

# CITADEL



## PLAYERS GUIDE



### SUGGERIMENTI E CONSIGLI

LA CITADEL è una costruzione di grande valore e strategica importanza. A meno che non sia spazzata o minata, non si demolirà mai. Come un pericolo e cesseranno il fuoco. Utilizza questo suggerimento per fare una pausa e riflettere sulla tua strategia.

Il modo più rapido per prendere capsule di energia e armi è di posizionarsi sopra il MONITOR e poi di premere e rilasciare due volte il bottone di fuoco. Questo evita di colpire la SONTA. La SONTA prende qualsiasi oggetto visualizzato sullo schermo. Usa questo aspetto lasciando le capsule di energia e le armi fino a che non sono richieste. Anche se sono della parte sbagliata del muro, possono essere usate più avanti. Quando sono veramente necessarie, una strategia è di farle sparare una o due volte prima di usarle.

Copyright 1989 Electric Dreams Software

Un'azione speciale: una barra di energia per il MONITOR. Una speciale: una barra di energia per il MONITOR. Una speciale: una barra di energia per il MONITOR.

Robin Levy - Colludo, enhancement sequenze grafiche. Dan Phillips - Colludo, suggerimenti tecnici. John Kemp - Colludo, enhancement sequenze di codificazione.

STUART HENDERSON - Colludo, enhancement sequenze di codificazione.

ALIENO - Colludo, enhancement sequenze di codificazione. COBAZZA - Colludo, enhancement sequenze di codificazione. BRONZO - Colludo, enhancement sequenze di codificazione. CAMERA - Colludo, enhancement sequenze di codificazione.

# CITADEL FOR THE COMMODORE 64

And in that dark place a silence grew; a silence that threatened to engulf all in its encompassing reaches. It hung in palpable folds about the fabric of the forgotten corridors, its dusty films smothering the former majestic glory. Indeed, it was no longer a place for wonder. Now only caution prevailed; for only caution could be advisable in a disused city that held untold secrets and horrors.

Each defence had been cunningly contrived, and no outward sign of danger was apparent, even on close inspection. There was one consolation only to be savoured - for even as the traps could close their grinning jaws on the unwary, so also they held no loyalty to their designers, and could be turned against them.....

## BACKGROUND STORY

During routine exploration of the outworld colonies near ATENAPPOOL, a faint energy emission has been picked up, apparently emanating from a small barren world previously assumed lifeless. A remote probe has since provided details of an underground city complex, set deep into the heart of the planet, with a single concealed entrance on the surface. It seems completely devoid of any humanoid lifeforms, but the power systems of the city are still operational, as well as the automatic defence systems which seem to detect any movement or hostile activity. Since contact was lost with the probe, now presumed destroyed, the council elite has decreed this area forbidden to all but droids and remotes.

From the safety of your control centre, you control MONITOR, a Hoverdrone Mk. IV remote device equipped with flotation engines and quad peri-thrusters for directional movement. A miniature armoured screen is built into MONITOR which will display what information we already have on the different devices you may find during your explorations. You first MONITOR has been deposited at the entrance of the uppermost city. To reach the innermost city and secure the technological secrets of this long dead race, eight cities must be negotiated, each spread across two stories connected by lift shafts, and with its own unique defence systems. If your MONITOR is destroyed we can beam limited replacements to the last lift shaft visited. Untold secrets may lie deep within these cities - your chances of success are slim, but our thoughts go with you, and we will monitor your progress closely.

## COMPLETING A LEVEL OF THE GAME

To reach the next city simply find the exit of the current one. Some corridors may

be blocked by force beam generators. These are deadly on contact, but each should have an on/off switch somewhere nearby. It may be necessary to move freely between the two stories of each city to find the exit point. Lift shafts provide easy access between the stories.

MONITOR has a CAPTURE PROBE which can be used to grab and use any object. Once in CAPTURE MODE, moving the probe over any object will activate the built-in MINISCREEN, showing what type of device is currently targeting, as well as how much energy is required to use it.

## LOADING INSTRUCTIONS

- C64 Cassette** : Insert the cassette in your data cassette. Hold down the SHIFT key and press RUN/STOP.
- C64 Disk** : Insert the disk in the drive. Type LOAD "\*", 8, 1 then press RETURN

## CONTROLS AND OPTIONS

Once the title screen has appeared, the attract sequence will start automatically showing all of the different types of device to be found within the game. The following keys can be used to select different options at this point:

- F1** Select normal trap layout
- F3** Select random trap layout
- F7** Start fame (or press fire button - joystick in port 2)
- SPACEBAR** See next device in attract sequence

Within the game the following controls are used:

- RUN/STOP** Pause the game
- Q** Quit game (after first pausing it)
- SPACEBAR** Fix/Release captured mobile in relative position

### • MOVING TO AN ADJACENT FLOOR TILE

Move joystick with fire button released.

### • FIRING IN ANY DIRECTION:

Hold button down, then push stick in desired direction as long as required. Extra firepower will eventually run out, so use powerful weapons wisely.

### • GLIDE AND FIRE MODE

Move in the desired direction using the joystick, and then hold down the fire button. MONITOR will continue moving in the same direction until the button is released. In the meantime, the joystick can be used to fire in any direction.

### • USING LIFT SHAFTS AND EXITS

Press the fire button when positioned over the spot.

### • ENTERING CAPTURE MODE

Press the fire button twice and keep it held down on the second press. The CAPTURE PROBE will then appear and may be moved freely about the screen using the joystick.

### • CAPTURING AND USING ENEMY DEVICES

Any device targeted by the CAPTURE PROBE will cause the probe to flash, and MONITORS MINISCREEN will display one of the following:

- F** = Extra firepower (& units of energy required)
- E** = Energy pod (gives a full recharged of energy)
- S** = Switch (activate/deactivate a nearby force beam)
- C** = Capture possible (& units of energy required)

Release the fire button when the probe is flashing to capture this device, or move to another to reselect. Release the button at any other time to exit this mode. (If you have too little energy to grab the desired device the probe will exit anyway). Any captured device will flash to indicate its state.

