quotas jusqu'à la fin de la journée. Néanmoins, obtenir d'eux des aveux par écrit n'est pas chose aisée et vous devez en avoir fini avec eux avant l'arrivée du préfet. Actionnez votre joystick vers la droite et la gauche aussi vite que possible: une grille vous montre non seulement votre rapidité mais aussi l'état du criminel, c.à.d. s'il est prêt à passer aux aveux.

Pour arrêter un délinquant, positionnez le curseur en forme de volant sur leur voiture et cassez la sirène d'alarme en marche. Maintenez votre pression sur le bouton de tir tant que vous avez besoin de la sirène. Certains criminels feront semblant de ne pas vous voir et il faudra que vous leur fassiez signe de s'arrêter plusieurs fois. Cela dépendra de la gravité de leur délit. Suivant l'évolution du jeu, vous obtiendrez une arme pour tirer sur leur voiture, mais ne touchez pas



d'innocents. Les délinquants de l'APB doivent être accusés sur le bas-côté et sachez qu'ils ne se rendront pas sans livrer bataille.

Si vous percuetez un véhicule sans que la sirène soit en marche, si vous avez un accident trop grave ou que vous blessez

un innocent, vous aurez un blâme. Vous avez également un blâme pour tout délinquant que vous n'attrapez pas: vous n'avez pas respecté vos quotas. Si vous avez trop de blâmes, vous serez tout simplement viré.

LES BONUS

Passez au magasin Donut en voiture pour gagner du temps, ramassez des sacs bourrés d'argent (pour améliorer votre salaire) et arrêtez – vous à la station – essence pour faire le plein. Vous pouvez également passer au MAGASIN Speed Shop et acheter en sus du matériel pour

votre voiture, comprenant: un radar, un blindage, de meilleurs freins, et une accélération plus rapide. Néanmoins, il vous sera difficile d'acheter une voiture au moteur poussé si vous n'avez pas réussi à respecter vos quotas journaliers ou si vous n'avez pas assez d'argent.

LES CONTROLES

ATARI ST/AMIGA/COMMODORE 64: UTILISEZ LE JOYSTICK.

AMSTRAD CPC/SPECTURM & IBM PC: UTILISEZ LE JOYSTICK OU DEFINISSEZ LES TOUCHES.

GAUCHE

DROITE

EN HAUT

EN BAS

PRESSION RAPIDE SUR LE BOUTON

DE TIR

PRESSION CONTINUE SUR LE BOUTON

DE TIR

VIRAGE A GAUCHE

VIRAGE A DROITE

ACCELERATION

POUR FREINER

TIR (si vous avez une arme)

SIRENE D'ALARME

A.P.B.

Distributed by Domark Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR. Tel: 081-780 2224.

Programmed by Walking Circles.

© 1989, 1987 TENGEN INC. All Rights Reserved.

™ Atari Games Corporation.

CYBERBALL

GAME INSTRUCTIONS

The Game:

Cyberball: The year is 2022. Robots five times the size of humans, built to withstand the violence and destruction, battle it out in a head to head, metal on metal fight to the finish.

Cyberball is a game for one or two players based loosely on American football. By the 21st Century all humans have been eliminated from the game and you, as team captain, take control of the robots, and the Dallas Destroyers.

Cyberball Features:

Team captains select Offensive and Defensive plays, for weak or demolished players. Highlighted players are controlled by the team captains but watch out for a damaged player who will "Fumble" or explode in possession.

Playing Cyberball:

Control is via joystick or keyboard. First select which team you wish to play. In Offensive Mode - select Running, Passing or Option plays. In a Running Play hand the ball to the Running Back who must then try to dodge the defense. In Passing Plays the receiver must dodge the defense to get to the highlighted him. Option Plays give the quarterback can throw it to either Running Plays or Passing Plays to select from.

Two Player Teams: In Offensive mode one player elects to pass, the other to receive. Both players are highlighted on screen. In Defensive Mode players select which robot to control by pressing fire prior to the "play" starting.

Turbo Boost: Press Turbo Boost on a Defensive Play to speed up for a few seconds. You can only use Turbo Boost once in each "Play", so don't waste it.

Controls: Control your robot via joystick or keyboard. Pressing fire selects options on selection screens, passes in Offensive Mode and also Turbo Boost.

Keys 8-bit: Follow on screen instructions.

16-bit: Keyboard

Q - Up
A - Down
O - Left
P - Right
Space - Fire
H - Hold/Pause

Joystick

Push Forward - Up
Push Down - Down
Push Left - Left
Push Right - Right
Fire Button - Fire

Gameplay Tips:

Use Turbo Boost to catch up with players. When a player is boosting towards you change direction, if possible, to a diagonal to dodge. Timeouts can give players a chance to think about the "Plays" without the clock ticking down. Experiment with the different types of defense - Long Plays are good for interceptions, Short Defenses are good for sacking

In Defensive Mode the object is to "Sack" (or tackle) the opposition's quarterback before he passes the ball, or when passed, to intercept it. If the receiver catches the ball use your Turbo Boost to try and tackle the receiver. There are three types of defense - Short, Medium or Long which determine how close to the opposition your defenders stand at the beginning of the "play".

Team captains must then select the type of "play". The play chosen from the display shows the intended path of the players during the "play". Study your selection carefully and get ready for the action.

Cyberball Features:

Touchdowns: Are scored by either crossing the touchline with the ball, or by throwing the ball to your receiver behind the touchline.

Defuse Line: Each "play" the ball heats up until the "critical" stage is reached when the ball explodes destroying anyone in possession. During an Offensive Play crossing the defuse line resets the ball to "cool" status.

Breakdowns: If any player is tackled too often while in possession of the ball he becomes unreliable and may explode if tackled again. Replacement is possible only if funds are available.

Conversions: These are attempted immediately after touchdowns. Beware! The ball is automatically set to "critical" status.

the quarterback. Don't neglect Running Plays in offense, often a large gap opens up for a Running Back to make use of. Remember different players run at different speeds so think before passing!

VIRUSES:

Many disks returned to us contain viruses causing games to stop loading. Do not accept pirated games as they often contain virus programs which can ruin entire software collections. Always write protect your disks to prevent infection.

MANUEL D'INSTRUCTIONS

LE JEU:

Cyberball: nous sommes en l'an 2022. Les robots sont cinq fois plus grands que les humains et ont été conçus pour résister à la violence et à la destruction. Ils combattent en face à face, métal contre métal en un combat au finish.

Cyberball est un jeu à 1 ou 2 joueurs, inspiré du football américain. Au 21^e siècle, tous les humains ont été exclus du jeu, et vous, le capitaine de l'équipe, prenez le contrôle des robots. Vous les sélectionnez parmi les ASSASSINS ou les "DALLAS DESTROYERS".

LES CARACTERISTIQUES DE CYBERBALL:

Les capitaines choisissent des jeux offensifs ou défensifs, les temps morts, les passes, les ailiers, les "Blitz" (attaques-éclair), les joueurs mis en évidence sont faibles ou démois. Les joueurs mis en évidence sont contrôlés par les capitaines. Prenez garde au joueur endommagé qui attrapera mal la balle, ou qui explosera lorsqu'il s'en emparera.

LES CONTROLES

Les contrôles s'effectuent au joystick ou au clavier. Sélectionnez d'abord votre équipe. En mode offensif, choisissez des jeux ou la course, les passes ou les options sont privilégiées. Dans un jeu de course (Running Play), donnez la balle à l'arrière qui doit essayer d'échapper à la défense. Dans les jeux de passes (Passing Plays), il faut que le receveur échappe à la défense et parvienne au point de passe mis en évidence pour que le pilier (quarterback) puisse lui faire une passe. Dans les jeux d'options, le capitaine choisit soit un jeu de course, soit un jeu de passes.

deux joueurs sont mis en évidence sur l'écran. En mode défensif, les joueurs sélectionnent le robot qu'ils contrôleront en appuyant sur le bouton de tir avant que le jeu ne commence.

LE TURBOPROPULSEUR: Appuyez sur votre turbo-propulseur lors d'un jeu défensif pour accélérer le rythme votre turbo-propulseur plus d'une fois par jeu, employez à bon escient.

LES CONTROLES: Vous pouvez contrôler votre robot au joystick ou au clavier. Le bouton de tir vous permet d'effectuer des passes en mode offensif, et d'activer votre turbo-propulseur.

8-bit: suivez les instructions à l'écran

LES TOUCHES

Q - En haut	LA MANETTE DU
A - En bas	JOYSTICK
O - A gauche	En avant - En haut
P - A droite	En arrière - En bas
Barre d'espace - Tir	A gauche - A gauche
H - Pause/Maintien	A droite - A droite
	Bouton de tir - Tir

TRUCS ET ASTUCES:

Utilisez votre turbo-propulseur pour rattraper des joueurs. Lorsqu'un joueur se rue ainsi vers vous, changez de direction, si possible, allez en diagonale pour l'esquiver. Les temps morts sont une excellente occasion pour élaborer une tactique de jeu sans perte de temps. Faites l'expérience des différents types de jeux, les jeux longs sont plus favorables aux interceptions, les jeux courts au plaquage du pilier. Ne négligez pas les jeux de course à l'offensive, il y a souvent de larges brèches qui

En mode défensif, le but est de plaquer le pilier adverse avant qu'il ne fasse une passe, ou s'il l'a faite, d'intercepter la balle. Si le receveur réceptionne la balle, utilisez votre turbo-propulseur pour essayer de la plaquer. Il y a trois types de défense - la défense "courte" (short), intermédiaire (Medium) ou longue (Long) - Cela détermine la distance existant entre vos défenseurs et la ligne adverse en début de jeu.

Les capitaines doivent ensuite sélectionner le type de jeu. Le jeu choisi s'affiche alors, vous montrant le circuit que vos joueurs sont censés parcourir pendant le jeu. Examinez soigneusement la sélection effectuée et préparez vous à entrer en action!

LES CARACTERISTIQUES DE CYBERBALL

LES BUTS: vous marquez des buts en traversant la ligne de but avec la balle ou en lançant la balle au receveur derrière la ligne de but.

LA LIGNE DE DESAMORCAGE: lors d'un jeu, la balle "s'échauffe" jusqu'à ce qu'elle atteigne un point critique. Elle explose alors et détruit le jeu en possession. Dans un jeu offensif, la balle "se refroidit" au maximum à chaque fois que vous fanichissez la ligne de désamorçage.

L'EFFONDREMENT: si un joueur est trop souvent plaqué lorsqu'il est en possession de la balle, vous ne pouvez plus avoir confiance en lui. Il risque d'exploser dès qu'il se fera à nouveau plaquer. Vous ne pouvez le remplacer que si vous disposez des fonds nécessaires.

LES TRANSFORMATIONS: vos essais sont transformés immédiatement. Attention! La balle atteint aussitôt le point critique.

LES EQUIPES A DEUX JOUEURS: en mode offensif, un joueur s'occupe passes, l'autre de la réception. Ces

permettent aux arrières de s'infiltrer. N'oubliez surtout pas que chaque joueur court à une certaine vitesse, alors réfléchissez bien avant de faire une passe.

LES VIRUS:

Nous avons constaté que le plupart des disques qui nous ont été retournés contenaient des virus, ces virus provoquent un arrêt du chargement en cours. Evitez de charger tout jeu piraté car ils contiennent très souvent des virus susceptibles de détruire une collection complète de logiciels. N'oubliez pas de toujours protéger votre disquette en écriture pour éviter les virus.

ANLEITUNG

Das Spiel:

Cyberball: Wir schreiben das Jahr 2022. Roboter, die fünfmal so groß wie Menschen sind, erobern die Sportarenen. Sie wurden gebaut, um Gewalt und Zerstörung zu trotzen. Sie kämpfen es aus: Kopf an Kopf, Metall an Metall bis zum bitteren Ende. Cyberball ist ein Spiel für einen oder zwei Spieler, das sich locker am American Football orientiert. Im 21. Jahrhundert wurden alle Menschen aus den Teams geworfen. Du, als Team-Captain, und dein Team wie zum Beispiel den rostfreien Los Angeles Assassins und den schlagkräftigen Dallas Destroyers.

Deine Aufgabe:

Der Team-Captain wählt die Angriffs- und Verteidigungs-Spielzüge (Offensive und Defensive Plays), Timeouts, Pässe und hervorgehobenen Spieler werden von den Team-Captains Die gesteuert. Achte auf beschädigte Spieler, die explodieren oder den Ball verstoßen ("Fumble") können.

