

Premier Collection

**Atari ST Series
and Commodore Amiga Computers**

**NETHERWORLD
ZYNAPS
NEBULUS
EXOLON**

**ENGLISH, FRENCH
AND GERMAN
INSTRUCTIONS**



CONTENTS

NETHERWORLD (English)	1
NETHERWORLD (French)	2
NETHERWORLD (German)	3
ZYNAPS (English)	4
ZYNAPS (French)	5
ZYNAPS (German)	6
NEBULUS (English)	7
NEBULUS (French)	8
NEBULUS (German)	9
EXOLON (English)	10
EXOLON (French)	11
EXOLON (German)	12

NETHERWORLD

by Jukka Tapanimaki

For the Atari ST computers and Commodore Amiga computers.

SCENARIO

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

LOADING INSTRUCTIONS

Atari 520 ST series and 1040 ST series with disc drive if necessary. You are advised to disconnect all hardware from your computer. Place the disc in the drive and press the RESET button. The game takes a few seconds to load.

Amiga A500, A1000 and A2000. You are advised to disconnect all hardware from your computer. Insert Kickstart if required Insert the game disc. The game takes a few seconds to load.

CONTROLS

Joystick only.

Pause = Return/Enter
Abort game = ESC

Press fire to play and move left or right to select level 1, 5 or 9 (levels 5 and 9 can only be accessed if already reached in a previous game) and press fire again.

PLAYING THE GAME

Your objective is to collect a set amount of diamonds within a time limit and then exit through a teleport. After each level there is an intermission. An extra life is awarded if an intermission is successfully completed. You have to start the level from beginning only if the time limit runs out.

In a playing area the following features can be found:

- a brick
- a secret door: looks like a brick but has slightly different graphics
- demons:
 - these spit
 - deadly bubbles



- alien generators:
 - spit various nasties



- alien eggs: blast them away if they obstruct your path
- movable rocks: use them to block alien generators, change them to diamonds by pushing them inside a diamond squeezer and use them to change the course of the mines
- diamond squeezer:
 - a moving rock when pushed into a diamond squeezer changes to a diamond



- metamorphosis walls:
 - if a mine hits one of these it changes to four diamonds
- scanner mine: follows the perimeter of any object clockwise
- bounder mine: flies in a straight line until it collides with a solid object when it changes direction 90° clockwise
- hover mine: moves vertically (deadly to touch)



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



- Goat's head - spits acid blood (deadly to touch)



- an hour glass: pick it up to get 30 seconds extra time
After shooting the aliens some of them leave behind glowing icons. 100, 250, 500 - extra points
- extra speed: don't collect it more than three times, otherwise the ships fly slower



- demon killer:
 - touch a demon to destroy it

- brick smasher:
 - collide with a brick to block it up



- surprise bonus: 4 features
 - extra life
 - invulnerability (the ship changes colour)
 - uncontrollable ship (it stops spinning)
 - reverse controls (the ship changes spinning direction)



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

DISPLAY INFORMATION

- Amount of diamonds you have to collect
- Amount of demon killers (maximum 9)
- Amount of brick smashers (maximum 9)
- Score
- Level
- Armour (maximum 16 shots)
- Time remaining
- Ships remaining

1						
2		4		5	6	7
3						8

CREDITS

Designed by Jukka Tapanimaki.
Spectrum and Amstrad version by Chris Wood.
Spectrum and Amstrad music and sound effects by Dave Rogers.
Atari and Amiga versions by Imagitec Design.
Produced by Paul Chamberlain.

© Hewson Consultants Ltd. 1988

Hewson Consultants Ltd., Hewson House, 56B Milton Park, Milton, ABINGDON, Oxon. OX14 4RX

NETHERWORLD

de Jukka Tapanimaki

Pour Atari ST computers et Commodore Amiga computers.

SCÉNARIO

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

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Séries Atari 520 ST et 1040 ST avec unités de disque si nécessaire. Il vous est conseillé de débrancher votre matériel de l'ordinateur. Placez la disquette dans l'unité et appuyez sur RESET (bouton de mise à zéro). Attendez quelques secondes le temps que le jeu se charge.

Amiga A500, A1000 et A2000. Il vous est conseillé de débrancher votre matériel de l'ordinateur. Insérez Kickstart si besoin est. Insérez la disquette. Attendez quelques secondes le temps que le jeu se charge.

LES COMMANDES

Joystick only.

Pause = Return/Enter
Abort game = ESC

Press fire to play and move left or right to select level 1, 5 or 9 (levels 5 and 9 can only be accessed if already reached in a previous game) and press fire again.

LE JEU

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

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

- une brique
- une porte secrète: ressemble à une brique mais a un graphisme légèrement différent.
- les démons: ils crachent des bulles mortelles.



- les générateurs extra-terrestres: ils crachent toutes sortes de méchants trucs,



- oeufs extra-terrestres: pulvérisiez-les s'ils vous barrent le chemin.
- les rochers mobiles: utilisez-les pour bloquer les générations d'extra-terrestres, transformez-les en diamants en les poussant dans un presse-diamants et utilisez-les pour modifier le cours des mines.
- presse-diamants: un rocher mobile poussé dans un presse-diamants devient un diamant.



- murs de métamorphose: si l'un d'eux est touché par une mine, il se transforme en quatre diamants.



- mine à scanner: suit le périmètre de tout objet dans le sens des aiguilles d'une montre.
- mine bondissante: vole en ligne droite puis change sa direction de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre quand elle heurte un objet solide.
- mine planeuse: se déplace verticalement (fatale quand on la touche).

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



- Tête de Chèvre: elle crache du sang acide (fatal au toucher).



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

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

- 100, 250, 500 - points supplémentaires
- vitesse supplémentaire: ne la ramassez pas plus de trois fois, sinon les vaisseaux voleront plus lentement.

- tueur démon: touchez un démon pour le détruire.