### • USING CAPTURED STATICS AND MOBILES

Captured defences will stop firing at the player, and can be used as temporary barriers. The most useful are mobile droids, which will then move with MONITOR and position themselves in the current direction that you are firing. The SPACEBAR will lock any mobile in its current position relative to MONITOR, which can be useful as a shield in one direction whilst firing in all directions. The following is a short list of possible ways of captured mobile defences:

1. As shields to provide cover from enemy shots.
2. As battering rams to destroy other installations.
3. As 'plugs' preventing enemies emerging from a trap.

## ON SCREEN INFORMATION

From left to right:

- |            |                     |               |
|------------|---------------------|---------------|
| 1. Score - | Triggering traps    | 150 points    |
|            | Destroying defences | 25-150 points |
|            | Completing a city   | 1000 points   |

(An extra MONITOR is awarded every 10,000 points)

2. MONITORS in reserve - After losing a MONITOR, the next one will be beamed to the last used lift shaft.
3. Current FIREPOWER (symbol will flash when power is low)
- 0 Normal Fire (inexhaustible supply)
- 1 Rapid Fire (enhanced refiring speed)
- 2 2-way Fire (armour piercing/rear protection)
- 3 3-way Fire (armour piercing/diagonal front spray)
- 4 Burst Fire (long range/single salvo launch)
4. Energy Bar for MONITOR (will flash when running low).
5. Current energy of CAPTURED defence unit .

## CITY LEVELS AND SPECIAL FEATURES

- |            |   |                                                |
|------------|---|------------------------------------------------|
| 1. ALIEN   | - | Your first encounter with a new world          |
| 2. ARMOUR  | - | Vicious guardians patrol this fortress city.   |
| 3. BRASS   | - | Where even the missiles may be intelligent.    |
| 4. CHAMBER | - | A nightmare maze with automatic force beams    |
| 5. ARENA   | - | A massive array of grim defences               |
| 6. VOID    | - | Where attack may come from anywhere.           |
| 7. HAZARD  | - | Aggressive warren of the DESTROYERS.           |
| 8. GOTHIC  | - | Where deserted corridors are not as they seem. |

## HINTS AND TIPS

• CITADEL is a combination of arcade action and board game strategy. Unless you are moving or firing, most defences will not regard you as a threat and will stop firing. Use this fact to pause and consider the next move.

• The quickest way to grab energy or weapons pods is to position MONITOR over

the top, then press and release the fire button twice. This saves having to target the CAPTURE PROBE.

- The CAPTURE PROBE can grab any visible object of screen. Use this by leaving energy and weapons pods until needed. Even on the 'wrong' side of a wall they can be used later on when really required.

Citadel program code, graphic representation and artwork are copyright of Electric Dreams Software and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Electric Dreams Software. All rights reserved worldwide.

© 1989 Electric Dreams Software. A Software Studios Production.

## CITADEL CREDITS

MARTIN WALKER - Game design, coding, graphics, music and sound effects (writing the Zzap diary, and occasionally sleeping!)

### Special thanks to the following:

ROBIN LEVY - Loading screen, Test pilot and celebrity sprites.  
DAN PHILLIPS - Test pilot, byte tweaking and cycle minimising.  
JOHN KEMP - Test pilot and chief bug hunter.  
STUART HIBBERT - Production and super fast computer replacement.  
SOFTWARE STUDIOS - For all the enthusiasm and support!

## LOADING DIFFICULTIES

We are always seeking to improve the quality of our product range, and have developed high standards of quality control to bring you this product. If you experience any difficulties whilst loading it is likely to be a fault other than the product itself. We therefore suggest that you switch your computer off and repeat the loading instruction carefully, checking that you are using the correct set of instructions for your computer and software. If you still have problems consult the User handbook that accompanied your computer or consult your software dealer for advice. In the case of continued difficulty and you have checked all of your hardware for possible faults, may we suggest that you return the game to the place of purchase.

CUSTOMER ENQUIRIES/  
TECHNICAL SUPPORT  
0734 310003

ACTIVISION UK LTD  
BLAKE HOUSE  
MANOR FARM ROAD  
READING RG2 0JN

## CITADEL POUR LE CMB 64

Et dans cet endroit sombre, un silence se développa; un silence qui menaça de tout engloutir dans son grand manteau. Il s'accrocha en plis palpables à travers la structure des couloirs oubliés, ses cellules poussiéreuses enveloppant la gloire majestueuse d'autant. En fait, cet endroit cessa d'être un lieu de rêves. Seule la méfiance régna car seule la méfiance pouvait être conseillée dans une ville qui détenait des secrets et des horreurs non dévoilés.

Chaque défense avait été astucieusement arrangée et aucun signe de danger extérieur n'était apparent, même lorsqu'on y regardait de près. Il n'y avait qu'une consolation à savourer: quand ils refermaient leurs dents grimaçantes sur les imprudents, les pièges n'avaient aucune loyauté à l'égard de leurs créateurs et pouvaient se retourner contre eux...

## TOILEDEFOND HISTORIQUE

Lors d'une exploration de routine dans les colonies de l'autre monde, près d'ATENAPOL, une faible émission d'énergie fut détectée qui semblait émaner d'un petit monde stérile, jadis considéré comme n'ayant aucune forme de vie. Une sonde éloignée a, depuis, fourni des détails sur le complexe d'une ville souterraine, située au cœur de la planète et ayant une seule entrée cachée à la surface. Elle a l'air entièrement démunie de toute forme de vie humanoïde mais les systèmes d'énergie de la ville sont toujours opérationnels, de même que les systèmes de défense automatiques qui semblent pouvoir détecter tout mouvement ou toute activité hostile. Depuis que le contact avec la sonde - à présent présumée détruite - a été perdu, l'élite du conseil a interdit la zone à tous, à l'exception des droïdes et des remotes.

