

CYBERNOID

by Raffaele Cecco

For the Atari ST and Commodore Amiga computers

LOADING INSTRUCTIONS

Atari 520 ST series and 1040 ST series with disk drive if necessary. You are advised to disconnect all hardware from your computer. Place the disk in the drive and press the **RESET** button. The game takes a few seconds to load.

Amiga A500, A1000 or A2000. You are advised to disconnect all hardware from your computer. Insert Kickstart if required. Insert the game disk. The game takes a few seconds to load.

SCENARIO

Federation storage depots have been raided by pirates, taking valuable minerals, jewels, ammunition and the latest battle weaponry. You have been commissioned by the Federation to retrieve the cargo and return it to a storage depot within a specified time limit. Extra points and an extra ship will be awarded if you succeed.

The pirate craft have activated all planetary defence systems which you will have to negotiate as well as the pirates themselves. If you fail to reach the depot within the time limit or the value of your retrieved cargo is insufficient you must forfeit one of your Cybernoid ships.

CONTROLS

Joystick only

To pause game press **SPACE**.

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

To move position of screen press both mouse buttons and move to 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 or F5** select your ship's weapon modes.

- F1** BOMBS - Destroy large defence emplacements.
- F2** IMPACT MINES - When placed at strategic points on the screen halt pirate craft.
- F3** DEFENCE SHIELD - Temporarily renders your ship invincible.
- F4** BOUNCE BOMBS - Bounce around the screen destroying any emplacements they touch.
- F5** SEEKER - Tracks down its quarry.
- Hold **FIRE** down to activate the selected weapon.

CREDITS

Originally designed by Raffaele Cecco.
Converted to Atari ST and Commodore Amiga by Tony Cooper.
Music by Gary Knight.

© Hewson Consultants 1988.

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

CYBERNOID

de Raffaele Cecco

Pour les ordinateurs Atari ST et Commodore Amiga

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Série Atari 520 ST ou Atari 1040 ST avec lecteur de disques si nécessaire. On vous conseille de débrancher tout hardware de votre ordinateur. Mettez le disque dans le lecteur et appuyez sur le bouton **RESET**. Le jeu mettra quelques secondes à se charger.

Amiga A500, A1000 ou A2000. On vous conseille de débrancher tout hardware de votre ordinateur. Introduisez Kickstart si on vous le demande. Placez le disque de jeu dans le lecteur. Le jeu mettra quelques secondes à se charger.

LE SCENARIO

Les depots d'entreposage de la Fédération ont été pillés par des pirates qui se sont emparés de précieux minéraux, bijoux, munitions et du tout-dernier armement de combat. La Fédération vous a chargé de récupérer la cargaison et de la mettre dans un dépôt d'entreposage dans un temps-limite spécifié. Vous bénéficierez de points et d'un vaisseau supplémentaires si vous réussissez.

Les vaisseaux pirates ont activé tous les systèmes de défense planétaires que vous devez éviter en même temps que les pirates eux-mêmes. Si vous n'atteignez pas le dépôt dans le temps-limite ou si la valeur de la cargaison récupérée était insuffisante, vous auriez à vous priver de l'un de vos vaisseaux cybernoïdes.

LES COMMANDES

Manche à balai seulement.

Pour mettre le jeu en pause, appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT**.

Pour quitter le jeu, allez en mode pause puis appuyez sur **ESC**.

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

LE JEU

Lorsqu'un vaisseau pirate a été détruit, il laissera tomber sa cargaison d'objets volés. Faites manoeuvrer votre vaisseau au-dessus de l'objet pour le récupérer. Certains objets modifieront l'apparence de votre vaisseau. Ces objets offrent un armement extérieur qui peut être utilisé sur des écrans difficiles. A l'occasion, quand un vaisseau pirate est détruit, il lâche une boîte jaune. En récupérant cette boîte, vous augmentez d'une la quantité d'armes couramment sélectionnées.

LE TABLEAU D'AFFICHAGE

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

1. Affiche le nombre de vaisseaux qui restent.
2. Le chiffre du haut indique votre score courant. Le chiffre du bas indique 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 à gauche montre le quantité d'armes courantes que vous avez. Le chiffre à droite est la capacité d'entreposage maximum pour l'arme en cours.
4. La courbe en couleur vous donne une idée du temps qui vous reste pour atteindre le dépôt de fin de niveau. Lorsque la courbe disparaît entièrement, votre temps se termine.

MODES DES ARMES

Les touches **F1**, **F2**, **F3**, **F4** ou **F5** sélectionnent les modes des armes de votre vaisseau:

- F1** BOMBES - Détruisent les grands emplacements défensifs.
- F2** MINES D'IMPACT - Lorsqu'elles sont placées à des points stratégiques sur l'écran, elles arrêtent les vaisseaux pirates.
- F3** BOUCLIER DE DEFENSE - Rend votre vaisseau invincible temporairement.
- F4** BOMBES BONDISSANTES - Bondissent tout autour de l'écran, détruisant tout emplacement qu'elles heurtent.
- F5** CHERCHEUSE - Traque sa proie.

Tenez le bouton **FEU** enfoncé pour activer l'arme sélectionnée.

GENÉRIQUE

Conception originale de Raffaele Cecco.

Converti à Atari ST et Commodore Amiga par Tony Cooper.

Musique de Gary Knight.

© Hewson Consultants 1988.

Le programme et les données sont copyright et ne peuvent pas être reproduits en partie ou entièrement par n'importe quel moyen sans la permission écrite de Hewson Consultants Ltd. Tous droits réservés. La responsabilité n'est acceptée pour aucune erreur.