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



- bonus surprise: 4 caractéristiques:

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



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

AFFICHAGE D'INFORMATIONS

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

1							
2							
3	4	5	6	7	8		

GÉNÉRIQUE:

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

© Hewson Consultants Ltd. 1988

Hewson Consultants Ltd., Hewson House, 56B Milton Park, Milton, ABINGDON, Oxon. OX14 4RX

NETHERWORLD

von Jukka Tapanimäki

Für den Atari ST computers und Commodore Amiga Computers.

SZENARIO

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

LADENANWEISUNGEN

Atari Serie 520 ST und Serie 1040 ST wenn nötig mit Diskettenlaufwerk. Es wird dringend empfohlen, alle Hardware vom Computer abzukoppeln. Diskette ins Laufwerk schieben und RESET drücken. Das Laden einige Sekunden.

Amiga A500, A1000 und A2000. Es wird dringend empfohlen, alle Hardware vom Computer abzukoppeln. Wenn nötig, Kickstart einlegen. Spiel-Diskette einschieben. Der Vorgang dauert einige Sekunden.

STEUERUNG

Joystick only.

Pause = Return/Enter
Abort game = ESC

Press fire to play and move left or right to select level 1, 5 or 9 (levels 5 and 9 can only be accessed if already reached in a previous game) and press fire again.

SPIELEN

Das Ziel des Spiels ist es, eine bestimmte Anzahl Diamanten innerhalb einer fest-gesetzten Zeit zu sammeln und dann durch einen Teleport hinauszuweichen. Nach jedem Level gibt es eine Pause. Es wird ein Extra-Leben verliehen, wenn eine Pause erfolgreich absolviert wurde. Der Level muß nur dann von vorne begonnen werden, wenn die Zeit abgelaufen ist.

In einem Spielgebiet können folgende Dinge gefunden werden:

- ein Ziegelstein
- eine Geheimtür: sieht wie ein Ziegelstein aus, wird aber anders graphisch darge stellt
- demons (Teufel): sie spucken tödliche Blasen
- alien generators (auß erirdische Generatoren): spucken verschiedene scheußliche Dinge
- alien eggs (außerirdische Eier): verichten, wenn sie den. Weg versperrern
- moveable rocks (bewegliche steine): man kann sie benutzen, um die außerirdischen Generatoren zu blockieren. Sie können in Diamanten verwandelt werden, indem man sie in eine Diamantenpresse hineinschiebt und sie dazu benutzt, um den Kurs der Minen zu ändern
- diamant squeeze (Diamantenpresse): ein sich bewegender Stein kann in einen Diamanten verwandelt werden, wenn er in eine Diamantenpresse geschoben wird.
- metamorphosis walls (sich verwandelnde Mauern): wenn eine Mine mit einer von diesen Mauern zusammentrifft, so verwandelt sie sich in vier Diamanten
- scanner mine (Mine mit Richtantenne): folgt dem Umfang eines beliebigen Gegenstands im Uhrzeigersinn
- bounder mine (Springende Mine): fliegt in einer geraden Linie, bis sie mit einem festen Gegenstand zusammenstößt und wechselt dann die Richtung um 90 Grad im Uhrzeigersinn
- hover mine (Schwebemine): bewegt sich senkrecht (es ist tödlich, sie zu berühren)



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

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



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

Nach dem Abschließen von Außerirdischen lassen einige von ihnen glühende Icons zurück.

- 100, 250, 500 - Extrapunkte
- zusätzliche Geschwindigkeit: man sollte sie nicht mehr als dreimal einsammeln, denn sonst werden die Schiffe langsamer

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



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



- surprise bonus (Überraschungsbonus): 4 Merkmale
 1. Extraleben
 2. Unbezwingbarkeit (das Schiff ändert seine Farbe)
 3. unkontrollierbares Schiff (es hört auf, sich zu drehen)
 4. umgekehrte Steuerung (das Schiff ändert die Richtung, in die es sich dreht)



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

ANZEIGE-INFORMATIONEN

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

1							
2							
3	4	5	6	7	8		

MITARBEITERVERZEICHNIS

Entworfen und geschrieben von Jukka Tapanimäki.
C64 Musik von Jori Oikkonen.
Spectrum- und Amstrad-Versionen von Chris Wood.
Musik und Geräuscheffekte für Spectrum und Amstrad von Dave Rogers.
Atari ST- und Amiga-Versionen von Imagitec Design.
Produziert von Paul Chamberlain.
© Hewson Consultants Ltd. 1988
Hewson Consultants Ltd., Hewson House, 56B Milton Park, Milton, ABINGDON, Oxon. OX14 4RX

ZYNAPS

For the Atari ST computers
and Commodore Amiga computers.

SCENARIO

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

The game begins with our hero escaping in a Scorpion fighter from an alien space station out into deep space. Battle continues through asteroid storms to a nearby planet from where, equipped with weaponry and hyperspace units taken from destroyed alien craft, he sets out in search of the secret alien stronghold.

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

LOADING INSTRUCTIONS

Atari 520 ST series and 1040 ST series with disc drive if necessary. You are advised to disconnect all hardware from your computer. Place the disc in the drive and press the RESET button. The game takes a few seconds to load. If using a 1 megabyte drive then extra levels are loaded.

Amiga A500, A1000 or A2000. You are advised to disconnect all hardware from your computer. Insert Kickstart if required. Insert the game disc. The game takes a few seconds to load.

CONTROLS

Use a joystick to simulate up, down, left, right and fire. During the titles sequence:

- F1 selects one or two player games
- F2 selects one or two joysticks

During play the fire button fires weapons or when held down activates the fuel scoop. Some weapons require the fire button to be held down before they will fire. To pause the game during play press ESC. Press fire to restart or Q to quit game.

THE SCORPION ATTACK FIGHTER

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

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

WEAPON SYSTEMS

- Pulse Lasers:** Ideal for heavy duty alien blasting. These wing mounted lasers also have four power settings.
- Plasma Bombs:** Two independent bomb throwers provide awesome destructive power against groundbased targets.
- Homing Missiles:** These self propelled missiles carry scaled down planet bursting warheads and, once locked onto target, will destroy almost any large alien craft.

