

DEACTIVATORS ARCADE ACTION mit STRATEGY-Elementen

**Schneider-Version · Commodore-Version
Spectrum-Version**

Das Institut zur praktischen Erforschung der Schwerkraft wurde von Saboteuren heimgesucht. In seinen fünf Laboratorien haben sie zahlreiche Zeitbomben versteckt und die Robotwachen so umprogrammiert, daß sie im Sinne ihrer gemeinen Absichten arbeiten.

Es ist nun Ihre Aufgabe, als Chef der Sicherheitsabteilung das Chaos in den Griff zu bekommen. Eine Elitetruppe von Droiden, den Deactivators, steht Ihnen zur Verfügung, um die Bomben schleunigst aus dem Institut zu entfernen und den Zentralrechner wieder gefügig zu machen. Denn auch den haben die Saboteure ganz schön bearbeitet: Nicht nur, daß in den verschiedenen Räumen unterschiedlich starke Schwerkraft herrscht, auch die Richtung der Gravitation ist aus dem Lot. Was man zunächst für den Fußboden hält, ist in Wirklichkeit vielleicht die Decke, die Decke eine Wand – nicht gerade einfach, die Deactivators durch die Laboratorien zu steuern! Und doch, sie sind die letzte Hoffnung, oder Jahre der Forschung wären umsonst....

**Spectrum 48K und 128K verbesserte Version
Tastatur oder Kempston/Interface II**

**Schneider 464 Cassette
Joystick**

**Schneider 664/6128 Diskette
Joystick**

**Commodore 64/128 Cassette
Joystick**

**Commodore 64/128
Joystick**

DEACTIVATORS – Deutsch

Auf den Schirm gebracht in 3-D-Deactivation

LADEN DES SPIELS

Spectrum: Tippen Sie LOAD ein, und drücken Sie ENTER.

Schneider (Cassette): Halten Sie CTRL gedrückt und drücken dann die kleine ENTER-Taste.

Schneider (Diskette): Tippen Sie RUN "AS" und drücken dann ENTER.

Commodore (Cassette): Drücken Sie SHIFT und RUN/STOP zugleich und dann PLAY am Recorder.

Commodore (Diskette): Tippen Sie LOAD "AS", 8,1 und drücken dann RETURN.

SPIELVERLAUF

Ihr Job ist es, sämtliche Bomben aus fünf verschiedenen Gebäuden zu entfernen. Zu Beginn befinden Sie sich in einem vier mal vier Räume messenden Gebäude. Über die Kontrollmonitore oben im Bild Ihres Rechners können Sie Einblick in zwei angrenzende Räume und die Gefahren, die dort auf Sie lauern, nehmen. Unterhalb der Kontrollmonitore sind in einer Karte die Positionen der Droiden und der Bomben eingetragen. Jeder Droid kann sich nur durch bestimmte Räume bewegen. Ihr Punktestand wird links in einem Kasten angezeigt, aus dem Sie auch erfahren können, ob Ihnen ein zusätzlicher Droid zur Verfügung steht. Der Kasten rechts gibt Auskunft, ob der Droid, den Sie gerade steuern, eine Bombe oder eine Platine zur Reparatur des Zentralrechners mit sich führt.

Um das Gebäude von Bomben zu säubern, müssen Sie sie zum Ausgang schaffen und hinauswerfen. Nicht immer gibt es einen direkten Weg aus dem Gebäude hinaus. Es kann daher nötig sein, daß Droiden eine Bombe einander zuwerfen müssen, bevor sie endgültig vor die Tür befördert werden kann. Jedes Gebäude besitzt nur einen Ausgang.

Bestimmte Funktionen sind in den Gebäuden außer Betrieb, solange nicht die sie regelnden Platinen in den Zentralrechner gesetzt sind: Türen oder Fenster lassen sich nicht öffnen, Materie-Transmitter versagen den Dienst, oder das Licht brennt nicht. Einige Platinen haben keinen sichtbaren Effekt, andere schalten hinderliche Kraftfelder aus.

Sie können die Droiden auf verschieden Weise von Raum zu Raum bewegen: indem Sie sie durch Luken hinablassen, an Stangen auf und ab gleiten lassen, die Materie-Transmitter nutzen, oder sie einfach durch die Türen schicken.

