

Anarchy

AMIGA/ATARI ST

LOADING INSTRUCTIONS

First: always switch off your machine for at least 30 seconds before loading the game. Failure to do this may result in virus contamination of the ANARCHY master disk. See the virus warning below and the warranty notice for further information.

■ ATARI ST VERSION

Insert the ANARCHY disk 1 into Drive A. Then switch on the monitor/television followed by your computer. You will be told when to insert Disk 2.

The game is played with a joystick plugged into the second joystick port.

■ AMIGA VERSION

Switch on the computer. If the display prompts for a Kickstart disk, insert one into the internal drive. When the display prompts for a Workbench disk, insert the ANARCHY disk into the internal drive.

The game is played with a joystick plugged into the second joystick port.

LOADING TIPS

If the title screen has not appeared within 45 seconds then there may be a problem with your computer system. Check that the computer is connected up properly and that the above sequence of instructions has been followed correctly. If you are sure that the computer is functioning (i.e. other software is working correctly) and are still unable to load ANARCHY then you may have a faulty disk, in which case you can obtain a free replacement from Psygnosis. All Psygnosis products are fully guaranteed — see our warranty for details.

ANARCHY – GAME PLAY

On the title screen, move the joystick left or right to choose normal or expert mode, press fire to start the game. Expert mode is ever so difficult so be warned!

You control the main ship in the centre of the screen using a joystick plugged into the non-mouse joystick port. To begin with your ship is equipped with a single shot laser but extra weaponry can be picked up as you play. There are many different types of alien to destroy, some of them release weapon tokens which must be collected to boost your firepower. Be extra careful when firing at the bottom of the screen as your lasers can destroy the canisters you are protecting with a single shot! An alien may also release a miniature force-field which you can pick up and use to protect your canisters against alien predators, but NOT your own laser fire.

If an alien makes off with one of your canisters, you must shoot the little blighter before it reaches the top of the screen. If you fail, it will turn into 1 of 2 mutants, usually a HOMER but occasionally a BOUNCER. If you shoot an alien that is carrying a canister, the canister will fall to the ground. If the distance is too great then the canister will explode on impact with the ground. You can prevent this by catching the canister with your ship and placing it on the ground.

To start with, you have 10 canisters to protect. If during a level you manage to lose them all (tut, tut!), you will enter hyper-space. You will soon know if this happens as the screen turns red and a rather vast quantity of particularly nasty aliens come and get you! It IS possible to survive hyper-space but I wouldn't bet on it. At the end of every level, an extra canister is given to you, up to a maximum of 10.

Your ship is equipped with an energy field that depletes on impact with any alien. When this has run out, any further impact will not do your ship a lot of good, in fact, it will explode! You can top-up your shield assuming you can get the right token of course.

Good Luck (You'll need it!).

WEAPONS:

Extra weapons are available by collecting the relevant tokens that are released from a shot alien. The tokens are:

Blue L— Laser: Double laser fire.

Gold B — Boost: Automatic fire power on all weapons. Collect 100 boost points per token.

ANARCHY – I

- Green C** – Canon: First one collected gives you a canon outrider (not fuelled). Further tokens give you canon firepower. Canons will shoot through aliens but not harm your canisters.
- Gold S** – Straeker: Gives you six side-shots, again they won't harm your canisters.
- Blue D** – Devastator: Smart bomb to you and me. Sends a sonic bar up and down the screen, killing most things. Beware, some faster aliens can outrun the bar! You can only carry 1 of these at any one time.
- Gold T** – Top-up: Refills your energy shield to full power.
- Green F** – Force-field: Collect this to protect your ship from any collision. Your main shield will not be depleted on impact with aliens. Lasts about 15 seconds.
- Blue N** – Nackem power: The big one! Will give you all weapons and 500 boost points to waste anything in your path! Runs out when your boost does, and the screen will flash white to let you know when that is (you will get back any boost points you had before you collected the token). You can't collect any other tokens whilst this mode is active.

