



LOADING INSTRUCTIONS

ATARI ST

Atari 520 ST series and 1040 ST 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.

SCENARIO

The pirates have returned in a new Battlestar, even more fearsome than the last and have again plundered the Federation storage depots.

As you did such a good job last time you've been commissioned once again to retrieve the stolen cargo. You've been given an all new ship and a bigger arsenal of weaponry but the task will be just as perilous.

CONTROLS

Control is by joystick only.

To pause the game press SPACE.

To quit the game go into pause mode and press ESC.

To move position of screen press both mouse buttons and move to the desired position (Amiga only).

GAMEPLAY

When a pirate craft has been destroyed it will drop its cargo of stolen objects. Manoeuvre your ship over the object to retrieve it. Certain objects will alter the appearance of your ship; these objects offer external weaponry that can be utilised on difficult screens. Occasionally, when a pirate craft is destroyed it will drop a yellow canister. This canister, when retrieved, will increase the amount of the currently selected weapon by one.

DISPLAY PANEL

From left to right the display panel selections are as follows:

1. Displays number of ships left.
2. The top number shows your current score. The bottom number shows the value of cargo you have retrieved on the current level.
3. Displays the current weapon mode in text. Number on the left shows the amount of the current weapon that you have. Number on the right is the maximum storage capacity for the current weapon.
4. The coloured graph gives an indication of how much time you have to reach the end of level depot. When the graph has totally disappeared your time limit has expired.

WEAPON MODES

Keys F1, F2, F3, F4, F5, F6 or F7 select your ship's weapon modes:

- 1 BOMBS – Destroy large defence emplacements
- 2 TIME BOMBS – These, when left at strategic points, explode a few seconds after release.
- 3 DEFENCE SHIELD – Temporarily renders your ship invincible
- 4 BOUNCE BOMBS – Bounce around the screen destroying any emplacements they touch
- 5 SEEKER – Tracks down its quarry
- 6 SMART – Destroys all emplacements on the screen.
- 7 TRACER – Follows the edge of the screen destroying all emplacements in it's path.

Hold fire down to activate the selected weapon

CREDITS

Original design by Raffaella Cecco.

16 Bit conversion by Tony Cooper.

Graphics by Mark Jones.

Music by Thalion Software (Atari ST) and Frederik Hann (Amiga).

Produced by Paul Chamberlain.

© Hewson Consultants Ltd 1989

The program and data are copyright and may not be reproduced in part or in total by any means without the written permission of Hewson Consultants Ltd. 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.

Hewson Consultants Ltd
56B Milton Park
Milton
Abingdon
Oxon
OX14 4RX

HEWSON



La Revanche

De Raffaele Cecco

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

ATARI ST

Séries Atari 520 ST et 1040 ST avec lecteur de disques si nécessaire. Nous vous conseillons de débrancher tout hardware de votre ordinateur. Introduisez le disque dans le lecteur et appuyez sur le bouton RESET. Le jeu met quelques secondes à se charger.

COMMODORE AMIGA

Commodore A500, A1000 et A2000. Nous vous conseillons de débrancher tout hardware de votre ordinateur. Introduisez Kickstart si on vous le demande. Introduisez le disque de jeu. Le jeu met quelques secondes à se charger.

SCÉNARIO

Les pirates sont revenus dans un nouveau Battlestar, encore plus terrifiant que le précédent, et ont pillé, à nouveau, les dépôts d'entreposage de la Fédération.

Vu que vous aviez fait du bon travail la dernière fois, vous avez été, encore une fois, désigné pour récupérer la marchandise volée. Vous êtes équipé d'un vaisseau tout neuf et d'un arsenal d'armes plus grand, mais la tâche n'en sera pas moins périlleuse.

COMMANDES

Le contrôle se fait par manche à balai seulement.

Pour mettre le jeu en pause, appuyez sur ESPACEMENT.

Pour quitter le jeu, mettez-vous en mode pause et appuyez sur ESC.

Pour déplacer la position de l'écran, appuyez sur les deux boutons de souris et allez à la position désirée (Amiga seulement).