OPTIONEN

Nachdem Sie das Spiel geladen haben, erscheint ein Anfangsbild, von dem aus Sie wählen können, ob Sie im Modus für Anfänger (beginner) oder Profis (advanced) spielen möchten. Im Anfängermodus haben Sie es mit etwas trägeren Robotwachen zu tun, und es bleibt Ihnen mehr Zeit, sich an den nicht ganz so stoßempfindlichen Bomben zu versuchen, die zu unsanften Umfang damit quittieren, daß sie hochgehen. Wenn Sie mit dem Spiel schon einige Erfahrung haben, werden Sie es zu schätzen wissen, daß Sie nicht unbedingt im ersten Level anfangen müssen. Sie können auch im letzten Level starten, das Sie fehlerfrei bewältigt haben.

Wenn Sie in einem Gebäude alle Bomben geräumt haben, kommen Sie automatisch ins nächste Level.

Mit welchen Tasten Sie die Optionen anwählen, hängt vom Modell Ihres Computers ab:

Bedeutung des Tastendrucks:	Spectrum¹	Schneider²	Commodore
------------------------------------	-----------------------------	------------------------------	------------------

Abbruch	Z	F9	A ⁴
Neustart vom ersten Gebäude aus	X	F0	F1
Neustart vom höchsten in Spiel erreichten Level	C	F1	F3
Umschalten beginner/advanced	V	F2	F5
Musik/Sound an/aus	B ³	F3	F7 ⁴

¹ Auf dem Spectrum können Sie mit **1** Keyboard – selbstdefinierte Tasten, **2** Kempston, **3** Interface 2 anwählen.

² Benutzen Sie auf dem CPC 464 oder 664 die entsprechenden Tasten im Zahlenblock statt der Funktionstasten.

³ Nur auf der 128er Version.

- ⁴ Ständig anwählbar. Wenn Sie **A** geben, während die Meldung „prepare to deactivate“ erscheint, kommen Sie in den Auswahlschirm.

AUSWAHL UND STEUERUNG DES DROIDEN

Wenn ein neues Level beginnt, befinden Sie sich zunächst im Droiden-Auswahlmodus. Eine blinkende Hervorhebung in der Karte zeigt diese Tatsache an. Sie können mit dem Joystick nach links oder rechts den Cursor über die Karte bewegen und ihn so über jeden Droiden bringen, der Ihnen in diesem Gebäude dienstbar ist. Mit dem Feuerknopf wählen Sie nach Ihrem Wunsch einen Droiden an, den Sie dann durch die Räume steuern können. Liegt der Cursor über zwei Droiden zugleich, dann steht der zur Auswahl, der schwebend dargestellt ist. Um einen zusätzlichen Droiden (falls verfügbar) zu platzieren, führen Sie den Cursor nach links oder rechts über diesen Droiden und drücken den Feuerknopf. Ein einzelner Cursor erscheint daraufhin im Raum links oben auf der Karte. Mit dem Joystick bringen Sie diesen Cursor über den Raum, in den Sie den zusätzlichen Helfer platzieren möchten, und drücken dann den Feuerknopf. Der Cursor zur Auswahl eines Droiden erscheint nun wieder, und wenn Sie gleich den zusätzlichen Droiden zum Einsatz bringen wollen, dann drücken Sie den Feuerknopf erneut.

Im Steuermodus können Sie nun den angewählten Droiden bewegen. Links- und Rechtsbewegungen des Joysticks steuern Ihren Helfer entsprechend nach links und rechts über die Ebene des Fußbodens – unabhängig von ihrer Lage. Aufwärts lenkt den Droiden tiefer in den Raum hinein, ziehen Sie den Joystick zu sich heran, bewegt sich der Droid nach vorne. Wenn Sie den Feuerknopf drücken, wird ein Kontrollfenster geöffnet und das Spiel unterbrochen. Bomben, die Ihre Droiden bei sich tragen, bleiben weiterhin aktiv, aber die Zeit ist eingefroren.