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

THE FUEL SCOOP

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

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

The WEAPONRY ACTIVATION INDICATOR displays, in order:

SPEEDUP	Increase speed
FIREPOWER	Increase laser power
BOMBS	Activate bomb thrower
MISSILES	Enable missile targeting

THE OPPOSITION

The opposition in Zynaps comes in five dangerous varieties:

- Spacecraft:** Small flying craft can usually be destroyed with one hit from a laser, bomb or seeker missile. Homing missiles cannot lock-on.
- Ground Installations:** Dangerous planet-bound defence installations require multiple laser hits or a single bomb or seeker missile to destroy them.
- Alien Command Ships:** Large flying craft, heavily armed and well protected. These can be destroyed with multiple laser hits or homing missiles.
- Mother Ships:** Giant aliens - like the command ships only more so!
- Natural Hazards:** These consist largely of asteroids and other flying debris - keep well clear!
- WARNING:** Alien craft are known to be well armed with a variety of missiles, homing missiles and mines!
- SCORING:** Points are awarded for blasting individual aliens and special bonuses for destroying complete formations of more dangerous aliens.
Bonus lives are awarded at 10,000 points and every 20,000 thereafter.

CREDITS

Game design: Dominic Robinson, John Cumming
Conversion by Microwish Software
Graphics by Pete Lyon
Sound and Music: Dave Rogers Giulio Zicchi
© Hewson Consultants Ltd. 1988.
Hewson Consultants Ltd., Hewson House, 56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxon. OX14 4RX

ZYNAPS

Série Atari ST d'Ordinateurs de Maison et Commodore Amiga.

SCÉNARIO

Zynaps est une fusillade qui se déroule dans un système planétaire infesté d'extra-terrestres.

Au début du jeu, notre héros s'échappe à travers les grands espaces, à bord d'un chasseur Scorpion, d'une base extra-terrestre. La bataille se poursuit à travers des orages d'astéroïdes jusqu'à à une planète environnante d'où, équipé d'armes et d'unités hyperspatiales prises des vaisseaux extra-terrestres qui ont été détruits, il se met à la recherche de la forteresse secrète des extra-terrestres.

Après plusieurs batailles terrifiantes, livrées à travers tout le système solaire, notre héros découvre l'emplacement de la base extra-terrestre et le conflit final peut alors commencer...

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Série Atari 520 ST et 1040 ST avec lecteurs de disques si nécessaire. Il vous est conseillé de débrancher tout hardware de votre ordinateur. Mettez le disque dans le lecteur appuyez et sur le bouton RESET. Le jeu met quelques secondes à se charger. Si vous utilisez un lecteur d'1 mégabit, vous chargez alors des niveaux supplémentaires.

Amiga A500, A1000 ou A2000. Il vous est conseillé de débrancher tout hardware de votre ordinateur. Introduisez Kickstart si on vous le demande. Introduisez le disque de jeu. Le jeu met quelques secondes à se charger.

LES COMMANDES

Utilisez le manche à balai pour simuler Haut, Bas, Gauche, Droite et Feu. Pendant la séquence des titres:

F1 sélectionne des jeux à un ou deux joueurs
F2 sélectionne un ou deux manches à balai.

Pendant le jeu, on tire avec le bouton feu. S'il est tenu enfoncé, il active l'épuisette de carburant. Quelques armes exigent que le bouton feu soit maintenu enfoncé avant de pouvoir faire feu. Pour mettre le jeu en pause pendant le jeu, appuyez sur ESC. Appuyez sur feu pour recommencer ou Q pour quitter le jeu.

LE CHASSEUR SCORPION

Le Scorpion MK1 est muni d'une large gamme d'armes et équipement sophistiqués actionnés par une épuisette de carburant montée à l'intérieur.

Propulsion - Les unités de propulsion principales peuvent être opérées à quatre niveaux de puissance allant de puissance faible pour contrôle délicat dans les espaces serrés à puissance maximum pour combat à grande vitesse dans grands espaces.

LES SYSTÈMES D'ARMEMENT

- Lasers à Impulsion:** Idéaux pour la destruction extensive des extra-terrestres. Ces lasers montés sur les ailes ont également quatre réglages de puissance.
- Bombes à Plasma:** Deux lanceurs de bombes indépendants représentant un pouvoir de destruction effrayant pour les cibles au sol.
- Missiles à Homing:** Ces missiles à auto propulsion portent des ogives à échelle réduite capables de détruire des planètes. Une fois raccordés à une cible, ils détruiront presque n'importe quel vaisseau ennemi large.
- Missiles à Tête Chercheuse:** Ils représentent l'ultime arme intelligente. Les Missiles Chercheurs contiennent des circuits d'acquisition de cible automatique qui se raccordent à toute cible qu'ils peuvent détruire.

L'ÉPUISETTE DE CARBURANT

Elle fournit l'énergie pour activer les systèmes principaux du Scorpion. Pour activer un morceau d'équipement (armes, propulsion, etc), amassez autant de carburant que nécessaire pour mettre en vedette l'équipement voulu dans **WEAPONRY ACTIVATION INDICATOR** (Indicateur d'Activation d'Armement) puis ramassez un morceau de carburant supplémentaire avec l'écope en mode **ACTIVATION**. Pour passer au mode activation, tenez le bouton feu enfoncé jusqu'à ce que le vaisseau change de jaune à bleu (bleu à gris clignotant sur Commodore) et tenez ce bouton enfoncé pendant que vous ramassez le carburant. Le nouvel équipement sera activé ou son réglage de puissance augmenté et l'indicateur remis à la position une - Speedup.