De la sécurité de votre centre de contrôle, vous contrôlez MONITOR, un engin téléguidé Hoverdrone Mk IV, muni de moteurs de flottement et de quatre péri-moteurs pour le mouvement directionnel. Un écran blindé miniature est incorporé dans MONITOR et il affichera toutes les informations dont nous disposons, concernant les divers engins que vous pourriez découvrir lors de vos explorations. Votre premier MONITOR a été déposé à l'entrée de la ville la plus haute. Pour atteindre la ville la plus profonde et vous emparer des secrets technologiques de cette race disparue depuis longtemps, vous devez traverser sept villes, chacune composée de deux étages reliés par des cages d'ascenseur et chacune ayant ses propres systèmes de défense. Si votre MONITOR est détruit, nous pouvons transmettre, à l'aide de rayons, des remplacements limités, à la dernière cage

d'ascenseur que vous avez visité. Des secrets jamais dévoilés se cachent au cœur de ces villes - vos chances de succès sont minces mais nos pensées sont avec vous et nous suivons votre progression de près.

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

**C64 Cassette:** Introduisez la cassette dans votre cassette de données. Tenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur RUN/STOP.

**C64 Disque:** Introduisez le disque dans le lecteur. Tapez LOAD"\*\*\*",8,1 et appuyez sur RETURN.

## LES COMMANDES ET LES OPTIONS

Pour parvenir à la ville suivante, trouvez tout simplement la sortie de la ville courante. Certains couloirs peuvent être bloqués par des générateurs de rayons. Ceux-ci sont mortels au contact, mais chacun d'entre eux devrait avoir un interrupteur quelque part dans les environs. Il serait peut-être nécessaire de vous déplacer librement entre les deux étages de chaque ville afin de trouver les points de sortie. Les cages d'ascenseur fournissent un accès facile entre les deux étages.

MONITOR a une CAPTURE PROBE (SONDE DE CAPTURE) qui peut servir à saisir et utiliser un objet quelconque. Une fois en MODE CAPTURE, chaque fois que vous déplacez la sonde au-dessus d'un objet quelconque, vous activez le MINISCREEN (MINI-ECRAN) incorporé qui indique alors le type d'engin couramment pris pour cible ainsi que la quantité d'énergie requise pour utiliser cet engin.

A l'apparition de l'écran des titres, la séquence d'attraction démarrera automatiquement, montrant les divers types d'engins que l'on peut trouver dans le jeu. Les touches suivantes peuvent alors être utilisées pour sélectionner les différentes options :

**F1** Sélectionne la disposition normale des pièges  
**F3** Sélectionne la disposition au hasard des pièges  
**F7** Fait démarrer le jeu (ou appuyer sur bouton feu-manche à balai sur entrée 2)

**BARRE D'ESPACEMENT** Voir l'engin suivant dans la séquence d'attraction.

Dans le jeu, les commandes suivantes sont utilisées:

**RUN/STOP**

Met le jeu en pause

**Q**

Quitte le jeu (après l'avoir d'abord mis en pause)

**BARRE D'ESPACEMENT**

Fixe/relâche mobile capturé en position relative

### • COMMENT PASSER A UN CARREAU ADJACENT

Bougez le manche à balai avec le bouton feu relâché.

### • COMMENT FAIRE FEU DANS N'IMPORTE QUELLE DIRECTION

Tenez le bouton enfoncé puis poussez le manche à la position désirée en le maintenant dans cette position aussi longtemps qu'il le faut. La puissance de feu supplémentaire sera éventuellement épuisée: utilisez donc les armes puissantes avec soin.

### • MODE PLANE ET FEU

Bougez dans la direction voulue à l'aide du manche à balai puis tenez le bouton feu enfoncé. MONITOR continuera à bouger dans la même direction jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton. Entre temps, vous pouvez utiliser le manche à balai pour faire feu dans n'importe quelle direction.

### • COMMENT UTILISER LES CAGES D'ASCENSEUR ET LES ISSUES

Appuyez sur le bouton feu quand vous êtes placé au-dessus de l'endroit.

### • COMMENT ALLER AU MODE CAPTURE

Appuyez deux fois sur le bouton feu et tenez-le enfoncé à la deuxième pression. La SONDE CAPTURE apparaît alors et peut être déplacée librement à travers l'écran à l'aide du manche à balai.

### • COMMENT CAPTURER ET UTILISER LES ENGIN ENNEMIS

Tout engin pris pour cible par la SONDE CAPTURE fera clignoter la sonde et le MINI-ECRAN de MONITOR affichera l'un des quatre messages suivants:

**F** = Puissance de feu supplémentaire (& unités d'énergie requise).  
**E** = Capsule d'énergie (donne une recharge complète d'énergie).  
**S** = Interrupteur (active/désactive un rayon proche)  
**C** = Capture possible ( & unités d'énergie requise).

Relâchez le bouton feu quand la sonde clignote pour capturer cet engin ou allez à un autre pour resélectionner. Relâchez le bouton à tout autre moment pour quitter ce mode. (Si vous avez trop peu d'énergie pour

saisir l'engin désiré, la sonde sortira de toute manière). Tout engin capturé clignotera pour indiquer son état.

## • COMMENT UTILISER DES PARASITES ET MOBILES CAPTURES

Les défenses capturées s'arrêteront de tirer sur le joueur et peuvent être utilisées comme des barrières temporaires qui servent à stopper le feu de l'ennemi tout en permettant au feu de MONITOR de passer à travers elles. Les droïdes mobiles sont les barrières utiles; une fois capturées, elles se déplaceront avec MONITOR et se placeront dans la direction vers laquelle vous faites feu en ce moment. La BARRE d'ESPACEMENT bloquera tout mobile dans sa position courante par rapport à MONITOR; ce mobile peut être utilisé comme un bouclier protégeant d'une direction et permettant aussi de tirer dans toutes les directions. La courte liste qui suit énumère les manières d'utiliser les défenses mobiles capturées:

1. Boucliers vous permettant de vous abriter des tirs ennemis.
2. Béliers permettant de détruire les autres installations.
3. "Bouchon" empêchant les ennemis d'émerger d'un piège.