DAS KONTROLLFENSTER

Im Kontrollfenster stehen vier Zeichen. Ihre Bedeutung von links nach rechts:

Droiden Auswahl: Ermöglicht es, die Steuerung eines anderen Droiden zu übernehmen. Wie gewohnt wählen Sie mit Joystick und Feuerknopf.

Bombenwurf: Gibt dem angewählten Droiden die Möglichkeit, eine Bombe oder eine Platine fortzuwerfen.

Raumüberblick: Erlaubt es Ihnen, einen Blick in alle Räume des Gebäude zu werfen – nach links, rechts, oben, unten.

Droiden Steuerung: Setzt Sie wieder in die Lage, den angewählten Droiden zu steuern.

BOMBEN

Alle Bomben in einem Gebäude sind so eingestellt, daß sie nacheinander hochgehen. Wenn Sie eine aktivierte Bombe bei sich haben, dann wird das in der Statusanzeige durch eine brennende Zündschnur dargestellt. Gehen Sie nicht zu grob mit den Bomben um, vor allem, wenn Sie sie werfen. Die Bomben vertragen nur eine begrenzte Anzahl Erschütterungen, bis sie explodieren. Wenn Sie eine Bombe durch ein Fenster oder eine Luke werfen müssen, dann ist es ratsam, einen zweiten Droiden so zu postieren, daß er die Höllenmaschine fangen kann. Wird die Bombe in einem anderen Raum geworfen, so geht die Joystick-Kontrolle automatisch auf den dort wartenden Droiden über.

PLATINEN EINSETZEN

Im Raum des Zentralrechners müssen einige Platinen eingesetzt werden, um bestimmte Funktionen innerhalb des Gebäudes wiederherzustellen. In jedem Gebäude gibt es nur einen Zentralrechner. Wenn Sie eine Platine einsetzen wollen, steuern Sie den Droiden, der die Platine trägt, an die hintere Wand des Raumes, in dem sich der Rechner befindet. Die Pla-

tine wird aus der Status-Anzeige verschwinden und im Rechner wieder auftauchen. Wir wünschen Ihnen viel Spaß im Level 4, wo Sie diese Aufgabe im Finstern erledigen dürfen.

GEGENSTÄNDE AUFNEHMEN UND WERFEN

Ein Droid kann nur einen Gegenstand zur Zeit tragen. Wenn Sie versuchen, eine Bombe aufzunehmen, während der Droid noch etwas anderes hält, wird ihm der Sprengkörper entgleiten und in die Luft gehen. Um eine Bombe oder Platine aufzunehmen, bewegen Sie den Droiden einfach darüber. Um den Gegenstand zu werfen, drücken Sie zunächst den Feuerknopf und öffnen das Kontrollfenster. Wählen Sie mit erneutem Knopfdruck das Zeichen für Werfen an. Ein Trajectometer wird auf Ihrem Bildschirm dargestellt, in dem der Winkel und die Richtung Ihres Wurfs abzulesen ist. Bewegen Sie den Joystick nach links oder rechts, um die für einen erfolgreichen Wurf günstigste Einstellung zu finden, und drücken Sie den Feuerknopf, wenn Sie den Wurf freigeben wollen. Wenn Sie den Joystick links und rechts festhalten, verlangsamt sich der Einstellprozeß des Trajectometers, und Sie können genauer justieren. Sobald Sie den Joystick zu sich heranziehen, legen Sie den mitgeführten Gegenstand ab und kommen zurück in den Modus, in dem Sie den Droiden bewegen können. Nun läuft auch die Zeit weiter.

Drücken Sie den Joystick nach vorn, wird der Wurfversuch abgebrochen, und Sie können den Droiden weiter durch die Räume schicken.

ROBOTWACHEN

Die Robotwachen machen nur Jagd auf aktivierte Droiden, die sich im selben Gebäudeteil wie sie selbst befinden. Wenn Sie die Reichweite ihrer Sensoren verlassen, verhalten sie sich abwartend. Ausschalten können Sie die Wachen nur, wenn Sie sie locken und dafür sorgen, daß sie durch eine Luke fallen.

Aber Vorsicht! Wenn eine Wache einen aktivierten Droiden zu fassen bekommt, macht sie Alteisen aus ihm – und wenn er eine Bombe dabei hat, dann kann man sicher sein, daß sie diese Prozedur nicht übersteht, ohne sich in reine Energie zu verwandeln.

