

Français

ocean

Deutsch

AMSTRAD SCHNEIDER

V" DAS COMPUTER-SPIEL

Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen ohne die schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited nicht vervielfältigt, gespeichert, verliehen oder in irgendeiner Form verbreitet werden. Weltweit alle Rechte vorbehalten. "V" Das Computer-Spiel kann man mit den Computern Schneider CPC 464, 664 und 6128 spielen.

LADEN

Schneider CPC 464 – Laden der Kassette. Die zurückgespulte Kassette einlegen. RUN" tippen und dann die ENTER-Taste drücken. Den Bildschirmanweisungen folgen. Falls eine Diskette verwendet wird, |TAPE tippen und dann die ENTER-Taste drücken. Anschließend RUN" tippen und die ENTER-Taste drücken.
(Zeichen | erhält man, indem man Shift/Umschaltung hält und Taste @ drückt).

Schneider CPC 664 und 6128 – Einen geeigneten Kassettenrekorder anschließen und sicherstellen, ob die Kabel wie im Benutzerheft geschildert angeschlossen sind. Die zurückgespulte Kassette einlegen, |TAPE tippen und danach die ENTER-Taste drücken. Anschließend RUN" tippen und die ENTERTaste drücken. Den Bildschirmanweisungen folgen.

Diskette – Programm-Diskette mit Seite A nach oben in das Diskettenlaufwerk einschieben. |DISK eintasten und ENTER drücken, um sicherzustellen, daß die Ma schine Zugriff zu dem Diskettenlaufwerk hat, Dann RUN" V eintasten und ENTER drücken. Das Spiel wird jetzt automatisch laden.

DAS SPIEL

Reptilienhafte Fremdlinge sind gelandet, um die Erde zu erobern und ihre Bevölkerung zu versklaven.
Die Freiheit der Menschheit hängt von Dir ab, Donovan, in Deinem Bemühen, ihr Mutterschiff unbrauchbar zu machen - die Zukunft liegt in Deinen Händen!

SPIELVERLAUF

Es ist Donovan gelungen, an Bord des Mutterschiffs der Fremdlinge zu gelangen. Seine Aufgabe ist klar: Sprengstoffe an den Schlüsselpunkten auf dem Schiff anbringen und es zerstören! Leider hat Diana, Kommandantin der Fremdlinge, den Sicherheitsrobotern des Schiffs befohlen, Donovan daran zu hindern. Sie sind entschlossen. Er hat mit drei Arten von Robotern zu kämpfen:

MAINTENANCE (Wartungspersonal)—Diese bewegen sich am Boden der Schiffskorridore entlang.

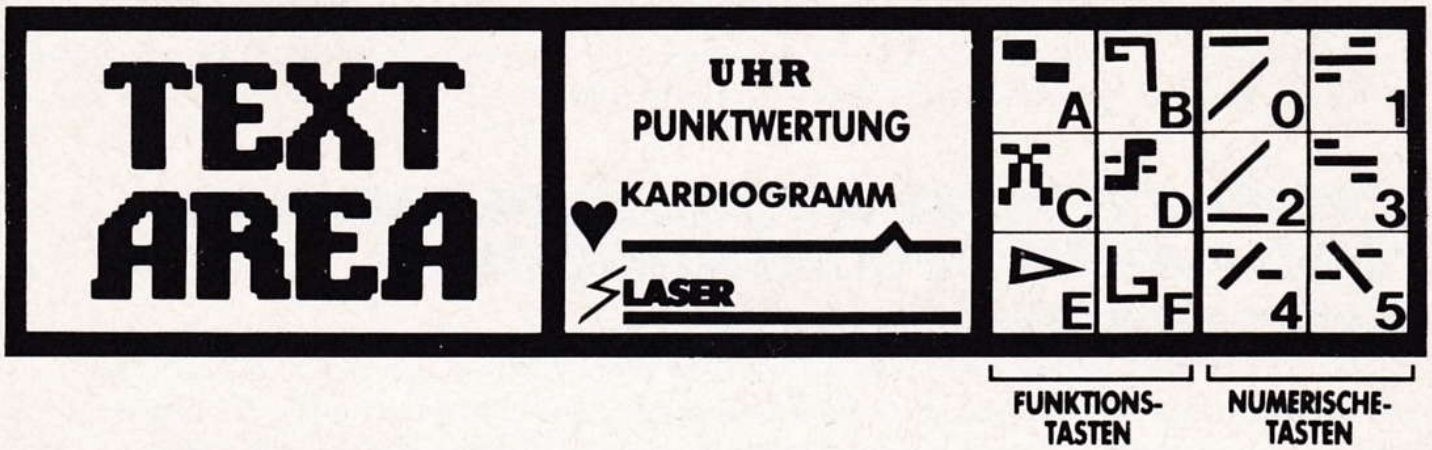
SURVEILLANCE (Überwachung)—Diese Roboter melden dem Zentral-Computer, wo Donovan sich jeweils aufhält.