Le **WEAPON ACTIVATION INDICATOR** affiche, dans l'ordre:

- | | |
|------------------|---|
| SPEEDUP | Augmentation de vitesse. |
| FIREPOWER | Augmentation de puissance du laser. |
| BOMBS | Activation du lanceur de bombes. |
| MISSILES | Activation du choix de cibles des missiles. |

L'OPPOSITION

L'opposition dans Zynaps se présentent sous la forme de cinq variétés dangereuses:

- Vaisseau Spatial:** Petit vaisseau volant qui, habituellement, peut être détruit d'un seul coup de laser, bombe ou missile à tête chercheuse. Les missiles à homing ne peuvent pas s'y raccorder.
- Installations au sol:** Installations défensives dangereuses attachées aux planètes. Pour les détruire, il faut plusieurs coups de laser ou une seule bombe ou un missile à tête chercheuse.
- Vaisseaux de Contrôle Extra-Terrestre:** Grand vaisseau volant, bien armé et protégé. Il peut être détruit par plusieurs coups de laser ou de missiles à homing.
- Vaisseaux-mère:** Extra-terrestres géants, comme les vaisseaux de contrôle mais encore plus grands!
- Dangers Naturels:** Formés en grande partie par les astéroïdes et autres débris volants. Éloignez-vous d'eux!
- ATTENTION:** Les vaisseaux extra-terrestres sont connus pour être bien armés de divers missiles, missiles à homing et mines!
- LE SCORE:** Les points sont décernés pour la destruction individuelle des extra-terrestres, et des bonus spéciaux sont donnés pour la destruction de formations complètes des plus dangereux extra-terrestres.
- Des vies supplémentaires sont données après 10,000 points puis tous les 20,000 points après cela.

GÉNÉRIQUE

Conception de Jeu: Dominic Robinson, John Cumming
Conversion par Microwish Software.
Graphisme de Pete Lyon.
Son et musique: Dave Rogers, Guilio Zicchi.

© Hewson Consultants Ltd. 1988

Hewson Consultants Ltd., Hewson House, 56b Milton Park, Milton, Abingdon, Oxon. OX14 4RX

ZYNAPS

Für Heimcomputer der Atari ST Serie und Commodore Amiga.

SZENARIO

Zynaps ist ein Spiel, bei dem viel geschossen wird und es spielt in einem Planetensystem, das von Aliens besetzt ist.

Das Spiel beginnt, wenn unser Held mit einem Scorpion Kampfschiff von einer Raumstation der Aliens tief in den Weltraum flieht. Die Schlacht dauert an durch Stürme von Asteroiden bis zum nächsten Planeten, von wo aus unser Held, ausgerüstet mit Waffen und mit Gegenständen für den Raumflug aus dem zerstörten Raumschiff der Aliens, sich auf die Suche nach dem geheimen Machtzentrum der Aliens macht.

Nach vielen schrecklichen Kämpfen durch das gesamte Sonnensystem entdeckt unser Held den Ort der Basis der Außerirdischen. Der entscheidende Kampf kann beginnen. ...

LADEANWEISUNGEN

Notwendig ist ein Atari 520 oder ein Atari 1040 der ST-Serie mit einem Diskettenlaufwerk. Wir empfehlen Ihnen, die Stecker sämtlicher Peripheriegeräte, die mit Ihrem Computer verbunden sind, zu ziehen. Legen Sie die Diskette in das Laufwerk und drücken Sie die RESET-Taste. Das Spiel lädt sich in wenigen Sekunden. Wenn Sie ein Ein-Megabyte-Laufwerk verwenden, werden zusätzliche Spielebenen geladen.

Amiga A500, A1000 oder A2000. Wir empfehlen Ihnen, die Stecker sämtlicher Peripheriegeräte, die mit Ihrem Computer verbunden sind, zu ziehen. Wenn Sie wollen, legen Sie den Kickstart ein, danach legen Sie die Spieldiskette in das Laufwerk. In wenigen Sekunden ist das Spiel geladen.

KONTROLLFUNKTIONEN

Mit einem Joystick führen Sie die Funktionen hoch, nach unten, links, rechts und feuern aus. Während der Titelsequenz:

F1 wählt einen oder zwei Spieler aus

F2 wählt zwischen einen oder zwei Joysticks

Der Feuer-Knopf betätigt während des Spiels die Waffen oder er aktiviert, wenn er dauernd gedrückt bleibt, die Treibstoffaufnahme. Bei einigen Waffen muß der Feuer-Knopf zuerst gedrückt bleiben, bevor man mit ihnen schießen kann. Um das Spiel anzuhalten, müssen Sie ESC drücken. Zus Weiterspielen einfach wieder den Feuer-Knopf drücken oder die Q-Taste, um das Spiel zu beenden.

DAS SKORPION KAMPFRÄUMSCHIFF

Das Mk1 Skorpion ist raffiniert ausgerüstet, hat ausgeklügelte Waffen und besitzt eine eingebaute Vorrichtung zur Treibstoffaufnahme.

Antrieb Die Hauptantriebseinrichtungen können auf vier Energieebenen betrieben werden, vom Minimum für die Feinaussteuerung in engen Räumen bis zur Höchststufe für Raumkämpfe bei höchster Geschwindigkeit im weiten Weltall.

WAFFENSYSTEME

Pulsaser: Ideal, um mit schwerem Feuer die Aliens zu vernichten. Diese Laserschütze, die auf den Flügeln befestigt sind, haben ebenfalls vier Feuerstufen.

Plasmabomben: Zwei unabhängig operierende Bombenwerfer geben Ihnen ungeheure Zerstörungskraft gegenüber bodengestützten Zielen.

Marschflugkörper: Diese propellergetriebenen Marschflugkörper tragen verkleinerte Sprengköpfe für die Planetenzerstörung. Wenn sie einmal auf ein Ziel eingestellt sind, zerstören sie so gut wie jedes große Raumschiff der Aliens.