## INFORMATIONS SUR ECRAN

De gauche à droite:

1. Score -

|                         |        |        |
|-------------------------|--------|--------|
| Déclenchement de pièges | 100    | points |
| Destruction de défenses | 25-150 | points |
| Ville terminée          | 1000   | points |
2. MONITORs en réserve.. Après avoir perdu un MONITOR, un autre sera émis à la dernière cage d'ascenseur utilisée. Un MONITOR supplémentaire est décerné tous les 10.000 points mais si vous essayiez de gagner des vies supplémentaires en restant près d'un piège, vous risqueriez de rencontrer les DESTROYERS!
3. PUISSANCE DE FEU COURANTE (clignotera quand l'énergie est basse).

|   |                                                                   |
|---|-------------------------------------------------------------------|
| 0 | Feu normal (source intarissable)                                  |
| 1 | Feu rapide (vitesse de reprise de feu améliorée)                  |
| 2 | Feu à 2 sens (perforation de blindage/protection arrière)         |
| 3 | Feu à 3 sens (perforation de blindage/mitraillage diagonal avant) |
| 4 | Feu en rafale (longue portée/lancement de salve simple)           |
4. Barre d'énergie pour MONITOR (clignotera quand elle manque d'énergie).

5. Energie courante de l'unité de défense CAPTUREE.

## NIVEAUX DE LA VILLE ET CARACTERISTIQUES SPECIALES

1. **ALIEN (EXTRA-TERRESTRE)** - Votre première rencontre avec un nouveau monde.
2. **ARMOUR (ARMURE)** - De méchants gardiens patrouillent cette ville-forteresse.
3. **BRASS (CUIVRE)** - Ici, même les missiles peuvent être intelligents.
4. **CHAMBER (CHAMBRE)** - Un labyrinthe cauchemardesque avec des rayons automatiques.
5. **ARENA (ARENE)** - Un immense arsenal de défenses menaçantes.
6. **VOID (VIDE)** - Ici, une attaque peut provenir de n'importe où.
7. **HAZARD (RISQUE)** - gare aux agressives des DESTROYERS.
8. **GOTHIC (GOTHIQUE)** - Ici, les couloirs déserts ne sont pas ce qu'ils semblent être.

## CONSEILS ET TRUUX

- CITADEL est une combinaison d'action d'arcades et de stratégie de jeu se jouant sur un tableau. A moins que vous soyez en train de vous déplacer ou de faire feu, la plupart des défenses ne vous considéreront pas comme une menace et cesseront de tirer. Utilisez ce fait pour prendre une pause et calculer votre prochain coup.
- Le moyen le plus rapide de saisir des capsules d'énergie ou d'armes est de placer MONITOR au-dessus d'elles et d'appuyer deux fois sur le bouton feu. Ceci vous évite d'avoir à prendre pour cible la SONDE CAPTURE.
- La SONDE CAPTURE peut saisir tout objet visible sur écran. Commencez par cela et laissez les capsules d'énergie et d'armes jusqu'au moment où vous en aurez besoin. Même lorsqu'elles sont du "mauvais" côté d'un mur, elles peuvent être utilisées plus tard ou quand vous en aurez vraiment besoin.

## GENÉRIQUE DE CITADEL

MARTIN WALKER - Conception de jeu, codage, graphismes, musique et effets sonores (a écrit l'agenda Zzap, les instructions et s'est endormi de temps en temps!)

### Mention spéciale:

ROBIN LEVY - Pilote d'essai, chargement des graphismes de séquences.

DAN PHILLIPS - Pilote d'essai, suggestions techniques.

JOHN KEMP - Pilote d'essai, chargement de codage de séquences.

STUART HIBBERT - Production, remplacement d'ordinateur super rapide.

SOFTWARE STUDIOS - Pour tout l'enthousiasme et toute l'aide!

## DIFFICULTIES DE CHARGEMENT

Notre politique est une politique d'amélioration constante de notre gamme de produits et nous avons atteint des niveaux élevés de contrôle de qualité pour vous offrir ce produit. Si vous avez des difficultés quelconques de chargement, la faute ne se trouvera probablement pas dans le produit lui-même. Nous vous suggérons donc d'éteindre votre ordinateur et de recommencer le chargement en faisant attention de suivre les instructions se rapportant à votre ordinateur et à votre logiciel soigneusement. Si les difficultés persistent, consultez le manuel de l'Utilisateur qui a été joint à votre ordinateur ou demandez l'avis de votre fournisseur de logiciel. Si, après avoir vérifié votre hardware, vous n'arrivez toujours pas à résoudre les problèmes, nous vous suggérons de renvoyer le jeu à l'endroit d'où vous l'avez acheté.

RENSEIGNEMENTS DES  
CLIENTS/SUPPORT  
TECHNIQUE  
0734 310003

ACTIVISION UK LTD  
BLAKE HOUSE  
MANOR FARM ROAD  
READING RG2 0JN

## CITADEL FÜR DEN CBM 64

Die Stille des dunklen Ortes wuchs; eine Stille, die alles in ihrer Reichweite einzuschließen drohte. Sie hing fühlbar in den Windungen der vergessenen Korridore, während die ehemalige königliche Größe völlig vom Staub überdeckt wurde. In der Tat war es kein Ort der Wunder mehr. Nur noch Vorsicht konnte sich behaupten, und diese war in einer verlassenen Stadt voller Geheimnisse und Gefahren mehr als nur empfehlenswert.

Jede Verteidigung wurde so geschickt entworfen, daß selbst bei genauerer Untersuchung keine Gefahr sichtbar war. Es gab nur einen Trost - auch wenn die Fallen ihre unvorsichtigen Opfer zermalmten, so machten sie hinsichtlich ihrer Opfer keine Unterschiede und konnten gegen ihre Schöpfer gelenkt werden.....