Notre politique est celle d'amélioration constante. Nous réservons donc le droit d'apporter des modifications à tout produit sans préavis.

Hewson Consultants Ltd.
56b Milton Park
Milton
Abingdon
Oxon
OX14 4RX.

HEWSON

CYBERNOID

von Raffaele Cecco
Für den Atari ST und
Commodore Amiga Computer

LADIANWEISUNGEN

Atari 520 ST und 1040 ST Serie mit Diskettenlaufwerk, wenn nötig. Es wird empfohlen, die Hardware vom Computer zu entfernen. Die Diskette in das Laufwerk einlegen und den **RESET**-Knopf drücken. Das Spiel braucht ein paar Sekunden zum Laden.

Amiga A500, A1000 oder A2000. Es ist ratsam, die Hardware vom Computer zu entfernen. Kickstart einlegen, falls erforderlich. Die Spieldiskette einlegen. Das Spiel braucht ein paar Sekunden zum Laden.

SZENARIO

Piraten haben die Aufbewahrungsdepots der Federation überfallen und wertvolle Mineralien, Edelsteine, Munition und die neuesten Kampfaffen mitgenommen. Sie sind von der Federation beauftragt worden, die Fracht wiederzubeschaffen und sie innerhalb eines bestimmten Zeitlimits zu einem Depot zurückzubringen. Sie bekommen Extrapunkte und ein Extraraumschiff, wenn Sie erfolgreich waren.

Die Piraten haben alle planetarischen Verteidigungssysteme aktiviert, die Sie genauso wie die Piraten überwinden müssen. Wenn Sie es nicht schaffen, das Depot innerhalb des Zeitlimits zu erreichen, oder sich der Wert der Fracht als ungenügend erweist, büßen Sie eins Ihrer Cybernoidraumschiffe ein.

KONTROLLEN

Nur Joystick.

Die **LEERTASTE** drücken, um das Spiel zu unterbrechen.

Um das Spiel abzubrechen, den Pausenmodus benutzen und die **ESC**-Taste drücken.

Um die Position des Bildschirms zu bewegen, beide Mausknöpfe drücken und zur gewünschten Position bewegen (nur Amiga).

SPIELEN

Wenn ein Piratenschiff zerstört worden ist, wird es die gestohlenen Objekte fallen lassen. Manövrieren Sie Ihr Schiff über die Objekte, um sie wiederzubekommen.

Bestimmte Objekte werden das Aussehen Ihres Schiffes verändern; diese Objekte bieten externe Waffen an, die auf schwierigen Bildschirmen verwendet werden können. Wenn ein Piratenschiff vernichtet worden ist, wird gelegentlich ein gelber Behälter fallen gelassen. Sollte dieser Behälter wieder in Ihren Besitz kommen, dann vergrößert sich die Anzahl der momentan ausgewählten Waffen um eins.

ANZEIGETAFEL

Von links nach rechts gibt es die folgenden Auswahlmöglichkeiten auf der Anzeigetafel:

1. Die Anzahl der noch vorhandenen Schiffe wird angezeigt.
2. Die oberste Zahl zeigt Ihren gegenwärtigen Punktestand. Die unterste Zahl zeigt den Wert der Fracht an, die Sie auf dem gegenwärtigen Level wiedererlangt haben.
3. Zeigt den gegenwärtigen Waffenmodus im Text an. Die Zahl links zeigt die Anzahl der Waffen an, die Sie momentan besitzen. Die Zahl rechts die maximale Aufbewahrungskapazität für die gegenwärtigen Waffen an.
4. Das farbige Diagramm gibt Ihnen einen Anhaltspunkt, wieviel Zeit Sie haben, um das Ende des Leveldepots zu erreichen. Wenn das Diagramm vollständig verschwunden ist, dann ist Ihr Zeitlimit abgelaufen.

WAFFENMODUS

Taste **F1**, **F2**, **F3**, **F4** oder **F5** sucht den Waffenmodus Ihres Raumschiffs aus.

- F1** BOMBS (Bomben) - Zerstört große Verteidigungsstellungen.
- F2** IMPACT MINES (Aufprallminen) - Werden diese Minen an strategisch günstigen Punkten auf dem Bildschirm platziert, dann stoppen sie das Piratenschiff.
- F3** DEFENCE SHIELD (Verteidigungsschild) - Macht Ihr Raumschiff vorübergehend unbesiegbar.
- F4** BOUNCE BOMBS (Springende Bomben) - Sie springen auf dem Bildschirm umher und zerstören alle Stellungen, die sie berühren.
- F5** SEEKER (Verfolger) - Spürt sein Opfer auf.

Den **FEUERKNOPF** niedergedrückt halten, um die ausgewählten Waffen zu aktivieren.

CREDITS (Anmerkungen)

Originalentwurf von Raffaele Cecco.

Von Tony Cooper für den Atari ST und Commodore Amiga umgeschrieben.

Musik von Gary Knight.

© Hewson Consultants 1988.

Das Programm und die Daten unterliegen dem Urheberrecht und dürfen unter keinen Umständen ganz oder teilweise ohne die schriftliche Genehmigung der Hewson Consultants Ltd. reproduziert werden. Alle Rechte vorbehalten. Für eventuelle Fehler wird keine Verantwortung übernommen.

Unsere Firmenpolitik beabsichtigt die konstante Verbesserung der Produkte. Daher behalten wir uns das Recht vor, Produkte ohne vorherige Mitteilung zu verändern.

Hewson Consultants Ltd.
56b Milton Park,
Milton,
Abingdon,
Oxon.
OX14 4RX.

HEWSON