RÄUME

Sie erinnern sich vielleicht: Wir befinden uns im Institut für Schwerkraftforschung. Es ist daher nicht sehr verwunderlich, daß die Räume hier meist eine künstliche, von der gewohnten abweichende Schwerkraft aufweisen. Das betrifft zum einen die Richtung (in die beispielsweise etwas fällt), zum anderen die Stärke der Schwerkraft, die man in der Maßeinheit G (wie Gravitation) mißt. Dabei entspricht 1 G der normalen Erdanziehungskraft. In den Laboratoriumsräumen kann die Schwerkraft vier verschiedene Richtungen und vier verschiedene Stärken haben, die an Farben bzw. Blöcken oben links im Raum abzulesen sind:

Schwerkraft	Schneider/Commodore	Spectrum
0,5 G	braun	1 Block
1 G	rot	2 Blöcke
2 G	grau	3 Blöcke
3 G	blau	4 Blöcke

RÄUME ÜBERBLICKEN

Im Überblick-Modus kann der Joystick in alle vier Richtungen bewegt werden, um den Cursor über die Karte zu führen. Lassen Sie den Joystick in die Ruhelage zurückfedern, wird der in der Karte hervorgehobene Raum gezeigt. So können Sie die Wege der Droiden vorausplanen und nach Robotwachen Ausschau halten, die sonst für manch üble Überraschung sorgen könnten.

Wenn Sie den Feuerknopf drücken, kehren Sie zum Aufenthaltsort des aktiven Droiden zurück, den Sie nun wieder bewegen können. Im fünften Gebäude können Sie den Überblick-Modus nicht aktivieren, bevor Sie nicht eine dafür wichtige Platine in den Zentralrechner montiert haben.

KRAFTFELDER

Ohne Schaden können weder Gegenstände durch Kraftfelder geworfen, noch Droiden durch sie hindurchbewegt werden.

PUNKTEWERTUNG

Punkte werden für das Einsammeln und Einbauen von Platinen vergeben, doch weitaus wichtiger, für die Geschwindigkeit, mit der Sie die Bomben aus den Gebäuden hinausbefördern.

Programmierung: System Software
Im Vertrieb der Ariolasoft

(C) 1986 Ariolasoft

Alle Rechte vorbehalten. Unerlaubtes Kopieren, Vermieten, Verleihen, öffentliches Aufführen oder Senden dieser Kassette ist verboten. Für Fehler oder Beschädigungen, die durch den Gebrauch des Programms entstehen, wird keine Haftung übernommen.

DEACTIVATORS – Français

CHARGEMENT C 64/128:

CASSETTE:

Appuyez simultanément sur "SHIFT" et "RUN/STOP".

Appuyez la touche PLAY du magnéto.

DISQUETTE:

LOAD "AS", 8,1 puis RETURN.

CHARGEMENT AMSTRAD:

(Pour les fonctions en CPC 464 et 664, utiliser le pavé numérique).

CASSETTE:

Appuyez sur CTRL puis la petite touche ENTER.

DISQUETTE:

RUN "AS"

CHARGEMENT SPECTRUM:

CASSETTE:

Tapez "LOAD" puis appuyez sur RETURN.

LE JEU:

Le but du jeu est de vous débarrasser des bombes qui traînent dans cinq bâtiments différents. Vous commencez au premier niveau dans un bâtiment de quatre par quatre. La partie supérieure de l'écran affiche une vue de ce qui se passe dans deux pièces adjacentes. Au bas de l'écran, à gauche, vous avez affiché votre score et le nombre de droïdes bonus éventuels disponibles. Au milieu vous avez un plan général du bâtiment vous montrant où se trouvent les bombes et les droïdes restants. La boîte statut à droite vous montre si le droïde que vous contrôlez porte une bombe ou bien un circuit intégré. Pour dé-

barasser le bâtiment des bombes, vous devrez les porter à la sortie et les jeter dehors. Le chemin vers la sortie n'est pas toujours direct donc, vous devrez jeter les bombes d'un droïde à l'autre pour les enlever. Le hall d'entré est la seule pièce ayant une porte qui conduit à l'extérieur.