So spielt man Cyberball:

Gesteuert wird mit Joystick oder Tastatur. Such Dir zunächst das Team aus, mit dem Du spielen willst. Im Offensiv-Modus (Angriff): Wähle zwischen den Running-, Passing- und Options-Spielernamens Running Back gepaßt, der dann versuchen muß, sich durch die gegnerische Abwehr zu schlängeln. Bei den Passing-Spielzügen muß der sogenannte Receiver (Ballempfänger) zum hervorgehobenen Paß-Punkt laufen, damit zuwerfen kann. "Option" gibt dem Team-Captain die Möglichkeit zwischen verschiedenen Running- und Passing-Spielzügen zu wählen. Im Defensive-Modus (Verteidigung) ist es Deine Aufgabe, den gegnerischen Quarterback abzufangen, bevor er den Ball

weiterzuspielen kann. Du kannst auch versuchen, einen Paß zu unterbrechen, indem Du den Ball fängst. Wenn der Receiver den Ball gefangen hat, benutze Deinen Turbo Boost um zu versuchen den Receiver umzurempeln. Es gibt drei Verteidigungsarten, die "Kurz" (Short), "Mittel" (Medium) und "Lang" (Long), die beim Gegner stehen.

Team-Captains müssen dann die Art des Spielzugs gewählt gewählte Spielzug zeigt den voraussichtlichen Weg der Spielfiguren während des Spielzugs. Studiere Deine Wahl genau und bereite Dich für die Action vor.

Cyberball-Features:

Timeouts: Touchdowns werden auf zwei Weisen erzielt: 1) indem man den Ball entlang der Touchdown-Linie mit dem Ball überquert wird. 2) Indem man den Ball einem Spieler zuwirft, der hinter der Touchdown-Linie steht.

Entsicherungs-Linie: Jeder Spielzug erhöht den Metall-Ball solange, bis das "kritische" Stadium erreicht ist und der Ball explodiert – und dabei denjenigen in viele kleine Teichen zerlegt. der den Ball in seinen Händen hielt. Während eines Offensive-Spielzugs kann der Ball wieder abgeholt werden, indem die Entsicherungs-Linie gekreuzt wird.

Breakdowns: Wenn ein Spieler zu oft angerempelt wird, indem die er in Ballbesitz ist, wird er unzuverlässig und könnte explodieren, wenn man ihn erneut umwirft. Ersatzspieler können nur begrenzt eingesetzt.

Conversions: Finden automatisch nach einem Touchdown statt. Aufgepaßt: Der Ball wird hier zur heißen Sache; er befindet sich sofort im "kritischen" Stadium!

Zwei-Spieler-Modus: Im Offensive-Modus wirft ein Spieler die Pässe, der andere empfängt sie. Beide Spieler werden auf dem Bildschirm hervorgehoben. Im Defensive-Modus wählen die Spieler, welche Roboter sie steuern wollen, indem sie im

entsprechenden Augenblick den Feuerknopf drücken, wenn der Spielzug beginnt.

Turbo Boost: Drücke den Turbo Boost während eines Defensive-Spielzugs, um für ein paar Sekunden richtig "aufzudrehen" und mehr Tempo zu bekommen. Du kannst den Turbo Boost nur einmal pro Spielzug benutzen, also verschwende ihn nicht leichtfertig.

Steuerung: Steuere deinen Roboter mit dem Joystick oder der Tastatur. Durch Drücken des Feuerknopfs wählt man zwischen verschiedenen Optionen auf dem Auswahl-Bildschirm, wirft im Offensive-Modus Pässe und aktiviert außerdem den Turbo Boost.

Tastatur-und Joystick-Belegung:

8-Bit: Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

16-Bit: Tastatur	Joystick
Q: rauf	Nach vorne: rauf
A: runter	Nach unten: runter
O: links	Nach links: links
P: rechts	Nach rechts: rechts
Space: Feuer	Feuerknopf: Feuer
H: Pause	

Tips zum Spiel:

Benutze den Turbo Boost, um andere Spieler einzuholen. Wenn ein gegnerischer Spieler mit einem Mordstempo auf Dich "zugeboostet" kommt, dann andere blitzartig die Laufrichtung – am besten diagonal. Timeouts sorgen für eine Verschnaufpause, um ohne Zeitdruck über die Spielzüge nachzudenken. Experimentiere mit den verschiedenen Defensive-Arten: "Long" ist gut, um Pässe abzufangen; "Short" ist ideal, um den gegnerischen Quarterback in den Schwitzkasten zu nehmen. Vernachlässige in der Offensive nicht die Running Plays: Oft

öffnet sich eine Lücke in der Abwehr, durch die man flitzen kann. Denk vor allem beim Passen daran, daß die verschiedenen Spielfiguren unterschiedlich schnell rennen können.

VIREN:

Viele defekte Disketten, die an uns zurückgeschickt werden, enthalten Virus-Programme, durch die das Spiel nicht geladen wird. Bitte laß unbedingt die Finger von Raubkopien, da diese oft mit Viren versehen sind, die ganze Software-Sammlungen mit Viren verschmutzen können. Denke daran, Deine Disketten immer mit einem Schreibschutz zu versehen, um Virus-Infektionen vorzubeugen.

ISTRUZIONI

IL GIOCO

L'anno è il 2022. Robots grandi cinque volti gli umani, costruiti per resistere alla violenza e alla distruzione, le vivono in uno scontro ai ferri corti, metallo contro metallo, sino alla fine.

CYBERBALL è un gioco per uno o più giocatori basato sul football americano. Nel ventesimo secolo tutti gli umani sono stati eliminati dal gioco e tu, in qualità di capitano, assumi il controllo dei robots in squadre come **LOS ANGELES ASSASSINS** e **DALLAS DESTROYERS**.

CARATTERISTICHE

Il capitano seleziona i giochi d'attacco e difesa, timeouts, passaggi, laterali, blitzes e sostituzioni di giocatori deboli o demoliti. I giocatori messi in evidenza sono controllati dal capitano, ma stai attento ai giocatori danneggiati che si lasceranno sfuggire la palla o esploderanno se ne saranno in possesso.

GIOCCARE A CYBERBALL

Il controllo è possibile tramite joystick o tastiera. Per prima cosa seleziona la squadra con la quale desideri giocare. Nella modalità di **ATTACCO (OFFENSIVE MODE)** seleziona **RUNNING (corsa)**, **PASSING (passaggi)** o le **OPTION PLAYS (opzioni di gioco)**. Nel gioco **RUNNING** devi passare la palla al difensore che deve poi cercare di schivare la difesa. Nell'opzione **PASSING** il ricevitore deve schivare la difesa per arrivare al punto di passaggio evidenziato così che il giocatore in posizione centrale possa lanciargliela. Le **OPTION PLAYS** danno al capitano l'opportunità di selezionare sia i **RUNNING PLAYS** che i **PASSING PLAYS**. Nella modalità di difesa (**DEFENSIVE MODE**) lo scopo è di placcare il giocatore avversario in posizione centrale

prima che passi la palla, o qualora questa sia già stata passata, di intercettarla. Se il ricevitore afferra la palla, ci usa il tuo **TURBO BOOST** per cercare di placcarlo. Ci sono tre tipi di difesa - **SHORT**, **MEDIUM** e **LONG** - che determinano come i tuoi difensori siano vicini agli avversari all'inizio del gioco.

Il capitano deve poi selezionare il tipo di gioco. Il gioco scelto dal display evidenzia il percorso designato dei giocatori durante il gioco. Studia attentamente la tua scelta e tieni pronti all'azione.

CARATTERISTICHE **METE (TOUCHDOWNS)**

Sono segnalate sia tramite l'attraversamento delle linee laterali con la palla che tramite il lancio al tuo ricevitore oltre la linea stessa.

LINEA DI DISINNESCAMENTO (DEFUSE LINE)

In ogni gioco la palla si riscalda fino al raggiungimento di uno "stato critico" ed esplose conseguentemente distruggendo qualsiasi giocatore che ne è in possesso. Durante un gioco di attacco oltrepassare questa linea riporta la palla allo stato normale, cioè "freddo".

BREAKDOWNS

Se un giocatore viene placcato troppe volte mentre è in possesso della palla diventa instabile, e può esplodere in caso di un ulteriore placcaggio. La sostituzione è possibile soltanto se i fondi sono disponibili.

CAMBIAMENTI

Sono tentati immediatamente dopo le mete. Attenzione! La palla raggiunge automaticamente lo "stato critico".

GIOCO DI DUE GIOCATORI

Nella modalità d'attacco (**OFFENSIVE MODE**) un giocatore è destinato al passaggio, l'altro alla ricezione.

Entrambi i giocatori sono evidenziati sullo schermo. Nella modalità di difesa (**DEFENSIVE MODE**) i giocatori prima dell'inizio del gioco.

TURBO BOOST

Premi **TURBO BOOST** in un gioco d'attacco per velocizzare l'azione per pochi secondi. Puoi usare soltanto una volta il **TURBO BOOST**, così non perdere questa occasione!

CONTROLLI

Controlla il tuo robot tramite joystick o tastiera. Premendo **FIRE** selezioni le opzioni, i passaggi nella modalità di attacco ed anche il **TURBO BOOST**.

8-BIT: Segui le istruzioni sullo schermo.

TASTIERA	JOYSTICK
Q - SU	- SU
A - GIU'	- GIU'
O - SINISTRA	- SINISTRA
P - DESTRA	- DESTRA
SPAZIO - FIRE	- FIRE
H - PAUSA	

SUGGERIMENTI DI GIOCO

Usa il **TURBO BOOST** per mettere alle pari i tuoi giocatori. Quando un giocatore viene "lanciato" verso di te, cambia direzione in diagonale, se possibile, al fine di schivarlo. I timeouts possono dare l'opportunità ai giocatori di pensare al gioco senza l'incubo del tempo. Sperimenta i differenti tipi di difesa - le **LONG PLAYS** sono valide per le intercettazioni e le **SHORT DEFENSES** sono valide per placcare il giocatore nella posizione centrale. Non trascurare i **RUNNING PLAYS** in attacco, spesso si apre un grosso buco che può essere usato dal difensore.

Ricorda che differenti giocatori corrono a diverse velocità, così pensaci bene prima di passare!

VIRUS:

In molti dischi ritornacci sono stati riscontrati dei virus che causano il mancato caricamento del gioco. Non accettate giochi pirati che contengono solitamente virus di programma e possono quindi rovinare intere collezioni di software. Ricordati di proteggere i tuoi dischi da scrittura al fine di prevenire infezioni da virus.

KEY EVENTS IN THE EVOLUTION OF CYBERBALL

October, 2006

Commissioner of football hands down decision that Chicago All-Pro linebacker Paul "Bubba" Kwinn's bionically-repaired left knee violates league rules governing artificial player enhancements. Bubba is banned from the league.

August, 2008

League office orders that two Los Angeles players be tested for bionics after numerous protests by opposing teams. Tests reveal QB Rob "Rocky" Rowe (rebuilt right elbow) and wide receiver Doug "Gupper" Snyder (rebuilt right ankle and knee) to be guilty of bionic abuse. Both are banned.

September, 2008

Commissioner reveals plan for random bionic testing to be enforced immediately. Such tests expose numerous violations around the league in the following few weeks.

October, 2008

Players' Union representative John "The Judge" Salwitz pleads with players to support the case of those recently exiled from the game. Amid sagging attendance and a noticeably deteriorating level of play, players agree to a strike which lasts through the remainder of the current season.

July, 2009

Under mounting pressure from owners, the league office gives in to the players' demands. The league will grant approval for bionic surgery on a case-by-case basis. Previously banned players are invited back.

August, 2009 – December, 2014

League office struggles to keep the widespread use of bionics under control, but literally hundreds of surgery cases prove too much to keep track of. Players with as much as 50% of their bodies artificially replaced or enhanced become commonplace.

November, 2015

The league office is disbanded. The owners are now on their own.... In preparation for the playoffs, Pittsburgh introduces the league's first completely cybernetic player. Playing at fullback, model ST32 gains 382 yards rushing in its first game, but loses an arm in the process.

July, 2016 – January, 2018

Pittsburgh's breaking of "the robot barrier" leads to the introduction of robots to play all positions. With the increasingly high salary demands by human players, and the increasing frequency and severity of their injuries, owners contemplate the possibilities of completely robotic teams.

August, 2020

The development of highly sophisticated and increasingly durable robots makes this dream a reality as Dallas fields the first all-robotic line-up and demolishes Los Angeles 82-24. The Dallas coaching staff controls all of their team's action from control rooms above the end zones.

October, 2020 – December, 2022

Other team owners follow Dallas' example, assembling fully-robotic teams.... Billions of dollars are spent on development of bigger and better robots.

January, 2022

The last human to play the game, Dave "Rocket" Ralston, makes his final appearance, playing wide receiver for Houston. His performance on this day is tragically cut short, however, when he is decapitated by a face-masking violation.

