

Nebulus 2

Pogo a gogo



**21ST CENTURY
ENTERTAINMENT**

Nebulus 2

Pogo a gogo

BY INFERNAL BYTE SYSTEMS

Contents

English	
Scenario	1
Loading	1
Controls	2
Sub-Games	4
Credits	4
French	
Scenario	5
Le Chargement	6
Commandes	6
Le Sous-Jeux	8
Remerciements	8
German	
Worum es Geht	9
Laden	10
Steuerungen	10
Die Zwischenspiele	12
Mitarbeiter	12
Italian	
Soggetto	13
Come Caricare il Programma	13
Comandi	14
I Sotto-Giochi	15
Titoli di Coda	16

SCENARIO

Once upon a time in the not too distant future, Pogo was sitting in a smokey bar in one of the outer arms of the Milky Way. The music was loud and the bar was filled with many strange and wonderful alien creatures. Pogo sat lost in deep thoughts when an old Jewal entered the room and took the seat next to Pogo. He looked very old and wise (in fact most of the Jewals known by mankind were the most wise and intelligent creatures walking under the sun).

"Howdy Pogo !", the Jewal said. Pogo's face became pale white before reverting to green. It was his ex-boss from Tower Destructor, Inc. Pogo had decided to retire after his last job on the planet Nebulus due to the fact the job had become too dangerous (not to mention the loss of both of his arms in one of the earlier missions).

"The Uncle is back !", the Jewal said. Pogo knew that this was bad news. The evil Uncle was one of the most unpopular criminals in the universe. He took control of the towers of life on several planets, leaving them to slowly die. He then placed his evil creatures on the towers to protect them against the space police. The towers of life are of great importance to the planet's oxygen production, they extract the oxygen from the planet's oceans.

Once all the towers were stolen he used them to blackmail the citizens of the planets for extortionate amounts of money.

"We have to stop him !".

Nothing and nobody else but Pogo can free the dying planets.

"We have managed to penetrate the Uncle's headquarters and obtain a photo of the great map detailing all the positions and locations of the towers that hang on his office wall. So the job will not be as dangerous as your last one on the planet Nebulus..."

"Are you interested ? ", the Jewal asked.

"No, not really, but what are the conditions ?"

"You must take control of the towers and then repair the damage he has caused. For completing the mission we will pay for you to be fitted with two new cybernetic arms and pay you all the wealth you require!", the Jewal explained.

"Please explain to me how I destroy the towers and repair the old ones ?", Pogo asked the Jewal. But the Jewal said it would be better to talk outside, since walls have ears.

"You were going to explain the mission, Jewal ?!", Pogo asked.

"Pogo, the towers first have to be destroyed. Each tower has a controlling lighthouse on its top. You have to get there and push the self-destruct button."

"But how will I escape? I don't want to be destroyed as well !"

"We will support you with a special set of six extra weapons, and one of these extra weapons is a helipack so you can easily escape from the lighthouse."

"And the towers of life, how do I repair them ?"

"That's the easy part. You will be transported by beam onto the top of the towers of life and then you have to travel down them, repairing the bricks as you go. You have to repair at least 80% of the bricks, otherwise the tower hasn't enough energy to work, due to the solar collectors being installed in the bricks."

"Do you accept the mission ?", the Jewal asked.

"I'll be back!", Pogo said (trying to emulate his great hero from those late 20th Century films he loved), and beamed himself down to the first planet.

LOADING

ATARI ST

Atari 520 ST/STE series and 1040 ST/STE 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.

COMMODORE 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

SELECTABLE FROM THE FRONT END:

- F1 - One Player Game
- F2 - Two Player Game
- F3 - Three Player Game
- F4 - Select Mission
 - Mission 1 = Play all towers
 - Mission 2 = Play just the 'up' towers
 - Mission 3 = Play just the 'down' towers
- F5 - Special Thank you Messages
- F6 - Music/Sound FX
- F7 - Load a Special Music Show
- F10 - Display Hi-Score/Low-Score Tables
- HELP - Displays a short instructional text
- SPACE - Options and Selections Screen

To make the game more accessible we have included a password system to allow the player to start from later towers. The passwords are only shown in Mission One and are shown after every fourth tower. The passwords have to be entered on the front end of the game and the screen will flash to acknowledge the password has been typed correctly.

SELECTABLE WHEN PLAYING THE TOWERS:

- DEL - Audio filter On/Off
- HELP - Short instructions on the tower controls
- - Print a map of current tower onto a matrix printer
- + - (on the keypad) Increase the music volume
- - (on the keypad) Decrease the music volume
- C - Switch sky colours to alternate colourset
- P - Switch colour of Pogo to alternate colourset.

JOYSTICK CONTROLS (on towers)

- LEFT - Walk left/turn left
- RIGHT - Walk right/turn right
- UP - Jump up
- - Enter (hidden?) doors

- Use transporters
- Go up on lifts
- Use horizontally moving platforms
- Cancel weapon selection

- DOWN - Access weapon select panel
- Go down on lifts
- FIRE - Fire plasma bolt
- Switch a switch
- Press down dynamite detonators
- Activate an extra weapon that has been selected.

THE 'UP' TOWERS

The only aim on the 'up' towers is to reach the top of the towers and activate the tower self-destruct button inside the final door at the top of each tower.

THE 'DOWN' TOWERS

Pogo is beamed onto the upper-most platform of the tower he has just destructed. He must then proceed down the tower, repairing as many of the broken platforms as possible as he goes.

Pogo has to repair at least 80% of the tower's platforms before he is allowed to leave the tower via the lower-most door.

TOWER OBJECTS AND FEATURES

Around the towers, there are several different objects and features that Pogo must use to enable him to continue up/down the towers. These are as follows:

LIFTS

These are used to carry Pogo from one level of the tower to another. They are controlled by standing on them and moving the joystick in the direction you wish to travel (up/down). Some of the lifts stop at more than one position.

SWITCHES

These are used to change some element of the tower. e.g.: make a parcel appear, make a dynamite plunger appear, make a door appear, etc. To use them, just stand over them and press the fire button.

TOWER PUSHER

These appear in different guises on every tower such as dragons, electronic orbs, opening parcels, etc. They push Pogo off of the edge of the platform in front of

them if he tries to walk past them. To destroy them Pogo must use the dynamite plungers.

DYNAMITE PLUNGERS

These are used for destroying the tower pushers. Just press fire when standing over them, the plunger will be depressed and within a couple of seconds the pusher will explode allowing Pogo to pass

MOVING PLATFORMS

These are metallic platforms with flashing left/right arrows on them. When standing on them, if you push up on the joystick, they will travel round the tower horizontally until they hit a solid object or Pogo is knocked off them.

TRANSPORTER PLATFORMS

These are metallic platforms with either a black up or down arrow on them. They are used for transporting Pogo up/down the tower. See 'THE WEAPONS' for instructions on how to make use of them.

SPRINGBOARDS

Appear as bouncing platforms. If Pogo jumps on them they allow him to jump great heights, allowing him to shoot obstacles higher up the tower. To reach greater and greater heights, just continually push up on the joystick every time Pogo lands on the board after each jump.

DISSOLVING PLATFORMS

These are different in appearance to the normal platforms and when stood on they start to disappear from beneath Pogo's feet. So don't stand on them for too long!

ORGANIC GLUE PLATFORMS

Appear as bubbling platforms and when walked over they slow down Pogo's walking speed.

MAGIC PLATFORMS

Sometimes when it appears there is nowhere for Pogo to go, if he walks to the edge of the ledge he is standing on, magic platforms appear from nowhere building a bridge for him to cross!