Certains éléments de chaque bâtiment ne fonctionneront pas tant que vous n'aurez pas remplacé le circuit correspondant dans la salle des ordinateurs. Vous pouvez vous déplacer dans le bâtiment de nombreuses façons différentes. A travers des portes, tombant par des trappes, glissant le long de perches vers le haut ou vers le bas ou en utilisant les télétransporteurs.

Une fois le jeu chargé, vous verrez l'écran d'ouverture. De là, vous pourrez sélectionner votre niveau: débutant ou avancé. Au niveau débutant vous avez des gardes plus lents et plus d'impact par bombe.

Si vous venez juste de jouer mais que vous avez échoué, il vous sera offert la possibilité de repartir au dernier niveau jouer mais, avec un score de zéro; faudrait non plus pas croire au père Noël!

Si vous réussissez à débarasser un bâtiment de toutes ses bombes, vous vous retrouverez au début du niveau suivant.

SELECTION ET CONTROLE DU DROIDE:

Lorsque commence un nouveau niveau, vous serez placé en mode de sélection de droïde. En déplaçant le joystick de gauche à droite, le curseur se déplace sur les droïdes disponibles dans le bâtiment. En pressant le bouton feu, vous sélectionnez le droïde. Si le curseur se trouve sur deux droïdes, alors le droïde représenté flottant au-dessus du sol est celui qui est disponible à la sélection.

Pour placer un droïde bonus (si disponible), sortez le curseur du bâtiment par le bord supérieur gauche ou inférieur droit pour surligner le droïde bonus puis pressez le bouton feu. A

présent, un curseur simple apparaîtra au-dessus de la pièce en haut à gauche du plan général du bâtiment. Utilisez le joystick pour positionner le curseur sur la pièce dans laquelle vous voulez mettre le droïde bonus puis pressez le bouton feu.

Le curseur de sélection de droïde apparaîtra alors. Pour sélectionner le droïde bonus que vous venez juste de placer, pressez le bouton feu à nouveau.

Quand vous êtes en mode déplacement du droïde, le joystick de gauche à droite déplace le droïde de gauche à droite relativement au sol. En haut déplace le droïde vers le fond de la pièce et vers le bas l'amène devant. En pressant le bouton feu, vous ouvrez la fenêtre de contrôle des icônes.

LA FENETRE DE CONTROLE DES ICONES:

Vous avez quatre icônes dans cette fenêtre. De gauche à droite, vous trouvez:

- Select droïde – permet la sélection d'un autre droïde.

Jeter la bombe – permet au droïde en action de jeter une bombe ou un circuit.

Scanner pièces – vous permet d'examiner toutes les pièces du bâtiment.

Déplacement droïde – vous rend le contrôle du droïde en action courant.

BOMBES:

Toutes les bombes du bâtiment sont prévues pour sauter l'une à la suite de l'autre en séquence. Si vous transportez une bombe active, vous verrez la mèche brûler dans la boîte statut. Faites attention, en jetant les bombes car celles ne peuvent supporter qu'un nombre limité de chocs avant d'exploser. Quand vous jetez une bombe à travers une fenêtre ou une trappe, essayez de poster un droïde à la réception. Quand la bombe passe dans l'autre pièce, le contrôle est automatiquement transféré au nouveau droïde.

REPLACER LES CIRCUITS:

Les circuits doivent être remplacés dans la salle d'ordinateurs pour rétablir la fonction des éléments défectueux du bâtiment. Il n'y a qu'un ordinateur par bâtiment. Pour remettre un circuit en place, il suffit de déplacer le droïde portant le circuit dans le fond de la salle de l'ordinateur jusqu'à ce que le circuit disparaisse de la fenêtre statut.

RAMASSER ET JETER:

Un droïde ne peut porter qu'un objet à la fois. Si vous essayez de ramasser une bombe alors que vous êtes déjà chargé, la bombe explosera.