## GESCHICHTLICHER HINTERGRUND

Während einer Routineuntersuchung der außerirdischen Kolonien in der Nähe von ATENAPOL wurde eine schwache Energieausstrahlung in einem Dürregebiet aufgefangen, in dem man bisher kein Leben vermutete. Eine ferngesteuerte Sonde übermittelte danach Bilder von einem unterirdischen Stadtkomplex, der tief in die Planetenkruste vordringt und nur einen versteckten Eingang zur Planetenoberfläche besitzt. Es wurden keine Spuren menschlichen Lebens vorgefunden, doch die Energiesysteme der Stadt sind nach wie vor eingeschaltet. Ebenso sind die automatischen Verteidigungsanlagen noch in Betrieb und scheinen alle Bewegungen oder feindlichen Aktivitäten zu entdecken. Nachdem der Kontakt zur Sonde abbrach, von der man jetzt annimmt, daß sie zerstört wurde, hat die Ratsführung dieses Gebiet zur verbotenen Zone erklärt, in der sich nur Androiden und ferngesteuerte Sonden aufhalten dürfen.

Vom sicheren Platz im Kontrollzentrum aus kontrollieren Sie MONITOR, eine Sonde des Modells Hoverdrone Mk. IV, die mit einem Schwebenantrieb und 'Quad Peri-Thrusters' für die Richtungssteuerung ausgerüstet ist. Ein kleinerer gepanzerter Bildschirm wurde in MONITOR eingebaut, der alle uns bekannten Informationen über die verschiedenen Vorrichtungen anzeigt, die Sie auf Ihren Forschungen vorfinden werden. Ihr erster MONITOR startet am Eingang der obersten Stadt. Acht Städte müssen durchquert werden, um die unterste Stadt zu erreichen und die technischen Geheimnisse dieser lange ausgestorbenen Rasse zu bewahren. Eine Stadt erstreckt sich mit ihren einzigartigen Verteidigungsanlagen über jeweils zwei Stockwerke, die durch Fahrstuhlschächte miteinander verbunden sind. Wird Ihr MONITOR zerstört, können wir Ihnen eine beschränkte Anzahl von Ersatzsonden

zum zuletzt besuchten Fahrstuhlshacht beamen. Unbekannte Geheimnisse können in den Tiefen dieser Stadt verborgen sein - Ihre Aussichten auf Erfolg sind gering, doch wir werden mit unseren Gedanken bei Ihnen sein und Ihre Fortschritte genauestens mitverfolgen.

## LADLEANWEISUNGEN

**C64 - Kassette:** Die Kassette in den Kassettenrecorder einlegen. Dann SHIFT gedrückt halten und RUN/STOP drücken.

**C64 - Diskette:** Die Diskette ins Laufwerk einschieben. Dann LOAD""",8,1 eintippen und RETURN drücken.

## EIN LEVEL ERFOL GREICH BEENDEN

Finden Sie einfach den Ausgang der Stadt, in der Sie sich gerade befinden, um zur nächsten Stadt zu gelangen. Einige Korridore werden durch Kraftfelder blockiert, die bei Berührung töten, doch es sollte sich immer ein Schalter zum Ausschalten in der Nähe befinden. Es kann von Wichtigkeit sein, daß Sie sich frei zwischen zwei Stockwerken einer Stadt hin- und herbewegen können, um einen Ausgang zu finden. Fahrstuhlshächte ermöglichen den einfachen Zugang zu den Stockwerken.

MONITOR hat seine eigene FANGSONDE ('Capture Probe'), die zum Greifen und Benutzen eines Objekts dient. Im 'CAPTURE'-Modus wird bei Plazieren dieser Sonde über einem Gegenstand der eingebaute MINIBILDSCHIRM aktiviert, der den anvisierten Gegenstand zeigt und wieviel Energie benötigt wird, um ihn zu benutzen.

## STEUERUNG UND OPTIONEN

Nach dem Titelschirm wird eine Vorstellungssequenz mit allen technischen Vorrichtungen, die Sie in diesem Spiel vorfinden können, gezeigt. An diesem Punkt können die folgenden Tasten zur Wahl unterschiedlicher Optionen benutzt werden:

- |                  |                                                                 |
|------------------|-----------------------------------------------------------------|
| <b>F1</b>        | Wählt normales Fallen-Layout                                    |
| <b>F3</b>        | Wählt zufälliges Fallen-Layout                                  |
| <b>F7</b>        | Starten des Spiels (oder Feuerknopf drücken-Joystick in Port 2) |
| <b>LEERTASTE</b> | Sehen der nächsten Vorrichtung in der Vorstellungssequenz       |

Während des Spielverlaufs können die folgenden Steuerungen benutzt werden:

### RUN/STOP

Pause

### Q

Abbrechen des Spiels (zuerst in den Pausenmodus schalten)

### LEERTASTE

Fixieren/Loslassen eines gefangenen Androiden in einer parallelen Position

#### • ZUR NÄCHSTEN FUSSBODENKACHEL BEWEGEN:

Den Joystick mit losgelassenem Feuerknopf bewegen.

#### • FEUERN IN EINE BELIEBIGE RICHTUNG:

Den Knopf gedrückt halten und dann den Joystick so lange wie nötig in die gewünschte Richtung drücken. Extra-Feuerkraft wird Ihnen irgendwann ausgehen. Seien Sie weise beim Benutzen stärkerer Waffen.

#### • GLEITEN UND FEUERN-MODUS:

Bewegen Sie sich mit Hilfe des Joysticks in die gewünschte Richtung und drücken Sie dann den Feuerknopf. MONITOR wird sich in die gleiche Richtung bewegen, bis Sie den Knopf wieder loslassen. Vorher jedoch können Sie mit dem Joystick in alle Richtungen feuern.

#### • FAHRSTUHLSCHÄCHTE UND AUSGÄNGE

Den Feuerknopf drücken, wenn Sie sich über einem dieser Punkte befinden.

#### • 'CAPTURE'-MODUS (FANGEN):

Den Feuerknopf zweimal drücken und beim zweiten Mal gedrückt halten. Daraufhin erscheint die FANGSONDE ('Capture Probe'), welche Sie mit dem Joystick frei über den Bildschirm lenken können.