SECURITY (Sicherheitsdienst)—Diese Roboter sind Selbstmordkämpfer, die solange schießen, bis das Opfer tot ist. Alle Roboter sind statisch aufgeladen, und der Starkstrom versetzt Donovans Herz einen tierischen Schlag, wenn sie ihn berühren. Donovans Fähigkeit, seine Aufgabe erfolgreich zu erfüllen, läßt sich an der EKG-Anzeige des

Communiputers ablesen. Bei jedem Schuß von einem Roboter schlägt sein Herz schneller, bis der Kardiograph schließlich eine gerade Linie anzeigt... Doch wenn es Donovan gelingt, eine Zeitlang nicht getroffen zu werden, kann sich sein Herz eventuell erholen.
Donovan muß Sprengladungen an den Schlüsselstellungen des Schiffes anbringen Diese sind WATER INLET (Wassereinlaß), die AIR PURIFICATION PLANT (Luftreinigungsanlage), der CENTRAL COMPUTER (der Zentral-Computer), der NUCLEAR REACTOR (der Kernreaktor) und der DOCKING HANGAR (der Kopplungs-Hangar). Gelingt es ihm, alle Sprengladungen einzustellen und sich aus dem Staub zu machen, ist seine Aufgabe erfüllt.
Es gibt auch Labors, und in einigen davon sind Teile der Formel für den RED DUST (roten Staub) zu finden, der tödlich für die Fremdlinge ist. Donovan kann alle Teile der Formel finden und dann austüfteln, wie er den DUST (Staub) durch die Luftreinigungsanlage verstreuen kann. Damit werden viele der Fremdlinge getötet, wodurch Verfolgung durch die Roboter aufgehalten wird.

DER COMMUNIPUTER

Der Communiputer ist der Schlüssel zum Erfolg der Aufgabe. Er enthält Daten über die Lage der verschiedenen Schiffseinrichtungen und wird auch zum Öffnen der Sicherheitstüren, zum Einstellen der Zeitauslöser für die Sprengladungen und für den Einsatz des Red Dust (roten Staubs) verwendet.



TEXT AREA (Textfeld)
Dieses Feld dient den Funktionen zur Anzeige der entsprechenden Informationen.
FUNCTION KEYS (Funktionstasten)
A. — Mit B. kombiniert verrät diese Taste den Standort des Labors.
B. Information — Kombiniert man diese Taste mit den Tasten A,C,E und den numerischen Tasten (außer Taste 1), so erfährt man die Lage von verschiedenen Räumen innerhalb des Schiffs.
C. Explosives (Sprengladungen) — Mit dieser Funktion kann man an den Schlüsselstellungen des Schiffs Sprengladungen anbringen.
D. Formula (Formel) — Speichern und Anzeigen des aktuellen Stands der aus dem Labor geholten Formel für den RED DUST (roten Staub).
E. Security Code (Sicherheitscode) — Zeigt den Sicherheitscode im Textfeld an.
F. Exit Communiputer (Ausstieg Communiputer) — Wenn man diese Taste

drückt, ist man wieder in Kampfstellung.

NUMERISCHE TASTEN

Die Symbole auf den numerischen Tasten stellen ein Zählsystem von 0-5 dar.

STEUERUNG

Dieses Spiel kann man mit einem Joystick oder über Tastatur steuern. Falls Joystick-Steuerung gewünscht, Joystick bitte unbedingt an den Joystick-Port anschließen.

TASTATUR

Steuerungstasten:

HOCH — Q	LINKS — O	FEUER — LEERTASTE
RUNTER — A	RECHTS — P	

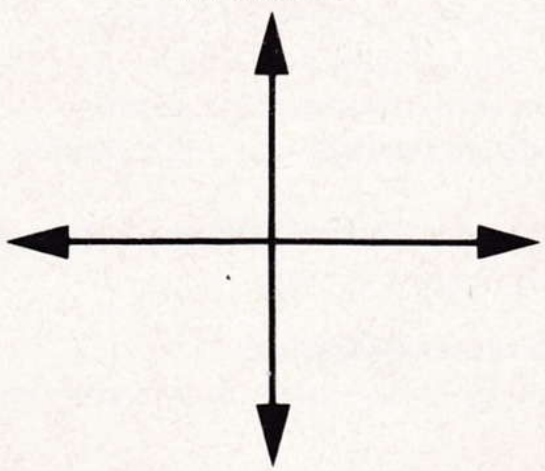
JOYSTICK

ON BEAM PAD (Auf Beamerfläche) : Aktiviert Beamerfläche und transportiert Donovan ein Deck HÖHER.

