

THE EXECUTIONER

Thank you for buying this game - we hope that you gain many hours of enjoyment from it.

CREDITS

Design:	Avant Garde.
Programming:	Andrew Prime.
Graphics:	Stoo Cambridge.
Sound:	Doug Boari.

Copyright © HAWK 1991

AIM

The aim of the game is to execute the evil leader of the Gargaroths. To do this you must find him first. The only way is to find an electronic key which is in 4 pieces, scattered somewhere in the galaxy. To help you find the way, you can capture enemy pilots or stranded people and question them. If they refuse to answer, give them an incentive - if they still refuse, you can torture them!

LOADING

Reboot your Amiga and place **Executioner Disk 1** in the disk drive. If you have a second drive, place **Disk 2** into this drive, otherwise you will be asked to change the disks whenever needed.

TO START THE GAME

Press the joystick button during the introduction and then select the **BEGIN** option. If you have a saved game you wish to continue, select the **LOAD SAVED GAME** option. Also from this menu you can enter the entertainment mode.

When you start the game you will go on to the **MAIN OPTION MENU**. From here you can set your destination, launch your ship, enter the shop (if you are docked at a shop), talk to your spies, torture your captives, or buy fuel (if you are docked at a space station). You can also enter the entertainment mode and save the game from this menu.

You can only launch your ship if you have set your planet destination. But this can only be done if you have enough inter-planetary fuel.

SETTING YOUR DESTINATION

When you enter this screen, the sector in which your ship is in will be displayed.

Moving the joystick will move the pointer from planet to planet. If you want to travel to another sector then you can select the **MAIN VIEW BUTTON** (by pulling down on the joystick several times) which will give you an overview of the whole galaxy. From this overview you can select each sector individually.

To select your destination planet, press the joystick button on the planet you wish to travel to, the select light at the bottom of the screen will then light up. If you press the joystick button again the planet will be selected and you will return to the main menu.

Moving the joystick while the select light is lit will allow you to change your destination.

THE SHOP

You can only enter the shop when you are docked at one:

To dock at one, fly to it as if it were a planet. When you enter the shop you can sell some or all of your captives. The money gained from this can be used to purchase extra weapons and other useful items for your ship.

TORTURE

You can either question him, torture him or give him an incentive. If you torture a person too much it will kill him and he will be worth much less at the shop.

People from different types of planets will react to different types and levels of torture. People found stranded on planets are more likely to give answers more readily than people captured from ships.

PLAYING THE GAME

Once your droid has arrived on the planet, your aim is to find the transmitter pod which dropped from your main craft onto the planet. When you find this pod, you have to activate it using your tractor-beam. You also have to collect fuel pods and stranded people. Pods can also be collected from alien homing ships, which if shot will release a pod which could contain fuel or a pilot.

DROID FUEL: Your droid will always land on a planet full of fuel; you may refuel by collecting fuel pods on the planet surface.

INTER-GALACTIC FUEL: You must normally buy this from the shop; occasionally passing ships or escape pods will contain Inter-Galactic fuel.

CONTROLS

Joystick left/right - rotate droid left/right.
Joystick forwards - thrust your droid forward.
Fire Button - use current weapon.
Joystick backwards - activate tractor beam.

Note: Not all aliens can be destroyed using the standard power weapon. Some aliens require an extra powerful weapon which can be purchased from some shops.

THE EXECUTIONER (LE BOURREAU)

Nous vous remercions d'avoir acheté ce jeu. Nous espérons qu'il vous procurera de nombreuses heures de divertissement.

CREDITS

Conception : Avant Garde
Programmation : Andrew Prime
Graphiques : Stoo Cambridge
Son : Doug Boari

Copyright © HAWK 1991

BUT DU JEU

Le but du jeu est l'exécution de l'horrible chef des Gargaroths. Pour cela, il faut commencer par le trouver. Le seul moyen est de trouver la clé électronique dont les quatre morceaux sont dispersés dans la galaxie. Pour vous aider à vous diriger, vous pouvez capturer des pilotes ennemis ou des personnes laissées en rade et les interroger. S'ils refusent de vous répondre, faites-les changer d'avis : s'ils s'obstinent à refuser, vous avez les moyens de les torturer !