THE WEAPONS

As you travel up and down the towers there are several parcels lying around. In each of these parcels is an extra

weapon to aid Pogo in his quest. To pick up a weapon just walk into the parcel, then select which weapon you require by moving the flashing icon in the lower panel to the weapon symbol you want and pressing fire. You will now be carrying one of that particular weapon. A maximum of five of each weapon can be carried at any time.

The weapons are as follows:

- KEYS - These open locked doors.
- ROCKET - When Pogo uses this rocket to fly around the tower it kills everything in its path.
- MAGNET - Some platforms are magnetic and the magnet can be used to pull Pogo up to the platform above him. Magnetic platforms are indicated by a flashing magnet icon on screen as Pogo walks below them.
- ALL SEEING EYE - Pogo uses a personal 'flyman' helmet to fly around the tower allowing him to observe what dangers lie ahead.
- JUMPING BOOTS - These boots have special air filled soles that gives Pogo a much bigger spring to his step.
- MATTER TRANSPORTER - When collected these allow Pogo to use special transporter platforms to transport him from one part of a tower to another. The transporter platforms have arrows on them pointing in the direction they will transport Pogo. Once the transporter has been selected push up on your joystick to begin transporting.

To use a weapon just pull back on the joystick when standing on a platform, one of the icons in the lower panel will now flash (as long as you are carrying a weapon). Use the joystick left/right to select which weapon you wish to use then press fire to activate that weapon.

THE SUB-GAMES

Completing a tower Pogo has to travel to the next by one of three means; land, sea or air. He does this as follows:

THE AIR SUB-GAME

Pogo takes control of a pedal-powered helicopter. It is controlled by pressing fire on your joystick to make Pogo pedal faster (making him fly higher). Use the usual joystick controls to determine which direction Pogo flies in.

Along the way Pogo must try and spike the birds that fly past him using the spike on the bottom of his helicopter. Doing this causes the birds to drop a golden clock - collect these clocks for a time bonus on the next tower.

However, the birds soon realise your plans and start to drop bomb-loaded balloons. Spike these balloons before they reach the bottom of the screen otherwise all the bonus you have gained so far will be lost!

THE LAND SUB-GAME

Pogo rides the back of a Norian Lala donkey in the land sub-game. Scattered all through the land are parcels, the green parcels will give Pogo a time bonus for the next tower when collected. The red parcels will take away a time bonus.

Along the way he must avoid obstacles such as rocks, killer beetles, logs and poisonous reeds by jumping them. He will also be attacked from the air by bomb-dropping birds and giant bouncing rocks, which must also be avoided. If Pogo is hit by any of the ground or air obstacles, he will again lose some of his time bonus.

THE WATER SUB-GAME

In the final sub-game Pogo takes control of a one-pogo mini-sub. As he proceeds through the murky depths he sees small fish carrying mines. The aim of this game is to destroy as many of these mines as possible by shooting them with the gun on the front of the mini-sub. Every time a mine is destroyed Pogo gains a time bonus for the next tower. However, everytime a mine slips past Pogo he loses some of that time bonus gained.

Other adversaries Pogo has to face underwater are sharks, torpedos and giant air bubbles. If hit by the sharks or torpedos the mini-sub's gun is disabled for a few vital seconds (allowing mines to slip past you). If Pogo gets in the way of the air bubbles, they carry him up to the surface, hindering his progress.

To control the mini-sub, move the joystick in the direction you wish to travel and press fire on the joystick to fire its on-board gun.

CREDITS

Original Nebulus concept by John M Phillips

Nebulus 2 designed by Infernal Byte Systems, Paul Chamberlain and Barry Simpson.

Programmed by Florian Sauer.

Graphics by Tobias Prinz.

Sound by Barricade Software.

© 21st Century Entertainment 1991.

The program and data are copyright and may not be reproduced in part or in total by any means without the written permission of 21st Century Entertainment Limited. All rights reserved. No responsibility is accepted for any errors.

Our policy is one of constant improvement. Therefore, we reserve the right to modify any product without notice.

21st Century Entertainment Limited,
56B Milton Park,
Abingdon,
Oxon.,
OX14 4RX.

SCENARIO

Un jour, dans un futur pas très lointain, Pogo se trouvait dans un bar rempli de fumée situé dans un des bras extérieurs de la Voie lactée. La musique était forte et le bar était plein de créatures étranges, et fantastiques. Pogo rêvait lorsqu'un vieux Jewal entra dans le bar et s'assit à côté de lui. Il semblait être très vieux et très sage (en fait la plupart des Jewals connus des hommes étaient les êtres les plus sages et les plus intelligents qui puissent exister).

"Salut Pogo !" dit le Jewal. Le visage de Pogo passa du blanc pâle au vert. C'était son ancien patron de Tower Destructor Inc. Pogo avait décidé de prendre sa retraite tout de suite après sa dernière mission sur la planète Nebulus, parce que ce boulot était devenu trop dangereux (sans parler de la perte de ses deux bras au cours d'une des missions précédentes).

"L'Oncle est revenu !" dit le Jewal. Pogo savait que c'était une mauvaise nouvelle. L'Oncle maléfique était un des criminels les plus détestés de l'univers. Il avait pris le commandement de tous de la vie sur plusieurs planètes et les avait laissés mourir lentement. Il avait ensuite installés des êtres maléfiques à sa solde sur les tours afin de les garder contre la police de l'espace. Ces tours de vie sont très importantes pour la production d'oxygène de la planète, car elles extraient l'oxygène des océans.

Une fois toutes les tours prises de force, l'Oncle s'en était servi pour faire du chantage, demandant d'énormes sommes d'argent aux habitants des planètes.

"Nous devons l'arrêter !"

Rien et personne d'autre que Pogo ne pouvait libérer les planètes agonisantes.

"Nous avons réussi à pénétrer le quartier-général de l'Oncle et à obtenir une photo de la grande carte suspendue sur son mur, qui indique l'emplacement exact de toutes les tours. La mission ne sera donc pas aussi dangereuse que la dernière que vous avez effectuée sur

Nebulus 2

Pogo a gogo

D'INFERNAL BYTE SYSTEMS

la planète Nebulus ..."

"Ça vous intéresse ?" demanda le Jewal.

"Non, pas vraiment, mais quelles sont les conditions ?!"

"Vous devez prendre les tours, puis réparer les dégâts qu'il a causés. Si vous réussissez la mission nous vous payerons deux nouveaux bras cybernétiques, et nous vous donnerons tout l'argent dont vous avez besoin !" expliqua le Jewal.

"Expliquez-moi comment je dois détruire les nouvelles tours et réparer les anciennes" dit Pogo au Jewal. Mais le Jewal répondit qu'il serait plus prudent de continuer la conversation dehors, car les murs avaient des oreilles.

"Vous alliez m'expliquer la mission, Jewal ?!" dit Pogo.

"Pogo, il faut d'abord détruire les tours. Chaque tour a un phare de commandement situé tout en haut. Vous devez y pénétrer et appuyer sur le bouton d'auto-destruction.

"Mais comment m'échapper ? Je ne tiens pas à sauter avec la tour !"

"Nous vous aiderons avec un arsenal spécial de six armes supplémentaires. Une de ces armes est un héli-pack, qui vous permettra de vous évader facilement du phare."

"Et les tours de vie, comment ferai-je pour les réparer ?"

"Ça c'est la partie la plus facile. Vous serez transporté par faisceau sur le haut des tours de vie, et vous devrez les descendre, en réparant les briques au fur et à mesure de votre descente. Vous devez réparer au moins 80% des briques, faute de quoi la tour n'aura pas assez d'énergie pour fonctionner, car les collecteurs solaires sont installés dans les briques."

"Est-ce que vous acceptez la mission ?" demanda le Jewal.