Pour ramasser soit un circuit, soit une bombe, faites passer votre droïde dessus. Pour jeter, pressez le bouton feu pour ouvrir la fenêtre de contrôle d'icône et sélectionner l'icône en pressant feu. L'affichage sera remplacé par un arc de cercle montrant l'angle du futur lancer. Déplacez le joystick de gauche à droite pour sélectionner l'orientation du droïde et pressez le bouton feu pour lancer lorsque l'angle que vous avez choisi est affiché. Tirez le joystick vers vous pour jeter l'objet que vous avez ramassé. Poussez-le pour annuler le jet.

GARDES ROBOTS:

Les gardes robots ne poursuivent que les droïdes actifs en prenant le chemin le plus court. On ne peut détruire les gardes qu'en les faisant tomber dans un certain nombre de trappes en un court laps de temps. Si un garde touche un droïde, celui-ci se désintègre et s'il porte une bombe, celle-ci explosera.

PIECES:

A cause de la nature même des recherches qui sont effectuées à l'institut, chaque pièce possède son propre générateur de gravité. Ceux-ci ont été réglés de force 1 à force 4 et les pièces ont une orientation parmi quatre.

C 64/SPECTRUM:

1/2 gravité ...marron
 1 gravité ...magenta
 2 gravité ...gris
 3 gravité ...bleu

AMSTRAD

1 bloc (en haut à gauche)
 2 blocs
 3 blocs
 4 blocs

CHAMPS DE TELEPORTATION:

Vous ne pouvez pas passer ces „champs” sans subir de dommages.

SCORE:

Vous gagnez des points en ramassant et en remplaçant des circuits mais beaucoup plus pour votre rapidité à sortir les bombes.

MODE SCANNER:

En mode scanner, en déplaçant le joystick dans une des quatre directions vous verrez un curseur se déplacer à travers le plan général du bâtiment. En relâchant le joystick, les pièces sélectionnées s'afficheront dans la partie supérieure de l'écran. Ce mode vous permet de préparer votre chemin et de voir les gardes tueurs dans des pièces adjacentes.

Vous reviendrez au pilotage de votre droïde actif en pressant le bouton feu. Au niveau 5, le mode „scan” n'est disponible qu'après avoir remplacé un circuit dans l'ordinateur.

RESUME DES CONTROLES:**AMSTRAD SPECTRUM C 64**

F 9	Z	A	= Abandon
F 0	X	F 1	= Commencer 1 nouvelle partie.
F 1	C	F 3	= Commencer au niveau courant.
F 2	V	F 5	= Bascule débutant/avance
F 3	B	F 7	= Bascule Musique/Effets sonores.

DEACTIVATORS – Nederlands

LAADINSTRUKTIES

Spectrum: LOAD intikken en ENTER indrukken

Schneider cassette: CTRL ingedrukt houden en dan op de kleine ENTER toets drukken.

Schneider diskette: RUN "AS" intikken en ENTER indrukken.

Commodore cassette: Tegelijkertijd SHIFT en RUN/STOP indrukken en dan PLAY op de cassettespeler indrukken.

Commodore diskette: LOAD "AS", 8,1 intikken en daarna ENTER indrukken.

Het spel

Doel van het spel is het verwijderen van alle bommen uit de 5 verschillende gebouwen. U begint op nivo 1 in een gebouw van 4 bij 4. De displays boven aan het scherm geven een overzicht van wat er in de twee aangrenzende ruimtes gebeurt. Onderaan het scherm ziet u een plattegrond van het gebouw waarop u de plaats van de droids en de bommen kunt zien. Elke droid mag zich maar in een beperkt aantal kamers bewegen. Uw score kunt u zien in het hokje links, waar ook de beschikbare bonus-droids aangegeven zijn. Het hokje rechts dat de status aangeeft, laat zien of de droid die u bestuurt een bom of een circuitkaart bij zich heeft.

Om de bommen uit het gebouw te halen moet u ze naar de uitgang dragen en naar buiten gooien. Er is niet altijd een rechtstreekse route uit het gebouw, dus zult u de bom via een aantal droids moeten gooien om hem te verwijderen. De hal is de enige ruimte met een deur naar buiten. Een aantal onderdelen per gebouw werkt niet voordat u de bijbehorende circuitkaart in de computerkamer verwisseld hebt. Hierbij horen de lichten, de materiezers en de deur of raamopeningen. Sommige circuitkaarten zijn nep en werken niet, andere schakelen zichzelf uit en werken krachtvelden tegen.