Suchflugkörper: Das neueste auf dem Markt intelligenter Waffen. Suchflugkörper tragen Schaltkreise für automatische Zielwünsche. Sie können auf jedes Ziel eingestellt werden, das sie in der Lage sind zu zerstören.

DIE TREIBSTOFFAUFNAHME

Sie stellt die eigentliche Energie zur Verfügung, um die wichtigsten System des Skorpion zu aktivieren. Um einen Ausrüstungsteil zu aktivieren (Waffen etwa oder der Antrieb), müssen Sie ausreichend Treibstoff aufnehmen, damit das gewünschte Ausrüstungsteil im WEAPONRY ACTIVATION INDICATOR (Kontrolltafel der eingeschalteten Waffen) aufleuchtet. Im ACTIVATION Modus (Aktivierungsmodus) können Sie noch mehr Treibstoff aufnehmen.

Um in den Aktivierungsmodus zu gelangen, müssen Sie den Feuer-Knopf gedrückt lassen, bis das Raumschiff seine Farbe von gelb nach blau wechselt (beim Commodore wechselt die Farbe von blau zu blinkendem grau). Bis Sie den Treibstoff aufgenommen haben, Knopf gedrückt lassen. Die Ausrüstung wird aktiviert oder es wird die Energiestufe angehoben und die Anzeige wird auf die Position eins eingestellt – Gas geben.

So sieht in der Reihenfolge die Anzeige des WEAPONRY ACTIVATION INDICATOR aus:

SPEEDUP	Beschleunigen Sie.
FIREPOWER	Erhöhen Sie die Laserenergie.
BOMBS	Aktivieren Sie den Bombwerfer.
MISSILES	Beginnen Sie die Zieleinrichtung.

DIE GEGNER

Die Gegner in Zynaps gibt es in fünf verschiedenen gefährlichen Varianten:

Raumfahrzeuge: Kleine fliegende Raumfahrzeuge können gewöhnlich mit einem Schuß aus der Laserkanone, einer Bombe oder einem Suchflugkörper zerstört werden. Marschflugkörper können nicht auf sie eingestellt werden.

Bodeneinrichtungen: Die gefährlichen Verteidigungseinrichtungen auf dem Planeten benötigen mehrfache Treffer eines Lasers, eine einzige Bombe oder einen Suchflugkörper zur Zerstörung.

Kommandoschiff der Aliens: Großes, schwerbewaffnetes und gut geschütztes Raumschiff. Diese können mit mehreren Schüssen aus der Laserkanone oder mit Marschflugkörpern zerstört werden.

Mutterschiffe: Riesige Schiffe der Aliens – ähnlich der Kommandoschiffe nur noch viel eindrucksvoller.

Natürliche Gefahren: Diese bestehen hauptsächlich aus Asteroiden und anderen herumfliegenden Gegenständen.

VORSICHT: Die Raumschiffe der Aliens sind bekanntlich mit einer Reihe von Raketen, Marschflugkörpern und Minen schwer bewaffnet.

SO WIRD GEZÄHLT: Für die Zerstörung einzelner Aliens erhalten Sie Punkte, für die Zerstörung von ganzen Formationen gefährlicher Aliens bekommen Sie Gutschriften. Lebensgutschriften gibt es ab 10,000 Punkten und mit jedem weiteren 20,000 Punkten.

URHEBER

Spielentwurf:	Dominic Robinson, John Cumming
Umsetzung:	Microwish Software
Graphik:	Pete Lyon
Ton und Musik:	Dave Rogers, Guilio Zicchi

© Hewson Consultants Ltd. 1988

Hewson Consultants Ltd., Hewson House, 56b Milton Park, Milton, Abingdon, Oxon. OX14 4RX

NEBULUS

by John Phillips

For the Atari ST and Commodore Amiga
series of computers

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

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

LOADING INSTRUCTIONS

Atari 520 ST series and 1040 ST series with disc drive if necessary. You are advised to disconnect all hardware from your computer. Place the disc in the drive and press the RESET button. The game takes a few seconds to load.

Amiga A500, A1000 and A2000. You are advised to disconnect all hardware from your computer. Insert Kickstart if required. Insert the game disc. The game takes a few seconds to load.

CONTROLS

Joystick only.

During game:

left	= walk left
right	= walk right
up	= enter door/go up on lift
down	= go down on lift
fire	= shoot snowball or jump when walking
P	= pause game
Q	= Quit game

On title page

F1/F2	= One or two player game
F3/F4	= Sound on/off
F5/F6	= 50160 Hz
F7/F8	= Mission 1 or 2

PLAYING THE GAME

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

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

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

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

SCORING

Bouncing ball: 100 points

Flashing block: 50 points

Bonus while climbing a tower.

Extra life every 5000 points.

TECHNICAL DATA

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

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

CREDITS

Written, Designed and Programmed by John Phillips.

Produced by Paul Chamberlain

© Hewson Consultants Ltd., 1987/88

Hewson Consultants Ltd., Hewson House, 56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxon.

NEBULUS

par John Phillips

Conçu pour la série d'ordinateurs Atari ST et Commodore Amiga

Tout n'est pas au mieux sur la planète Nebulus. Quelqu'un, ou quelque chose a érigé des tours géantes dans la mer, et tout ça sans même faire une demande de permis de construire.

Un après-midi, dans les bureaux de Destructo Inc., alors que vous faites la sieste, vous êtes tiré votre sommeil par la sonnerie assourdissante du téléphone posé sur le bureau. C'est le patron qui vous hurle dans les oreilles qu'il a un petit travail de destruction pour vous. Vous êtes encore à moitié endormi, et vous avez bien envie de balancer l'appareil dans la poubelle, mais quand il mentionne le tout nouveau Mk.7 Mini-Sub et le mots "augmentation de salaire", vous sortez du bureau comme une flèche, laissant le téléphone pendre par la fenêtre et votre patron continuer à parler de l'extrême danger que cette mission comporte.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Séries Atari 520 ST et 1040 ST avec unités de disque si nécessaire. Il vous est conseillé de débrancher votre matériel de l'ordinateur. Placez la disquette dans l'unité et appuyez sur RESET (bouton de mise à zéro). Attendez quelques secondes, le temps que le jeu se charge.