May, 2022

The International Cyberball League (ICBL) is formed.... Its rule book is written, introducing several exciting new elements to the game of football. Most notable of these elements is the acceptance of explosives in the game.

August, 2022 – ??????

Only teams with owners able to continually produce the strongest and most athletically advanced robots survive more than one season.... Fan support for this new sport reaches levels never before seen in professional sports.... Many star "players" are idolized by kids around the world.... Some "players" use their immense popularity to vault into new careers as sportscasters and movie stars....

EVENEMENTS CLES DANS L'EVOLUTION DU CYBERBALL

Octobre 2006

La commission du football décide que le Linebacker Paul "Bubba" Kwinn, dont le genou à été réparé bio-ioniquement, viole les règles de la League régissant les augmentations de capacité artificielle des joueurs. Bubba est banni de la League.

Août 2008

La League ordonne des tests de dépistage bio-ioniques sur deux joueurs de Los-Angeles après de multiples protestations déposées par les autres équipes. Ces tests révèlent que le Quarterback Rob "Rocky" Rowe (épaule droite réparée) et le Wide Receiver Doug "Gupper" Snyder (genoux et hanche droite réparées) violent les règlements anti-bio-ioniques. Ils sont tous les deux bannis.

Septembre 2008

La commission du football annonce un plan de tests aléatoires contre les bio-ioniques, mis en action immédiatement. Ces tests font apparaître de nombreux abus dans les semaines qui suivent.

Octobre 2008

Le représentant de l'union des joueurs, John "Le Juge" Salwitz plaide avec les joueurs pour ceux récemment bannis. En raison de la détérioration notable du niveau de jeu, les joueurs font grève jusqu'à la fin de la saison.

Juillet 2009

Sous la pression des dirigeants de club, la League accède à la demande des joueurs. La League donnera son accord au cas par cas pour les joueurs réparées par chirurgie bio-ionique. Les joueurs bannis peuvent revenir.

2009 – Décembre 2014

La League essaye de contrôler l'utilisation des bio-ioniques, mais les centaines de cas qui se présentent se révèlent très vite impossibles à suivre. Des joueurs avec plus de 50% de leur corps remplacé par des parties bio-ioniques deviennent monnaie courante.

Novembre 2015

La League est dissoute. Les clubs sont livrés à eux mêmes. Pittsburgh introduit le premier joueur

complètement robotisé. Jouant à la place de Fullback, le modèle ST32 gagne 382 yards en chargeant durant son premier jeu, mais perd un bras dans la manœuvre.

Juillet 2016 – Janvier 2018

Pittsburgh, dénonçant les règlements anti-robots, lutte en faveur de l'introduction des robots à tous les postes sur le terrain. En raison des salaires exorbitants demandés par les joueurs, et l'augmentation constante de la fréquence et de la gravité de leurs blessures, les dirigeants envisagent la création d'équipes entièrement robotisées.

Août 2020

Le développement de robots de plus en plus perfectionnés et de plus en plus résistants fait de ce rêve une réalité. Dallas aligne la première équipe complètement robotisée et démolit Los Angeles par contrait toutes les actions de son équipe à partir d'une salle située au dessus de l'extrémité du terrain.

Octobre 2020 – Décembre 2022

Les autres équipes suivent l'exemple de Dallas et alignent des équipes composées entièrement de Robots. Des milliards de dollars sont dépensés pour développer des robots meilleurs et plus puissants.

Janvier 2022

Le dernier joueur humain, Dave "Rocket" Ralston fait sa dernière apparition sur le terrain, au poste de Wide Receiver pour Houston. Sa performance est brutalement interrompue: il se fait décapiter lors d'une manœuvre interdite.

Mai 2022

La League internationale de Cyberball est créée. Les règles sont écrites, introduisant de nouveaux éléments dans le jeu. L'élément le plus notable est l'autorisation d'introduire des explosifs sur le terrain.

Août 2022 – ?????

Seules les équipes dont les clubs sont capables de produire en permanence les robots les plus puissants survivent plus d'une saison. Le fanatisme des De Nombreux "joueurs" vedettes inégalés auparavant, enfants sur toute la planète. Certains joueurs utilisent leur, immense popularité pour entrer dans de nouvelles carrières sportives ou cinématographiques.

SCHLÜSSEL-EREIGNISSE IN DER ENTWICKLUNG DES CYBERBALL

Oktober 2006

Der Präsident des Football-Verbandes bringt eine Entscheidung auf die Tagesordnung, wonach der links Knie auf künstliche, bionische Weise die "reparieren" lassen. Dies verstöße gegen die Bestimmungen der Satzung, worin es heißt, daß keine künstlichen Veränderungen – zum Zwecke der Verbesserung der Leistungskraft – vorgenommen werden dürfen. Bubba wird aus dem Spielbetrieb der Liga verbannt.

August 2008

Der Liga-Ausschuß folgt den Protesten von Teams, die behaupten, zwei Spieler aus Los Angeles seien bionisch verändert. Tests ergeben, daß QB Rob "Rocky" Rowe (rechter Ellbogen metallisiert) und der Stürmerstar Doug "Gupper" Snyder (rechter Knöchel und Knie überarbeitet!) sich schuldig des Regelwerks ausgeschlossen.

September 2008

Der Präsident der Football-Liga ordnet stichprobenartige Tests an, die sofort in Kraft treten. Diese Tester ergeben, daß weit mehr Verstöße im Sinne des bionischen Mißbrauchs zutage kommen

als erwartet. Diese Tests werden einige Wochen durchgeführt.

Oktober 2008

John "The Judge" Salwitz, Vertreter der Spielervereinigung, setzt sich, unter Mithilfe einiger Spieler, für die Verteidigung der verbannten Spieler ein. Inmitten abflauendem Zuschauerzuspruch und einer merklichen Verschlechterung des Leistungs-Streik, der bis Ende der laufenden Saison anhalten soll.

Juli 2009

Unter dem immer stärker werdenden Druck der Verantwortlichen gibt der Liga-Ausschuß nach. Von Fall zu Fall zugelassen. Zuvor ausgeschlossene Spieler kehren in ihre Vereine zurück und sind wieder spielberechtigt.

August 2009 bis Dezember 2014

Die Verantwortlichen des Liga-Ausschusses sind bemüht, die um sich greifenden bionischen Veränderungen des Körpers einigermaßen unter Kontrolle zu bringen. Jedoch gibt's bereits einige hundert verschiedene Fälle dieser Art. Spieler mit bis zu 50 Prozent "Fremdanteil" sind keine Seltenheit mehr.

November 2015

Der Liga-Ausschuß wird aufgelöst. Die Spielerrunion regiert nun selbst. In der Vorbereitung der ersten Play-Offs (Ausscheidungsspiele im K.o.-System) schickt Pittsburgh den ersten vollständig kybernetisch-bionischen Spieler auf Feld. In seiner Rolle als offensiver Mittelfeldspieler, erreicht das Modell ST32 zwar 382 Yards bei seinem ersten Einsatz, verliert aber dabei einen Arm.

Juli 2016 bis Januar 2018

Pittsburgh's Bruch der "Roboter-Barriere" führt zu einer Entwicklung von Robotern, auch in anderen Teams in den verschiedenen Positionen. Durch die ansteigenden Gehälter der "menschlichen" Sportler und die gleichsam hohe Verletzungsanfälligkeit kommt es dazu, daß immer mehr Mannschaften auf komplette Roboter-Spieler zurückgreifen.

August 2020

Die Entwicklung von hochintelligenten und sportlich fitten Robotern macht aus dem Sport einem Traum, als nämlich der komplette Angriff der Dallas "Jungs" das Los Angeles-Team mit 82:24 förmlich vernichtend schlägt. Die Trainer des Dallas' Teams "steuern" und coachen ihre Mannschaft oberhalb der sogenannten Mal-Linie.

Oktober 2020 bis Dezember 2022

Auch andere Mannschaften folgen den Beispiel des Dallas' Teams. Man setzt nur noch Maschinen ein... Milliarden Dollars werden in die Entwicklung von besseren und hochentwickelteren Robotern investiert.

Januar 2022

Dem letzten wirklich "menschlichen" Spieler willfährt ein tragisches Schicksal. Er bestreitet sein letztes Spiel für Houston. Sein Einsatz ist nur von kurzer Dauer: Dave "Rocket" Ralston wird bei einem Angriff auf die Schutzmaske der Kopf abgerissen.

Mai 2022

Die Internationale Cyberball-Liga (ICBL) wird gegründet... Das Regelwerk ist bereits geschaffen; eingeschlossen einiger neuer Elemente das modernen Football's. Am meisten beachtet wird die Zulassung von explosiven Sprengstoffen auf dem Spielfeld.

August 2022 bis weiß der Geler, wann...

Nur die Mannschaften, die kontinuierlich die stärksten und athletischsten Roboter in ihren Reihen haben, werden die Saison überstehen... Die Zuschauerzahlen erreichen Größen, die noch nie in der Geschichte des Profi-Sports gesehen wurden... Viele Stars werden von den Jugendlichen aus aller Welt zu idolen... Einige dieser "Spieler" nutzen ihre Popularität, um den Sprung in neue Karriere-Aufstiege zu erreichen: Film- und Musik-Stars...

EVENTI CHIAVE NELL'EVOLUZIONE DI CYBERBALL

Ottobre 2006

La commissione del football prende la decisione che il linebacker del Chicago All-Pro, Paul "Bubba" Kwinn, va contro le leggi che regolano gli arti artificiali con la sua gamba sintetica bionica. Bubba viene espulso dalla lega.

Agosto 2008

La commissione della lega ordina degli esami per due giocatori dei Los Angeles, dopo varie accuse mosse da altre squadre. Gli esami certificano che il QB Rob "Rocky" Rowe (ricostruito il gomito destro) e il ricevitore Doug "Gupper" Snyder (ricostruita la caviglia ed il ginocchio destro) sono colpevoli di abuso bionico. Entrambi vengono espulsi.

Settembre 2008

I membri della commissione rivelano un piano per i membri della commissione rivelano un piano per controlli casuali su organi bionici con entrata in vigore immediata. Questi controlli rivelano moltissime infrazioni all'interno di varie squadre della lega nelle successive settimane.

Novembre 2015

La lega viene smantellata. Ora la squadre sono abbandonate a loro stesse... In vista dei playoffs, il Pittsburgh introduce il primo giocatore completamente cibernetico. Giocando come fullback, il modello ST32 guadagna 382 yarde nella prima partita, ma poi perde un braccio.

Luglio 2016 - Gennaio 2018

La rottura da parte del Pittsburgh della cosiddetta "barriera dei robot" porta all'introduzione di robot che giocano qualsiasi ruolo. Con l'aumento degli stipendi da parte dei giocatori umani e l'aumento degli incidenti in campo, si comincia a pensare a squadre integralmente formate da robot.

Agosto 2020

Lo sviluppo di robot altamente sofisticati e resistenti rende questo sogno una realtà quando il Dallas schiera una squadra interamente bionica contro il Los Angeles schiacciandoli 82 a 24. Gli allenatori del Dallas guidavano i robot da una sala di controllo dietro al fondo campo.

Ottobre 2020 - Dicembre 2022

Altre squadre seguono l'esempio del Dallas costruendo squadre esclusivamente formate da robot... Vengono investiti miliardi di dollari per sviluppare macchine sempre più grandi e perfezionate.

Ottobre 2008

Il rappresentante del sindacato giocatori, John "The Judge" Salwitz, chiede di aiutare i casi di quelli recentemente licenziati dalle partite. Fra la diminuzione degli spettatori alle partite ed il continuo peggioramento del livello di gioco, tutti i giocatori aderiscono ad uno sciopero generale che dura per tutta la stagione.

Luglio 2009

Sotto continua pressione dei proprietari delle squadre, la lega cede alle richieste dei giocatori. La lega stabilirà la regolarità degli arti bionici solo dopo accurati controlli divisi caso per caso. Giocatori precedentemente espulsi vengono richiamati.

Agosto 2009 - Dicembre 2014

La lega cerca di controllare tutti i casi di arti bionici, ma centinaia di casi chirurgici cominciano ad essere troppi da esaminare singolarmente. Giocatori con il 50% degli arti sostituiti cominciano ad essere molto diffusi.

Gennaio 2022

Fa la sua comparsa l'ultimo giocatore umano, Dave "Rocket" Ralston, giocando la sua ultima partita nell'Houston come ricevitore. La sua abilità viene tragicamente interrotta quando viene decapitato in uno scontro faccia a faccia.