If an alien releases a mini-forcefield (blue & gold, bobs up and down), pick it up by flying into it (as with the tokens). To protect a canister just fly over it while carrying the force-field. You can only carry one mini-forcefield at a time. To catch a falling canister, just fly into it then place it on the ground by flying to the bottom of the screen.

Every time you lose a canister, the background will flash blue to let you know. At the end of the level, there is a bonus for every canister saved.

INFORMATION PANEL

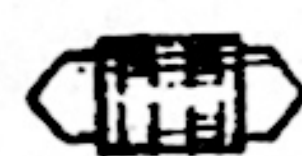
SMART	LASER LEVEL	F/FIELD	CANON LEVEL	NACKEM	STRAKER LEVEL
LONG RANGE SCANNER					

SMART = SMART BOMB CARRY INDICATOR

F/FIELD = MINI FORCEFIELD CARRY INDICATOR

NACKEM = NACKEM POWER ACTIVE INDICATOR

ALIEN LIFEFORMS:

	STEALER (blue)		WALKER (blue)		ROCKET (green)	Note: Colours may vary slightly on the Amiga version
	BOUNCER (blue)		DARTER (blue)		BLITZER (blue)	
	HOMER (green)		STAR (white)		WALL (green)	
	CLUSTER (green)		MULTISTAT (gold)		SPRAYER (blue)	
	BOMBER (blue)		SPINNER (blue)			

HINTS N TIPS:

Always try and guard the canisters first by either shooting the stealers or protecting the canisters with forcefields.

Don't waste the boost tokens, you will need a lot of points to kill the guardians.

The guardians die much quicker if you concentrate your firepower on one spot, instead of shooting them anywhere.

You don't have to pick up weapon tokens straight away. They will drift to the bottom of the screen and stay there until you need them. Be careful though, as you can shoot them and they will disappear when the guardian comes on.

GAME KEYS

P =	Pause Game (Press any key to continue)
Fire & Escape =	Abort Game
F8 =	50 Hz
F9 =	60 Hz

WARRANTY LIMITATIONS

The disk(s) included with this product are guaranteed to be in correct working order and free from all manifestations of the 'VIRUS'. It is the purchasers responsibility to prevent infection of this product with a 'VIRUS' which will always cause the product to cease working. Psygnosis Ltd will replace free of charge any disks which have manufacturing or duplication defects. These disks should be returned directly to Psygnosis for immediate replacement.

Psygnosis Ltd. will in no way assume responsibility or liability for VIRUS damage which can always be avoided by the user switching off his or her computer for at least 30 seconds before trying to play this product. If disks have been destroyed by a VIRUS then please return the disks directly to Psygnosis and enclose £2.50 to cover replacement costs. When returning damaged product please return the DISKS ONLY to Psygnosis.

The Psygnosis warranty is in addition to and does not affect your statutory rights.

COPYRIGHT: The game is sold subject to the following conditions: all authorised copying, hiring, lending, exchanging, public performance and broadcasting is strictly prohibited.

Psygnosis ®, Sizzlers ® and all associated logos are registered trademarks of Psygnosis Ltd.

CREDITS

Programming and Graphics by W. J. S. Design

Music composed by Ray Norrish.

ST music conversion by Justin Scharvona

Cover Illustration by Melvyn Grant

Lettering by Roger Dean

Anarchy – French

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Premièrement: toujours éteindre votre machine au moins 30 secondes avant de charger le jeu. Ne pas faire cela pourrait entraîner une contamination de votre disquette ANARCHY par un virus. Voir l'avertissement concernant les virus ci-dessous et la garantie plus loin dans la notice.

■ VERSION ATARI ST

Insérer la disquette 1 de ANARCHY dans le lecteur A. Puis allumer le moniteur et ensuite l'ordinateur. On vous dira quand insérer la disquette 2. Le jeu se joue avec un joystick branché dans le port 2.

■ VERSION AMIGA

Allumer l'ordinateur. Si Kickstart est demandé, insérer ce programme dans le lecteur. Si le Workbench s'affiche, insérer la disquette ANARCHY dans le lecteur.