IN FRONT OF LATERAL DOOR (Vor Seitentür) : Bewirkt, daß Donovan zum nächsten Schiffsdeck vorrückt.

ALL OTHER PLACES (Alle anderen Stellungen) : Donovan springt und macht eine Hechtrolle.

SPECIAL USAGE (Sondereinsatz) : Formel für 'roten Staub' holen oder Donovans Laser nachladen.



Bewegt Donovan von rechts nach links

Bewegt Donovan von links nach rechts

ON BEAMER PAD (Auf Beamerfläche) : Aktiviert Beamerfläche und transportiert Donovan ein Deck TIEFER.

BEHIND A LATERAL DOOR (Hinter Seitentür) : Bewirkt, daß Donovan zum vorigen Schiffsdeck zurückkehrt.

WHILST PRESSING FIRE (Wenn gleichzeitig Feuer gedrückt) : Schaltet die Joystick-Steuerung auf den Communiputer um. Damit wird die Richtungssteuerung auf die Funktionstasten dieses Geräts übertragen, und FEUER wählt eine Taste an.

TIPS ZUR VERWENDUNG DES COMMUNIPUTERS

SECURITY DOORS (Sicherheitstüren)
Durch die Sicherheitstüren kommt man nur, wenn man einen besonderen Code knackt (oder hinter einem der Roboter hineinschlüpft). Den Code beschafft man sich mit dem Joystick, indem man auf Communiputermodus umschaltet und die vom Communiputer angezeigten Ziffern durchgeht, bis sie sich mit dem Code für die Turen decken.

EXPLOSIVES (Sprengladungen)
Der Spieler muß daran denken, die TIME (den Zeitpunkt) für die Detonation einzustellen.

DISSIPATING THE RED DUST (Zerstreuung des roten Staubs)
Der Spieler darf den RED DUST (roten Staub) erst dann ausstreuen, wenn alle Teile der Formel gefunden sind und das PRODUCT (Produkt) bekannt ist.

"V" DAS COMPUTER-SPIEL

Programm entworfen und geschrieben von Kaos.
Hergestellt von Jon Woods
© 1986 Ocean Software Limited.
© 1984 Warner Bros Inc. Alle Rechte vorbehalten.

LE JEU D'ORDINATEUR "V"

Le programme code, la representation graphique et le graphisme sont la propriété artistique de la société Ocean Software Limited, et ne peuvent être reproduits, mis en mémoire, loués ou diffusés, sous quelque forme que ce soit, sans l'autorisation écrite de la société Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.
Le jeu d'ordinateur "V" fonctionne sur les ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128.

CHARGEMENT

Amstrad CPC 464 – Placer la cassette rebobinée dans le lecteur de cassette. Introduire par clavier RUN" puis appuyer sur la touche ENTER. Suivre les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si un disque est prévu, introduire par clavier |TAPE puis appuyer sur la touche ENTER. Ensuite, introduire par clavier RUN" puis appuyer sur la touche ENTER.
(Le symbole | est obtenu en déprimant la touche de majuscules (shift) et en déprimant la touche @).

Amstrad CPC 664 et 6128 – Connecter un lecteur de cassette approprié et s'assurer que les fils corrects sont branchés, comme spécifié dans le Livret d'Utilisation. Placer la bande rebobinée dans le lecteur de cassette. Introduire par clavier |TAPE puis appuyer sur la touche ENTER. Ensuite introduire par clavier RUN" puis appuyer sur la touche ENTER. Suivre les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran.

Disque Introduire le disque de programme dans l'entraînement avec le côté "A"

vers le haut. Frapper: |DISK au clavier et déprimer la touche ENTER pour assurer que la machine peut desservir l'unité de disque. Ensuite, frapper RUN" V et déprimer la touche ENTER. Le programme se chargera ensuite automatiquement.

COMMANDES

Le jeu peut se jouer soit avec un manche à balai, soit en utilisant le clavier. Si vous désirez utiliser la commande par manche à balai, veuillez assurer qu'il est connecté au port manche à balai.