LE JEU

Lorsqu'un vaisseau pirate a été détruit, il lâchera sa cargaison d'objets volés. Faites voler votre vaisseau au-dessus de l'objet pour le récupérer. Certains objets modifieront l'apparence de votre vaisseau. Ces objets offrent des armes externes qui peuvent être utilisées sur les écrans difficiles. Parfois, quand un vaisseau pirate a été détruit, il lâchera une boîte jaune qui, une fois récupérée augmentera d'une la quantité de l'arme couramment sélectionnée.

PANNEAU D'AFFICHAGE

De gauche à droite, les sélections du panneau d'affichage sont:

1. Affiche le nombre de vaisseaux qui restent.
2. Le chiffre du haut montre votre score courant. Le chiffre du bas montre la valeur de la cargaison que vous avez récupérée sur le niveau courant.
3. Affiche le mode d'arme courant dans le texte. Le chiffre de gauche montre la quantité de l'arme que vous possédez couramment. Le chiffre de droite est la capacité d'entreposage maximum pour l'arme courante.
4. Le graphe en couleur vous donne une idée du temps dont vous disposez pour atteindre la fin du dépôt de niveau. Quand le graphe disparaît complètement, votre temps limite se termine.

MODES ARMES

Les touches F1, F2, F3, F4, F5, F6 et F7 sélectionnent les modes des armes de votre vaisseau:

- 1 BOMBES – Détruisent de gros emplacements défensifs.
- 2 BOMBES A RETARDEMENT – Quand placées à des endroits stratégiques, elles explosent quelques secondes après qu'elles aient été larguées.
- 3 BOUCLIER DE DEFENSE – Rend votre vaisseau temporairement invincible.
- 4 BOMBES BONDISSANTES – Bondissent à travers l'écran et détruisent tout emplacement qu'elles touchent.
- 5 CHERSHEUSE – Traque et capture sa proie.
- 6 SPECIALE – Détruit tous les emplacements sur écran.
- 7 TRACEUSE – Suit le bord de l'écran, détruisant tout les emplacements se trouvant sur son chemin.

Tenez la touche Feu enfoncée pour activer l'arme sélectionnée.

GENÉRIQUE

Conception originale de Raffaele Cecco.

Conversion à 16 bits de Tony Cooper.

Graphismes de Marc Jones.

Musique de Thalion Software (Atari ST) et Frederik Hahn (Amiga).

Produit par Paul Chamberlain.

© Hewson Consultants Ltd 1989

Le programme et les données sont sous copyright et ne peuvent être reproduits, en partie ou entièrement, par n'importe quel moyen, sans la permission écrite de Hewson Consultants Ltd. Tous droits réservés. Nous déclinons toute responsabilité pour toute erreur.

Nous avons politique d'amélioration constante. Nous réservons donc le droit de modifier tout produit sans préavis.

Hewson Consultants Ltd
56B Milton Park
Milton
Abingdon
Oxon
OX14 4RX

HEWSON



The Revenge (Die Rache)

Von Raffaele Cecco

LADIANWEISUNGEN

ATARI ST

Die Computer der Atari 520 ST-Serie und der 1040 ST-Serie, wenn nötig, mit dem Diskettenlaufwerk starten. Es wird empfohlen, vorher alle Hardware-Anschlüsse zu entfernen. Schieben Sie die Diskette ins Laufwerk und drücken Sie RESET. Das Spiel benötigt einige Sekunden zum Laden.

COMMODORE AMIGA

A500, A1000 und A2000. Es wird empfohlen, vorher alle Hardware-Anschlüsse zu entfernen. Schieben Sie die Kickstart-Diskette ins Laufwerk, wenn diese angefordert wird. Schieben Sie dann die Spieldiskette ins Laufwerk. Das Spiel benötigt einige Sekunden zum Laden.

SZENARIO

Die Piraten kehren in einem neuen Kampfstern zurück, der noch furchterregender ist als der letzte, und sie haben wieder die Depots der Föderation geplündert.

Da Sie beim letzten Mal so gute Arbeit geleistet haben, werden Sie wieder damit beauftragt, die gestohlene Ladung zurückzuerlangen. Ihnen wurden ein völlig neues Raumschiff mit einem größeren Waffenarsenal zugeteilt, aber Ihre Mission ist nach wie vor gefährlich.