Le jeu se joue avec un joystick branché dans le port 2.

TRUCS DE CHARGEMENT

Si l'écran de titre n'apparaît pas dans les 45 secondes, il se peut qu'il y ait un problème de chargement. Vérifier que l'ordinateur est bien branché et que les instructions ci-dessus ont bien été suivies. Si vous êtes sûr que votre ordinateur marche (si les autres programmes fonctionnent correctement) et que ANARCHY ne charge toujours pas, vous avez peut-être une disquette défectueuse.

ANARCHY – LE JEU

Sur la page d'écran, déplacez le joystick vers la droite ou vers la gauche pour choisir le mode normal ou expert. Le mode expert est difficile . . . soyez-en avertis!

Vous contrôlez le vaisseau principal au milieu de l'écran avec un joystick branché dans le port joystick (pas celui de la souris). Pour commencer, votre vaisseau n'est équipé que d'un laser simple mais d'autres armes peuvent être ramassées au cours du jeu. Il y a de nombreux types d'aliens à détruire, certains laissent derrière eux des 'tokens' d'armement à collectionner pour renforcer votre puissance de tir. Soyez très vigilants lorsque vous tirez en bas de l'écran car vos lasers pourraient détruire en un seul coup les boîtes de survie que vous devez protéger! Un alien peut aussi dégager un champ de force miniature que vous pouvez ramasser pour protéger les boîtes de survie des prédateurs aliens mais pas de vos propres tirs lasers.

Si un alien se sauve avec une boîte de survie, vous devez tirer sur celui-ci avant qu'il n'atteigne le haut de l'écran. Si vous échouez, il se transformera en mutants, le plus souvent un HOMER mais parfois un BOUNCER. Si vous tirez sur un alien qui transporte une boîte de survie, la boîte tombera par terre. Si la distance entre la boîte et le sol est trop grande, celle-ci explosera sous le choc. Vous pouvez éviter cela en attrapant la boîte avec votre vaisseau et en la plaçant ensuite sur le sol.

Pour commencer, vous avez 10 boîtes de survie à protéger. Si au cours d'un niveau vous les perdez toutes (tut, tut!), vous entrerez en hyper-espace. Vous saurez rapidement si cela vous arrive car l'écran deviendra rouge et un nombre incroyable d'aliens viendra vous chercher!

Il est possible de survivre à l'hyper-espace mais ne comptez pas trop dessus. A la fin de chaque niveau, vous recevez une boîte de survie supplémentaire (jusqu'à 10 boîtes).

Votre vaisseau est équipé d'un bouclier de protection qui se réduit à chaque impact avec les aliens. Quand ce bouclier n'existe plus, les impacts avec les aliens abîmeront votre vaisseau, et il explosera. Vous pouvez, si vous récupérez le bon 'token', recharger l'énergie du bouclier.

Bonne Chance (vous allez en avoir besoin!)

Des armes supplémentaires sont disponibles en ramassant les bons 'tokens' laissés par les aliens les 'tokens' sont:

- L bleu:* Laser: Double-tir laser
- B doré:* Boost: Puissance de feu automatique sur toutes les armes. Ramassez 100 points 'boost' par 'tokens'.
- C vert:* Canon: Le premier ramassé vous donne un canon (sans fuel), les 'tokens' suivants vous donne la puissance de feu du canon. Les canons peuvent tuer les aliens mais n'endommagent pas les boîtes de survie.
- S doré:* Straeker: vous donne un tir à 6 directions. Il n'endommage pas les boîtes de survie.
- D bleu:* Devastator: bombes 'intelligentes'. Elles lancent un champ sonique de haut en bas de l'écran, tuant la plupart des aliens. Faites attention car certains aliens très rapides peuvent survivre à ce champ! Vous ne pouvez porter qu'une seule de ces armes en même temps.
- T doré:* Top-up: redonne l'énergie maximum à votre bouclier de protection.
- F vert:* Force-field: ce champ de force protège votre vaisseau de toutes les collisions.
L'énergie de votre bouclier de protection ne se réduira plus au contact des aliens. Le champ de force dure à peu près 15 secondes.
- N bleu:* Nackem power: L'arme suprême! Elle vous donne accès à toutes les armes et 500 points 'boost' pour détruire tout sur votre passage. Cette arme n'a plus d'effet lorsque le 'boost' s'arrête, et l'écran clignotera pour vous prévenir (vous récupérerez tous les points 'boost' que vous aviez avant de ramasser ce 'token'). Vous ne pouvez récupérer aucun autre 'token' lorsque ce mode est en action.