#### • EINFANGEN UND BENUTZEN VON FEINDLICHEN GEGENSTÄNDEN:

Jeder von der FANGSONDE anvisierte Gegenstand läßt die Sonde aufblinken, und auf dem MINI-BILDSCHIRM von MONITOR erscheint eine der folgenden Mitteilungen:

- |          |   |                                                       |
|----------|---|-------------------------------------------------------|
| <b>F</b> | = | Extra-Feuerkraft (& Energieeinheiten werden benötigt) |
| <b>E</b> | = | Energiekapsel (lädt Energie vollständig auf)          |
| <b>S</b> | = | Schalter (das nahe Kraftfeld aktivieren/deaktivieren) |
| <b>C</b> | = | Fang möglich (& Energieeinheiten werden benötigt)     |

Lassen Sie den Feuerknopf los, wenn die Sonde aufblinkt, um diesen Gegenstand zu fangen bzw. aufzunehmen, oder begeben Sie sich zu einem anderen Gegenstand und wählen Sie neu. Wenn Sie den Knopf zu einem beliebigen anderen Zeitpunkt loslassen, verlassen Sie den

Modus wieder. (Steht Ihnen zum Ergreifen des Gegenstands nicht genug Energie zur Verfügung, wird die Sonde automatisch den Modus wieder verlassen.) Eine aufgehobener Gegenstand blinkt auf, um diesen Zustand anzuzeigen.

## • BENUTZEN VON EINGEFANGENEN STATISCHEN UND BEWEGLICHEN GEGENSTÄNDEN

Eingefangene Verteidigungseinrichtungen stellen den Beschuß gegen Sie ein und können als vorübergehende Barrieren benutzt werden. Diese unterbrechen den Feindbeschuß, während MONITOR weiterhin den Beschuß an diesen Barrieren vorbei aufrechterhalten kann. Die nützlichsten Gegenstände sind die beweglichen Androiden, die sich nach ihrem Einfangen in die gleiche Richtung wie MONITOR bewegen und sich automatisch in Feuerrichtung plazieren. Die LEERTASTE fixiert den Androiden an einer zu MONITOR relativen Position, worauf dieser als Schild benutzt wird, während Sie in alle anderen Richtungen feuern können. Es folgt eine Liste, wie Sie die beweglichen Gegenstände als Ihre Verteidigung benutzen können:

1. Als ein Schild gegen Feindbeschuß.
2. Als Rammbock, der anderer Einrichtungen zerstört.
3. Als 'Stöpsel', der Feinde in einem Hinterhalt Falle zurückhält.

## BILDSCHIRM - INFORMATIONEN

Von links nach rechts:

1. Punkte -      Fallen auslösen                      100 Punkte  
                          Verteidigungsanlagen zerstören      25-150 Punkte  
                          Beenden einer Stadt                              1000 Punkte
2. MONITORE in Reserve - wenn Sie einen MONITOR verlieren, wird die nächste Sonde zum zuletzt benutzten Fahrstuhlschacht gebeamt. Alle 10.000 Punkte erhalten Sie eine Extra-Sonde, doch wenn Sie Extra-Leben verdienen wollen, indem Sie sich zu lange an einer Falle aufhalten, können Sie auf Ihre ZERSTÖRER treffen!
3. Gegenwärtige FEUERKRAFT (blinkt auf, wenn niedrig)
- 0 Normalfeuer (unerschöpflicher Nachschub)
- 1 Schnellfeuer (Beschleunigung der Feuergeschwindigkeit)
- 2 2-Weg Feuer (Panzerung durchdringen/Rückendeckung)

- 3 3-Weg Feuer (Panzerung durchdringen/Diagonales Streufeuer nach vorne)
- 4 Feuerstoß (große Reichweite/Eine Salve feuern)
4. Energiebalken für MONITOR (blinkt auf, wenn Energie niedrig ist)
5. Energie der EINGEFANGENEN Verteidigungseinheit

## STADT-LEVELS UND BESONDERE OPTIONEN

1. **ALIEN** - Ihre erste Begegnung mit einer neuen Welt.
2. **ARMOUR** - Diese Stadt wird von böartigen Wächtern patrouilliert.
3. **BRASS** - Wo selbst die Raketen Intelligenz besitzen.
4. **CHAMBER** - Ein Alptraum von einem Labyrinth mit automatischen Kraftfeldern.
5. **ARENA** - Eine Anordnung von erbarmungslosen Verteidigungsanlagen.
6. **VOID** - Wo die Angriffe von überallher kommen können.
7. **HAZARD** - Agressives Straßengewirr der ZERSTÖRER.
8. **GOTHIC** - Wo einem die verlassen Korridore einen falschen Eindruck vermitteln.

## TIPS UND HINWEISE

- CITADEL ist eine Kombination von Arcade-Action und Spielstrategie. Solange Sie sich nicht bewegen oder feuern, werden die meisten Verteidigungseinrichtungen Sie nicht als eine Gefahr betrachten und das Feuer einstellen. Nutzen Sie diese Tatsache für eine Pause aus, um sich Ihre nächsten Schritte zu überlegen.
- Der schnellste Weg zum Ergreifen der Kapseln für Energie oder Waffen besteht darin, MONITOR direkt über dem Objekt zu plazieren und zweimal den Feuerknopf zu drücken und wieder loszulassen. Dies erspart Ihnen das Anvisieren mit der FANGSONDE.
- Die FANGSONDE kann alle auf dem Bildschirm sichtbaren Gegenstände ergreifen. Benutzen Sie diese Sonde und lassen Sie die Kapseln für Energie und Waffen zurück, bis Sie diese benötigen. Diese können später selbst auf der 'falschen' Seite einer Wand benutzt werden, sollte dies notwendig werden.

## ANERKENNUNGEN FÜR CITADEL

MARTIN WALKER - Spieldesign, Programmierung, Grafiken, Musik und Soundeffekte (wobei er das Zzap-Tagebuch und die Bedienungsanleitung schrieb, während er sich manchmal auch noch schlafen legte!)

### Besonderer Dank an:

ROBIN LEVY - Testspieler, Grafiken der Ladesequenz.

DAN PHILLIPS - Testspieler, technische Anregungen.

JOHN KEMP - Testspieler, Programmierung der Ladesequenz.

STUART HIBBERT - Produktion, superschneller Computerersatz.