Amiga A500, A1000 et A2000. Il vous est conseillé de débrancher votre matériel de l'ordinateur. Insérez Kickstart si besoin est. Insérez la disquette. Attendez quelques secondes le temps que le jeu se charge.

COMMANDES

Pour manœuvrer à balai seulement.

Pendant le Jeu:

- | | |
|---------------|--|
| Gauche | = déplacement vers la gauche |
| Droite | = déplacement vers la droite |
| Haut | = passer par une porte/monter en ascenseur |
| Bas | = descendre en ascenseur |
| Bouton de tir | = lancer des boules de neige ou si le bouton est appuyé sauter en marchant |
| P | = interruption du jeu |
| Q | = abandon du jeu |

Sur la page de titre:

- | | |
|-------|-------------------------------|
| F1/F2 | = Jeu à une ou deux personnes |
| F3/F4 | = Son allumé/éteint |
| F5/F6 | = 50160 Hz |
| F7/F8 | = Mission 1 ou 2 |

LE JEU

Vous arrivez au pied de chaque tour dans votre fidèle sous-marin. Montez en haut de la tour dans le temps réglementaire. Les tours sont remplies de diverses corniches, tunnels et ascenseurs. Vous découvrirez peut-être aussi des corniches qui s'effondrent sous vos pieds quand vous vous y tenez debout, et des corniches glissantes qui vous pousseront de gauche à droite.

Il est possible de détruire les blocs clignotants et les balles qui rebondissent en leur tirant dessus, mais les balles argentées qui roulent ne peuvent être arrêtées dans leur élan que pendant quelques secondes. Toutes les autres créatures sont indestructibles. Si vous êtes touché par l'une des créatures, vous tomberez du haut de la corniche et atterrirez quelques étages plus bas. Si vous tombez dans la mer, vous perdrez une vie.

Si vous passez par la dernière porte tout en haut de la tour, la séquence de destruction se déclenchera. Vous obtiendrez des points en prime pour le temps qui vous reste, la technique utilisée et une tour qui s'effondre dans la mer.

Quand une tour a été détruite, retournez dans votre sous-marin et allez jusqu'à la tour suivante en immersion. Pendant ce temps vous pouvez gagner quelques points en prime en ramassant des poissons. Tirez des bulles d'air pour les attrapper, et vous n'avez plus qu'à les ramasser.

COMPTAGE DES POINTS

Balle qui rebondit: 100 points

Bloc clignotant: 50 points

Points en prime quand vous montez en haut d'une tour.

Une vie supplémentaire tout les 5000 points.

DONNEES TECHNIQUES

Défilement "rotationnel" à trois dimensions avec déplacement à surface dérobée précis se déroulant à la vitesse de 25 images par seconde.

Défilement de parallaxe à multi-couches sur les jeux sous-marins (50 images par seconde).

GENERIQUE

Ecrot, conçu et programmé par John Phillips

Produit par Paul Chamberlain.

© Hewson Consultants Ltd 1988

Hewson Consultants Ltd., Hewson House, 56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxon.

NEBULUS

von John Phillips

Für die Computerserien Atari ST und Commodore Amiga

Auf dem Planeten Nebulus geht nicht alles mit rechten Dingen zu. Irgendjemand hat mitten im Meer riesige Türme aufgestellt – und das ohne Baugenehmigung!

Im Büro von Destructo Inc. werden Sie aus Ihrem Nachmittagschlaf gerissen, weil sich das Telefon neben Ihnen auf dem Schreibtisch fast heiser klingelt. Der Boß brüllt irgendwas von einem Destruction Job, den Sie für ihn erledigen sollen. Noch nicht ganz wieder im Vollbesitz Ihrer geistigen Kräfte, würden Sie das Telefon am liebsten im Papierkorb versenken – aber als Sie etwas von einem brandneuen Mk.7 Mini-Sub hören, der für Sie bereitsteht, und irgendwas von "Gehaltserhöhung", sind Sie, wie vom Blitz geölt, schon unterwegs, während das Telefon aus dem Fenster baumelt und der Boß noch irgendwas "höchst gefährlich" tönt . . .

LADEANWEISUNGEN

Atari Serie 520 ST und Serie 1040 ST wenn nötig mit Diskettenlaufwerk. Es wird dringend empfohlen, alle Hardware vom Computer abzukoppeln. Diskette ins Laufwerk schieben und RESET drücken. Das Laden einige Sekunden.

Amiga A500, A1000 und A2000. Es wird dringend empfohlen, alle Hardware vom Computer abzukoppeln. Wenn nötig, Kickstart einlegen. Spiel-Diskette einschieben. Der Vorgang dauert einige Sekunden.

STEUERUNGEN

Nur mit Joystick.

Während des Spiels:

links	nach links laufen
rechts	= nach rechts laufen
aufwärts	= durch eine Tür gehen/im Lift nach oben fahren
abwärts	= im Lift nach unten fahren
Feuer	= Luftblase abschießen oder, wenn unterm Laufen gedrückt wird hochspringen
P	= Pause
Q	= QUIT; aussteigen

Erstes Bild:

F1/F2	= ein/zwei Spieler
F3/F4	= Ton an/aus
F5/F6	= 50/60 Hz
F7/F8	= Mission 1/2

SPIELABLAUF

Ihr zuverlässiges U-Boot birhgt Sie jeweils an den Fuß eines Turmes. Klettern Sie in der erlaubten Zeit bis zur Spitze. In

den Türmen wimmelt es nur so von Tunnels, Fahrstühlen und Vorsprüngen oder Simsen. Bei einigen von den Vorsprüngen können Sie böse Überraschungen erleben – sie lösen sich in Luft auf, sobald Sie draufstehen, oder sie sind verdammt glitschnig, sodaß Sie nach links oder rechts abrutschen.