CHARGEMENT

Réamorcez votre Amiga et placez la disquette 1 d'**Executioner** dans le lecteur de disquettes. Si vous avez un second lecteur, placez-y la disquette 2 (autrement, on vous demandera de changer de disquette chaque fois que nécessaire).

POUR COMMENCER LE JEU

Appuyez sur le bouton du joystick pendant l'introduction et sélectionnez ensuite l'option BEGIN (commencer). Si vous avez sauvegardé un jeu que vous souhaitez continuer, sélectionnez l'option LOAD SAVED GAME (charger jeu sauvegardé). C'est aussi à partir de ce menu que vous pouvez entrer en mode "entertainment" (divertissement).

Pour commencer le jeu, vous allez au MAIN OPTION MENU (menu des options principales). A partir du menu, vous pouvez fixer votre destination, lancer votre vaisseau, entrer dans le magasin (si vous êtes arrimé à un magasin), parler à vos espions, torturer vos prisonniers, ou acheter du carburant (si vous êtes arrimé à une

station de carburant). Vous pouvez aussi entrer en mode "entertainment" et sauvegarder le jeu sur ce menu.

Vous ne pouvez lancer votre vaisseau que si vous avez choisi votre planète de destination. Mais il faut que vous ayez suffisamment de carburant inter-planétaire.

CHOIX DE VOTRE DESTINATION

Lorsque vous entrez sur cet écran (SETTING YOUR DESTINATION), le secteur dans lequel se trouve votre vaisseau est affiché. En déplaçant le joystick, vous déplacerez le pointeur de planète à planète. Si vous voulez voyager dans un autre secteur, vous pouvez sélectionner le bouton de vue globale (main view button) en tirant plusieurs fois sur le joystick : vous aurez alors une vue d'ensemble de toute la galaxie. Sur cette vue d'ensemble, vous pouvez sélectionner chaque secteur individuellement.

Pour sélectionner votre planète de destination, positionnez-vous sur la planète de votre choix et appuyez sur le bouton du joystick : la lumière de sélection au bas de l'écran va alors s'allumer. Si vous appuyez une nouvelle fois sur le bouton du joystick, la planète sera sélectionnée et vous retournerez au menu principal. Vous pouvez changer votre destination en déplaçant le joystick pendant que la lumière de sélection est allumée.

LE MAGASIN

Vous ne pouvez entrer dans un magasin que si vous y êtes arrimé : pour vous arrimer, faites comme si le magasin était une planète. Lorsque vous arrivez dans le magasin, vous pouvez vendre une partie ou l'ensemble de vos prisonniers. Avec l'argent obtenu, vous pouvez acheter des armes supplémentaires et d'autres équipements utiles à votre vaisseau.

TORTURE

Vous pouvez interroger, torturer, ou faire chanter. Si vous torturez trop quelqu'un, cela le tuera et il vaudra beaucoup moins cher au magasin.

Les habitants de différentes planètes réagiront différemment aux différents types et degrés de torture. Ceux abandonnés sur des planètes seront davantage prêts à répondre à vos questions que ceux capturés dans leurs vaisseaux.

LE JEU

Une fois votre droide arrivé sur la planète, votre objectif est de trouver la capsule microphonique qui est tombée de votre embarcation principale sur la planète. Lorsque vous aurez trouvé cette capsule, vous devrez l'activer en utilisant votre rayon-tracteur. Vous devez également ramasser des capsules de carburant et des personnes abandonnées. Les capsules peuvent aussi être récupérées sur des vaisseaux extra-terrestres qui rentrent chez eux : lorsque vous tirez dessus, ils lâchent une capsule pouvant contenir du carburant ou un pilote.

Carburant à Droide : Votre droide aura toujours fait le plein de carburant avant d'atterrir sur une planète. Vous pouvez le ravitailler en ramassant des capsules de carburant à la surface de la planète.

Carburant Inter-Galactique : Il s'achète normalement au magasin. De temps en temps, des vaisseaux de passage ou des capsules lâchées contiennent du carburant Inter-Galactique.

