



AMSTRAD AMSTRAD AMSTRAD AMSTRAD AMSTRAD ALLIGATA BITES BACK AD AMSTRAD



SCENARIO

The Time An age in which the ultimate deterrent may have become the ultimate destruction.

The Place A distant corner of the galaxy where human life strains to exist in the void of space.

The Mission Can violent aggression and mindless destruction ever be justified in the name of peace. That is the enigma, the TRAP in which you are to be placed as you energetically defend your planet, your people from a once peaceful ally.

Your Quest To demonstrate the reactions and skills of a legendary space fighter or to show the genius of a master strategist will not be enough. TRAP has a secret that needs to be told, until it is revealed, you will never be able to rest in peace.



The Game

Test 1 *Manoeuvrability & Reflexes in flight through Space Mines.*

Test 2 *Courage & Intelligence in flight down Zarkab Valley.*

Test 3 *Determination & Stealth on foot in search of ORBS.*

Test 1 & 2 have to be completed and all aliens, boats and lasers destroyed before landing and proceeding on foot through Test 3. The better you are the faster and more furious the challenge. Every successful mission is rewarded by upgrading your ranking making the next in a higher rated spacecraft.

Das Spiel

Test 1 *Manövriervermögen und Reaktionsfähigkeit im Flug durch die Weltallminen.*

Test 2 *Waghalsigkeit und Intelligenz im Flug durch das Zarkab Tal.*

Test 3 *Entschlossenheit und Ausdauer zu Fuß auf der Suche nach ORB-Münzen.*

Erst wenn die Tests 1 und 2 bestanden und alle Aliens, Boote und Laser vernichtet sind, haben Sie die Chance, zu landen und sich zu Fuß der Herausforderung von Test 3 zu stellen. Je besser Ihre Qualifikationen, desto rasanter und gefährlicher die Mutprobe. Jeder erfolgreich abgeschlossene Einsatz wird durch eine Promotion und die Zuweisung eines noch besseren Raumschiffs belohnt.

But du Jeu

Test 1 *Manœuvres et réflexes en vol pour éviter les mines spatiales.*

Test 2 *Courage et intelligence au cours du vol dans la vallée Zarkab.*

Test 3 *Détermination et discrétion en recherchant, à pied, les ORB.*

Avant de faire le test 3 à pied, vous devez réussir les deux premiers tests, détruire tous les ennemis, bateaux et lasers et atterrir sur l'aire prévue à cet effet. Plus vous réussissez, et plus le jeu devient rapide et difficile. Votre grade augmente à chaque mission menée à bien. Vous obtenez aussi un vaisseau plus sophistiqué à la mission suivante.



Programming by **Stefan Walker**

Music by **WE MUSIC LTD.**

**ALLIGATA
BITES BACK**



AMSTRAD

TRAP

ALLIGATA



Programmierung by Stefan Walker
Music by WE MUSIC LTD.

ALLIGATA
BITES BACK



The next in a higher rated spacecraft.
rewarded by upgrading your ranking making
challenge. Every successful mission is
you are the faster and more furious the
proceeding on foot through test 3. The better
boats and lasers destroyed before landing and
Test 1 & 2 have to be completed and all aliens,
search of ORBS.
Test 3 Determination & Stealth on foot in
Zarkab Valley.
Test 2 Courage et Intelligence in flight down
flight through Space Mines.
Test 1 Manoeuvrability & Reflexes in
The Game



SCENARIO

The Time An age in which the ultimate deterrent may have become the ultimate
destruction.
The Place A distant corner of the galaxy where human life strains to exist in the void
of space.
The Mission Can violent aggression and mindless destruction ever be justified in
the name of peace. That is the enigma, the TRAP in which you are to be placed as
you energetically defend your planet, your people from a once peaceful ally.
Your Quest To demonstrate the reactions and skills of a legendary space fighter or
to show the genius of a master strategist will not be enough. TRAP has a secret that
needs to be told, until it is revealed, you will never be able to rest in peace.

But du Jeu
Test 1 Manoeuvres et reflexes en vol pour
éviter les mines spatiales.
Test 2 Courage et Intelligence au cours du vol
dans la vallée Zarkab.
Test 3 Détermination et discrétion en
recherche, à pied, les ORB.
Avant de faire le test 3 à pied, vous devez réussir
les deux premiers tests, détruire tous les
ennemis, bateaux et lasers et atterrir sur l'aire
prevue à cet effet. Plus vous réussissez, et plus
le jeu devient rapide et difficile. Votre grade
augmente à chaque mission menée à bien. Vous
obtenez aussi un vaisseau plus sophistiqué à la
mission suivante.



ALLIGATA

TRAP

AMSTRAD



AMSTRAD AMSTRAD AMSTRAD AMSTRAD AMSTRAD

ALLIGATA
BITES BACK