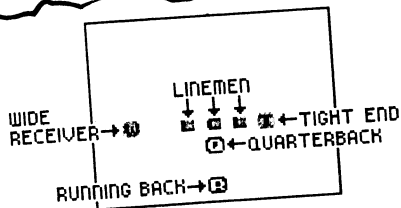
Maggio 2022

Viene formata la International Cyberball League (ICBL)... Viene scritto il libro delle regole aggiungendo moltissime eccitanti novità nel gioco del football. La caratteristica più innovativa è l'uso league di esplosivi sul campo.

Agosto 2022 - ?????

Solamente le squadre in grado di produrre i robot più avanzati ed elaborati riescono a sopravvivere più di una stagione... Il pubblico non è mai stato così entusiasta per uno sport... Vari "giocatori" famosi vengono idolatrati dai giovani di tutto il mondo... Alcuni "giocatori" usano la loro immensa popolarità per inserirsi in nuove carriere come telecronisti o star del cinema...

OFFENSIVE PLAYERS

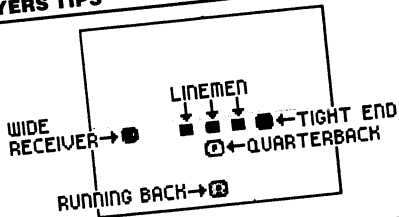


OFFENSIVE TIPS

- 1) Use a balanced attack. If you overuse a receiver you will become predictable.
- 2) Run up the center—hard to detect on defense.
- 3) Beware of the blitz...even from non-blitz defenses.
- 4) Don't focus on just one receiver. Look for options as the play develops.
- 5) If it doesn't work the first time, try it again later on. Some of the offenses are complex and need practice.

OFFENSIVE PLAYERS TIPS

OFFENSIVE PLAYERS TIPS

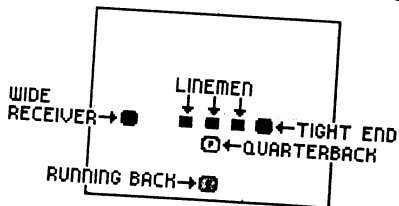


LES JOUEURS OFFENSIFS

- 1) Faites varier vos attaques. Si vous utilisez trop souvent un receveur, vous deviendrez prévisibles.
- 2) Foncez au centre, c'est plus dur à détecter pour la défense.
- 3) Faites attention au centre, même avec des défenses non prévues pour.
- 4) Ne vous fixez pas sur un receveur. Cherchez de nouvelles combinaisons au cours du jeu.
- 5) Si cela ne marche pas la première fois, réessayez plus tard. Certaines attaques sont complexes et nécessitent de la pratique.

CONSIGLI DI ATTACCO

- 1) Usa un attacco bilanciato. Se usi troppo un ricevitore diventerai troppo prevedibile.
- 2) Manda avanti il centro – difficile da intercettare per la difesa.
- 3) Guardati dai blitz... Anche da difese non-blitz.
- 4) Non concentrarti solo su un ricevitore. Guarda le possibilità man mano che il gioco prosegue.
- 5) Se non funziona subito, riprovaci più tardi. Alcuni attacchi sono complessi ed hanno bisogno di pratica.



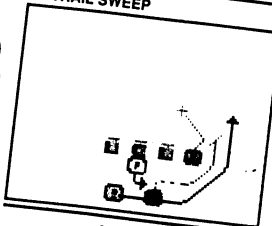
ANGRIFFSTAKTIK:

- 1) Man wähle eine ausgewogene Angriffstaktik. Falls man einen Fänger zu häufig einsetzt, wird dies leicht durchschaubar.
- 2) Renn bis zum Mittelpunkt – es wird schwer für die Verteidigung.
- 3) Man achte auf den Konter... sogar, wenn der Konter nur bereits im Ansatz zu erkennen ist.
- 4) Man konzentriere sich nicht nur auf einen einzigen Mittelstürmer. Man beachte, welche Möglichkeiten während des Spiels gegeben sind.
- 5) Wenn's beim ersten Mal noch nicht so richtig geklappt hat, so versuche man es später noch einmal. Einige der offensiven Aktionen bedürfen der geschickten Taktik.

OFFENSIVE PLAYERS TIPS

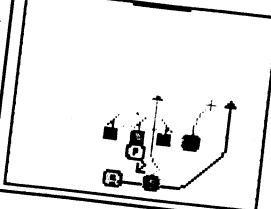
OFFENSE — RUNNING PLAYS

00 TRAIL SWEEP



Right back in motion, blocks for left back. Effective against 3-4 defense.

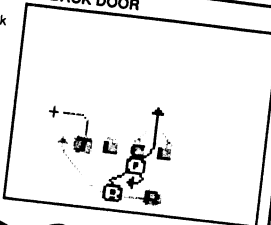
01 HIT-N-RUN



Quick hitter through center or wide to right.

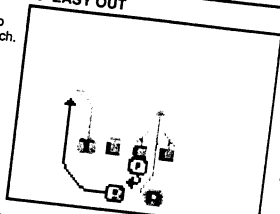
Line opens door for quick exit through center.

02 BACK DOOR

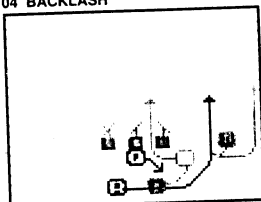


Left back swings left to field wide pitch.

03 EASY OUT

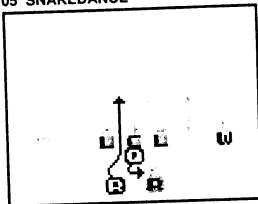


04 BACKLASH



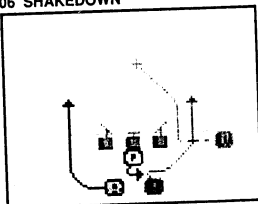
Right back shifts to slot. Run slot back inside or other back outside.

05 SNAKEDANCE



Backfield action may draw attention from wide receiver.

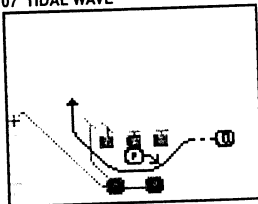
06 SHAKEDOWN



Wide receiver in motion. Pitch to left back swinging wide.

Wide receiver in motion, comes around for hand-off and follows surge left.

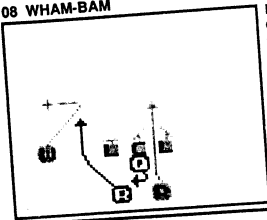
07 TIDAL WAVE



OFFENSE — RUNNING PLAYS

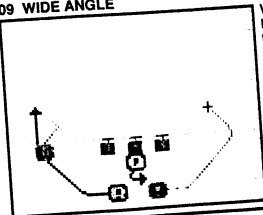
OFFENSE — RUNNING PLAYS

08 WHAM-BAM



Hit right back quick and say good-bye as line opens door.

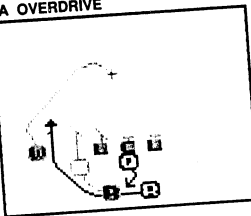
09 WIDE ANGLE



Wide pitch to left back as defense focuses on right back in motion.

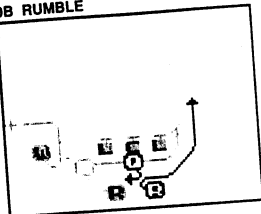
0A OVERDRIVE

Left back shifts to slot, blocks straight ahead for right back sweeping left.

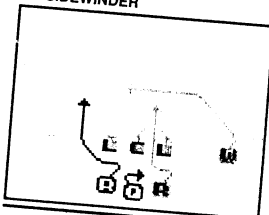


0B RUMBLE

Left back shifts to slot, then comes across to block for right back.

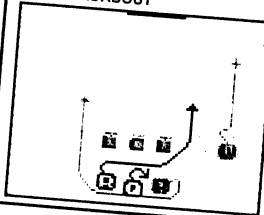


0C SIDEWINDER



Pitch to either back for short gain.

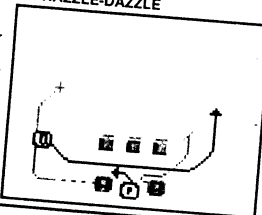
0D ROUNDABOUT



Lots of confusion in defending this run.

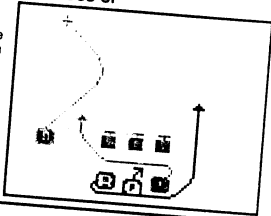
0E RAZZLE-DAZZLE

Left back in motion. Right back blocks for wide receiver on end-around.



0F CROSS-UP

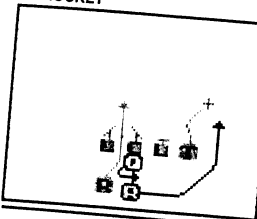
Backfield seems confused as wide receiver often gets open.



OFFENSE — RUNNING PLAYS

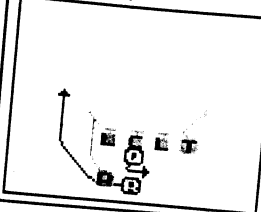
OFFENSE — RUNNING PLAYS

10 ROCKET



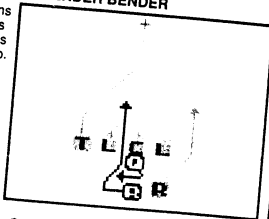
Blast through line or sweep right.

11 EASY RIDER



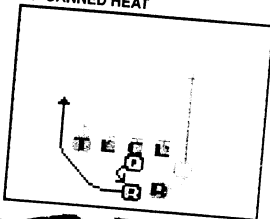
Trailing back motors behind lead back's block.

12 FENDER BENDER



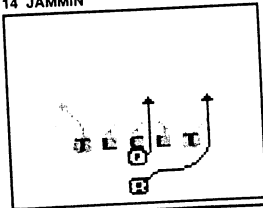
Left back slams through line as tight end draws coverage deep.

13 CANNED HEAT



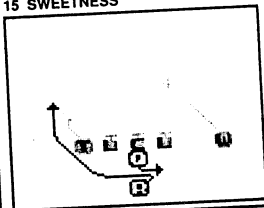
Right back shifts to slot. Pitch left or throw right.

14 JAMMIN'



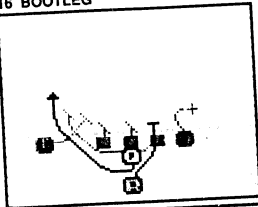
Try sneaking thru line for short gain.

15 SWEETNESS



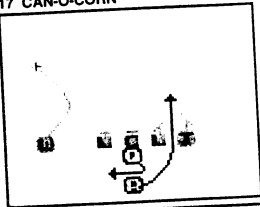
Misdirection right-to-left. Tight end throws lead block.

16 BOOTLEG



Pulling guard leads quarter-back keeper.

17 CAN-O-CORN

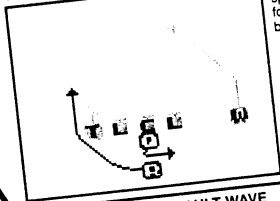


Simple, but effective. Wide receiver may be left alone.

OFFENSE — RUNNING PLAYS

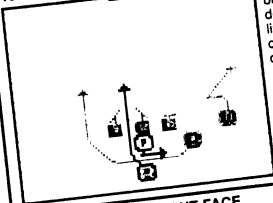
OFFENSE — RUNNING PLAYS

18 JUICE



Tight end springs block for running back.

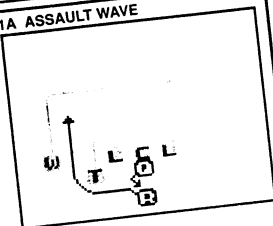
19 SLAMMER



While running backs lock up defense at the line, wide receiver may get open.

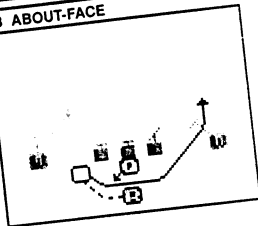
1A ASSAULT WAVE

Running back takes quick pitch and storms left flank.

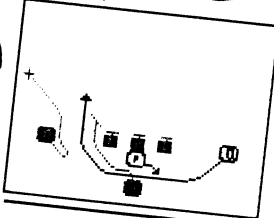


1B ABOUT-FACE

Running back shifts to slot on left, returns around for run to right.

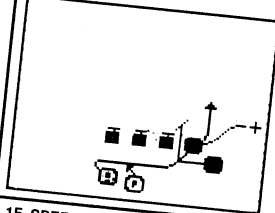


1C FRENZY



Wide receiver gets plenty of blocking on high-speed end-around.

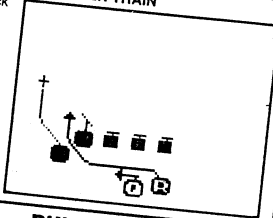
1D JUNK YARD



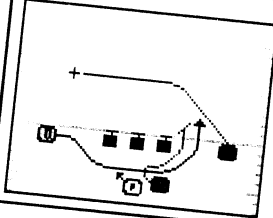
Inside hand-off to running back, or hit tight end for short gain.