Commandes :

Joystick à gauche/droite	- rotation du droide gauche/droite
Joystick vers l'avant	- projection de votre droide vers l'avant
Bouton Feu	- utilisation de l'arme en cours
Joystick vers l'arrière	- activation du rayon-tracteur

Remarque : Tous les extra-terrestres ne peuvent pas être détruits par une arme à puissance standard. Pour certains, il faut une arme extra puissante qui peut être achetée dans certains magasins.

THE EXECUTIONER

Wir danken Dir für den Kauf dieses Spiels und wünschen Dir viel Vergnügen.

MITARBEITER

Design:	Avant Garde
Programmierung:	Andrew Prime
Grafiken:	Stoo Cambridge
Sound:	Doug Boari

COPYRIGHT (C) HAWK 1991

ZIEL

Das Ziel des Spiels ist es, den grausamen Anführer der Gargarothen hinzurichten. Dazu mußt Du ihn natürlich zuerst finden. Das kannst Du nur, indem Du einen elektronischen Schlüssel findest, dessen vier Stücke sich irgendwo in der Galaxis befinden. Um Dir bei Deiner Suche zu helfen, kannst Du feindliche Piloten oder gestrandete Personen gefangennehmen und sie ausfragen. Wenn Sie sich weigern Dir zu antworten, kannst Du ihnen zuerst einen gewissen Ansporn geben - und sollten sie sich dann immer noch gegen Dich wehren, kannst Du sie foltern!

LADEN

Amiga neu booten und "Executioner"-Diskette 1 in das Laufwerk legen. Wenn Du ein zweites Laufwerk besitzt, lege die Diskette 2 in dieses Laufwerk, ansonsten wirst Du aufgefordert, die Diskette zu wechseln.

SPIELSTART

Drücke während der Einführung den Joystick-Knopf und wähle die Option BEGIN (beginnen). Möchtest Du ein gesichertes Spiel erneut aufnehmen, wähle die Option LOAD SAVED GAME (gesichertes Spiel laden). Von diesem Menü aus kannst Du auch auf den Entertainment-Modus (Unterhaltungsmodus) übergehen.

Wenn Du das Spiel startest, gehst Du automatisch zum MAIN OPTION MENU (Hauptoptionen-Menü). Hier kannst Du Dein Ziel festlegen, Dein Raumschiff abfliegen lassen, in einen Laden gehen (wenn Du an einem Laden angelegt hast), mit Deinen Spionen sprechen, Deine Gefangenen

angelegt hast). Du kannst auch auf den Entertainment-Modus übergehen und das Spiel von diesem Menü aus sichern.

Du kannst Dein Raumschiff erst abfliegen lassen, wenn Du Dein Ziel festgelegt hast. Jedoch kannst Du ein Ziel wiederum nur festsetzen, wenn Du ausreichenden interplanetarischen Brennstoff zur Verfügung hast.

FESTLEGUNG DEINES ZIELS

Wenn Du diesen Bildschirm (SETTING YOUR DESTINATION) abrufst, wird der Sektor, in dem sich Dein Raumschiff befindet, gezeigt. Das Ziehen des Joysticks bewegt den Zeiger von Planet zu Planet. Möchtest Du zu einem anderen Sektor reisen, kannst Du den Hauptschirm-Knopf (main view button) wählen, indem Du den Joystick mehrere Male nach unten ziehst. Dies bietet Dir einen Blick über die ganze Galaxis. Du kannst nun jeden Sektor einzeln wählen.

Um einen Planeten als Dein Ziel zu wählen, drücke den Joystick-Knopf auf den gewünschten Planeten. Das Wahllicht am unteren Rand des Bildschirms leuchtet dann auf. Durch wiederholten Druck des Joystick-Knopfes wird der Planet gewählt. Nach der Wahl kehrst Du zum Hauptmenü zurück. Du kannst Dein Ziel ändern, indem Du den Joystick bewegst, während das Wahllicht erleuchtet ist.

DER LADEN

Um in einen Laden gehen zu können, mußt Du zuerst anlegen: Fliege einfach auf den Laden zu, und lege wie bei einem Planet an. Wenn Du in den Laden gehst, kannst Du einige oder alle Deiner Gefangenen verkaufen. Das dabei verdiente Geld kann zum Kauf von zusätzlichen Waffen und anderen nützlichen Gegenständen für Dein Raumschiff verwendet werden.