CLAVIER

Les commandes sont les suivantes:

Vers le haut — Q A gauche — O Feu — Barre d'espacement
Vers le bas — A A droite — P

MANCHE À BALAI

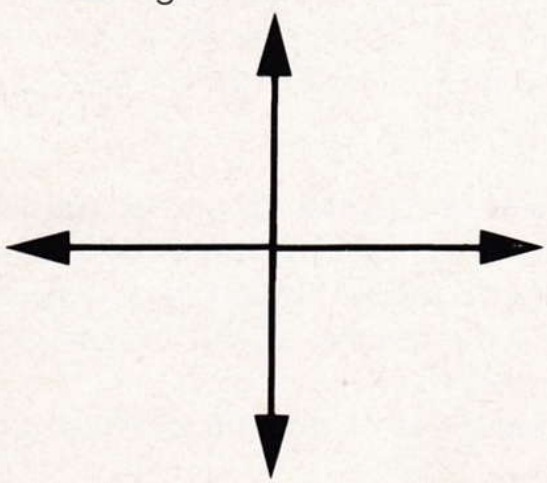
ON BEAM PAD (sur la table de transport ascendant par faisceau) : actionne la table de transport par faisceau pour transporter Donovan d'un niveau vers le haut.

IN FRONT OF LATERAL DOOR (devant une porte latérale) : fait que Donovan se déplace vers l'avant au plan suivant du vaisseau.

ALL OTHER PLACES (tous les autres endroits) : fait que Donovan bondisse suivi par une rotation vers l'avant.

SPECIAL USAGE (usage spécial) : recueille la formule de la Red Dust (poussière rouge), ou recharge le laser de Donovan.

Déplace Donovan de droite à gauche



Déplace Donovan de gauche à droite

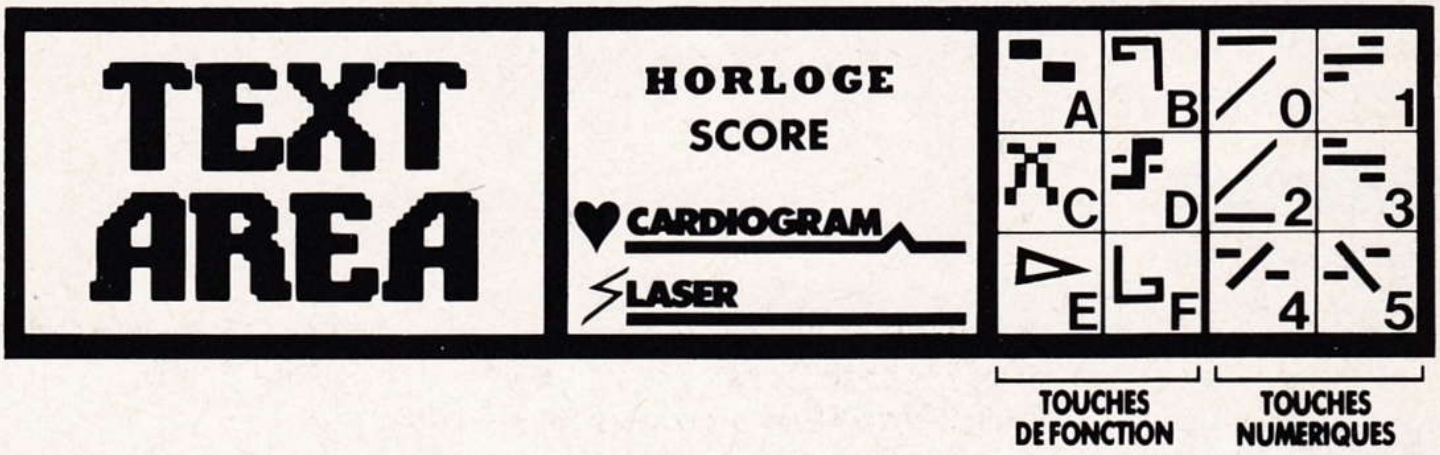
ON BEAMER PAD (sur la table de transport descendant par faisceau) : actionne la table de transport par faisceau pour transporter Donovan d'un niveau vers le bas.

BEHIND A LATERAL DOOR (derrière une porte latérale) : fait que Donovan revienne au plan précédent du vaisseau.

WHILST PRESSING FIRE (tout en appuyant sur feu) : aiguille la commande du manche à balai à l'ordinateur de communication. La commande directionnelle va maintenant aux touches de fonction de cet appareil, et FEU sélectionne une touche.

L'ORDINATEUR DE COMMUNICATION

L'ordinateur de communication est la clé du succès de la mission. Il contient les emplacements des diverses parties du vaisseau et est aussi utilisé pour ouvrir les portes de sécurité, régler les minuteries pour les explosifs, et pour utiliser la Red Dust (poussière rouge).