1E POWER TRAIN

Running back takes inside hand-off, follows flow.



1F SPEED

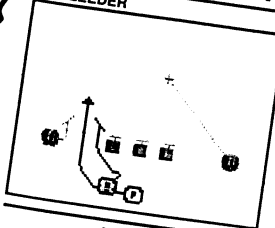


Wide receiver zooms around for inside hand-off, follows running back block.

OFFENSE — RUNNING PLAYS

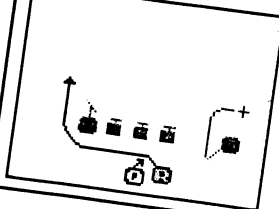
OFFENSE — RUNNING PLAYS

20 BLEEDER



Wide receiver and running back provide blocking for quarterback keeper.

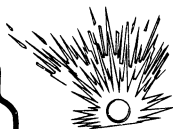
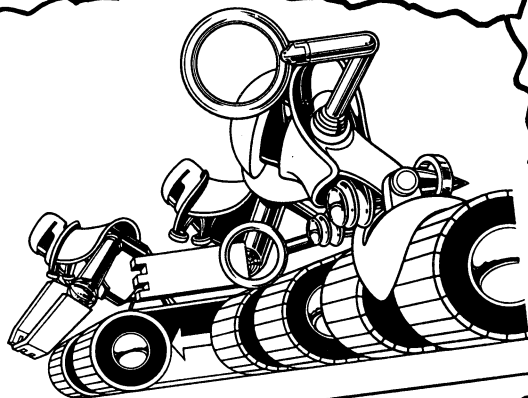
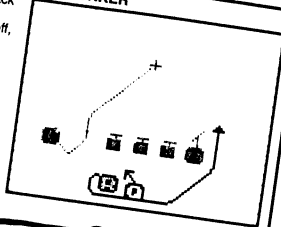
21 DAYLIGHT



Running back takes inside hand-off, follows tight end block.

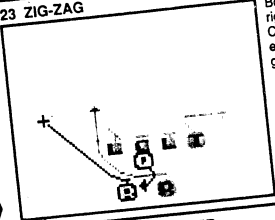
Running back takes back-door hand-off, follows tight end block.

22 CLUNKER



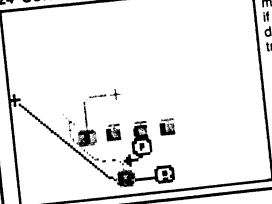
OFFENSE — OPTION PLAYS

23 ZIG-ZAG



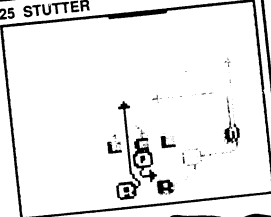
Both backs zig right, zag left. Can hit tight end for short gain.

24 SUICIDE



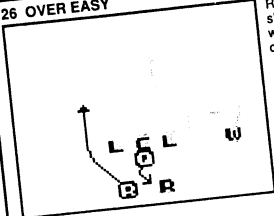
Left back in motion. Keep it. If you dare, or dump off to trailing back.

25 STUTTER



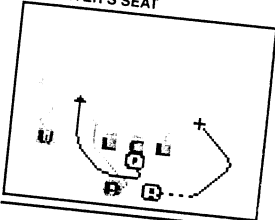
Right back shifts to slot. Quick hand-off to left back for short gain or watch for right back down sideline.

26 OVER EASY



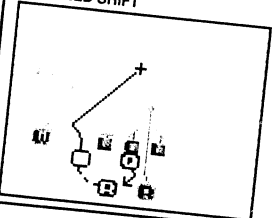
Right back shifts to slot—watch for him over middle.

27 DRIVER'S SEAT



Right back in motion. Quarterback steers left for keeper behind left back's block.

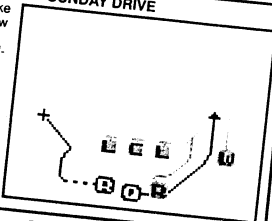
28 SPEED SHIFT



Left back shifts to slot. Mid-field attack by air or ground.

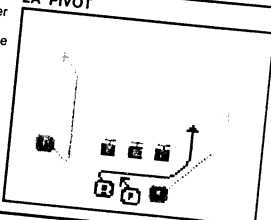
Keep it, or fake keeper to draw defense in, then hit speed. E.g. wide receiver.

29 SUNDAY DRIVE



Wide receiver fakes end-around. Inside pitch to left back.

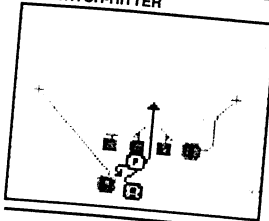
2A PIVOT



OFFENSE — OPTION PLAYS

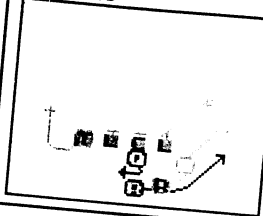
OFFENSE — OPTION PLAYS

2B SWITCH-HITTER



Left back and tight end run out-patterns, split defense. Right back counters up center.

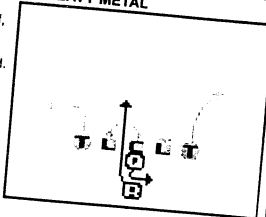
2C HOT ROD



Right back shifts to slot. Pitch to left back as he follows for sweep.

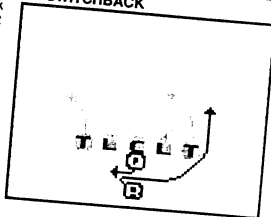
Rock left for quick hand-off, or roll right for short pass to either tight end.

2D HEAVY METAL

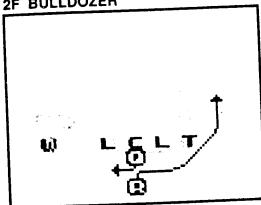


Running back counters right against flow left.

2E SWITCHBACK

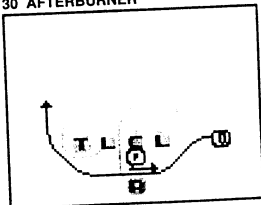


2F BULLDOZER



Pulling left guard leads sweep right.

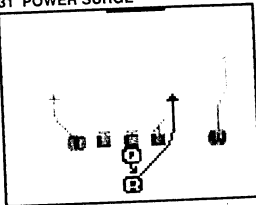
30 AFTERBURNER



Wide receiver draws coverage. Watch for running back to be open.

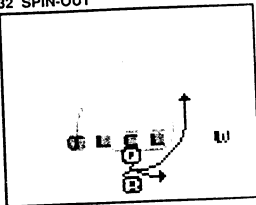
31 POWER SURGE

Running back takes pitch and turns it on around right side.



Running back pivots to take hand-off and follow pulling guard's blocking.

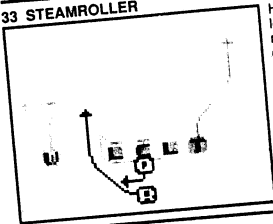
32 SPIN-OUT



OFFENSE — OPTION PLAYS

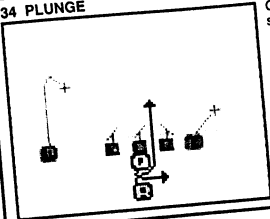
OFFENSE — OPTION PLAYS

33 STEAMROLLER



Heavy action to left. Tight and may get open on right.

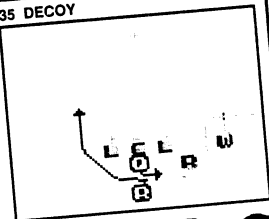
34 PLUNGE



Quick dive for short gainer.

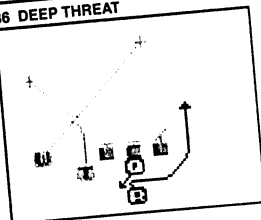
35 DECOY

Running back and slot back throw fakes to draw attention from wide receiver going deep.

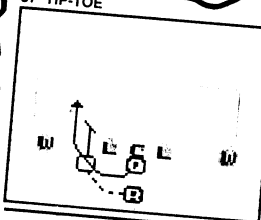


36 DEEP THREAT

Wide receiver can go deep for score. But running back could be surprise out of backfield.

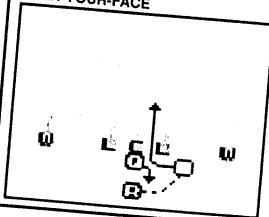


37 TIP-TOE



Running back shifts to slot. Quarterback sneaks around behind his block.

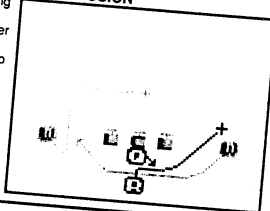
38 IN-YOUR-FACE



Running back shifts to slot, takes quick hand-off and punches through line. Can cause embarrassment for defense!

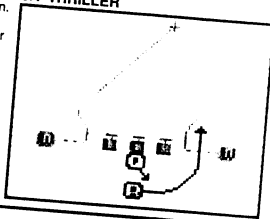
39 CONFUSION

Pass to running back, or pitch to wide receiver flying back around. Sure to confuse.



3A THRILLER

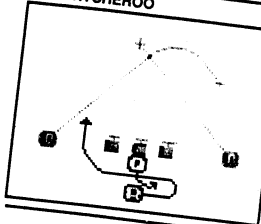
Double motion. Deep pattern by left receiver opens up coverage, creates excitement.



OFFENSE — OPTION PLAYS

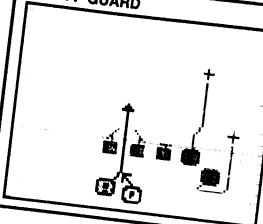
OFFENSE — OPTION PLAYS

3B SWITCHEROO



Takes time to develop, but can be worth it.

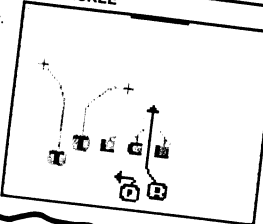
3C OFF-GUARD



Catch 'em napping with quick hit through line.

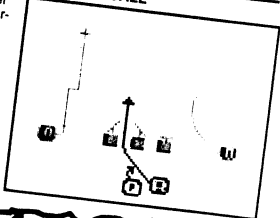
Cure for the common blitz.

3D QUICKEE

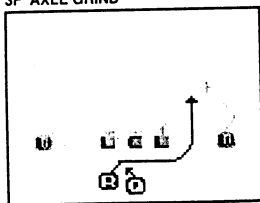


Right receiver formidable target. Can be pain for defense!

3E HOUSE CALL

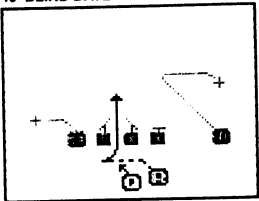


3F AXLE GRIND



Look to left receiver for big play.

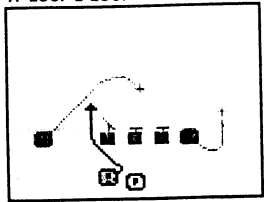
40 BLIND DATE



Ugly, but not lacking personality.

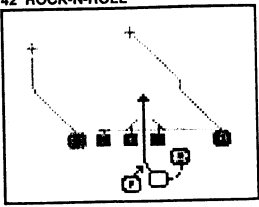
Scramble left, throw right.

41 LOOP-D-LOOP



Running back shifts from slot, takes quick pitch and jams through line.

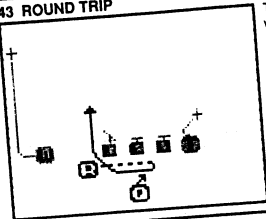
42 ROCK-N-ROLL



OFFENSE — OPTION PLAYS

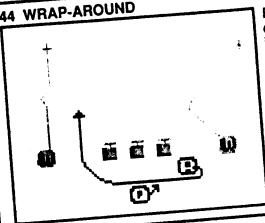
OFFENSE — OPTION PLAYS

43 ROUND TRIP



Take the long way home!

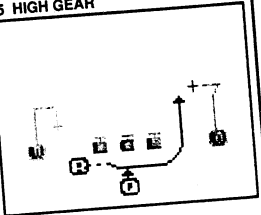
44 WRAP-AROUND



Running back curls back for inside hand-off as receivers spread defense to corners.

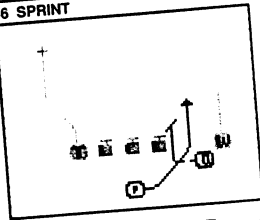
45 HIGH GEAR

Running back in motion, takes inside hand-off and accelerates around corner.