FOLTER

Du kannst einen Gefangenen entweder ausfragen, foltern oder ihm einen gewissen Ansporn geben. Folterst Du einen Gefangenen zu lange, wird er sterben und sein Kaufwert sinken.

Die Reaktion auf verschiedene Folterarten und Folterlevels hängt davon ab, welchem Planeten die befragten Personen entstammen. Personen, die gestrandet auf einem Planeten gefunden wurden, werden eher gewillt sein, Antworten zu geben, als Gefangene von Raumschiffen.

SPIELBEGINN

Ist Dein Droid erst einmal auf dem Planeten gelandet, mußt Du zuerst die Sendekapsel finden, die von Deinem Hauptschiff abgefallen ist und sich irgendwo auf dem Planeten befindet. Hast Du die Kapsel gefunden, mußt Du sie durch Benutzung Deines Traktor-Beams aktivieren. Dann mache Dich auf den Weg, Brennstoffkanister und gestrandete Personen zu finden. Du kannst Dir auch von außerirdischen, zielsuchenden Raumschiffen Kanister aneignen, indem Du auf sie schießt. Die Raumschiffe setzen daraufhin eine Rettungskapsel frei, in der sich vielleicht Brennstoff oder ein Pilot befindet.

Droid-Brennstoff: Dein Droid wird immer vollgetankt auf einem Planeten landen; Du kannst auftanken, indem Du Brennstoffkanister von der Planetenoberfläche aufsammelst.

Intergalaktischer Brennstoff: Normalerweise kannst Du diesen nur im Laden kaufen; doch enthalten manchmal vorbeifliegende Raumschiffe oder Fluchtkapseln galaktischen Brennstoff.

STEUERUNGEN

Joystick links/rechts	- Droid rotiert links/rechts.
Joystick vorwärts	- Deinen Droiden nach vorn stoßen.
Feuer-Knopf	- Momentane Waffe benutzen.
Joystick zurück	- Traktor-Beam aktivieren.

Hinweis: Nicht alle Aliens können mit den normalen Power-Waffen vernichtet werden. Bei einigen Aliens wirst Du eine besonders starke Waffe benötigen, die in einigen Läden zum Kauf angeboten werden.

THE EXECUTIONER (IL CARNEFICE)

Grazie per aver comprato questo gioco - noi speriamo che tu avrai molte ore di divertimento.

RICONOSCIMENTI:

Disegno: Avant Gard
Programmazione: Andrew Prime
Grafica: Stoo Cambridge
Suono: Doug Boari

Copyright © HAWK 1991

SCOPO

Lo scopo del gioco è di giustiziare il leader maligno dei Gargaroths. Per fare questo devi, naturalmente, trovarlo. Per trovarlo, devi, per prima cosa, cercare una chiave elettronica, che è diviso in 4 pezzi e sparso nella galassia. Utile per la ricerca è di catturare piloti nemici o "persone lasciate a piedi" ed interrogarli. Se essi rifiutano di rispondere alle tue domande, offri un incentivo. - Se si rifiutano ancora, puoi torturarli!

CARICAMENTO

Ricarica il tuo Amiga e metti il Disco 1 Executioner nel drive. Se hai un secondo drive, metti il disco 2 in questo drive altrimenti ti sarà chiesto di cambiare i dischi ogni volta che occorrerà.

PER INCOMINCIARE IL GIOCO

Durante l'introduzione premi il pulsante del joystick e seleziona l'opzione BEGIN (INIZIA). Se hai un gioco salvato e desideri continuarlo, seleziona l'opzione LOAD SAVE GAME (CARICA GIOCO SALVATO). Inoltre, da questo menu puoi inserirti nel metodo divertimento.

Quando incominci il gioco, andrai sull'OPZIONE DEL MENU PRINCIPALE. Da qui, puoi fissare la tua destinazione, lanciare la tua navicella, entrare nel negozio (se sei attraccato ad un negozio), parlare con le spie, torturare i prigionieri o fare rifornimento (se sei attraccato ad una stazione spaziale). Puoi, inoltre inserirti nel metodo divertimento e salvare il gioco da questo menu.

Puoi lanciare la tua navicella soltanto quando hai fissato il pianeta di destinazione. Ma questo può essere fatto solo quando hai sufficiente carburante inter-planetario.