Keuzemogelijkheden

Zodra het spel is geladen ziet u het openings scherm. Hierop kunt u beginners of expertnivo kiezen. Op beginnersnivo zijn er langzamere bewakers, er is meer tijd en er zijn meer schokken voor nodig voordat de bommen exploderen. Als u het spel al gespeeld hebt, maar deze poging is mislukt, dan krijgt u een kans om het spel weer op het laatst gespeelde nivo te beginnen met een blanco score.

Als u er in slaagt alle bommen uit een gebouw te verwijderen, gaat u naar een volgend nivo.

De beschikbare keuzen

F 1 – Begin vanuit Gebouw 1

F 3 – Begin op het hoogst bereikte nivo in deze sessie.

F 5 – Beginner/Expert

F 7 – Muziek/Geluidseffekten

A – Spel afbreken en opnieuw beginnen

F 7 en A kunt u altijd gebruiken. Door op A te drukken bij de „prepare to deactivate” boodschap keert u terug naar het keuzescherf.

Het kiezen en besturen van de droid

Wanneer u op een nieuw nivo begint komt u in de „droid select mode”. Dit kunt u zien aan het knipperende licht op de plattegrond. Door de joystick naar links of rechts te bewegen kunt u met de cursor langs alle beschikbare droids in het gebouw gaan. Door op de vuurknop te drukken kiest u de droid. Als de cursor boven twee droids staat, dan is de zwevende droid beschikbaar. Om een bonus droid neer te zetten – als die beschikbaar is – kiest u met de cursor naar links of rechts om de bonus droid op te laten lichten en op de vuurknop te drukken. Een enkele cursor verschijnt nu in de linker bovenkamer op de plattegrond van het gebouw. Gebruik de joystick om de cursor boven de kamer te plaatsen waarin u een bonus droid wilt zetten en druk dan op de vuurknop. De „droid select” cursor ver-

schijnt dan. Om de bonus droid die u net heeft neergezet te laten bewegen moet u weer op de vuurknop drukken.

Wanneer u in de „droid movement mode” zit dan gaat met het links en rechts bewegen van de joystick de droid naar links en rechts ten opzichte van de grond. Naar boven met de joystick gaat de droid naar achteren in de kamer en naar beneden met de joystick brengt de droid naar voren. Door op de vuurknop te drukken opent u het controle beeldscherm en dit doet dienst om het spel te pauzeren. Elke bom die door uw in gebruik zijnde droid wordt verplaatst gaat door met sissen maar de tijd staat stil totdat u terugkeert naar het besturen van de droid.

Het controle beeldscherm

Er zitten 4 beelden in dit raamwerk. Van links naar rechts:

Droid select: Hiermee kunt u een andere droid selecteren door de joystick naar links of rechts te bewegen en op de vuurknop te drukken. De besturing wordt op deze droid overgeschakeld.

Bomb throw: Hiermee kunt u de droid een bom of circuitkaart laten gooien.

Scan rooms: Laat u alle kamers in het gebouw zien, links, rechts, naar boven of naar beneden.

Droid movement: Brengt u terug naar de besturing van de geactiveerde droid.

Bommen

Alle bommen in een gebouw zijn zo afgesteld dat ze in een bepaalde volgorde ontploffen. Wanneer u een geactiveerde bom draagt, ziet u de brandende lont op de „status display”. Wees voorzichtig met het gooien van bommen want ze kunnen maar tegen een beperkt aantal schokken voor ze ontploffen. Wanneer u een bom door een raam of luik gooit, probeer dan een droid aan de andere kant op te stellen om hem te vangen. Wanneer de bom in een nieuwe ruimte terecht komt wordt de besturing direkt overgezet op een andere droid.

Het vervangen van de circuitkaarten

Men moet de circuitkaarten in de computer vervangen om de functies van bepaalde onderdelen in het gebouw te herstellen. Er is slechts één computer per gebouw. Om een circuitkaart te vervangen stuurt u de droid met de kaart naar het achterste van de computerkamer tot de kaart van de status display verdwijnt en weer in de computer verschijnt. Veel plezier in het donker op nivo 4!