SOFTWARE STUDIOS - Für all ihren Enthusiasmus und ihre Unterstützung!

## SCHWIERIGKEITEN BEIM LADEN

**Wir versuchen ständig, die Qualität unserer Produkte zu verbessern, und haben deshalb hohe Standards für die Qualitätskontrolle entwickelt, um Ihnen dieses Produkt anbieten zu können. Deshalb ist es unwahrscheinlich, daß das Produkt selber fehlerhaft ist, sollten Sie irgendwelche Schwierigkeiten beim Laden haben. Wir empfehlen Ihnen, zuerst Ihren Computer auszuschalten und die Ladeanweisungen sorgfältig zu wiederholen, wobei Sie überprüfen sollten, ob Sie die richtigen Anweisungen für Ihren Computer und die Software benutzen. Haben Sie weiterhin Probleme, sollten Sie im Computer-Handbuch nachschlagen oder Ihren Software-Händler um Rat fragen. Konnten die Schwierigkeiten jedoch nicht behoben werden und haben Sie die Hardware nach allen möglichen Fehlern überprüft, empfehlen wir Ihnen, das Spiel beim Verkäufer zu beanstanden.**

### KUNDENBERATUNG

CUSTOMER ENQUIRIES/TECHNICAL SUPPORT

[UK] 0734 310003

ACTIVISION UK LTD

BLAKE HOUSE

MANOR FARM ROAD

READING RG2 0JN

## LA CITADEL PER CBM 64

E in quel luogo tenebroso, si fece il silenzio; un silenzio che minacciava di avvolgere tutto nella sua cappa. Esso pendeva in palpabili volute sull'intrico dei corridoi dimenticati, offuscandone la gloriosa maestosa come una pellicola polverosa. Adesso, non era più un luogo da ammirare. Adesso, prevaleva solo la cautela; perché solo la cautela era consigliabile in una città abbandonata che custodiva segreti e orrori inenarrabili.

Ogni difesa era stata consegnata con astuzia, e nessun segno di pericolo risultava apparente, nemmeno ad un attento esame. C'era solo una consolazione - se le trappole potevano serrare le loro mandibole acuminate sugli ignari, allo stesso tempo non avevano alcun rispetto per chi le aveva progettate, e potevano essere rivolte contro di loro.....

## RETROSCENA

Durante una normale perlustrazione delle colonie esterne, vicino ad ATENAPOL, era stata avvertita una debole fonte di energia che sembrava provenire da un piccolo mondo arido, ritenuto fino ad allora privo di vita. Una sonda automatica ha, da allora, fornito particolari di un complesso urbano sotterraneo, situato nel cuore profondo del pianeta, con una sola via di accesso ben camuffata sulla superficie. La città sembrava completamente priva di qualsiasi forma di vita umana, ma i suoi sistemi energetici erano ancora operativi, come pure i sistemi automatici di difesa, che sembravano rilevare qualsiasi movimento o attività ostile. Perso poi il contatto con la sonda, forse distrutta, i saggi del consiglio avevano decretato questa area proibita a tutti, eccetto ai droidi e alle sonde.

Al sicuro nel tuo centro di controllo, tu sei ai comandi del MONITOR, un congegno-sonda del tipo Hoverdrone Mk IV, dotato di motori di sospensione e getti quadrupli periferici per i movimenti direzionali. Il MONITOR è, inoltre, dotato di uno schermo blindato su cui appaiono le informazioni che si conoscono sui vari congegni che incontrerai durante l'esplorazione. Il primo MONITOR a tua disposizione è stato depositato all'ingresso dello strato più alto della città. Per poter raggiungere lo strato più profondo e carpire i segreti tecnologici di questa razza estinta, occorre passare per altre otto città, ognuna disposta su due piani collegati da ascensori, e ognuna con i suoi particolari sistemi di difesa. Se il tuo MONITOR viene distrutto, possiamo inviarti un limitato ricambio all'ultimo ascensore che hai esplorato. Nelle viscere di queste città possono giacere inenarrabili segreti - le tue probabilità di successo sono minime, ma i nostri pensieri sono con te, e terremo costantemente d'occhio il tuo cammino.

# ISTRUZIONI DE CARICAMENTO

**C64 Cassetta:** Inserisci la cassetta. Tieni schiacciato il tasto SHIFT e premi RUN/STOP.

**C64 Disco:** Inserisci il dischetto nel drive. Batti LOAD""",8,1 e poi premi RETURN.

## COMPLETAMENTO DI UN LIVELLO DEL GIOCO

Per andare nella prossima città, basta trovare l'uscita di quella in corso. Alcuni corridoi possono essere bloccati da generatori di raggi di energia. Questi sono mortali al contatto, ma ognuno dovrebbe essere dotato di un interruttore nelle immediate vicinanze. Alle volte ti occorre spostarti liberamente tra i due piani di ogni città, per poter trovare l'uscita. Gli ascensori costituiscono una facile via di accesso tra i piani.

Il MONITOR dispone di una CAPTURE PROBE (SONDA A PRESA) che pu essere usata per prendere e utilizzare qualsiasi oggetto. Quando sei in CAPTURE MODE (MODALITÀ PRESA), portando la sonda sopra un qualsiasi oggetto, attiva il MINISCREEN (MINISCHERMO) che mostra il tipo di congegno in oggetto e quanta energia occorre per utilizzarlo.

## CONTROLLI E OPZIONI

Quando appare la videata titolo, la sequenza di attrazione inizia automaticamente, visualizzando tutti i diversi tipi di congegni che puoi trovare durante il gioco. A questo punto puoi usare i tasti seguenti per selezionare le varie opzioni:

- F1**      Seleziona disposizione normale della trappola
- F3**      Seleziona disposizione a caso della trappola
- BARRA**      Visualizza prossimo congegno nella sequenza di attrazione

Durante il gioco, si usano i controlli seguenti:

- RUN/STOP**      Aziona la pausa
- Q**      Abbandona il gioco (dopo aver fatto la pausa)
- BARRA**      Blocca/Rilascia un mobile preso nella relativa posizione

### • SPOSTARSI SU UNA MATTONELLA ADIACENTE

Muovi il joystick con il bottone di fuoco rilasciato.