Si un alien dégage un mini-champ de force (bleu et doré qui sautille de haut en bas de l'écran), ramassez-le en volant dessus. Pour protéger une boîte de survie, volez dessus pendant que vous avez le champ de force. Vous ne pouvez porter qu'un seul mini-champ de force à la fois. Pour attraper une boîte qui tombe, volez dessus et replacez la sur le sol en volant tout au bas de l'écran.

Chaque fois que vous perdez une boîte de survie, le décor clignotera en bleu pour vous prévenir. A la fin du niveau, vous aurez un bonus pour chaque boîte sauvée.

INFORMATIONS

SMART	NIVEAU LASER	F/FIELD	NIVEAU CANON	NACKEM	NIVEAU STRAKER
SCANNER LONGUE PORTEE					

SMART = INDICATEUR DU NOMBRE DE BOMBES "INTELLIGENTES"

F/FIELD = INDICATEUR DES MINI-CHAMPS DE FORCE

NACKEM = INDICATEUR DU MODE NACKEM ACTIF OU NON

DESCRIPTIONS DES ALIENS:



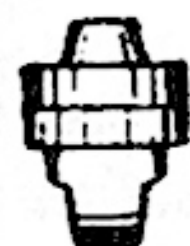
STEALER (bleu)



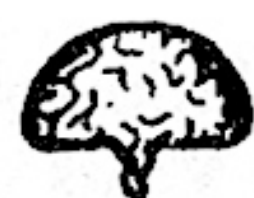
WALKER (bleu)



ROCKET (vert)



BOUNCER (bleu)



DARTER (bleu)



BLITZER (bleu)



HOMER (vert)



STAR (blanc)



WALL (vert)



CLUSTER (vert)



MULTISTAT (doré)



SPRAYER (bleu)



BOMBER (bleu)



SPINNER (bleu)

Note: les couleurs peuvent être un peu différentes sur la version Amiga

TRUCS

Essayez toujours de sauvegarder les boîtes de survie en tirant sur les voleurs ou en les protégeant à l'aide des mini-champs de force.

Ne gâchez pas les points 'boost' car vous aurez besoin de nombreux points pour tuer les gardiens.

Les gardiens meurent plus rapidement si vous concentrez votre tir sur un endroit plutôt que de tirer de tous les côtés.

Vous n'avez pas besoin de rammasser les 'tokens' tout de suite. Ils resteront en bas de l'écran jusqu'à ce que vous en ayez besoin. Soyez prudents pourtant car vous pouvez les tuer ou ils disparaissent lorsque les gardiens arrivent sur l'écran.

COMMANDES

P =	pause (n'importe quelle touche pour continuer)
Feu & Escape =	sortir du jeu
F8 =	50 Hz
F9 =	60 Hz

Anarchy – German

LADLEANWEISUNGEN

Ein Tip: Schalten Sie Ihren Rechner vor dem Laden des Spieles für mindestens 30 Sekunden aus. Nur so gehen Sie sicher, daß Sie sich Ihre ANARCHY-Diskette nicht mit einem Virus zerstören. Beachten Sie auch die Viren-Warnung weiter unten und die Gewährleistungs-Bedingungen.