Het oprapen en gooien van voorwerpen

Een droid kan slechts één voorwerp tegelijk dragen. Wanneer u probeert een bom op te rapen terwijl de droid al iets anders draagt dan explodeert de bom. Om een bom of circuitkaart op te rapen beweegt u de droid er overheen. Om te gooien drukt u op de vuurknop om het controle beeldscherm te openen en de „bomb throw” icon te kiezen door op de vuurknop te drukken. De display verandert dan in een trajectmeter die de hoek en richting aangeeft waarin de gooi gemaakt moet worden. Beweeg de joystick naar links of rechts om de droid op de juiste plaats te zetten en druk op de vuurknop wanneer de juiste hoek op het scherm verschijnt. Het vasthouden van de linker of rechter joystick positie laat de beweging van de trajectmeter zien om zuiverder te kunnen gooien.

Door de joystick naar u toe te trekken laat u een voorwerp vallen en daarna keert u terug in de „movement control mode”. Hiermee heft u ook een pauze op.

Door de joystick naar voren te duwen gaat een worp niet door en komt u terug in de „movement control mode”.

Robot bewakers

De robot bewakers zitten alleen een in werking zijnde droid achterna wanneer ze zich dezelfde sektor van het gebouw bevinden. Als u de sektor verlaat bevrozen ze. Bewakers kunnen alleen vernietigd worden door ze snel in de luiken te laten val-

len. Als een bewaker contact maakt met een geactiveerde droid, lost de droid op in het niets. Als de droid een bom draagt explodeert de bom.

De ruimten

Door het soort research dat er in de gebouwen wordt uitgevoerd, heeft elke ruimte een aparte zwaartekrachtgenerator. Deze is ingesteld op één van de vier sterktes en de kamers hebben één van de volgende zwaartekrachten:

1/2 G = Bruin

1 G = Rood

2 G = Grijs

3 G = Blauw

De scan mode

Wanneer u de joystick in de „scan mode” in één van de vier richtingen beweegt gaat de cursor over de plattegrond van het gebouw. Door de joystick los te laten verschijnen de verlichte ruimtes op het scherm. In deze mode kunt u uw route plannen en uitkijken naar bewakers die in de aangrenzende ruimtes verstopt zitten. Door op de vuurknop te drukken komt u terug bij de plaats en de besturing van de op dat moment in werking zijnde droid. In Gebouw 5 is er geen „scan mode” beschikbaar totdat één van de circuitkaarten in de computer is vervangen.

Krachtvelden

U kunt zich niet door de krachtvelden bewegen, noch er voorwerpen doorheen gooien zonder schade op te lopen.

Het scoren

Er worden punten geskoord met het verzamelen en vervangen van de circuitkaarten, maar ook, en dit is belangrijker, met de snelheid waarmee bommen naar de uitgang worden gebracht.

SCHNEIDER INSTRUCTIES

Keuzemogelijkheden

F 9 – Afbreken van een spel

F 0 – Nieuw spel beginnen vanaf Gebouw 1

F 1 – Nieuw spel beginnen vanaf het hoogste nivo dat u in deze sessie bereikt hebt.

F 2 – Beginner/Expert

F 3 – Muziek/Geluidseffekten

Als u een 464/664 gebruikt, dient u, i.p.v. de F-toetsen, het cijferboard te hanteren.

Zwaartekracht in de ruimten

1/2 G = 1 blok (in de linker bovenhoek van de ruimte)

1 G = 2 blokken 2 G = 3 blokken

3 G = 4 blokken

SPEKTRUM INSTRUCTIES

Keuzemogelijkheden

Z – Afbreken spel

X – Nieuw spel beginnen van Gebouw 1

C – Nieuw spel beginnen vanaf het hoogstenivo dat u in deze sessie bereikt hebt

V – Beginner/Expert

B – Muziek/Geluidseffekten

Het kiezen van de besturingsmethode:

1 – Toetsenbord. Geeft de mogelijkheid de toetsen vast te leggen.

2 – Kempston

3 – Interface 2

Zwaartekracht in de ruimten

1/2 G = Bruin 1 G = Rood

2 G = Grijs 3 G = Blauw