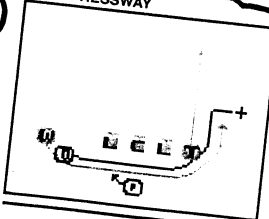


Wide receiver in motion from slot, throws lead block for quarterback keeper.

46 SPRINT

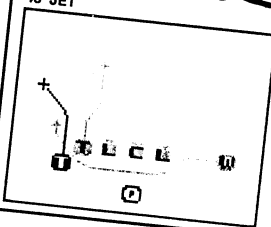


47 EXPRESSWAY



High-speed action—merge with caution!

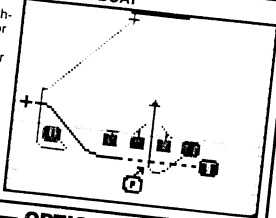
48 JET



Wide receiver in motion, screams thru for inside hand-off.

49 SLOW BOAT

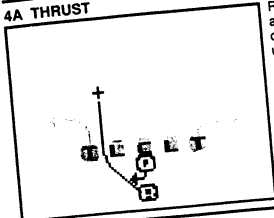
Tight end in motion. Hit other tight end for shot through line, or wait for wide receiver sailing deep.



OFFENSE — OPTION PLAYS

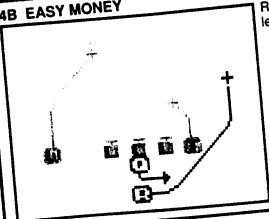
OFFENSE — PASS PLAYS

4A THRUST



Running back as receiver often unexpected.

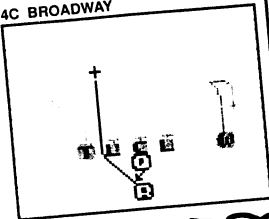
4B EASY MONEY



Roll right, throw left. Jackpot!

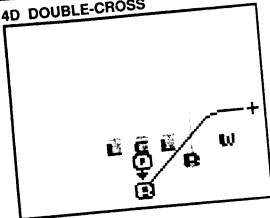
4C BROADWAY

Running back is the star as streak pattern takes center stage.

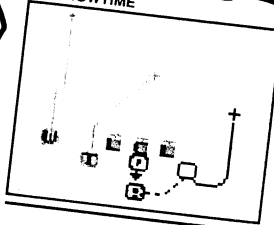


3 receivers flood right. Sure to annoy defenders!

4D DOUBLE-CROSS

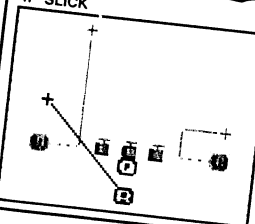


4E SHOWTIME



Running back shifts to slot. 3 receivers fill out the cast of a sure hit!

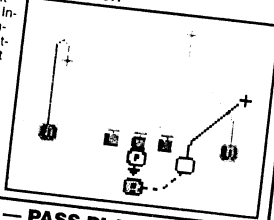
4F SLICK



Double motion causes defensive panic. Remember outlet possibility to running back.

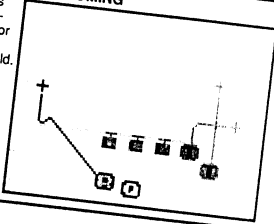
50 STRETCH

Running back shifts to slot. Interesting combination of patterns thins out coverage.



As tight ends create confusion, watch for running back out of backfield.

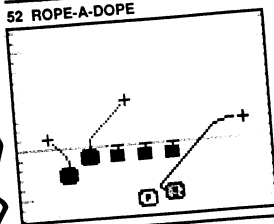
51 INCOMING



OFFENSE — PASS PLAYS

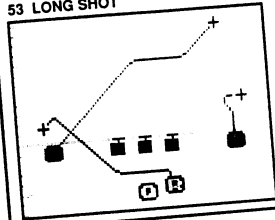
OFFENSE — PASS PLAYS

52 ROPE-A-DOPE



Pass options spread defense. Effective as set-up for knock-out punch.

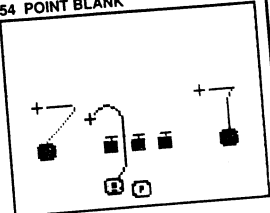
53 LONG SHOT



takes time, but can be a winner.

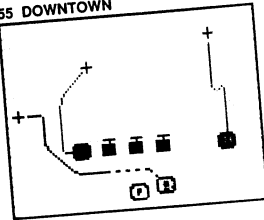
54 POINT BLANK

Fire close-range bullet for quick gain.

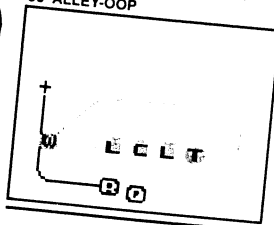


Running back in motion. Guaranteed to spread defense.

55 DOWNTOWN

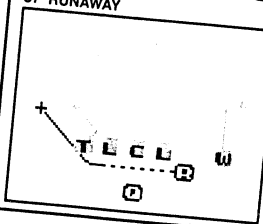


56 ALLEY-OOP



Running back draws pass coverage.

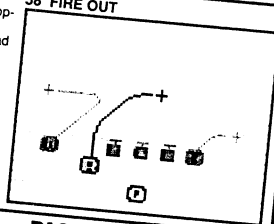
57 RUNAWAY



Running back in motion—easy target out of backfield.

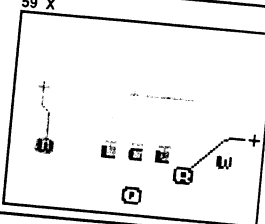
58 FIRE OUT

Watch your options as 3 receivers spread defense.



Sure thing to running back out of slot.

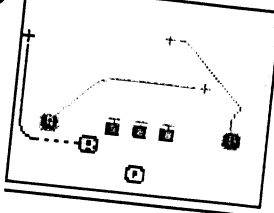
59 X



OFFENSE — PASS PLAYS

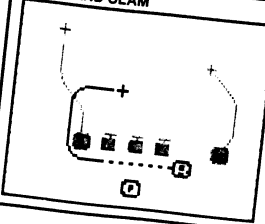
OFFENSE — PASS PLAYS

5A RUN-N-GUN



Running back in motion, shoots down sideline.

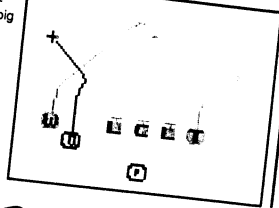
5B GRAND SLAM



Running back in motion. Tight end takes it deep.

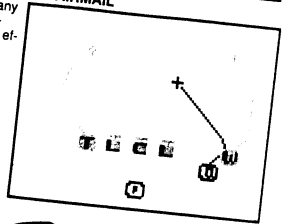
5C CORNER POCKET

Wide receivers criss-cross—can rack up big yardage.

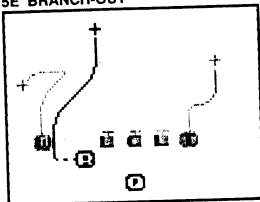


5D AIRMAIL

Delivery to any of 3 destinations can be effective.

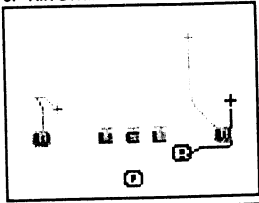


5E BRANCH-OUT



Running back in motion. Be patient as 3 receivers spread it out.

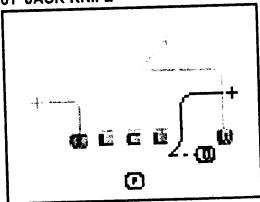
5F AIR STRIKE



Choose your weapon—short or long range.

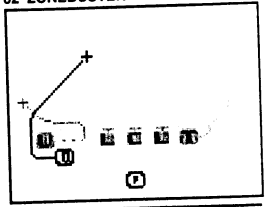
61 JACK-KNIFE

Wide receiver in motion from slot. Wide receivers split zone.



62 ZONEBUSTER

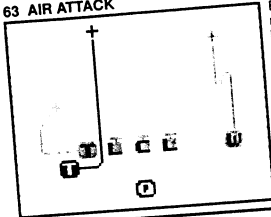
Wide receiver in motion, criss-crosses with other wide receiver.



OFFENSE — PASS PLAYS

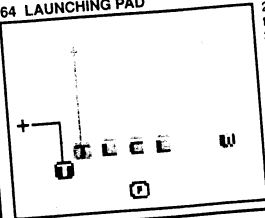
OFFENSE — PASS PLAYS

63 AIR ATTACK



Balanced long-range bombardment.

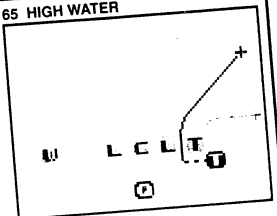
64 LAUNCHING PAD



2 receivers take off deep. 3rd provides escape hatch on left.

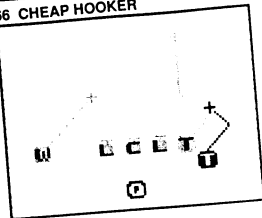
65 HIGH WATER

Two deep receivers give deep zone plenty of action.

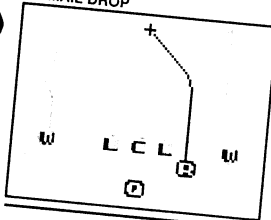


Quick shot to wide receiver, or wait for more dangerous pass to tight end.

66 CHEAP HOOKER



67 MAIL DROP



Aerial delivery to any of 3 speedy receivers.

Did you know...?

- The tight end's nickname at Atari is "the frog."
- The linebacker's nickname at Atari is "the turkey."
- The most popular play is "SLICK"!
- The robots in Cyberball are approximately 20 feet tall and 8 feet wide. They weigh 1500 to 2000 pounds each. Average cost: \$1,250,000.
- The ball used in Cyberball is made up of 350 pounds of steel and highly-explosive material. It measures 3 feet in diameter.
- There are no penalties or referees in Cyberball. League rules state that all robots must be programmed to avoid infractions.
- An invisible force-field protects Cyberball fans from errant passes, exploding balls, and flying pieces of exploding players.

Savez Vous?

- Le petit nom du tight end sur Atari est "la grenouille".
- Le petit nom du linebacker sur Atari est "le dindon".
- Le jeu le plus populaire est "SLICK".
- Les robots de Cyberball font environ 7 mètres de haut 3 mètres de large. Ils pèsent environ 1 tonne et coûtent en moyenne 1 250 000\$.

OFFENSE — PASS PLAYS

- La balle utilisée dans Cyberball pèse 175 kg, et est composée d'acier et de substances hautement explosives. Elle fait 1 mètre de diamètre.
- Il n'y a ni pénalités ni arbitres à Cyberball: les règles établissent que tous les robots doivent être programmés pour éviter les fautes.
- Un champ de force invisible protège les spectateurs contre les mauvaises passes, les balles explosives et les éclats de joueurs.

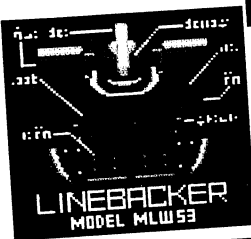
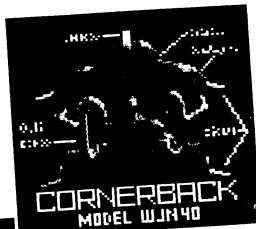
• Ein unsichtbares Kraftfeld schützt die Cyberball-Fans vor mißglückten Pässen, explodierenden Bällen und vor herumfliegenden Körperteilen der Spieler.

Lo Sapevi Che...

- All'Atari il soprannome per la meta è "la rana".
- All'Atari il soprannome per il LINEBACKER è "il tacchino".
- Il gioco più popolare è lo "SLICK".
- I robots in Cyberball sono alti approssimativamente più di 6 metri ed ampi circa 2,50 m. Pesano dalle 1500 alle 2000 libbre ognuno (più di 680 kg).
Costo medio: \$1,250,000.
- La palla usata in Cyberball è fatta di 350 libbre di acciaio e materiale altamente esplosivo. Il diametro è di 91,44 cm.
- Non ci sono penalità o arbitri in Cyberball. Le regole di lega stabiliscono che tutti i robots debbano essere programmati al fine di impedire infrazioni.
- Un invisibile campo di forza protegge i fans di Cyberball dai vari passaggi, palle in fase di esplosione e pezzi volanti di giocatori esplosi.

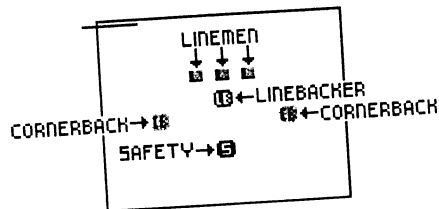
WUBTEN SIE EIGENTLICH...?