PER FISSARE LA TUA DESTINAZIONE

Quando entri in questo schermo, la zona in cui la tua navicella si trova, verrà visualizzata.

Muovendo il joystick sposterai il puntatore da pianeta a pianeta. Se desideri viaggiare verso un'altra zona, puoi selezionare il pulsante di visione

principale (premendo alcune volte sul joystick) che ti darà una visione generale di tutta la galassia. Da questa visione generale puoi selezionare, individualmente, ogni settore.

Per selezionare il tuo pianeta di destinazione, premi il pulsante del joystick sul pianeta in cui desideri andare, la luce di selezione, che si trova nella parte bassa dello schermo, si illuminerà. Se premi ancora il pulsante del joystick il pianeta verrà selezionato e ritornerai al menu principale. Spostando il joystick mentre la luce di selezione è illuminata ti permetterà di cambiare la tua destinazione.

IL NEGOZIO

Puoi entrare nel negozio soltanto quando gli sei attraccato. Per attraccare, vola verso il negozio nello stesso modo con cui voli verso un pianeta. Quando entri nel negozio puoi vendere alcuni o tutti i prigionieri che hai. Con i soldi guadagnati puoi acquistare armi ed altre cose che possono essere utili per la tua navicella.

TORTURA

Ad un prigioniero puoi fare domande, torturarlo o offrirgli un incentivo. Se un prigioniero viene torturato troppo, morirà e nel negozio valerà molto meno.

Persone da differenti tipi di pianeti, reagiranno ai differenti tipi e livelli di tortura. Le persone lasciate a piedi su un pianeta sono molto più disponibili a rispondere alle domande che delle persone catturate sulle navicelle.

PER GIOCARE IL GIOCO

Una volta che il tuo androide arriva sul pianeta, il tuo scopo principale è di trovare il contenitore del trasmettitore che è caduto sul pianeta dalla tua imbarcazione principale. Quando hai trovato questo contenitore, devi attivarlo usando il tractor-beam. Devi anche raccogliere i contenitori di carburante e prendere le persone lasciate a piedi. I contenitori possono essere raccolti dagli alieni lanciando missili alle loro navicelle, se colpite essi cedono un contenitore che può contenere un pilota o carburante.

Androide Carburante: il tuo androide atterrerà su un pianeta sempre con il pieno di carburante; potrai rifornirti di carburante raccogliendo i contenitori di carburante sulla superficie del pianeta.

Carburante Inter-Galattico: normalmente devi comprarlo al negozio, occasionalmente navicelle di passaggio o contenitori contengono carburante inter-galattico.

CONTROLLI

Joystick sinistra/destra	-	Rotazione androide sinistra/destra
Joystick in avanti	-	Spinge il tuo androide in avanti
Pulsante fuoco	-	Usa la corrente arma
Joystick all'indietro	-	Attiva il tractor-beam.

Nota: non tutti gli alieni possono essere uccisi dalle armi ordinarie. Per uccidere alcuni alieni avrai bisogno di un'arma più potente che può essere comprata nel negozio.

THE EXECUTIONER

Gracias por haber comprado este juego y esperamos que éste le proporcione muchas horas de diversión y entretenimiento.

RECONOCIMIENTOS:

Diseño: Avant Garde
Programación: Andrew Prime
Gráficos: Stoo Cambridge
Sonido: Doug Boari
Derechos de Propiedad Intelectual (c) HAWK 1991

OBJETIVO

El objetivo del juego consiste en ejecutar al malvado líder de los Gargoroths. Para alcanzar este objetivo, primero se lo debe hallar, y el único modo de lograrlo es encontrar la clave electrónica, dividida en cuatro partes y dispersa en algún lugar de la galaxia. Para ayudarlo a encontrar la ruta correcta, usted puede capturar pilotos enemigos o gente varada en los planetas, e interrogarlos. Si éstos se niegan a responder al interrogatorio, usted deberá ofrecerles un incentivo, y si aún así se niegan, puede pasar a torturarlos.

CARGA

Vuelva a efectuar la secuencia de arranque de su Amiga y coloca el Executioner Disk 1 en el dispositivo de disco. Si cuenta con un segundo dispositivo de disco, coloque en él el Disk 2. De no ser así, se le solicitará cambiar los discos en el momento que resulte necesario.