TEXT AREA (zone de texte)
Cette zone est utilisée par les fonctions pour afficher les informations appropriées.

FUNCTION KEYS (touches de fonction)
A.—Cette touche, utilisée conjointement avec B, vous donne l'emplacement du laboratoire.
B. Information (informations)—Le choix de cette touche, utilisée conjointement avec les touches A,C,E et les touches numériques (sauf la touche 1) vous donnera l'emplacement des diverses salles dans le vaisseau.
C. Explosives (explosifs)—Cette fonction vous permet de placer une charge d'explosifs quand vous êtes dans les points clé du vaisseau.
D. Formula (formule)—Met en mémoire et affiche cet état de la formule de la Red Dust (poussière rouge) recueille en provenance des laboratoires.
E. Security Code (code de sécurité)—Ceci affiche le code de sécurité dans la zone de texte.
F. Exit Communiputer (sortie de l'ordinateur de communication)—Appuyez pour vous retourner au mode combat.

NUMERIC KEYS (touches numériques)
Les symboles sur les touches numériques indiquent un syscème de comptage de 0 à 5.

LE JEU

Des étrangers reptiliens sont arrivés pour prendre possession de la terre et asservir sa population.
La liberté de l'humanité repose entre vos main, Donovan, quand vous tentez de mettre leur vaisseau-mère hors de combat - vous tenez l'avenir dans vos mains!
Donovan a réussi à monter à bord du vaisseau-mère des visiteurs. Sa mission est simple:

placer des explosifs dans des endroits clé sur le vaisseau et le détruire. Malheureusement, Diana, le commandant des visiteurs a ordonné aux robots de sécurité du vaisseau d'arrêter Donovan. Et ceux-ci ne blaguent pas. Trois types de robot doivent être combattus:

MAINTENANCE (entretien)—Ces robots s'avancent le long des sols des corridors du vaisseau.

SURVEILLANCE (surveillance)—Ces robots tiennent l'ordinateur central au courant du lieu où se trouve Donovan.

SECURITY (sécurité)—Ces robots sont en mission suicide. Leur but est de tuer.

Tous les robots sont actionnés par de l'électricité statique à haute tension qui donne une secousse féroce au coeur de Donovan s'ils le touchent. La capacité de Donovan de mener sa mission à bonne fin est indiquée sur le cardiographe affiché sur l'ordinateur de communication. Chaque décharge de robot fait battre son coeur plus vite, jusqu'à ce que, finalement, le cardiographie indique une ligne droite... Si, toutefois, Donovan parvient à passer un certain temps sans être touché, son coeur peut avoir le temps de récupérer.

Donovan doit placer les explosifs dans des points clé du vaisseau. Ceux-ci sont: WATER INLET (arrivée d'eau), AIR PURIFICATION PLANT (installation de purification d'air), CENTRAL COMPUTER (ordinateur central), NUCLEAR REACTOR (réacteur nucléaire) et DOCKING HANGAR (hangar de jonction). S'il réussit à placer tous ces explosifs, et puis s'échappe, la mission est accomplie. Il y a aussi des laboratoires, dont certains contiennent des parties de la formule pour la RED DUST (poussière rouge), qui est mortelle pour les étrangers. Donovan peut trouver toutes les parties de la formule puis calculer comment on peut dissiper la DUST (poussière) par l'installation de purification d'air. Ceci tuera un grand nombre de visiteurs, retardant donc la poursuite des robots.

CONSEILS ET TUYAUX POUR L'UTILISATION DE L'ORDINATEUR DE COMMUNICATION

SECURITY DOORS (Portes de sécurité)

L'accès par les portes de sécurité n'est possible qu'en solvant un code spécial (ou en se glissant derrière un des robots). Le code s'obtient par l'utilisation du manche à balai en entrant le mode ordinateur de communication et en basculant les chiffres affichés par l'ordinateur de communication de sorte qu'ils s'assortissent au code pour la porte.

EXPLOSIVES (explosifs)

Le joueur doit penser à régler le TIME (temps) pour la détonation.

DISSIPATING THE RED DUST (dissipation de la poussière rouge)

Le joueur ne peut disperser la RED DUST (poussière rouge) que quand toutes les parties de la formule ont été découvertes et que le PRODUCT (produit) est connu.

LE JEU D'ORDINATEUR "V"

Programme concu et écrit par Kaos.
Produit par Jon Woods.

© 1986 Ocean Software Limited.
© 1984 Warner Bros Inc. Tous droits réservés.