FLASHING BLOCKS (aufblinkende Blöcke) und BOUNCING BALLS (springende Bälle) können durch Abschießen zerstört werden, aber SILVER ROLLING BALLS, die silbernen Kugeln, können dadurch nur für wenige Sekunden in ihrem Lauf aufgehalten werden. Alle anderen beweglichen Dinge sind unzerstörbar. Wenn Sie von so einem Ding getroffen werden, haut es Sie vom Sims und Sie landen ein paar Stockwerke tiefer. Wenn Sie aber ins Meer fallen, haben Sie ein kostbares Leben verloren.

Sobald beim Erreichen der Turmspitze die letzte Tür geöffnet wird, setzt sich der Destruction-Mechanismus in Gang. Bonuspunkte gibt's für die Zeit, die Sie noch übrig haben, und für Technik . . . und der Turm zerfällt in schwerverdauliches Fischfutter.

Wenn ein Turm erledigt ist, machen Sie sich auf dem schnellsten Weg mit ihrem U-Boot auf zum nächsten. *Auf der Fahrt können Sie nebenbei durch Fischfangen noch Bonuspunkte mitnehmen. Dazu müssen Sie Luftblasen abschießen, um die Fische zu treffen, die Sie daraufhin einsammeln können.*

PUNKTE

BOUNCING BALL: 100 Punkte
FLASHING BLOCK: 50 Punkte
Bonuspunkte beim Erklettern eines Turmes
Nach je 5000 Punkten gibt's ein Extra-Leben.

TECHNISCHE DATEN

"Rotational 3D Scrolling", dreidimensionale bewegliche Landschaft, mit einer Geschwindigkeit von 25 Bildern pro Sekunde und erstklassiger Objektgrafik mit verdeckten Flächen.

Mehrlagiges Parallaxen-Scrolling bei Unterwasser-Spielen (50 Sekunde pro Sekunde).

NACHSPANN

Entwurf, Gestaltung und Programm: John Phillips
Produktion: Paul Chamberlain

© Hewson Consultants Ltd 1987/88

Hewson Consultants Ltd., Hewson House, 56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxon.

EXOLON

by Raffaele Cecco

For the Atari ST and
Commodore Amiga computers

SCENARIO

As the heavily armed humanoid, you blast, battle, bound and blunder your way over more than a hundred screens of blood curdling action. Release a deadly grenade to devastate a birth pod and shoot the hordes of aliens that slither and scramble to overwhelm you. Rocket a gun emplacement and pneumatic hammers hurl you end over end back across the screen. And in a new twist, some of the screens can be played as a vulnerable but athletic Vitorc or as Exolon, a lumbering but powerful exoskeleton.

LOADING INSTRUCTIONS

Atari 520 ST series and 1040 ST series with disc drive if necessary. You are advised to disconnect all hardware from your computer. Place the disc in the drive and press the RESET button. The game takes a few seconds to load.

Amiga A500, A1000 and A2000. You are advised to disconnect all hardware from your computer. Insert Kickstart if required. Insert the game disc. The game takes a few seconds to load.

CONTROLS

Joystick only

To pause game press space.

PLAYING THE GAME

If the fire button is pressed rapidly, then the blasters operate. If pressed and held for more than half a second then a grenade will be lobbed.

Blaster

Small hand blaster which destroys virtually all organic enemy life forms. Can penetrate thin armour with several direct hits, but is useless against 'thick skinned' gun emplacements etc.

Grenades

In general, where your hand blaster is not effective, use a grenade. Powerful enough to destroy heavily armoured battle machinery, grenades can also penetrate thick walls and rock faces thus providing alternative routes through the battle zone.

Hyper-alloy Exoskeleton

A hydraulically manoeuvred exoskeleton which the main character wears enabling him to effortlessly wade through enemy hordes protecting him from all but the most powerful of enemy guns and projectiles.

SCORING

Destroying obstacles with grenades	150 pts
Large aliens	150 pts
Small pod aliens	50 pts
Missile shells	50 pts
Walking into double launcher	2000 pts
Walking into combined launcher	3000 pts
Destroying missile guidance module	1000 pts

At the end of every level (25 screens) points are awarded as follows:

Number of lives left multiplied by 1000

If not wearing exoskeleton then 10000 points are also awarded.

Extra life given at the end of each level, unless nine lives are still remaining.

CREDITS

Originally designed by Raffaele Cecco.

Converted to the Atari ST by Martin Bysh.

Music by Dave Rogers

© Hewson Consultants Ltd.

Hewson Consultants Ltd, Hewson House, 56B Milton Park, Abingdon, OXON.

EXOLON

De Raffaele Cecco

Pour les ordinateurs Atari ST et Commodore Amiga

SCENARIO

Vous êtes un humanoïde armé jusqu'aux dents et vous vous frayez un chemin à travers plus de cent écrans d'aventures à vous figer le sang. Lancez une grenade mortelle sur un embryon pour l'anéantir et tirez sur les nuées de créatures qui avancent sur vous en ondulant. Lancez une fusée sur un emplacement de canon et des marteaux pneumatiques vous propulseront d'un bout à l'autre de l'écran. L'aventure prendra un tour nouveau avec certains écrans sur lesquels vous pourrez jouer le rôle de Vitorc, vulnérable mais athlétique, ou d'Exolon, un exosquelette lourd mais puissant.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Série Atari 520 ST et 1040 ST avec lecteur de disquettes si nécessaire. On vous conseille de débrancher tout hardware de votre ordinateur. Mettez la disquette dans le lecteur et appuyez sur le bouton RESET. Le jeu met quelques secondes à se charger.

Amiga A500, A1000 et A2000. On vous conseille de débrancher tout hardware de votre ordinateur. Introduisez Kickstart si on vous le demande. Introduisez la disquette de jeu. Le jeu met quelques secondes à se charger.