STEUERUNG

Die Steuerung des Spiels erfolgt nur über den Joystick. Für eine Pause des Spiels die LEERTASTE drücken.

Zum Abbrechen des Spiels in den Pausenmodus schalten und ESC drücken.

Drücken Sie beide Mausknöpfe, um den Bildschirm zu der von Ihnen gewünschten Position zu bewegen (nur für Amiga).

DAS SPIEL

Nach der Zerstörung eines Piratenraumschiffs wird dessen Ladung gestohlener Objekte fallengelassen. Manövrieren Sie Ihr Raumschiff über ein Objekt und sammeln Sie es ein. Bestimmte Objekte ändern das Aussehen Ihres Raumschiffs: diese Objekte bieten Ihnen äußere Waffensysteme an, die Sie sich über schwierige Bildschirme zu Nutzen machen können. Manchmal läßt ein zerstörtes Raumschiff einen gelben Kanister fallen. Wird dieser Kanister eingesammelt, erhöht sich die Anzahl des gerade gewählten Waffensystems um eins.

ANZEIGEN

Die Anzeigen von links nach rechts sind wie folgt:

1. Die Anzahl der übriggebliebenen Raumschiffe.
2. Die obere Zahl zeigt Ihren gegenwärtigen Punktestand an. Die untere Zahl gibt den Wert der auf dem gegenwärtigen Level von Ihnen eingesammelten Ladung an.
3. Anzeigt das gerade benutzte Waffensystem in Worten. Die Zahl auf der Linken gibt die Ihnen zur Verfügung stehende Anzahl des gegenwärtigen Waffensystems an. Die Zahl auf der Rechten gibt die maximale Ladekapazität Ihres Raumschiffs für das gerade gewählte Waffensystem an.

4. Die farbige Graphik zeigt an, wieviel Zeit Ihnen übrig bleibt, um das Depot zurückzuerlangen, bevor Sie das Ende des Levels erreichen. Mit dem vollständigen Verschwinden der Graphik haben Sie das Ende der Ihnen zur Verfügung stehenden Zeit erreicht.

WAFFENMODI

Sie wählen den Waffenmodus Ihres Raumschiffs mit den Funktionstasten F1-F7:

- 1 BOMBEN – Zerstören große Verteidigungsgeschütze.
- 2 ZEITBOMBEN (TIME BOMBS) – Explodieren einige Sekunden nach dem Abwurf, nachdem Sie diese an strategisch günstigen Punkten platziert haben.
- 3 SCHUTZSCHILD (DEFENCE SHIELD) – Dies macht Ihr Raumschiff für eine kurze Zeitspanne unbesiegbar.
- 4 HÜPFENDE BOMBEN (BOUNCE BOMBS) – Hüpfen über den Bildschirm und zerstören alle Geschütze, die von ihnen berührt werden.
- 5 SUCHER (SEEKER) – Macht sein Opfer selber ausfindig.
- 6 KLUGE BOMBE (SMART) – Zerstört alle Geschütze auf dem Bildschirm.
- 7 AUFSPÜRER (TRACER) – Geht am Bildschirmrand entlang und zerstört alle Geschütze auf seinem Weg.

Drucken und halten Sie den Feuerknopf, um die Waffensysteme zu aktivieren.

ANERKENNUNGEN

Originaldesign von Raffaele Cecco.

16 Bit-Konvertierung von Tony Cooper.

Graphiken von Mark Jones.

Musik von Thalion Software (Atari ST) und Frederik Hahn (Amiga).

Produziert von Paul Chamberlain.

© Hewson Consultants 1989

Das Programm und die Date sind unheberrechtlich geschützt und dürfen ohne die schriftliche Genehmigung von Hewson Consultants Ltd. weder zu Teilen noch als Ganzes, in welcher Form auch immer, kopiert werden. Alle Rechte vorbehalten. Es wird keine Haftung für etwaige Fehler übernommen.

Unsere Firmenpolitik besteht in der ständigen Verbesserung unserer Produkte. Daher behalten wir es uns vor, Produkte ohne weitere Mitteilung zu modifizieren.

Hewson Consultants Ltd
56B Milton Park
Milton
Abingdon
Oxon
OX14 4RX