INCIO DEL JUEGO

Presionar el botón de la palanca de mando durante la introducción, y luego seleccionar la opción BEGIN. Si se ha almacenado un juego que se desea continuar, seleccionar la opción LOAD SAVED GAME (cargar juego almacenado). A partir de este menú también se puede pasar al modo de entretenimiento.

An iniciarse el juego usted se encontrará frente al MENU DE OPCIONES PRINCIPALES, desde el cual usted podrá fijar su destino, lanzar su nave, entrar a la tienda (si se encuentra detenido frente a una tienda), hablar con sus espías, torturar a sus cautivos, o comprar combustible (si se encuentra detenido en una estación espacial). También puede pasar al modo de entretenimientos y almacenar el juego a partir de tal menú.

Sólo se podrá efectuar el lanzamiento de la nave si se ha fijado el planeta de destino, lo cual sólo puede realizarse si se cuenta con suficiente combustible interplanetario.

COMO FIJAR EL DESTINO

Al entrar en esta pantalla, se exhibirá el sector en el cual se encuentra su nave.

El movimiento de la palanca de mando desplazará el señalador de un planeta a otro. Si usted desea viajar a otro sector puede seleccionar el botón de visión principal moviendo hacia abajo la palanca de mando varias veces, lo cual le proporcionará un panorama general de toda la galaxia. A partir de este panorama general usted podrá seleccionar cada sector en forma individual.

Para seleccionar el planeta de destino, presionar el botón de la palanca de mando cuando se encuentre sobre el planeta al cual desea viajar. En ese momento se encenderá la luz de selección en la parte inferior de la pantalla. Si presiona otra vez el botón de la palanca de mando, el planeta quedará seleccionado y usted volverá al menú principal. Mover la palanca de mando mientras la luz de selección se encuentre encendida le permitirá cambiar su destino.

LA TIENDA

Sólo podrá entrar a una tienda cuando se encuentre detenido frente a una de ellas. Para hercerlo, volar hasta la tienda como si ésta fuera un planeta. Una vez dentro de la tienda usted podrá vender algunos o todos sus cautivos. El dinero así obtenido puede utilizarse para comprar armas adicionales u otros elementos de utilidad para su nave.

TORTURA

Usted puede interrogar a un cautivo, torturarlo, u ofrecerle un incentivo. Si se tortura a alguien en exceso, se lo puede llegar a matar, y en consecuencia su valor de venta en la tienda será mucho menor.

La gente de los diversos planetas reaccionará de modo diferente a los diversos tipos y niveles de tortura. La gente varada en los planetas posiblemente tenga una mucho mejor predisposición para responder a sus preguntas que la gente capturada de otras naves.

DESARROLLO DEL JUEGO

Una vez que su droide arriba al planeta, su objetivo consiste en hallar el receptáculo transmisor que cayó al planeta desde la nave principal. Cuando encuentre este receptáculo, lo deberá activar utilizando su rayo-tractor. También deberá recoger receptáculos de combustible y gente que se encuentre varada allí. Los receptáculos también pueden obtenerse de naves extraterrestres de retorno al planeta de origen. Si se les hace blanco al disparar, éstas soltarán un receptáculo, el cual puede contener combustible o transportar un piloto.

Combustible de droide:

El droide siempre aterriza en un planeta lleno de combustible. Se puede cargar combustible recogiendo los receptáculos de combustible que se encuentran en la superficie del planeta.

Combustible intergaláctico:

En general se lo deberá comprar en la tienda. En ocasiones, las naves de paso o los receptáculos de escape contienen combustible intergaláctico.

Controles:

- | | |
|--|---|
| Palanca de mando hacia la derecha o la izquierda | - rota droide hacia la derecha o la izquierda |
| Palanca de mando hacia adelante | - impulsa droide hacia adelante |
| Botón de disparo | - usa el arma actual |
| Palanca de mando hacia atrás | - activa el rayo-tractor |

Nota: No todos los extraterrestres pueden destruirse mediante el uso de un arma con potencia estándar. Algunos extraterrestres requieren el uso de un arma más poderosa, la cual puede comprarse en algunas tiendas.