



ENGLISH

Imagine a Mechanical World. An enormous chain of cylinders, each rotating to produce the required centripetal force which acts like gravity against the inside. Viewed from a distance, the world appears like a giant caterpillar moving through space. From a little closer the fine detail on the inner surface of each fantastic cylinder becomes clearer. The cities, fields, factories, power stations and military bases of a highly advanced alien race become apparant. Their world is perfect. All natural disadvantages such as disease or adverse climate were eliminated in the design stage. The inhabitants are imaginative, innovative, but also warlike. The conquest of other lesser worlds is their religion. Their course is set for Earth. Several missions from Earth have failed to deter the invaders. You, the player, have been despatched in the latest military spaceship to try and infiltrate and destroy the enemy from within. Each of the 20 cylinders has a specific purpose. Some are residential, some military, for example. In addition to this, combat defence DROIDANS patrol the cylinders. Some DROIDANS are more deadly than others. Each cylinder is in contact with its neighbouring cylinders. Actions at an early stage can make later levels easier, - or downright murderous!

INSTRUCTIONS

This game has not been designed for use with the joystick set to AUTO-FIRE. Use of this option may result in some deterioration of the graphics.

Use joystick in either port one or port two.

Pause - CBM Key

Resume - Fire

- CBM Key

Select one or two players - Left or right

Engines ON/OFF - Up or down

All movements are controlled via the joystick and are as follows:-

Fire - release high energy bullet

Up - move craft up

Down - move craft down

Right - accelerate craft

Left - decelerate craft

- reverse thrust

SCREEN LAYOUT

NUMBER OF PLAYERS		LIVES REMAINING			
SCORE			ENERGY		
CURRENT CYLINDER					
RED	YELLOW	GREEN	BLUE	ULTRA	SELF DESTRUCT FAIL SAFE TIMER

When either the top or bottom edge of the deck is encountered, continual movement will result in the craft flipping to the other surface. Whilst on the outside of a cylinder your craft generates a protective shield, which is needed to sustain it. This depletes your energy. Collision with objects protruding above or below cylinder

will destroy you. Collision with alien defence DROIDANS will deplete your power reserves. Aliens continually attack you until the cylinder circuits SELF DESTRUCT. The overall object of the game is to destroy the twenty cylinders. Each cylinder is connected to its neighbour by an ESCAPE PORTAL which appears as a lined rectangular box. This is usually closed. On entering each cylinder the SELF DESTRUCT FAIL SAFE TIMER is triggered automatically. When this TIMER completes its run, (assuming you have survived that long!) the cylinder circuits self destruct. The escape portal to the next cylinder now opens for a short space of time to allow high ranking alien personnel to escape. If, and only if, you have destroyed sufficient targets to reach the BLUE TARGET ZONE you will have a limited time to reach this escape portal. It must be approached from the outside of the cylinder. The time you have to find and enter the portal depends on your position on the TARGET ZONES when the circuits self destruct.

The score you receive for destroying a single target depends on:-

- the cylinder level
- the target zone reached
- the type of target

The cylinder also self destructs all circuits if every target is destroyed.

On every successful entry to the portal you must de-code the colour lock. Each level is connected to the next by a computer-controlled colour-coded lock. You are presented with five rows of memory cells, and x-y cursors. The colour of the current lock is shown by the colours at the top and bottom of the screen. You must target the x-y cursor on the memory cell of the required colour. Pressing fire will cause a shot to be fired at the cell where the x and y cursors intersect. If it has been hit, it will turn black. You must hit all the cells of the correct colour to open the lock. You have a predetermined amount of ammunition, and a rapidly dwindling timer to beat. Failure to deactivate the lock will result in the deck circuits regenerating, and the current deck will have to be re-destroyed. Three failures will result in a life being taken. On successful completion of each level a bonus is also awarded and is composed of:-

- Remaining time - 60 points per unit
- Spare ammo - 20 points per unit
- Hits bonus - This is calculated from the position of your x-cursor when a successful hit is acheived. The points range from 2 at the far left of the rail to 210 at the far right of the rail. Therefore the bonus you acheive is determined by how daring you are in reaching de-coding.