- Man nennt den "Tight End" bei "Atari" den "Frosch".
- Der Spitzname für den Linebacker ("Libero") bei "Atari" LAUTET: "Der Truthahn".
- Die Roboter beim Cyberball sind annähernd sechs Meter groß und circa zwei Meter fünfzig "breit". Die Tonne wiegen so zwischen 750Kg bis zu einer 1.250.000 Dollar.
- Der Spiel-Ball ist aus Stahl; hat ein Gewicht von 175 Kg und besteht aus hochexplosivem Material. Er hat einen Durchmesser von einem Meter.
- Es gibt weder Strafen noch Schiedsrichter beim Cyberball. Die Regeln besagen, daß jeder Roboter so aufkommen zu lassen.



DEFENSIVE PLAYERS

DEFENSIVE PLAYERS TIPS



DEFENSIVE TIPS

- 1) Save your timeouts and use them in the 6th period if you are behind.
- 2) Keep defensive backs downfield of the receivers in pass coverage...then go for the pick-off after the ball is thrown.
- 3) Mix up your defenses—keeps the offense on its toes.
- 4) Try faking a blitz by pulling a blitzing defender into pass coverage.
- 5) Drone defenders can boost more than once, but player-controlled defenders can only boost once. Don't boost until you are sure of where the ball is going. Boost when:
 - (1) You have a "bead" on the ball carrier.
 - (2) The ball is passed to the opposite side of the field, away from you.
 - (3) You want to surprise the quarterback in a blitz.
- 6) Don't defend the previous play! Try to predict what the offense will do!

LES JOUEURS DEFENSIFS

Quelques conseils:

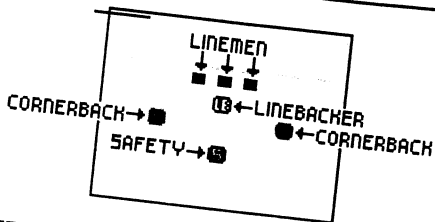
- 1) Sauvegardez vos arrêts de jeu et utilisez les en 6ème période si vous êtes en arrière.
- 2) Gardez vos défenseurs derrière les receveurs, pour couvrir les passes, et essayez les interceptions quand la balle est lancée.
- 3) Changez vos défenses, prenez l'attaque à son propre jeu.
- 4) Essayez de provoquer un contre en plaçant un défenseur rapide en couverture de passes.
- 5) Les défenseurs contrôlés par les joueurs ne peuvent forcer sur la balle qu'une seule fois: n'utilisez pas cette possibilité avant d'être sûr de l'endroit où va la balle. Forcez quand:
 - (1) Vous êtes sûr d'attraper le porteur de la balle
 - (2) La balle est de l'autre côté du terrain
 - (3) Vous voulez surprendre le quarterback par un contre
- 6) Ne jouez pas toujours de la même manière, essayez de prévoir les actions de l'attaque.

DEFENSIVTAKTIK:

- 1) Nehmen Sie Ihre Auszeiten nur, wenn Sie im sechsten Abschnitt hinten liegen.
- 2) Gehen Sie mit Ihren Abwehrlaute an die Beine der Angreifer, so lange das Pass-Spiel erfolgt... Danach nehmen Sie den Ball auf, wenn dieser aus Verlegenheit geworfen wurde.
- 3) Verändern Sie Ihre Abwehr-Formationen so, daß der Gegner verwirrt wird.
- 4) Man versuche, einen Angriff vorzutäuschen, wenn man den Ball in den eigenen Reihen hat.
- 5) Ferngesteuerte Abwehrlaute können mehr als einmal "aufdrehen", wo hingegen vom Spieler kontrollierte Abwehrspieler nur einmal richtig "aufdrehen" können. So drehen Sie nicht gerade auf, wenn Sie nicht wissen, wohin genau der Ball gepasst werden soll. Sie tun dies nur, wenn:
 - (1) Sie einen verheißungsvollen Angriff erfolgreich abschließen können.
 - (2) Der Ball auf die gegnerische Seite, weg von Ihnen, gespielt wurde.
 - (3) Sie beabsichtigen, den "Libero" des gegnerischen Teams zu überraschen.
- 6) Verzetteln Sie sich nicht in der Abwehr! Versuchen Sie zu erkennen, was der Angriff vor hat!

DEFENSIVE PLAYERS TIPS

DEFENSIVE PLAYERS TIPS



CONSIGLI DI DIFESA

- 1) Tieni cari i tuoi recuperi ed usali nel sesto periodo se sei rimasto indietro.
- 2) Tieni le difese in basso rispetto al ricevitore quando copre il passaggio... poi scatta per la ricezione dopo che la palla è stata lanciata.
- 3) Mescola le tue difese - serve per confondere le idee all'attacco.
- 4) Prova ad ottenere un blitz inserendo un difensore blitz in una copertura da passaggio.
- 5) I difensori droni possono scattare più di una volta, ma i difensori comandati dal giocatore possono scattare solo una volta. Non scattare finché non sei sicuro di dove stia andando la palla. Scatta quando:
 - (1) Hai un "bead" su chi porta la palla.
 - (2) La palla viene passata alla parte opposta del campo lontana da te.
 - (3) Vuoi meravigliare il quarterback in un blitz.
- 6) Non difendere il gioco precedente. Cerca di prevedere cosa farà l'attacco!

1:1 GOAL LINE



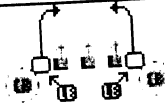
Highly effective against Running and Option offenses. Lots of pressure on quarterback in both. Pull linebacker to cover pass.

1:2 STANDARD RUN



Corners will string out outside run, but need help from linebackers to shut the run down. Excellent coverage on inside run. Nice flexibility in 2-player game.

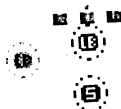
1:3 LB BLITZ



Tons of pressure from outside on quarterback. Should shut down outside run. Quite vulnerable against inside run and short pass. Don't overuse.

Corners should cover outside zone and run. Lots of coverage up center against inside runs and middle passes.

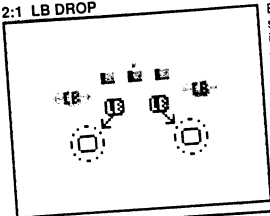
1:4 SHORT ZONE



DEFENSE — SHORT PLAYS

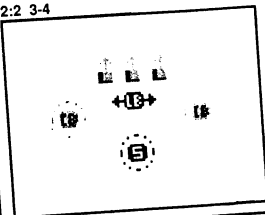
DEFENSE — MEDIUM PLAYS

2:1 LB DROP



Excellent, square defense in 2-player game. Lots of defensive options in pass coverage with two backs in drop. Corner coverage against outside run. Vulnerable to inside run.

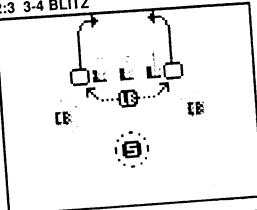
2:2 3-4



Good defense with "WARM" ball and long yardage. Balanced coverage against run and pass. Should shut down most medium plays.

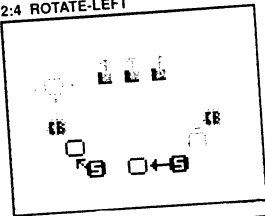
Puts pressure on backfield while providing some pass coverage. Shuts down run on the blitzing side. Linebacker will blitz to weak side. Play the safety or a corner for better pass coverage.

2:3 3-4 BLITZ

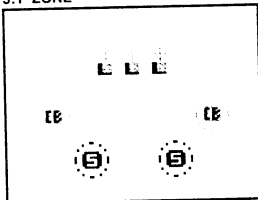


Puts added pressure on "long" side of field. Forces offense to run on "short" side. ("Rotate-right" also available when appropriate.) Lots of speed in backfield with two safeties.

2:4 ROTATE-LEFT

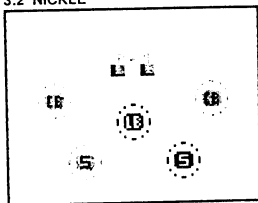


3:1 ZONE



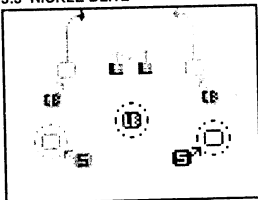
Square defense works well in 2-player game. Lots of coverage on outside forces passes to inside. The three linemen provide pass pressure.

3:2 NICKLE



Bread-and-butter against the pass. Moving the linebacker left or right provides extra coverage needed. Use defense against "pass only" players. Blitz one of the corners when offense is in shotgun!

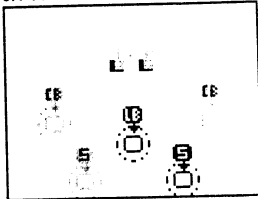
3:3 NICKLE BLITZ



Two blitzing corners create headaches for quarterback. Vulnerable to short outside passes but great against longer passes. Corners make outside runs tough.

Perfect defense against "HOT" and long or "CRITICAL" and long. Bring linebacker forward to cover against shorter plays.

3:4 PREVENT



DEFENSE — LONG PLAYS

CYBERBALL

© 1989 TENGEN INC. All Rights Reserved.

™ TENGEN INC. Licensed by Domark Ltd.

Programmed by Quixel.

Artwork and Packaging © 1990 Domark Software Ltd.

ENGLISH

VINDICATORS

Overview

Vindicators is a one or two player tank game.

Players must pick up fuel to stay alive and stars to customize their tanks. With these stars an arsenal of weapons and super powers may be purchased. Players can also select their starting points and are rewarded with a cache of stars for accepting a greater challenge.

The Game

Vindicators takes place in the year 2525 outside Galaxy TR15. The mission is to intercept and destroy the invading forces from the evil Tangent Empire. The goal is to proceed through multi-level stations, securing each by demolishing its control centre. The weapon used is the SR-88 Strategic Battle Tank.

As team commanders of these SR-88 Strategic Battle Tanks, the players must face the invading forces from the Tangent Empire. The invaders have 14 space stations equipped with turrets and highly mobile armoured tanks that constantly patrol the Tangent's fortifications.

The SR-88 Battle Tanks are powerful but their fuel supply is very volatile. The players must constantly replenish their fuel supply by picking up fuel canisters at the many levels of the stations. Battle stars are also found along the way which provide enhancements such as:

- ★ Increased shot range
- ★ Increased shot power
- ★ Increased shot speed
- ★ Force shields
- ★ Smart shots
- ★ Bomb cannons
- ★ Tank armour

FRANCAIS

EN GENERAL

Vindicators est une simulation de tank pouvant se jouer à un ou deux joueurs.

Les joueurs peuvent prendre de l'essence (pour continuer à jouer, c'est souhaitable) et ramasser des étoiles pour ajouter des éléments à votre tank.

Grâce à ces étoiles, vous pourrez acheter un véritable arsenal d'armes et de pouvoirs très sophistiqués. Les joueurs ont aussi la possibilité de choisir leurs points de départ et si ils acceptent des conditions de départ plus difficiles, ils recevront des étoiles cachées en récompense.

LE JEU

Vindicators est un jeu de l'année 2525 au large de la galaxie TRIS. Votre mission est d'intercepter et d'anéantir l'armée des envahisseurs du très puissant Empire Tangent. Vous devrez prendre possession des stations

Control

The tanks are controlled using joystick and keyboard.

UP	Move Tank Forward
DOWN	Move Tank Backward
LEFT	Rotate Tank Left
RIGHT	Rotate Tank Right
FIRE	Fire Standard

Other Keys Needed Are: Fire Special Weapons

Swap Special Weapons

To pick up fuel and stars just drive your tank over them.

Hints for Game Play

- ★ Force Shields reduce fuel loss.
- ★ Shooting other player transfers some of your fuel to them
- ★ Some Tangent Forces can only be destroyed by using special weapons.
- ★ Objects may be found under turrets.

High Scores

The High Score table lists the overall top fifteen scores with the player initials. If a player completes all 14 stations then he/she is rewarded with a FUEL BONUS, STAR BONUS and also a 100,000 POINT BONUS.

If a player achieves one of the top 15 scores, he/she has a time limit to enter his/her using the joystick/keyboard. Use Left/Right to select a letter and Fire to enter the letter. When all initials have been entered the player will be shown the amended High Score table with his/her score and initials highlighted.

à multi-niveaux en vous assurant que les centres de contrôle sont complètement évanés.

L'arme utilisée est le Tank de combat SR-88. Les joueurs sont en fait les commandants de ces Tanks SR-88 et doivent affronter les envahisseurs de l'Empire Tangent.

Les envahisseurs ont le contrôle de 14 stations spatiales équipées de canons à tourelles et les fortifications de l'Empire Tangent sont protégées par des patrouilles permanentes de tanks lourdement armés.