"Je reviendrai !" dit Pogo, (en essayant d'émuler son héros des films de la fin du vingtième siècle dont il était fier) et il se transporta par faisceau sur la première planète.

LE CHARGEMENT

ATARI ST

Les Atari série 520 ST/STE et 1040 ST/STE avec unité de disquette si nécessaire. Nous vous recommandons de débrancher tout le matériel de votre ordinateur. Insérez la disquette dans l'unité et appuyez sur la touche RESET. Attendez quelques secondes, pendant lesquelles le jeu se charge.

COMMODORE AMIGA

A500, A1000 et A2000. Nous vous recommandons de débrancher tout le matériel de votre ordinateur. Insérez Kickstart, si nécessaire. Insérez la disquette du jeu. Attendez quelques secondes, pendant lesquelles le jeu se charge.

COMMANDES

SELECTION FRONTALE

- F1 - Jeu pour un seul joueur
- F2 - Jeu pour deux joueurs
- F3 - Jeu pour trois joueurs
- F4 - Sélection de mission
 - Mission 1 = jeu avec toutes les tours
 - Mission 2 = jeu avec les tours 'up' seulement
 - Mission 3 = jeu avec les tours 'down' seulement
- F5 - Messages de remerciement particuliers
- F6 - Musique/son effets spéciaux
- F7 - Chargement d'un show musical spécial
- F10 - Affichage des tables du meilleur score/plus mauvais score

HELP - Affichage d'un court texte d'instructions

ESPACEMENT - Ecran des options et sélections

Pour rendre le jeu plus accessible, nous avons incorporé un système de mots de passe pour permettre au joueur de recommencer un jeu à partir de tours rencontrées précédemment dans le jeu. Les mots de passe ne sont affichés que pour la Mission 1, et sont affichés après chaque quatrième tour. Les mots de passe doivent être saisis au début du jeu. L'écran se mettra à clignoter pour signaler que le mot de passe a été accepté.

SELECTIONS LORS DU JEU DES TOURS

- DEL - Filtre audio marche/arrêt
- HELP - De brèves instructions sur les commandes des tours
- ~ - Impression d'une carte de la tour actuelle sur

une imprimante matricielle

- + - (sur la touche numérique) Augmente le volume de la musique
- - (sur la touche numérique) Ralentit le volume de la musique
- C - Change les couleurs pour l'autre jeu de couleurs
- P - Change couleur de Pogo pour l'autre jeu de couleurs

COMMANDES DU MANCHE A BALAI (sur les tours)

- GAUCHE - Marche vers la gauche/tourne à gauche
- DROITE - Marche vers la droite/tourne à droite
- VERS LE HAUT - Saut
 - Entre par les portes (cachées ?)
 - Utilisation de transporteurs
 - Montée en ascenseur
 - Utilisations des plate-formes à déplacement horizontal
- VERS LE BAS - Accès au panneau de sélection d'armes Descendre en ascenseur
- FEU - Tir d'un éclair de plasma
 - Commutation d'un interrupteur
 - Enfoncer les détonateurs de dynamite
 - Active une arme supplémentaire qui a déjà été choisie

LES TOURS 'UP'

Le seul objectif dans les tours 'up' est d'atteindre le haut des tours et d'activer le bouton d'autodestruction à l'intérieur de la dernière porte de chaque tour.

LES TOURS 'DOWN'

Pogo est transporté par faisceau sur la plate-forme supérieure de la tour qu'il vient de détruire. Il doit alors descendre la tour, en réparant le maximum de plate-formes endommagées.

Pogo doit réparer au moins 80% des plate-formes de la tour avant de pouvoir quitter la tour par la porte inférieure.

LES OBJETS ET LES CARACTERISTIQUES DE LA TOUR

Autour des tours se trouvent plusieurs objets et éléments que Pogo doit utiliser pour l'aider dans son ascension et

sa descente des tours. Ces objets sont:

ASCENSEURS

Utilisés pour transporter Pogo d'un niveau de la tour à un autre. Pour les contrôler il faut se mettre dessus puis déplacer le manche à balai dans la direction que l'on désire prendre (vers le haut/vers le bas). Certains des ascenseurs s'arrêtent à plusieurs positions.

INTERRUPTEURS

Les interrupteurs sont utilisés pour modifier un élément de la tour. Exemple: faire apparaître un paquet, faire apparaître un détonateur, faire apparaître une porte etc... Pour les utiliser, se mettre au-dessus d'eux et appuyer sur le bouton de tir.

LES BASCULEURS DES TOURS

Ceux-ci sont présents sur chaque tour sous plusieurs formes, tels que des dragons, des orbes électroniques, des paquets qui s'ouvrent etc... Ils font basculer Pogo du bord de la plate-forme qui se trouve devant eux dès qu'il essaie de passer devant eux. Pour les détruire Pogo doit utiliser les détonateurs.

LES DETONATEURS

Ceux-ci sont utilisés pour détruire les basculeurs des tours. Appuyez sur le bouton de tir lorsque vous vous tenez au-dessus d'eux, le détonateur s'enfoncera et en quelques secondes le basculeur explosera, et Pogo pourra passer.

LES PLATE-FORMES MOBILES

Des plate-formes métalliques sur lesquelles figurent des flèches gauches/droites clignotantes. Lorsque vous êtes sur une plate-forme, appuyez sur le manche à balai, la plate-forme fera le tour de la tour horizontalement jusqu'à ce qu'elle rencontre un objet ou jusqu'à ce que Pogo tombe de la plate-forme.

LES PLATE-FORMES TRANSPORTEUSES

Ce sont des plate-formes métalliques sur lesquelles figure une flèche noire tournée vers le haut ou vers le bas. Elles sont utilisées pour transporter Pogo vers le haut ou vers le bas de la tour. Voir "LES ARMES" pour les instructions de fonctionnement.

LES TREPLINS

Des plate-formes qui rebondissent. Si Pogo saute sur

elles, elles lui permettent de sauter extrêmement haut, et de viser ainsi des obstacles situés plus haut sur la tour. Pour atteindre des hauteurs toujours plus importantes, il suffit de continuer de pousser le manche à balai à chaque fois que Pogo retombe sur le tremplin.

LES PLATE-FORMES QUI DISPARAISSENT

Celles-ci ne ressemblent pas aux autres plate-formes, et lorsque Pogo se tient dessus elles disparaissent sous ses pieds. Ne restez pas trop longtemps dessus!

LES PLATE-FORMES A LA COLLE ORGANIQUE

Des plate-formes qui bouillonnent, elles ralentissent Pogo lorsqu'il marche dessus.

LES PLATE-FORMES MAGIQUES

Parfois, lorsqu'il semble que Pogo est arrivé au bout d'un chemin, s'il avance jusqu'au bord du bord où il se tient, une plate-forme magique apparaît comme par enchantement, créant ainsi un pont qui lui permet de traverser le vide!

LES ARMES

Il y a plusieurs paquets déposés ci et là dans les tours. Chacun de ces paquets contient une arme supplémentaire qui peut aider Pogo. Pour ramasser une arme, entrez dans le paquet, choisissez l'arme désirée en déplaçant l'icône clignotante du panneau inférieur sur le symbole de l'arme que vous désirez, puis tirez. Vous ramasserez l'arme en question. Vous pouvez porter un maximum de cinq armes du même type au même moment.