■ ATARI ST

Legen Sie Ihre ANARCHY Diskette 1 in das Laufwerk A: ein. Schalten Sie nun den Monitor bzw. das TV-Gerät und den Computer an. Folgen Sie der Anweisung, die Diskette 2 einzulegen.

Das Spiel wird mit einem Joystick im zweiten Joystick-Port kontrolliert.

■ AMIGA

Schalten Sie Ihren Computer und den Monitor an. Legen Sie, falls Sie dazu aufgefordert werden, die Kickstart-Diskette ein. Bei der Aufforderung, die Workbench-Diskette einzulegen, legen Sie statt dessen die ANARCHY-Diskette in Laufwerk DFO: ein.

Das Spiel wird mit einem Joystick im zweiten Joystick-Port kontrolliert.

TIPS ZUM LADEN

Erscheint das Titelbild nicht spätestens nach 45 Sekunden, kann ein Fehler im Computer-System vorliegen. Prüfen Sie bitte, ob alle Verbindungen hergestellt sind und sicheren Kontakt haben. Wiederholen Sie den Ladeversuch. Wenn Sie sicher sind, daß Ihr Computer einwandfrei arbeitet (andere Programme werden z.B. ohne Probleme geladen), und ANARCHY dennoch nicht gestartet werden kann, ist wahrscheinlich die Programm-Diskette defekt. Psygnosis wird Ihnen die defekte Diskette kostenlos austauschen.

ANARCHY – DAS SPIEL

Drücken Sie im Titelbild den Joystick nach links oder nach rechts, um den normalen oder den Expert-Modus zu wählen, drücken Sie dann den Feuerknopf. Der Expert-Modus ist erheblich schwieriger, seien Sie gewarnt!

Das Hauptschiff im Zentrum des Bildes wird mit dem Joystick im zweiten Anschluß gesteuert. Ihr Schiff ist zu Anfang mit einem einfach Ein-Schuß-Laser ausgerüstet. Weitere Waffen können Sie im Laufe des Spieles einsammeln. Sie werden gegen eine Vielzahl verschiedener Aliens kämpfen müssen. Einige hinterlassen nach Ihrer Vernichtung Waffen-Symbole, die Sie einsammeln sollten, und Ihre Kampfkraft zu erhöhen. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie am unteren Bildrand schießen, damit Sie keine der Kapseln zerstören, die Sie schützen sollen! Einige Aliens hinterlassen Mini-Schutzfelder, die Sie einsammeln und zur Sicherung der Kapseln gegen Aliens einsetzen können. Gegen Ihren Laser bieten sie aber KEINEN Schutz.

Versucht ein Alien mit einer der Kapseln abzuhaufen, müssen Sie es vernichtet haben, bevor es den oberen Bildrand erreicht. Schaffen Sie das nicht, verwandelt es sich in einen Mutanten, meistens in einen HOMER, manchmal jedoch in einen BOUNCER. Treffen Sie das Alien rechtzeitig, fällt die Kapsel auf den Boden zurück. Fällt die Kapsel aus zu großer Höhe, explodiert sie beim Aufschlag. Sie sollten die Kapseln also mit dem Schiff auffangen, ehe sie zu Schaden kommen und sie auf den Boden absetzen.

Am Anfang haben Sie 10 Kapseln zu schützen. Wenn Sie es tatsächlich schaffen, daß Sie alle Kapseln verlieren (tst,tst,tst), werden Sie in den Hyperraum geschleudert. Der Bildschirm wird Rot und eine übermächtige Zahl Gegner erscheint, um Ihnen ein schnelles Ende zu bereiten... Es IST möglich, den Hyperraum zu überleben. Nur würde ICH es NICHT versuchen! Am Ende eines Levels erhalten Sie eine von maximal 10 weiteren Kapseln.

Ihr Schiff ist mit einem Energie-Schild ausgerüstet. Seine Leistung nimmt mit jedem Kontakt mit einem Alien ab. Ist die Schild-Energie verbraucht, zerstört der nächste Kontakt mit einem Alien Ihr Schiff. Wenn Sie das richtige Symbol einsammeln, nimmt die Energie Ihres Schildes wieder zu.