Les tanks de combats SR-88 sont très puissants mais leur réservoir d'essence ne sont pas très grands.

Les joueurs doivent vérifier sans arrêt leur niveau d'essence et prendre les bidons disséminés dans les différents niveaux des stations pour assurer leur plein de réservoir.

Ils pourront également récupérer des étoiles qui leur

permettront d'obtenir les bonus suivants:
★ Champ de tir agrandi ★ Puissance de tir plus importante ★ Plus grande rapidité de tir ★ Ecrans de protection ★ Canons à bombe ★ Armures de tank

CONTROLE

On contrôle les tanks à l'aide du joystick ou du clavier.

VERS LE HAUT	Faire avancer le tank
VERS LE BAS	Faire reculer le tank
A GAUCHE	Demi-tour à gauche
A DROITE	Demi-tour à droite
TIR	Feu

Les autres touches utiles sont: – Arme spéciale de tir
– Changement d'arme spéciale de tir
Pour prendre de l'essence ou des étoiles, vous n'avez qu'à positionner votre tank au-dessus de ces derniers.

TRUCS ET ASTUCES

★ Les écrans de protection diminuent les pertes d'essence.

★ Tirer sur d'autres joueurs vous coûte de l'essence.
★ Certains ennemis ne pourront être détruits que si vous utilisez certaines armes. (armes spéciales).
★ Vous pouvez trouver des objets sous les tourelles.

TABLE DES MEILLEURS SCORES

La table des scores vous donne les quinze meilleurs scores, accompagnés des initiales du joueur. Si un(e) joueur(euse) termine les 14 niveaux, il (ette) gagne un bonus ESSENCE, un bonus ETOILE ainsi qu'un bonus de 100.000 points.

Si un(e) joueur(euse) parvient à égaler l'un des quinze meilleurs scores, il (elle) devra rentrer ses initiales à l'aide du joystick ou du clavier en un temps très limité. Utiliser A GAUCHE/A DROITE pour choisir une lettre et appuyer sur le bouton de tir pour valider.

Quand il (elle) aura rentré ses initiales, le tableau des Meilleurs Scores se mettra à jour et son score, suivi de ses initiales, s'affichera à l'écran.

ITALIANO

Caratteristiche del gioco

Vindicators è un gioco di guerra con carri armati per uno o due giocatori. Essi possono conquistare del carburante per stare in vita e stelle per ornare i loro carri armati. Con queste stelle può essere acquistato un arsenale di super-armi. I giocatori possono anche selezionare il punto di partenza ed essere ricompensati con una scorta di stelle per missioni più dure.

Il gioco

Vindicators è ambientato nell'anno 2525 all'esterno della Gallassia TR15. Lo scopo è di intercettare e distruggere le forze nemiche provenienti dall'Impero Tangente. L'obiettivo è procedere attraverso stazioni multi-livello, mettendole al sicuro distruggendo il loro centro di controllo. L'arma usata è lo Strategico Carro Armato 3R-88.

Come una squadra di comando di questo Strategico Carro Armato SR-88, i giocatori devono affrontare le forze invadenti dall'Impero Tangente. Gli invasori dispongono di 14 stazioni spaziali equipaggiate di torrette e carri armati veloci che costantemente pattugliano le loro fortificazioni.

I Carri Armati SR-88 sono potenti ma la loro riserva di carburante dura per breve tempo. I giocatori devono costantemente riempire i loro serbatoi, collezionando dei bidoni attraverso i vari livelli. Le stelle di combattimento si possono trovare lungo il percorso e provvedono a:

★ Aumentare il raggio del tiro
★ Aumentare la potenza del tiro
★ Aumentare la velocità del tiro
★ Rafforzare lo scudo di protezione
★ Colpi offensivi
★ Bombe
★ Armare il carro

Controlli

I carri armati sono controllati usando il joystick e la tastiera.

ALTO	Muove il carro armato avanti
BASSO	Muove il carro armato indietro
SINISTRA	Ruota il carro armato a sinistra
DESTRA	Ruota il carro armato a destra
FUOCO	Fuoco standard

Altri tasti necessari sono: Arma a Fuoco Speciale
Armi con Speciali Mutamenti

Per acquisire il carburante e le stelle dirigete il vostro carro armato sopra.

Consigli per il Gioco

- ★ Gli scudi protettivi riducono la perdita di carburante.
- ★ Colpire l'altro giocatore riduce la vostra riserva carburante.
- ★ Alcune Forze Tangenti possono essere solamente distrutte usando armi speciali.
- ★ Gli oggetti possono essere trovati anche sotto le torrette.

Punteggi Record

C'è una lista dei migliori 15 punteggi giocatore. Se completate tutte le 14 stazioni, vi sarà dato un BUONO CARBURANTE, UN BUONO STELLARE e anche 100.000 PUNTI BONUS.

Se un giocatore raggiunge uno dei 15 punteggi record, dispone di un tempo limitato per introdurre le sue iniziali usando il joystick o la tastiera. Usate il comando di sinistra o di destra per selezionare la lettera; poi introducetela premendo il tasto FIRE. Quando tutte le iniziali sono state inserite il giocatore entrerà nella classifica dei punteggi record.

ATARI ST/AMIGA	Control keys	ATARI ST/AMIGA TOUCHES DE CONTROLE	ATARI ST/AMIGA	Testi di controllo
Up Down Left Right Fire Fire Special Weapon Swap Special Weapon	Player 1 Joystick 0 or CTRL ALT Left SHIFT Right SHIFT CAPS LOCK SPACE TAB Player 2 Joystick 1 Numeric ENTER Numeric 0	JOUEUR 1 Joystick 0 JOUEUR 2 Joystick 1 Vers le haut CTRL Vers le bas ALT A gauche SHIFT (à gauche) A droite SHIFT (à droite) Tir CAPS LOCK Arme spéciale de tir SPACE Changement d'arme TAB Spéciale de tir	ALTO BASSO SINISTRA DESTRA FUOCO Arma Speciale Arma Mutante	1 Giocatore Joystick 0 2 Giocatori Joystick 1 o CTRL ALT SHIFT sinistro SHIFT destro CAPS LOCK Barra SPAZIO ENTER Numerico 0 Numeric0
SPECTRUM				
Up Down Left Right Fire Fire Special Weapon Swap Special Weapon	Joystick 2 or Q A Z X SHIFT C B Joystick 1 or Kempston ENTER P	JOUEUR 1 Joystick 1 JOUEUR 2 Joystick 2 Vers le haut Q Vers le bas A A gauche Z A droite X Tir SHIFT Arme Spéciale de tir C Changement d'arme B Spéciale de tir	ALTO BASSO SINISTRA DESTRA FUOCO Arma Speciale Arma Mutante	Joystick 2 o Kempston Q A Z X SHIFT C ENTER P
AMSTRAD CPC				
Up Down Left Right Fire Fire Special Weapon Swap Special Weapon	TAB CAPS LOCK P SPACE SHIFT X Joystick f1 f3	JOUEUR 1 Joystick 1 JOUEUR 2 Joystick 2 Vers le haut TAB Vers le bas CAPS LOCK A gauche Q A droite P Tir SPACE Arme spéciale de tir X Changement d'arme X Spéciale de tir	ALTO BASSO SINISTRA DESTRA FUOCO Arma Speciale Arma Mutante	TAB CAPS LOCK P SPAZIO SHIFT X Joystick F1 F3

COMMODORE 64/128	COMMODORE 64/128	COMMODORE 64/128		
Up Down Left Right Fire Fire Special Weapon Swap Special Weapon	Joystick 2 Q A O P SPACE Left SHIFT Right SHIFT f1 f3 Joystick 1	JOUEUR 1 Joystick 1 JOUEUR 2 Joystick 2 Vers le haut Q Vers le bas A A gauche O A droite P Tir SPACE Arme spéciale de tir SHIFT Changement d'arme (à gauche) Spéciale de tir SHIFT (à droite)	ALTO BASSO SINISTRA DESTRA FUOCO Arma Speciale Arma Mutante	Joystick 2 o A O P SPAZIO Barra SPAZIO SHIFT sinistro SHIFT destro F1 F3

VINDICATORS

Vindicators spielt im Jahr 2525 in der Außergalaxis TR15. Ihre Aufgabe besteht darin, die Invasions-Raumflotte des bösartigen Tangent-Imperiums abzufangen und unschädlich zu machen. Durchsuchen Sie dazu die 14 gegnerischen Multi-Level-Raumstationen finden Sie das jeweilige Kontrollzentrum und zerstören Sie es. Hierzu steht Ihnen der "SR-88 Strategic Battle Tank" zur Verfügung.

SPIELVERLAUF

Vindicators kann alleine oder zu zweit gespielt werden.

Neben den üblichen Wachtürmen verfügen diese Stationen jedoch zusätzlich noch über äußerst bewegliche gepanzerte Roboteinheiten, welche die imperialen Verteidigungseinrichtungen permanent patrolieren.

Während des Spiels muß ständig Treibstoff aufgesammelt werden, um den SR-88 manövrierfähig zu erhalten. Fahren Sie dazu über die Kanister, die über den Stationen verstreut zu finden sind.

Außerdem finden Sie in den Stationen Sterne, die die Eigenschaften Ihres SR-88 auf folgende Art verbessern:

- Erhöhte Schußweite
- Erhöhte Schußkraft
- Erhöhte Schußgeschwindigkeit
- Schutzschilde
- Smart Shots
- Bomp Cannons
- Panzerung

TIPS ZUM SPIEL

- Schutzschilde vermindern Treibstoffverlust
- Das Schießen auf einen anderen Spieler reduziert die Menge Ihres eigenen Treibstoffs.
- Einige Gegner können nur mit Spezialausrüstung unschädlich gemacht werden.
- Manchmal sind unter den Türmen Gegenstände versteckt.

HIGH SCORES

In der Highscoresliste werden die 15 besten Punktestände mit den Initialen der Spieler angezeigt.

Wenn ein/e Spieler/in alle 14 Stationen erfolgreich durchgespielt hat, wird er/sie mit einem Treibstoffbonus, einem Sternenbonus und einem 100000-Punkte-Bonus belohnt.

Wenn ein/e Spieler/in unter die ersten 15 kommt, kann er/sie innerhalb eines Zeitlimits mit der Tastatur oder dem Joystick Seine/Ihre Initialen eingeben.
Joystick rechts/links: Buchstaben auswählen;
Feuerknopf: Buchstaben eingeben.

Nachdem alle Initialen eingegeben worden sind, wird die geänderte Highscoreliste angezeigt, wobei die Punkte und Initialen des Spielers bzw. der Spielerin hervorgehoben werden.

Die Steuerung des Fahrzeugs erfolgt mit Joystick und Tastatur.

Joystick nach oben	Standardwaffe abfeuern
Joystick nach unten	rüchwärts fahren
Joystick nach rechts	rechts herum rotieren
Joystick nach links	links herum rotieren
Feuerknopf	Standardwaffe abfeuern

STEUERUNG	Spieler 1	Spieler 2	SPECTRUM	Joystick oder	Joystick
AMIGA/ ATARI ST	Joystick 0	Joystick 1		Q	Kempston
nach oben	oder: CRTL		nach oben	A	
nach unten	ALT		nach unten	Z	
nach links	linke SHIFT-Taste		nach links	X	
nach rechts	rechte SHIFT-Taste		nach rechts		
Standardwaffe abfeuern	CAPS LOCK- Taste		Standardwaffe abfeuern	SHIFT	
Spezialwaffe abfeuern	Leertaste	ENTER- Taste (Zahlenblock)	Spezialwaffe abfeuern	C	ENTER
Spezialwaffen wechseln	TAB	0-Taste (Zahlenblock)	Spezialwaffen wechseln	B	P
COMMODORE 64/128					
	Joystick 2	Joystick 1	SCHNEIDER CPC		Joystick
nach oben	oder: Q		nach oben	TAB	Joystick
nach unten	A		nach unten	CAPS LOCK-Taste	
nach rechts	O		nach rechts	P	
nach links	P		nach links	O	
Standardwaffe abfeuern	Leertaste		Standardwaffe abfeuern	Leertaste	
Spezialwaffe abfeuern	linke SHIFT- Taste	F1	Spezialwaffe abfeuern	SHIFT	F1
Spezialwaffen wechseln	rechte SHIFT- Taste	F3	Spezialwaffen wechseln	X	F3

VINDICATORS

Distributed by Domark Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR. Tel: 081-780 2224.
 Programmed by Consult Computer System.

© 1989, TENGEN



WARNING

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft. 071-240 6756.



COPYRIGHT NOTICE

This program is protected under UK copyright law and may not be copied, backed-up, hired or reproduced or otherwise modified without the consent of the copyright owner.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft. 071-240 6756.

DOMARK