Les armes sont les suivantes:

- CLES - Les clés ouvrent les portes fermées à clé.
- FUSEE - Lorsque Pogo utilise cette fusée pour se déplacer autour de la tour, il tue tout ce qui se trouve sur son chemin.
- AIMANT - Certaines plate-formes sont magnétiques, et l'aimant peut être utilisé pour hisser Pogo sur la plate-forme qui se trouve juste au-dessus de lui. Les plate-formes magnétiques sont signalées par une icône d'aimant clignotant à l'écran lorsque Pogo passe en dessous.
- L'OIL QUI VOIT TOUT - Pogo utilise un casque personnel 'volant' pour voler autour de la tour et pour

observer tous les dangers devant lui.
LES BOTTES - Ces bottes possèdent une semelle
DE SAUT spéciale remplie d'air qui fait rebondir
Pogo.

TRANSPORTEUR - Ces transporteurs permettent à Pogo
DE MATIERE d'utiliser des plate-formes
transporteuses spéciales pour le
transporter d'un endroit de la tour à un autre. Les plate-
formes transporteuses ont des flèches qui indiquent la
direction dans laquelle Pogo sera transporté. Une fois
que le transporteur a été choisi, appuyez sur votre
manche à balai pour commencer le transport.

Pour utiliser une arme, tirez sur le manche à balai
lorsque vous vous trouvez sur une plate-forme, une des
icônes du panneau inférieur se mettra à clignoter (à con-
dition que vous portez une arme). Utilisez le manche à
balai gauche/droite pour choisir l'arme à utiliser, puis
appuyez sur tir pour activer l'arme.

LE SOUS-JEU

Après avoir complété une tour, Pogo doit passer à la
tour suivante par un de trois moyens suivants: terre, mer
ou air. Il fait ceci de la manière suivante:

LE SOUS-JEU AIR

Pogo prend la commande d'un hélicoptère à pédales.
Celui-ci est commandé en appuyant sur le bouton tir du
manche à balai afin de faire pédaler plus vite Pogo (ce
qui lui permet de voler plus haut). Utilisez les comman-
des habituelles du manche à balai pour décider de la
direction que prendra Pogo.

En route, Pogo doit essayer d'enfourcher les oiseaux qui
passent sous l'hélicoptère à l'aide du pic qui se trouve
sous l'hélicoptère. Ceci oblige les oiseaux à lâcher une
pendule d'or - collectionnez ces pendules pour recevoir
un bonus de temps sur la tour suivante.

Toutefois, les oiseaux comprennent vite vos intentions et
commencent à lâcher des ballons munis de bombes.
Enfourchez ces ballons avant qu'ils n'arrivent en bas de
l'écran, sinon tout le bonus que vous avez gagné sera
perdu !

LE SOUS-JEU TERRE

Pogo monte à dos d'âne de Norian Lala dans le sous-jeu
terre. Répartis dans le pays il y a des paquets, les paque-
ts verts donnent un bonus de temps pour la tour sui-
vante. Les paquets rouge retirent le bonus de temps.

En route, Pogo doit sauter par dessus des obstacles tels
que des rochers, des scarabées tueurs, des plantes

empoisonnées. Il sera aussi assailli d'en haut par des
oiseaux qui lâchent des bombes et des rochers géants
qui rebondissent, qui sont à éviter. Si Pogo est atteint
par un des obstacles aériens ou terriens, il perdra une
partie de son bonus de temps.

LE SOUS-JEU EAU

Dans ce dernier sous-jeu, Pogo prend le contrôle d'un
mini-sous-marin mono-place. Lorsqu'il avance dans les
profondeurs obscures il aperçoit des petits poissons
porteurs de mines. L'objectif est de détruire le maximum
de ces mines avec le canon monté sur le devant du
mini-sous-marin. Chaque mine détruite donne à Pogo
un bonus de temps pour la tour suivante. Toutefois,
chaque fois qu'une mine échappe à Pogo il perd une
partie du bonus.

Les autres adversaires que Pogo doit affronter sont les
requins, les torpilles, les bulles d'air géantes. S'il est
atteint par les requins ou les torpilles le canon du mini-
sous-marin est mis hors service pendant quelques sec-
ondes (permettant ainsi à des mines de lui échapper). Si
Pogo se trouve sur le chemin d'une bulle d'air, il est
emporté vers la surface, ce qui ralentit ses progrès.

Pour contrôler le mini-sous-marin, déplacez le manche
à balai dans la direction désirée. Appuyez sur tir pour
utiliser le canon.

REMERCIEMENTS

Le concept original de Nebulus est de John M. Phillips

Nebulus 2 a été conçu par Infernal Byte Systems, Paul
Chamberlain et Barry Simpson.

Programmation de Florian Sauer.

Graphiques de Tobias Prinz.

Sons de Barricade Software

© 21st Century Entertainment 1991.

Ce programme et les données bénéficient du copyright
et sont interdits pour la reproduction en partie ou en
totalité par quelque moyen que ce soit, sans la permis-
sion par écrit de 21st Century Entertainment Limited.
Tous droits réservés. Aucune responsabilité n'est admise
en ce qui concerne les éventuelles erreurs.

Nous appliquons une politique d'amélioration continue.
Nous nous réservons donc le droit de modifier tout pro-
duit sans préavis.

21st Century Entertainment Limited
56b Milton Park
Abingdon, Oxon.
OX14 4RX Royaume-Uni

Nebulus 2

Pogo a gogo

VON INFERNAL BYTE SYSTEMS

WORUM ES GEHT

Es war einmal in nicht zu ferner Zukunft, daß Pogo in
einer verräuchten Bar auf einem der äußeren Arme der
Milchstraße saß. Die Musik war laut und die Bar war
voller seltsamer und phantastischer fremder Geschöpfe.
Pogo war ganz in Gedanken versunken, als ein alter
Jewal den Raum betrat und sich neben Pogo setzte. Er
sah sehr alt und weise aus (die meisten Jewals, die der
Menschheit bekannt waren, waren tatsächlich die weis-
esten und klügsten Geschöpfe unter der Sonne).

"Wie geht's, Pogo?" fragte der Jewal. Pogos Gesicht
erleuchtete, bevor es wieder grün wurde. Es war sein
ehemaliger Chef von Tower Destructor, Inc. Pogo hatte
beschlossen, sich nach seinem letzten Job auf dem
Planeten Nebulus zur Ruhe zu setzen, da die Arbeit zu
gefährlich geworden war (ganz zu schweigen vom
Verlust seiner beiden Arme in einer der früheren
Missionen).

"Der Onkel ist zurück!" sagte der Jewal. Pogo wußte,
daß das eine schlechte Nachricht war. Der böse Onkel
war einer der unbeliebtesten Verbrecher des
Universums. Er brachte die Türme des Lebens auf
mehreren Planeten in seine Gewalt und ließ sie langsam
absterben. Dann stellte er seine bösen Kreaturen auf die
Türme, um die Türme vor der Weltraumpolizei zu
verteidigen. Die Türme des Lebens sind für die
Sauerstoffproduktion auf dem Planeten von großer
Bedeutung, da sie den Ozeanen des Planeten Sauerstoff
entziehen.

Als er sich alle Türme angeeignet hatte, verwendete er
sie, um von den Bewohnern der Planeten ungeheure
Geldsummen zu erpressen.

"Wir müssen ihn stoppen!"

Einzig und allein Pogo kann die sterbenden Planeten
befreien.

"Es ist uns gelungen, in das Hauptquartier des Onkels
einzudringen und uns ein Photo von der großen Karte
an der Wand seines Büros zu beschaffen, in der alle

Positionen und Standorte der Türme eingezeichnet sind.
Diese Aufgabe wird also nicht so gefährlich sein wie
Deine letzte Aufgabe auf dem Planeten Nebulus..."

"Hast Du Interesse?", fragte der Jewal.

"Nein, eigentlich nicht, aber was sind die
Bedingungen?"