Viel Glück (Sie werden es brauchen)!

DIE WAFFEN:

Wenn Sie die Symbole einsammeln, die vernichtete Aliens hinterlassen, können Sie Ihr Schiff mit Zusatzwaffen ausrüsten.

Symbol	Waffe
Blaues L	Laser: Doppelschuß-Laser
Goldenes B	Booster: Automatik-Feuer für alle Waffen. Jedes Symbol erhöht die Feuerleistung um 100 Punkte.
Grünes C	Canon (Kanone): Das erste aufgenommene Symbol stattet Ihr Schiff mit einer freifliegenden, nicht munitionierten Kanone aus. Jedes weitere C-Symbol füllt die Kanone mit Energie auf. Die Kanone vernichtet Aliens, aber nicht die Kapseln.
Goldenes S	Streaker (Blitzwerfer):Rüstet Ihr Schiff mit sechs Seitenkanonen aus, die wiederum nur Aliens, jedoch keine Kapseln vernichten.
Blaues D	Devastator (Vernichter): Die Overkill- <u>ODER</u> SMART-Bombe, ein sonischer Balken läuft das Bild rauf und runter und vernichtet fast alles. Einige der schnelleren Aliens können dem Balken entkommen! Sie können immer nur eine zur Zeit aufnehmen.
Goldenes T	Top-up (Auffüller): Ergänzt die Energie Ihres Schutzschildes.
Grünes F	Force-field (Kraftfeld): Wenn Sie dieses Symbol einsammeln, schützen Sie Ihr Schiff vor jeder Kollision. Ihr Hauptschild verliert bei Kontakt mit Aliens keine Energie. Es hält etwa 15 Sekunden.
Blaues N	Nackem power (Super-Power): Das Über-Symbol! Ihr Schiff wird mit allen Waffen und 500 Leistungspunkten ausgestattet, um alle Probleme aus dem Weg räumen zu können. Sie hält solange vor, bis die Leistungspunkte aufgebraucht sind, das Bild fängt kurz vorher an zu blinken. Alle Leistungspunkte, die vor Aufnahme des N-Symbols vorhanden waren, bleiben erhalten. Sie können weitere Symbole aufnehmen, während Nackem power aktiv ist.

Die Mini-Kraftfelder, die manche Aliens hinterlassen (blau/golden, hüpfend) nehmen Sie genauso wie ein Symbol auf; einfach drüberfliegen. Fliegen Sie dann mit dem Kraftfeld über die Kapsel, die Sie schützen wollen. Das Feld wird automatisch installiert. Das Schiff kann immer nur eines zur Zeit transportieren. Um eine fallende Kapsel aufzufangen, fliegen Sie auch einfach über die Kapsel und setzen sie dann ab, indem Sie das Schiff an das untere Ende des Bildes manövrieren.

Jedesmal wenn Sie eine Kapsel verlieren, blinkt der Hintergrund zu Ihrer Information blau auf. Am Ende eines Levels gibt es für jede erfolgreich verteidigte Kapsel einen Bonus.

DAS NACHRICHTENFELD

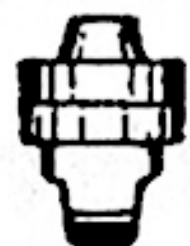
SMART	LASER	K/FELD	KANONE	NACKEM	BLITZWERFER
SCANNER-FELD					

SMART = Anzeige SMART-Bombe geladen
K/FELD = Anzeige Mini-Kraftfeld aufgenommen
NACKEM = Anzeige Super-Power aktiv

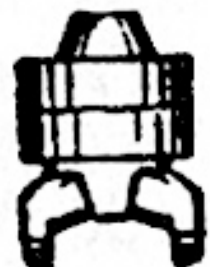
DIE ALIENS



STEALER (blau)



BOUNCER (blau)



HOMER (grün)



CLUSTER (grün)



BOMBER (blau)



WALKER (blau)



DARTER (blau)



STAR (weiß)



MULTISTAT (golden)



SPINNER (blau)



ROCKET (grün)



BLITZER (blau)



WALL (grün)



SPRAYER (blau)

Wächter (keine Angaben)

Anmerkung: In der Amiga-Version können die Farben leicht variieren.