The alien world is divided into four sections:- Alpha, Beta, Gamma and Delta. Each of these is sub-divided into five different cylinders comprising of the following:-

- HOU - Housing cylinder
- AGR - Agricultural cylinder
- POW - Solar Power cylinder
- IND - Industrial cylinder
- MIL - Military Defence cylinder

Each section is harder than the last, and pilots reaching Delta section must really have what it takes to survive - and win !! Good luck and happy blasting !!!

DEUTSCH

Stellen Sie sich eine ganz mechanistische Welt vor! Eine enorme Kette von Zylindern welche alle rotieren um die nötige Zentripedalkraft, die wie die Schwerkraft gegen die Innenseite wirkt, zu erzeugen. Von der Ferne aus gesehen erscheint die Welt wie eine riesige Raupe welche sich durch den Weltraum bewegt. Etwas näher angesehen werden die Details der inneren Oberfläche jedes dieser fantastischen Zylinder klarer. Die Städte, Felder, Fabriken, Kraftwerke und militärischen Stützpunkte einer hoch fortgeschrittenen fremden Rasse werden sichtbar. Ihre Welt ist perfekt. Schon im Entwurfsstadium wurden alle Nachteile so wie Krankheiten oder Klimaschäden eliminiert. Die Einwohner haben Fantasie, sind schöpferisch, aber auch kriegerisch. Ihre Religion ist die Eroberung anderer schwächerer Welten. Sie haben jetzt ihren Kurs zur Erde gesetzt. Verschiedene Missionen von der Erde hatten keinen Erfolg dabei, die Angreifer abzuschrecken. Nun wurden Sie, der Spieler in dem neuesten militärischen Raumfahrtschiff herausgesendet um bei dem Feind zu infiltrieren und ihn von innen aus zu zerstören. Jeder der 20 Zylinder hat einen besonderen Zweck. Manche sind zum Beispiel Wohnbauten, andere militärisch. Ausserdem werden die Zylinder von den DROIDAN Kampfverteidigern patrouilliert. Manche der DROIDANS sind tödlicher als andere. Jeder Zylinder hat Kontakt mit seinen Nachbarzylindern. Frühzeitige Aktion kann spätere Etappen erleichtern - oder sie noch besonders mörderisch machen!

VORSCHRIFTEN

Dieses Spiel ist nicht zum Laufen mit dem Joystick auf AUTOFIRE (Auto-Schuss) entworfen. Daher beeinflusst Verwendung dieser Kombination die Grafik etwas.

Der Joystick kann entweder im Port 1 oder Port 2 verwendet werden.

PAUSE - CBM Taste

WIEDER ANFANGEN -FIRE

-CBM TASTE

EINEN ODER ZWEI

SPIELER WÄHLEN - LINKS ODER RECHTS

MOTOREN EIN/AUS - HINAUF ODER HINUNTER

Alle Bewegungen werden vom Joystick aus gesteuert:

FIRE - Schickt eine Kugel hoher Kraft aus

UP (hinauf) - Schiff fährt hinauf

DOWN (hinunter) - Schiff fährt hinunter

RIGHT (rechts) - Schiff wird beschleunigt

LEFT (links) - Schiff wird verlangsamt
Schubkraft wird reversiert

BILDSCHIRMPAN



Wenn man am oberen oder unteren Rand des Decks ankommt, wird das Schiff durch andauernde Bewegung auf seine andere Oberfläche springen. So lange wie Sie an der Aussenseite eines Zylinder sind, erzeugt Ihr Schiff ein Schutzschild welches es dafür lebensnotwendig ist. Das verbraucht aber Ihre Energie. Ein Zusammenstoss mit Objekten die über oder unter dem Zylinder hervorstehen, wird sie zerstören.