"Du mußt die Türme in Deine Gewalt bringen und dann
die Schäden reparieren, die er verursacht hat. Als
Bezahlung für die Erfüllung der Mission wirst Du zwei
neue kybernetische Arme sowie alle Reichtümer, die
Du Dir wünschst, erhalten!", erklärte der Jewal.

"Erkläre mir bitte, wie ich die Türme zerstören und die
alten reparieren soll?", fragte Pogo den Jewal. Aber der
Jewal meinte, es wäre besser, draußen weiterzureden,
da Wände Ohren haben.

"Du wolltest die Mission erklären, Jewal!?", sagte Pogo.

"Pogo, die Türme müssen zuerst zerstört werden. Oben
auf jedem Turm befindet sich ein kontrollierender
Leuchtturm. Du mußt dorthin gelangen und die
Selbstzerstörungstaste drücken."

"Aber wie werde ich fliehen? Ich möchte nicht auch
zerstört werden!"

"Wir werden Dir zur Unterstützung einen Spezialeinsatz
von sechs zusätzlichen Waffen geben. Eine dieser zusät-
zlichen Waffen ist ein Helipack, so daß Du leicht vom
Leuchtturm fliehen kannst."

"Und wie repariere ich die Türme des Lebens?"

"Das ist ganz einfach. Du wirst mit einem Strahl auf die
Spitze der Türme des Lebens transportiert werden, und
dann mußt Du Dich in den Türmen nach unten bewege-
n und unterwegs die Ziegelsteine reparieren. Du
mußt mindestens 80% der Steine reparieren, da die
Türme sonst nicht genügend Energie zum Arbeiten
haben, was an den Sonnenwärmekollektoren liegt, die
in die Steine eingebaut sind."

"Nimmst Du die Mission an?", fragte der Jewal.

"Ich bin gleich wieder zurück!", sagte Pogo (er ver-

suchte seinen großen Held aus seinen geliebten Filmen des späten 20. Jahrhunderts nachzuahmen) und strahlte sich auf den ersten Planeten zurück.

LADEN

ATARI ST

Atari Serie 520 ST/STE und Serie 1040 ST/STE, falls erforderlich mit Diskettenlaufwerk. Es wird dringend empfohlen, sämtliche Hardware vom Computer zu trennen. Diskette ins Laufwerk legen und Taste RESET drücken. Das Laden des Spiels dauert einige Sekunden.

COMMODORE AMIGA

A500, A1000 und A2000. Es wird dringend empfohlen, sämtliche Hardware vom Computer zu trennen. Falls erforderlich, Kickstart einlegen. SpielDiskette einschreiben. Das Laden des Spiels dauert einige Sekunden.

STEUERUNGEN

AM ANFANG WÄHLBAR:

- F1 - Spiel mit einem Spieler
- F2 - Spiel mit zwei Spielern
- F3 - Spiel mit drei Spielern
- F4 - Mission wählen
Mission 1 = Alle Türme spielen
Mission 2 = Nur die 'Aufwärts'-Türme spielen
Mission 3 = Nur die 'Abwärts'-Türme spielen
- FS - Besondere Danke-Meldungen
- F6 - Musik/Ton FX
- F7 - Eine besondere Musikshow laden
- F10 - Tabellen mit hohem/niedrigem Punktestand zeigen

HILFE - Zeigt einen kurzen Anleitungstext

LEERTASTE - Optionen- und Auswahlbildschirm

Um das Spiel zugänglicher zu machen, haben wir ein Kennwort-System eingebaut, damit der Spieler bei späteren Tümen beginnen kann. Die Kennwörter werden nur bei Mission Eins und zwar nach jedem vierten Turm gezeigt. Die Kennwörter müssen am Anfang des Spiels eingegeben werden. Der Bildschirm blinkt auf, um die richtige Eingabe des Kennworts zu bestätigen.

WÄHLBAR BEIM SPIELEN DER TÜRME:

LÖSCHEN - Tonfilter ein/aus

HILFE - Kurze Hinweise zu Turmsteuerungen

~ - Eine Karte des aktuellen Turms auf eine Nadeldrucker drucken

- + - (Auf Tastatur) Musik lauter stellen
- - (Auf Tastatur) Musik leiser stellen
- C - Anderen Farbensatz für Himmelfarben einstellen
- P - Anderen Farbensatz für Pogo einstellen

JOYSTICK-STEUERUNGEN (auf Türmen)

- LINKS - Nach links gehen/links abbiegen
- RECHTS - Nach rechts gehen/rechts abbiegen

AUFWÄRTS - Hochspringen
Durch (verborgene?) Türen gehen
Transporter verwenden
Im Aufzug nach oben fahren
Plattformen verwenden, die sich waagrecht bewegen
Waffenwahl aufheben

- ABWÄRTS - Auf Waffenwahltafel zugreifen
Im Aufzug nach unten fahren
- FEUER - Einen Plasmastrahl abfeuern
Einen Schalter schalten
Dynamit-Sprengkapseln nach unten drücken
Eine gewählte zusätzliche Waffe aktivieren.

DIE 'AUFWÄRTS'-TÜRME

Bei den 'Aufwärts'-Türmen besteht das einzige Ziel darin, die Spitze des Turms zu erreichen und die Selbstzerstörungstaste des Turms zu aktivieren, die sich in der letzten Tür an der Spitze des Turms befindet.

DIE 'ABWÄRTS'-TÜRME

Pogo wird auf die oberste Plattform des Turms gestrahlt, den er gerade zerstört hat. Er muß nun den Turm hinuntersteigen und auf seinem Weg möglichst viele der zerstörten Plattformen reparieren.

Pogo muß mindestens 80% der Plattformen des Turms reparieren, bevor er den Turm durch die unterste Tür verlassen darf.

OBJEKTE UND MERKMALE DER TÜRME

Um die Türme herum gibt es mehrere verschiedene Objekte und Merkmale, deren Pogo sich bedienen muß, damit er seinen Weg in den Türmen nach oben/unten fortsetzen kann. Es sind folgende:

AUFZÜGE

Sie werden dazu verwendet, um Pogo von einer Ebene des Turms in eine andere zu befördern. Sie werden ges-

teuert, indem man sich auf sie stellt und den Joystick in die Richtung bewegt, in die man fahren möchte (aufwärts/abwärts). Einige Aufzüge halten an mehr als einer Stelle.

SCHALTER

Sie werden dazu verwendet, um ein Element des Turms zu ändern. Zum Beispiel: ein Paket auftauchen lassen, einen Dynamitkolben auftauchen lassen, eine Tür auftauchen lassen usw. Um sie zu verwenden, stellen Sie sich einfach über die Schalter und drücken Sie die Feuer-Taste.

TURM-SCHIEBER

Sie erscheinen auf jedem Turm in unterschiedlicher Gestalt, beispielsweise als Drachen, elektronische Kugeln, sich öffnende Pakete usw. Sie schieben Pogo von der Plattformkante vor ihnen, wenn er versucht, an ihnen vorbeizulaufen. Um sie zu zerstören, muß Pogo die Dynamitkolben verwenden.

DYNAMITKOLBEN

Sie werden zum Zerstören der Turm-Schieber verwendet. Drücken Sie einfach auf Feuer, wenn Sie über ihnen stehen. Der Kolben wird dann nach unten gedrückt und innerhalb weniger Sekunden explodiert der Schieber, so daß Pogo vorbeilaufen kann.

BEWEGLICHE PLATTFORMEN

Das sind metallische Plattformen mit blinkenden Links-/Rechtspfeilen. Wenn Sie auf einer Plattform stehen und den Joystick nach oben schieben, bewegen sie sich waagrecht um den Turm, bis sie auf ein festes Objekt stoßen oder Pogo von ihnen gestoßen wird.