HINWEISE UND TIPS:

Versuchen Sie immer, die Kapseln vor den STEALERS zu schützen, indem Sie sie entweder abschießen, oder die Kapseln mit Felder sichern.

Verpassen Sie keines der Symbole, Sie brauchen jeden erreichbaren Punkt, um die Wächter vernichten zu können.

Die Wächter brechen sehr viel schneller zusammen, wenn Sie die Feuerkraft Ihres Schiffes auf einen Punkt konzentrieren, anstatt die gesamte Fläche des Aliens zu bestreichen.

Waffen-Symbole müssen nicht sofort aufgesammelt werden. Sie driften an den unteren Bildrand und liegen dort bereit, bis Sie sie benötigen. Achten Sie darauf, daß Sie sie nicht zerschießen!

DIE TASTENBELEGUNG:

P =	Pause, eine beliebige Tasten zum Fortsetzen drücken.
Feuer & ESCAPE =	Spiel abbrechen
F8 =	50 Hz
F9 =	60 Hz

Anarchy – Italian

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

■ VERSIONE ATARI ST

Inserisci il disco nel drive A:. Poi accendi il monitor o il televisore e dopo, il tuo computer. Ti sarà detto quando inserire il Disco 2. Inserisci il tuo joystick nella porta joystick 2.

■ VERSIONE AMIGA

Accendi il computer ed inserisci il disco. Inserisci il tuo joystick nella porta joystick 2.

ANARCHY – IL GIOCO

Sulla schermata iniziale, muovi il joystick a sinistra o destra e scegli l'opzione 'normale' o 'esperto', premi il fuoco per iniziare il gioco. Il modo 'esperto' é sempre difficile, quindi stai attento.

Tu controlli la navicella principale al centro dello schermo usando un joystick inserito nella porta joystick che non é del mouse. Per cominciare, la tua navicella é equipaggiata con un unico raggio laser, ma si può applicare un armamento extra. Ci sono diversi tipi di alieni da distruggere, alcuni di essi lasciano andare armi omaggio che devono essere raccolte per aumentare il tuo armamento. Stai molto attento quando spari al fondo dello schermo, perché il tuo laser può distruggere le mitraglie che stai proteggendo con un solo tiro! Uno degli alieni potrebbe anche lasciare andare un campo magnetico che tu puoi raccogliere ed usare per proteggere le tue mitraglie contro i predatori alieni, ma non il tuo raggio laser.

Se uno degli alieni neutralizza una delle tue mitraglie, devi sparare al piccolo furfante prima che raggiunga la cima dello schermo. Se tu sbagli, il furfante ritornerà a 1 dei 2 mutanti, generalmente al HOMER, ma occasionalmente al BOUNCER. Se spari ad un alieno che sta trasportando una mitraglia, essa cadrà a terra. Se la distanza é troppo grande, la mitraglia esploderà all'impatto con il terreno. Tu puoi prevenire questo prendendo la mitraglia con la tua navicella e piazzandola al suolo.

Tanto per cominciare, tu hai 10 mitraglie da proteggere. Se durante un livello ti capita di perderle tutte (tze! tze!), entrerai in un iperspazio. Ti accorgerai presto se ciò accade, poiché lo schermo cambia in rosso e una quantità piuttosto vasta di alieni particolarmente pericolosi sopraggiunge e ti acchiappa. E' possibile sopravvivere all'iperspazio, ma non ci scommetterei. Alla fine di ogni livello, ti viene data una mitraglia extra, fino ad un massimo di 10.

La tua navicella é equipaggiata con un campo d'energia che diminuirà ad ogni impatto con ogni alieno. Quando questa si é esaurita, ogni ulteriore impatto non farà granché bene alla tua navicella, infatti, esploderà! Puoi dare l'ultimo tocco al tuo schermo sapendo che puoi colpire il giusto simbolo.