LES COMMANDES

Manche à balai seulement

Pour mettre le jeu en pause, appuyez sur la barre d'espacement.

LE JEU

Pour faire fonctionner les révolvers, donnez des petits coups rapides sur le bouton feu. Pour lancer une grenade, maintenez le bouton feu enfoncé pendant plus d'une demi-seconde.

Revolver

Petit revolver à main qui détruit toute forme de vie organique ennemie. Il peut pénétrer une armure légère si vous portez plusieurs coups au but mais il est superflu contre les emplacements de canons "au cuir tanné", etc...

Grenades

En général, si votre revolver n'est pas efficace, utilisez une grenade. Les grenades ont une puissance suffisante pour détruire des équipements militaires à blindage lourd. Elles peuvent également percer des murs épais et des parois rocheuses, ce qui pourrait vous offrir un choix d'itinéraires à travers le champ de bataille.

Exosquelette Blinde

Le personnage principal porte un exosquelette hydraulique qui lui permet d'avancer sans effort à travers les hordes ennemies en le protégeant de tout sauf des canons les plus puissants et des projectiles ennemis.

LE SCORE

Destruction d'obstacles avec grenades	150 pts
Créatures de taille adultes	150 pts
Créatures embryonnaires	50 pts
Cartouches de missiles	50 pts
Entrée dans un lanceur double	2000 pts
Entrée dans un lanceur combiné	3000 pts
Destruction d'un module de guidage de missiles	1000 pts

A la fin de chaque niveau (25 écrans), les points sont attribués comme suit:

Nombre de vies restantes multiplié par mille.

On vous donne aussi 10,000 points si vous ne portez pas l'exosquelette.

Une vie supplémentaire est accordée à la fin de chaque niveau, à moins qu'il ne vous reste neuf vies.

GENERIQUE

Conception originale de Raffaele Cecco.

Conversion à Atari ST de Martin Bysh.

Musique de Dave Rogers

© Hewson Consultants Ltd.

Hewson Consultants Ltd, Hewson House, 56B Milton Park, Abingdon, OXON.

EXOLON

von Raffaele Cecco
Für den Atari ST und den
Commodore Amiga Computer.

SZENARIO

Sie kämpfen und vernichten als schwer bewaffneter Humanoid, aber Sie tapen auch in Fallen und geraten manchmal ins Stolpern auf Ihrem Weg durch mehr als hundert Bildschirme, die Action bieten, die Ihnen das Blut gerinnen läßt. Zünden Sie eine tödliche Granate, um "birth pods" zu vernichten und ballern Sie auf Horden von Außerirdischen, die herumrutschen und klettern, um Sie zu überwältigen. Schießen Sie Raketen auf Gefechtsstände, so schleudern Sie Preßluftschlämmer hin und her über den Bildschirm. Und in einer neuen Variation können einige der Bildschirme als verwundbarer, aber athletischer Vitorc oder als Exolon, ein schwerfälliger, aber kräftiger Exoskeletton gespielt werden.

LADEANWEISUNGEN

Atari 520 ST und 1040 ST Serie mit Diskettenlaufwerk, wenn nötig. Es wird empfohlen, die Hardware vom Computer zu entfernen. Die Diskette in das Laufwerk einlegen und den RESET-Knopf drücken. Das Spiel braucht ein paar Sekunden zum Laden.

Amiga A500, A1000 und A2000. Es ist ratsam, die Hardware vom Computer zu entfernen. Kickstart einlegen, falls erforderlich. Die Spieldiskette einlegen. Das Spiel braucht ein paar Sekunden zum Laden.

KONTROLLEN

Nur Joystick.

Um das Spiel zu unterbrechen, die Leertaste drücken.

SPIELEN

Wenn der Feuerknopf schnell gedrückt wird, dann funktionieren die Laser. Wird der Feuerknopf gedrückt und länger als eine halbe Sekunde gehalten, dann wird eine Granate im hohen Bogen geworfen.

Laser

Kleine Handlaser, die praktisch alle organischen Lebensformen des Feindes zerstört. Kann dünne Panzerung mit einigen direkten Treffern durchdringen, aber ist wirkungslos bei "dickhäutigen" Gewehrstellungen etc.

Granaten

Benutzen Sie generell Granaten, wo die Laser nutzlos sind. Sie sind stark genug, um schwebgepanzerte Kampfmaschinerie zu zerstören und können ebenso dicke Mauern und Felswände durchlöchern und so alternative Routen durch die Kampfzone ermöglichen.

Hyper-Alloy Exoskeletton

Ein hydraulisch manövriertes Exoskeletton, das die Hauptfigur trägt und ihr ermöglicht, sich mühelos durch die feindlichen Horden zu kämpfen und sie gegen fast jede der wirkungsvollen feindlichen Geschütze und Geschosse schützt.

WERTUNG

Hindernisse durch Granaten zerstören	150 Punkte
Große Außerirdische	150 Punkte
Kleine "pod" Außerirdische	50 Punkte
Geschosse	50 Punkte
In eine Doppelabschußrampe laufen	2000 Punkte
In eine kombinierte Abschußrampe laufen	3000 Punkte
Missile-Steuerungsmodul zerstören	1000 Punkte

Nach Beendigung eines jeden Levels (25 Bildschirme) werden die Punkte folgendermaßen vergeben:

Anzahl der verbliebenen Leben wird mit 1000 multipliziert.

Wenn das Exoskeletton nicht getragen wird, dann gibt es dafür 10.000 Punkte.

Ein Extraleben wird am Ende jedes Levels vergeben, wenn nicht neun Leben übriggeblieben sind.

ANMERKUNGEN

Originalentwurf von Raffaele Cecco.

Für den Atari ST von Martin Bysh umgeschrieben.

Musik von Dave Rogers.

© Hewson Consultants Ltd.

Hewson Consultants Ltd., Hewson House, 56b Milton Park, Milton, Abingdon, OXON. OX14 4RX