TRANSPORTER-PLATTFORMEN

Das sind metallische Plattformen mit einem schwarzen Aufwärts- oder Abwärtspeil. Sie werden dazu verwendet, um Pogo im Turm nach oben/unten zu transportieren. Wie sie verwendet werden, steht bei 'DIE WAFFEN'.

SPRUNGBRETT

Erscheinen als springende Plattformen. Wenn Pogo auf sie springt, kann er sehr hoch springen und dadurch auf Hindernisse schießen, die sich im Turm weiter oben befinden. Um immer größere Höhen zu erreichen, schieben Sie einfach den Joystick jedesmal, wenn Pogo nach einem Sprung auf dem Brett landet, immer wieder nach oben.

PLATTFORMEN, DIE SICH AUFLÖSEN

Sie sehen anders aus als die normalen Plattformen, und wenn Pogo sich auf sie stellt, beginnen sie, unter Pogos Füßen zu verschwinden. Bleiben Sie also nicht zu lang auf diesen Plattformen stehen!

PLATTFORMEN MIT ORGANISCHEM KLEBSTOFF

Sie erscheinen als sprudelnde Plattformen, und wenn Pogo über sie läuft, verlangsamt sich seine Laufgeschwindigkeit.

MAGISCHE PLATTFORMEN

Manchmal, wenn es so aussieht, als ob Pogo nirgendwo hingehen kann, und er zum Rand des Vorsprungs geht, auf dem er steht, erscheinen magische Plattformen aus dem Nichts und bilden eine Brücke, die er überqueren kann!

DIE WAFFEN

Wenn Sie sich in den Türmen nach oben und nach unten bewegen, sehen Sie mehrere Pakete herumliegen. In jedem dieser Pakete befindet sich eine zusätzliche Waffe, die Pogo bei seiner Aufgabe helfen kann. Um eine Waffe aufzuheben, laufen Sie einfach in das Paket, wählen Sie dann die Waffe, die Sie benötigen, indem Sie das blinkende Icon in der unteren Tafel auf das gewünschte Waffensymbol bewegen und auf Feuer drücken. Sie tragen jetzt eine dieser besonderen Waffen. Pogo kann maximal fünf Waffen eines Waffentyps auf einmal bei sich tragen.

Es gibt folgende Waffen:

SCHLÜSSEL - Sie öffnen verschlossene Türen.

RAKETE - Wenn Pogo mit dieser Rakete um den Turm fliegt, tötet sie alles, was sich in ihrem Weg befindet.

MAGNET - Einige Plattformen sind magnetisch und der Magnet kann dazu verwendet werden, um Pogo auf die Plattform über ihm hochzuziehen. Magnetische Plattformen werden durch einen blinkenden Magnetik-Icon auf dem Bildschirm gekennzeichnet, wenn Pogo unter ihnen läuft.

ALLESSEHENDES AUGE - Pogo verwendet einen persönlichen 'Flieger'-Helm, damit er zur Erkundung der vor ihm liegenden Gefahren um den Turm herum fliegen kann.

SPRINGENDE STIEFEL - Diese Stiefel haben eine spezielle luftgefüllte Sohle, die Pogos Schritt eine größere Sprungkraft verleiht.

STOFF-TRANSPORTER - Sie ermöglichen es Pogo, spezielle Transporter-Plattformen zu verwenden, die ihn von einem Teil des Turms in einen anderen transportieren. Auf den Transporter-Plattformen gibt es Pfeile, die in die Richtung weisen, in die sie Pogo transportieren. Wenn der Transporter gewählt wurde, schieben Sie den Joystick nach oben, um den Transport zu beginnen.

Um eine Waffe zu verwenden, schieben Sie den Joystick einfach zurück, wenn Sie auf einer Plattform stehen. Daraufhin blinkt eines der Ikonen auf der unteren Tafel (so lange, wie Sie eine Waffe tragen). Bewegen Sie den Joystick nach links/rechts, um die Waffe zu wählen, die Sie verwenden wollen, und drücken Sie dann Feuer, um diese Waffe zu aktivieren.

DIE ZWISCHENSPIELE

Wenn Pogo mit einem Turm fertig ist, muß er zum nächsten gehen. Das geht entweder auf dem Land-, See- oder Luftweg. Er geht dabei wie folgt vor:

DAS LUFT-ZWISCHENSPIEL

Pogo steigt in einen pedalbetriebenen Hubschrauber ein. Er wird gesteuert, indem Sie an Ihrem Joystick auf Feuer drücken, damit Pogo schneller in die Pedale tritt (dadurch fliegt er höher). Verwenden Sie die üblichen Joysticksteuerungen, um Pogos Flugrichtung festzulegen.

Unterwegs muß Pogo versuchen, mit der Spitze unten an seinem Hubschrauber die Vögel aufzuspießen, die an ihm vorbeifliegen. Dadurch lassen die Vögel eine goldene Uhr fallen - sammeln Sie diese Uhren, um einen Zeitbonus für den nächsten Turm zu erhalten.

Die Vögel merken jedoch bald, was Sie vorhaben, und beginnen, Luftballons abzuwerfen, die mit einer Bombe geladen sind. Speißen Sie diese Luftballons auf, bevor sie den unteren Bildschirm erreichen, da sonst alle bisher gesammelten Bonuspunkte verlorengehen!

DAS LAND-ZWISCHENSPIEL

In dem Land-Zwischenspiel reitet Pogo auf dem Rücken eines Norian Lala Esels. Überall auf dem Land verstreut liegen Pakete. Wenn Pogo ein grünes Paket aufammelt, erhält er einen Zeitbonus für den nächsten Turm. Die roten Pakete nehmen einen Zeitbonus weg.

Unterwegs muß Pogo Hindernisse, wie zum Beispiel Felsen, Killerkäfer, Baumstämme und giftiges Schilfrohr, vermeiden, indem er über sie hinwegspringt. Er wird

auch aus der Luft durch Bomben abwerfende Vögel und riesige springende Felsen angegriffen, denen er ebenfalls aus dem Weg gehen muß. Wenn Pogo von einem der Hindernisse auf der Erde oder aus der Luft getroffen wird, verliert er wieder einige seiner Zeitbonuspunkte.

DAS WASSER-ZWISCHENSPIEL

In dem letzten Zwischenspiel steigt Pogo in ein Einpogo-Mini-U-Boot ein. Auf seinem Weg durch die finsternen Tiefen des Meeres sieht er kleine Fische, die Minen mit sich führen. Das Ziel dieses Spiels ist es, möglichst viele dieser Minen zu zerstören, indem Sie mit der Kanone vorn am Mini-U-Boot auf die Minen schießen. Jedermal, wenn eine Mine zerstört wird, erhält Pogo einen Zeitbonus für den nächsten Turm. Jedermal, wenn eine Mine an Pogo vorbeigleitet, verliert er jedoch einige dieser gewonnenen Zeitbonuspunkte.

Andere Gegner, denen Pogo unter Wasser begegnet, sind Haie, Torpedos und riesige Luftblasen. Wenn es von den Haien oder Torpedos getroffen wird, ist die Kanone des Mini-U-Boots einige entscheidende Sekunden lang nicht einsatzfähig (wodurch Minen an ihnen vorbeigleiten können). Wenn Pogo den Luftblasen in den Weg kommt, tragen sie ihn bis an die Oberfläche und behindern sein Vorwärtsskommen.

Um das Mini-U-Boot zu steuern, bewegen Sie den Joystick in die Richtung, in die Sie fahren möchten, und drücken Sie am Joystick auf Feuer, um mit der Bordkanone zu feuern.