Buona fortuna! (Ne avrai bisogno)

Ogni volta che perdi una mitraglia, la scena lampeggerà in blu per avvertirti.

Alla fine del livello, c'è un bonus per ogni mitraglia salvata.

ARMI:

Sono disponibili armi extra raccogliendo i relativi simboli che sono rilasciati da un alieno armato. I simboli sono:

BLU L - Laser: Doppio laser;

ORO B - Boost: Potenza fuoco automatica su tutte le armi. Raccogli 100 punti lancio per simbolo.

VERDE C -

Canon: Il primo raccolto ti dà un motociclo fornito di cannone di scorta (non rifornito di carburante). Ulteriori simboli ti danno una potenza fuoco composta da cannoni. I cannoni spariranno agli alieni, ma non nuoceranno alle tue mitraglie.

ORO S -

Streaker: ti dà 6 colpi di riserva, ed ancora una volta essi non nuoceranno alle tue mitraglie.

BLU D -

Devastator: meglio conosciuta come bomba che scoppia al momento giusto. Emette una sbarra sonica su e giù per lo schermo, uccidendo la maggior parte delle cose. Attenzione, alcuni alieni più veloci possono superare la sbarra! E tu puoi portare solo una sbarra alla volta.

ORO T -

Top-Up: Rifornisce il tuo campo d' energia fino a potenza massima.

VERDE F -

Force-Field: Raccoglilo per proteggere la tua nave da qualsiasi collisione. Il tuo campo principale non si esaurirà all'impatto con gli alieni. Ti rimangono ancora 15 secondi.

BLU N -

Nackem power: La grande! Ti darà tutte le armi e 500 punti - lancio per distruggere qualsiasi cosa si trovi sulla tua strada. Esce quando il lancio riesce a distruggere e il tuo schermo lampeggerà in bianco per farti sapere quando ciò accade (ti restituirà ogni punto - lancio che avevi prima di raccogliere il simbolo). Non puoi raccogliere nessun altro simbolo mentre é attivo questo modo.

Se un alieno lascia andare un mini-campo magnetico (oro e blu in movimento su e giù per lo schermo) prendilo volandoci dentro (come per i simboli). Per proteggere una mitraglia devi solo volarci sopra mentre trasporti il campo magnetico. Puoi trasportare solo un mini-campo magnetico alla volta. Per prendere una mitraglia che sta per cadere basta volarci dentro e poi posarla sul terreno volando verso il fondo dello schermo.

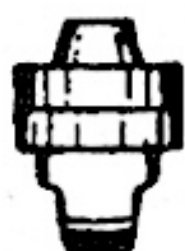
FORME DI VITA ALIENE



STEALER (blu)



STAR (bianco)



BOUNCER (blu)



MULTISTAT (oro)



HOMER (verde)



SPINNER (blu)



CLUSTER (verde)



ROCKET (verde)



BOMBER (blu)



BLITZER (blu)



WALKER (blu)



WALL (verde)



DARTER (blu)



SPRAYER (blu)

CONSIGLI UTILI

Per prima cosa, provare e vigilare sempre le mitraglie sparando ai ladri o proteggendo le mitraglie con i campi magnetici.

Non distruggere i simboli - lancio, avrai bisogno di molti punti per uccidere le guardie.

Le guardie muoiono molto più velocemente se concentri il fuoco su un punto, invece che sparare ovunque.

Non é necessario che tu raccolga i simboli delle armi subito. Questi si vanno ad accumulare sul fondo dello schermo e stanno li fino a quando non ti servono. Comunque stai attento, poiché puoi sparare contro di essi e spariranno quando la guardia attacca.

TASTI GIOCO

Fire & Escape =

Par lasciare un gioco

P =

Pausa (premi qualsiasi tasto per continuare)

F8 =

50 Hz

F9 =

60 Hz