Ein Zusammenstossen mit fremden Verteidigungs-DROIDANS mindert Ihre Kraftreserven. Fremde greifen Sie andauernd an bis die Zylinder-Schaltungen sich zur SELBSTZERSTÖRUNG entscheiden. Das Grundobjekt des Spieles ist es, die zwanzig Zylinder zu zerstören. Jeder Zylinder ist mit seinem Nachbarn durch eine NOTTÜRE verbunden, die als schraffiertes Rechteck erscheint, welches normalerweise geschlossen ist. Beim Eingang in jeden der Zylinder wird der SELBSTZERSTÖRUNGS-SICHERHEITZ- ZEITSETZER automatisch ausgelöst. Wenn der ZEITSETZER abgelaufen ist (angenommen dass Sie so lange überlebt haben) bringen es die Zylinderschaltungen zur SELBSTZERSTÖRUNG. Nun öffnet sich die Nottüre zum nächsten Zylinder kurze Zeit lang, um hohe Beamte des Feindes entkommen zu lassen. Nur wenn sie eine genügende Anzahl von Zielen zerstört haben um die BLAUE ZIELZONE zu erreichen, werden Sie beschränkte Zeit haben, diese Notüre zu erreichen. Dieser muss man sich von der Zylinderaussenseite her nähern. Die Zeit die Sie haben um die Nottüre zu finden und in sie hineinzugehen hängt von Ihrer Position in den ZIELZONEN ab, wenn die Schaltungen Selbstzerstörung auslösen.

Die Punktzahl welche Sie bei der Zerstörung eines einzelnen Ziels erhalten, hängt von den folgenden Fragen ab:

- Zylinder Ebene
- Erreichte Zielzone
- Zielart

Der Zylinder selbstzerstört auch alle Schaltungen wenn jedes Ziel zerstört ist.

Bei jedem erfolgreichen Eingang in die Nottüre muss man das Farbenschloss dekodieren. Jede Ebene ist mit der Nächsten durch ein Computergesteuertes farbkodiertes Schloss verbunden. Es werden Ihnen fünf Reihen von Speicherzellen, sowie x-y Kursors geboten. Die Farbe des gegenwärtigen Schlosses ist durch die Farren oben und unten am Bildschirm angezeigt. Sie müssen den x-y Kursor auf die Speicherzelle der gewünschten Farbe bringen. Durch Druck auf die FEUER-Taste wird eine Kugel an die Zelle bei der die X und Y Kursors sich kreuzen, gefeuert. Wenn diese getroffen wurde, wird sie schwarz. Sie haben alle Zellen

der korrkten Farbe zu treffen um das Schloss zu öffnen. Sie haben eine bestimmte Menge von Munition, und müssen eine rasch ablaufende Zeitsetzungsuhr zu besiegen. Falls Sie das Schloss nicht ausser Gang bringen können, werden die Deck-Schaltungen wieder eingestellt und Sie haben dann das gegenwärtige Deck wieder zu zerstören. Wenn Sie drei Fehlschläge haben, so wird ein Leben fortgenommen.

Bei erfolgreicher Durchführung jeder Ebene gewinnen Sie auch einen Bonus, der aus Folgenden besteht:

- a) Verbleibende Zeit - 60 Punkte pro Einheit
- b) Verbleibende Munition - 20 Punkte pro Einheit
- c) Bonus für Treffen - Wird nach der Lage Ihres X-Kursors zur Zeit eines erfolgreichen Treffens ausgerechnet. Die Punktzahl läuft zwischen 2 an der linksten Lage des Geländers bis auf 210 an der höchsten rechten Seite des Geländers. Das heisst dass Ihr Bonus von Ihrem Mut beim Dekodieren abhängt.

Die fremde Welt besteht aus vier Teilen: Alpha, Beta, Gamma und Delta. Jede von diesen ist weiter in fünf verschiedene Zylinder, wie Folgende, aufgeteilt:

- a) HOU Wohnzylinder
- b) AGR Landwirtschaftszylinder
- c) POW Sonnenkraftzylinder
- d) IND Industriezylinder
- e) MIL Militärverteidigungszyylinder

Jede Etappe ist noch schwerer als die vorherige, und ein Pilot der die Delta Ebene erreicht muss schon ein besonderer Mensch sein um nicht nur zu überleben, sondern den Sieg zu erreichen! Viel Glück, und guten Schuss!