MITARBEITER

Ursprüngliche Konzeption von Nebulus: John M. Phillips

Entwurf von Nebulus 2: Infernal Byte Systems, Paul Chamberlain und Barry Simpson

Programmierung: Florian Sauer

Graphik: Tobias Prinz

Ton: Barricade Software

© 21st Century Entertainment 1991

Das Programm und die Daten sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nicht teilweise oder vollständig in irgendeiner Weise ohne schriftliche Genehmigung von 21st Century Entertainment Limited reproduziert werden. Alle Rechte vorbehalten. Für Irrtümer wird keine Haftung übernommen.

Wir verfolgen eine Politik ständiger Verbesserung. Daher behalten wir uns das Recht vor, Produkte ohne vorherige Ankündigung zu ändern.

Großbritannien

Nebulus 2

Pogo a gogo

DELLA INFERNAL BYTE SYSTEMS

SOGGETTO

Una volta, in un futuro non molto lontano, Pogo era seduto in un bar fumoso in una delle postazioni più remote della Via Lattea. La musica suonava a tutto volume ed il bar era pieno di strane creature aliene. Pogo si era perso in pensieri profondi, quando un vecchio Jewal entrò nella stanza e gli si sedette accanto. Sembrava molto vecchio e sapiente (infatti la maggior parte dei Jewal conosciuti erano le creature più intelligenti e sapienti dell'universo).

"Ciao Pogo!" disse lo Jewal. La faccia di Pogo divenne pallida e poi verdastra. Era il suo ex-capo di quando lavorava alla Tower Destructor Inc. Infatti Pogo aveva deciso di andare in pensione dopo l'ultima missione sul pianeta Nebulus perchè il lavoro era diventato troppo pericoloso (senza parlar poi della perdita delle braccia in una missione precedente).

"Lo Zio è tornato!" disse il Jewal. Pogo sapeva bene che questa era una brutta notizia. Lo Zio malvagio era uno dei peggiori criminali dell'universo. Si era impossessato delle torri della vita su diversi pianeti, lasciandoli poi morire lentamente. Poi mise delle sue creature malvagie nelle torri per proteggerle dalla polizia spaziale. Le torri della vita sono estremamente importanti, perchè estraggono l'ossigeno dagli oceani del pianeta.

Una volta impossessatosi di tutte le torri, le usò per ricattare i cittadini dei pianeti, ricavandone enormi somme di denaro.

"Dobbiamo fermarlo!"

Solo Pogo era in grado di liberare i pianeti in via di distruzione.

"Siamo riusciti a penetrare la sede delle operazioni dello Zio e abbiamo ottenuto una foto della cartina che si trova nel suo ufficio su cui sono segnate tutte le posizioni delle torri, pertanto la tua missione non sarà difficile come quella sul pianeta Nebulus..."

"Sei interessato?" Gli chiese il Jewal.

"No, per niente, ma quali sono le condizioni?"

"Devi prendere controllo delle torri e riparare i danni causati. Quando hai completato la missione ti pagheremo un'operazione grazie alla quale ti verranno montate due braccia cibernetiche e ti pagheremo la somma che vorrai!" spiegò il Jewal.

"Dimmi un po' cosa devo fare," chiese Pogo. Ma il Jewal disse che sarebbe meglio parlarne fuori dal bar, perchè anche i muri hanno orecchie.

"Allora, la missione..." Pogo ribatté.

"Prima di tutto le torri vanno distrutte. Ognuna ha un faro di controllo sul tetto. Devi riuscire ad entrarvi e a premere il pulsante di autodistruzione."

"Ma come posso fare per scappare, non voglio certamente essere distrutto anch'io!"

"Ti daremo un corredo di sei armi speciali, tra cui un congegno che ti consentirà di volare via."

"E le torri della vita, come faccio a ripararle?"

"Questo è semplice. Verrai trasportato da un fascio di raggi elettronici, sulle torri della vita e poi dovrai discederle, riparando i mattoni durante la discesa. Dovrai riparare almeno l'80% dei mattoni, altrimenti la torre non avrà energia sufficiente per funzionare, perchè i collettori solari sono installati nei mattoni."

"Allora, accetti la missione?" chiese il Jewal.

"Tornerò vincitore!", affermò Pogo (cercando di emulare il suo grande eroe protagonista di film del 20esimo secolo), e si fece trasportare da un fascio di raggi elettronici sul primo pianeta.

COME CARICARE IL PROGRAMMA

ATARI ST

Per Atari 520ST/STE e 1040 ST/STE con disc drive se necessario. Si suggerisce di staccare tutto l'hardware dal computer. Inserire il disco nel drive e premere il pulsante reset. Occorrono alcuni secondi perchè il gioco si carichi.

COMMODORE AMIGA

A500, A1000 e A2000. Si suggerisce di staccare tutto l'hardware dal computer. Inserire Kickstart se necessario. Inserire il disco del gioco. Occorrono alcuni secondi perché il gioco si carichi.

COMANDI

CON SELEZIONE DALLA PARTE ANTERIORE

- F1 - Un solo giocatore
- F2 - Due giocatori
- F3 - Tre giocatori
- F4 - Scegliere la missione
Missione 1 = Giocare con tutte le torri
Missione 2 = Giocare con le torri "alto"
Missione 3 = Giocare con le torri "basso"
- F5 - Messaggi di ringraziamento speciali
- F6 - Musica/Suono
- F7 - Carica uno show musicale speciale
- F10 - Fa apparire il punteggio massimo e minimo
- HELP - Fa apparire un testo breve di istruzioni
- SPACE - Opzioni e Videata di Selezione

Per rendere il gioco più accessibile, abbiamo incluso un sistema di parole d'ordine che consente al giocatore di iniziare da torri più lontane. Le parole d'ordine appaiono soltanto nella Missione Uno e dopo ogni quattro torri. Le parole d'ordine devono essere inserite sulla parte anteriore del gioco e se sono scritte correttamente, la videata lampeggerà per confermare la parola d'ordine.

TASTI SELEZIONABILI QUANDO SI GIOCA;

- DEL - Filtro audio acceso/spento
- HELP - Riporta le istruzioni sui comandi della torre
- - Stampa una cartina della torre attuale su di una stampante a matrice
- + - (sulla tastiera) Alza il volume della musica
- - (sulla tastiera) Abbassa il volume della musica
- C - Cambia i colori del cielo
- P - Cambia i colori di Pogo

COMANDI CON IL JOYSTICK (sulle torri)

- SINISTRA - Camminare verso sinistra/girare a sinistra
- DESTRA - Camminare verso destra/girare a destra
- ALTO - Saltare verso l'alto

Entrare nelle porte (nascoste?)
Usare i trasportatori
Usare gli ascensori per salire
Usare le piattaforme che si muovono orizzontalmente
Annullare la scelta delle armi

- BASSO - Entrare nel pannello di scelta delle armi
Usare gli ascensori per scendere
- FUOCO - Sparare i colpi di plasma
Inserire un interruttore
Premere i detonatori di dinamite
Attivare un'arma extra che è stata scelta

LE TORRI "ALTO"

Su queste torri è necessario arrivare in cima ed attivare il pulsante di autodistruzione delle torri all'interno della porta finale sulla torre.

LE TORRI "BASSO"

Pogo viene trasportato sulla piattaforma più alta della torre che ha appena distrutto. Deve poi scendere, riparando la maggior parte delle piattaforme possibili.

Pogo deve riparare almeno l'80% delle piattaforme della torre prima di uscire dalla porta inferiore.

OGGETTI E CARATTERISTICHE DELLA TORRE

Intorno alle torri si trovano diversi oggetti che Pogo deve usare per consentirgli di continuare la discesa o l'ascesa delle torri. Gli oggetti sono:

ASCENSORI

Questi vengono usati per portare Pogo da un livello della torre ad un altro. Vengono controllate fermandoci sopra e muovendo il joystick nella direzione verso la quale volete muovervi (alto/basso). Alcuni degli ascensori si fermano in diverse posizioni.

INTERRUTTORI

Questi vengono usati per cambiare alcuni elementi della torre. Per esempio: Far apparire un pacco, o della dinamite, o una porta, ecc. Per usarli, bisogna fermarsi sopra e premere il pulsante fire.

MOSTRI DELLA TORRE

Questi mostri appaiono in diverse forme su ogni torre, talvolta sono draghi, talvolta pacchetti, o mostri elettronici, e spingono Pogo fino a farlo cadere dalla

piattaforma se cerca di sorpassarli. Per distruggerli Pogo deve usare la dinamite.

DINAMITE

Viene usata per distruggere i mostri della torre. Premere il pulsante fire standoci sopra, e dopo pochi secondi il mostro esploderà consentendo a Pogo di passare.

PIATTAFORME IN MOVIMENTO

Queste sono piattaforme metalliche con frecce lampeggianti verso sinistra e destra. Quando ci si ferma su una piattaforma, spingere il joystick e la piattaforma girerà intorno alla torre in orizzontale, finché sbatte contro un oggetto o finché Pogo cade.

PIATTAFORME DI TRASPORTO

Queste sono piattaforme metalliche con frecce verso l'alto e verso il basso. Vengono usate per trasportare Pogo su e giù dalla torre. Vedere il paragrafo "ARMI" per le istruzioni per l'uso.

TRAMPOLINI

Sono piattaforme elastiche. Se Pogo salta su un trampolino può compiere salti altissimi. Per saltare sempre più in alto premere sul joystick ogni volta che Pogo atterra sul trampolino dopo ogni salto.

PIATTAFORME CHE SCOMPAIONO

Queste sono diverse dalle piattaforme normali e quando ci si sale sopra cominciano a scomparire. Non bisogna fermarsi sopra a lungo!

PIATTAFORME CON COLLA ORGANICA

Queste appaiono come delle piattaforme ribollenti e quando Pogo ci cammina sopra lo rallentano.

PIATTAFORME MAGICHE

Qualche volta quando sembra che Pogo non possa andare da nessuna parte, se cammina verso il bordo della tavola dove si trova, appaiono delle piattaforme magiche che creano un ponte per farlo andare dove vuole.

ARMI

Sulle torri si trovano diversi pacchetti. Ognuno contiene un'arma per aiutare Pogo. Per prenderne una basta camminarci sopra, poi scegliere il tipo di arma spostando l'icona lampeggiante nel pannello inferiore fino a raggiungere il simbolo dell'arma che desiderate e pre-

mere il pulsante fire. Adesso avrete un'arma del tipo desiderato. Potrete portare cinque armi del tipo desiderato per volta.

Le armi sono le seguenti:

- CHIAVI - Per aprire le porte chiuse
- RAZZO - Quando Pogo usa questo razzo per volare intorno alle torri, uccide tutto quello che gli si para davanti.
- CALAMITA - Alcune piattaforme sono magnetiche e la calamita può essere usata per far passare Pogo sulla piattaforma seguente. Le piattaforme magnetiche hanno una icona a forma di calamita che lampeggia sullo schermo quando Pogo vi passa sotto.
- OCCHIO - Pogo ha un elmetto personale per volare intorno alla piattaforma che gli consente di osservare i pericoli che si trovano davanti.
- STIVALI - Questi stivali hanno la suola gonfiata di aria che consente a Pogo di saltare più in alto.
- TRASPORTATORE - Quando li raccoglie, Pogo può usare le piattaforme di trasporto per trasportarlo da una parte della torre ad un'altra. Le piattaforme di trasporto hanno delle frecce che indicano la direzione in cui viaggiano. Una volta selezionato il trasportatore, spingete il joystick verso l'alto per essere trasportati.

Per usare un'arma tirare indietro il joystick quando vi trovate su di una piattaforma, una delle icone sul pannello inferiore lampeggerà (finché continuate ad avere l'arma). Usate il joystick muovendolo verso destra, sinistra, per scegliere l'arma desiderata e schiacciare poi fire per attivarla.

I SOTTO-GIOCHI

Dopo aver completato una torre, Pogo deve passare alla prossima viaggiando via terra, mare o aria nella maniera seguente:

IL SOTTO-GIOCO VIA ARIA

Pogo controlla un elicottero a pedali. L'elicottero è controllato premendo il pulsante fire sul joystick, in modo da farlo pedale più in fretta. (per farlo volare più in alto). Usate i comandi normali del joystick per determinare la direzione di volo.

Durante il volo Pogo deve cercare di colpire gli uccelli che gli volano intorno con il punteruolo che si trova sulla parte inferiore dell'elicottero, in modo da far cadere un orologio d'oro che questi portano. Raccoglietene il più possibile per ottenere un buono di

tempo sulla prossima torre.

Tuttavia gli uccelli si rendono conto di essere attaccati e vi fanno cadere addosso dei palloni contenenti bombe. Colpite anche questi palloni con il punteruolo prima che atterrino per non perdere tutti i buoni che avete ottenuto in precedenza!

IL SOTTO—GIOCO VIA TERRA

Pogo cavalca un asinello Norian Lala. Per terra si trovano dei pacchetti di vari colori, quelli verdi gli danno un extra buono di tempo per la prossima torre. Quelli rossi invece glielo levano.

Durante il cammino deve evitare ostacoli come rocce, scarafaggi assassini, rami e vegetazione velenosa, saltandoli. Inoltre verrà attaccato dagli uccelli che fanno cadere i palloni-bomba e anche da rocce giganti. Se Pogo viene colpito, perderà del buono di tempo.

IL SOTTO-GIOCO VIA MARE

Nel sotto gioco via mare, Pogo si impossessa di un mini sottomarino per navigare nelle acque profonde, dove vede pesciolini che portano mine. Lo scopo di questo gioco è di distruggere quante mine possibili, sparandogli con il cannone che si trova sulla parte anteriore del sottomarino. Ogni volta che viene distrutta una mina, Pogo ottiene un buono di tempo per la prossima torre. Tuttavia, ogni volta che una mina gli passa davanti, Pogo perde una parte di buono.

Inoltre, Pogo ha da contendere con altri avversari, come squali, torpedo e bolle d'aria gigantesche. Se viene colpito dagli squali o dalle torpedo, il sottomarino non funzionerà più bene per alcuni secondi (consentendovi così di far passare delle mine). Se invece viene intrappolato dalle bolle d'aria, queste lo portano in superficie, rallentandone il cammino.

Per controllare il mini sottomarino, muovere il joystick nella direzione verso la quale volete viaggiare, e premere il pulsante di fire per sparare con il cannone.

TITOLI DI CODA

Concetto originale di Nebulus di John Phillips.

Nebulus 2 è stato progettato da Infernal Byte Systems, Paul Chamberlain e Barry Simpson.

Programmato da Florian Sauer.

Effetti grafici di Tobias Prinz.

Effetti sonori di Barricade Software.

© 21st Century Entertainment 1991.

Il programma ed i suoi dati sono protetti da copyright e non possono essere riprodotti in parte od in toto, in qualsiasi modo, senza il permesso scritto della 21st Century Entertainment Limited. Tutti i diritti sono riservati. Non si accetta responsabilità alcuna per eventuali errori. Poiché la nostra politica è una politica di miglioramento continuo dei nostri prodotti, ci riserviamo il diritto di modificarli senza previa comunicazione.

Scanned

by

Thallon