### • SPARARE IN OGNI DIREZIONE:

Tieni il bottone schiacciato, quindi spingi il joystick nella direzione desiderata per tutto il tempo richiesto. La potenza di fuoco alla fine si esaurisce, per cui usa saggiamente le armi potenti.

### • MODALITÀ PLANA E SPARA:

Muovi nella direzione desiderata mediante il joystick, poi tieni schiacciato il bottone di fuoco. Il MONITOR prosegue nella stessa direzione fino a che non viene rilasciato il bottone. Allo stesso tempo, puoi sparare in qualsiasi direzione con il joystick.

### • USO DEGLI ASCENSORI E DELLE USCITE

Quando sei in posizione sul punto prescelto, premi il bottone di fuoco.

### • ENTRARE IN MODALITÀ PRESA

Premi il bottone di fuoco due volte e tienilo schiacciato la seconda volta. Appare, quindi la SONDA A PRESA che puoi spostare liberamente sullo schermo mediante il joystick.

### • PRESA E UTILIZZO DI CONGEGNI NEMICI:

Ogni congegno preso di mira dalla SONDA A PRESA, ne provoca il lampeggio e sul MINISCHERMO appare uno dei seguenti:

- F**      = Potenza di fuoco supplementare (e unità di energia richieste)
- E**      = Capsula di energia (fornisce una ricarica completa di energia)
- S**      = Interruttore (attiva/disattiva un raggio energetico nelle vicinanze)
- C**      = Presa possibile (e unità di energia richieste)

Quando la sonda lampeggia, rilascia il bottone per prendere il congegno, oppure muovi su un altro per rilezionare. Per uscire da questa modalità in qualunque altro momento, rilascia il bottone. (Se hai energia insufficiente a prendere il congegno desiderato, la sonda esce comunque). Ogni congegno preso lampeggia a significare il suo stato.

### • USO DI MOBILI E STATICI CATTURATI

Le difese catturate smettono di sparare al giocatore e possono essere utilizzate come barriere temporanee per fermare il fuoco nemico, permettendo al MONITOR di sparare al di sopra di esse. Le più utili di queste sono i droidi mobili, che una volta presi, si spostano insieme al

MONITOR posizionandosi nella direzione in cui stai sparando. La BARRA blocca qualunque mobile nella sua posizione attuale relativa al MONITOR, utilizzabile come scudo in una direzione mentre spari in tutte le direzioni. Qui di seguito trovi un breve elenco di modi di uso delle difese mobili catturate:

1. Come scudo per proteggersi dai colpi nemici.
2. Come arieti per sfondare altre installazioni.
3. Come 'tappi' per impedire ai nemici di emergere da una trappola.

## INFORMAZIONI SULLO SCHERMO

Da sinistra a destra:

- |                |                       |          |       |
|----------------|-----------------------|----------|-------|
| 1. Punteggio - | Far scattare trappole | 100      | punti |
|                | Distruggere difese    | 25 - 150 | punti |
|                | Completare una città  | 1000     | punti |
2. MONITOR di riserva - Dopo aver perso un MONITOR, il prossimo viene inviato sull'ultimo ascensore usato. Ogni 10.000 punti, ne viene assegnato uno supplementare, ma se cerchi di guadagnare altre vite rimanendo vicino ad una trappola, puoi incontrare i DESTROYERS!
3. POTENZA DI FUOCO corrente (lampeggia quando l'energia si abbassa)
- 0 Fuoco Normale (scorta inesauribile)
- 1 Fuoco Rapido (velocità di ripetizione incrementata)
- 2 Fuoco in 2 Direzioni (perfora corazze/protegge le spalle)
- 3 Fuoco in 3 Direzioni (perfora corazze/raffica diagonale avanti)
- 4 Fuoco a Raffica (lunga gittata/salva singola)
4. Barra energia per il MONITOR (lampeggia quando sta per esaurirsi)
5. Energia attuale di difese catturate

## LIVELLI DELLA CITTÀ E TRATTI SPECIALI

1. **ALIENO** - Il tuo primo incontro con un nuovo mondo.
2. **CORAZZA** - Sentinelle malvagie pattugliano la città fortezza.
3. **BRONZO** - Dove perfino i missili sono intelligenti.
4. **CAMERA** - Un labirinto incubo con raggi di energia automatici.

5. **ARENA** - Una vasta gamma di tette difese.
6. **VUOTO** - Dove l'attacco viene da tutte le parti.
7. **RISCHIO** - Le ostili tane dei DESTROYERS.
8. **GOTICO** - Dove i corridoi deserti non sono quello che sembrano.

## SUGGERIMENTI E CONSIGLI

• LA CITTADELLA è una combinazione tra azione arcade e strategia scacchistica. A meno che non stai sparando o muovendoti, molte difese non ti identificheranno come un pericolo e cesseranno il fuoco. Utilizza questo aspetto per fare una pausa e riflettere sulla prossima mossa.

• Il modo più rapido per prendere capsule di energia o armi, è di posizionarvi sopra il MONITOR e poi di premere e rilasciare due volte il bottone di fuoco. Questo ti evita di calibrare a bersaglio la SONDA.

• La SONDA prende qualsiasi oggetto visualizzato sullo schermo. Usa questo aspetto lasciando le capsule di energia e le armi fino a che non sono richieste. Anche se sono dalla parte 'sbagliata' del muro, possono essere usate più avanti, quando sono veramente necessarie.

© Copyright 1989 Electric Dreams Software

## TITOLI

MARTIN WALKER - Disegno del gioco, codifica, grafici, musica ed effetti sonori (redazione del diario Zzap, delle istruzioni e, ogni tanto, dormire!)

### Uno speciale ringraziamento a:

ROBIN LEVY - Collaudo, caricamento sequenze grafiche.

DAN PHILLIPS - Collaudo, suggerimenti tecnici.

JOHN KEMP - Collaudo, caricamento sequenze di codificazione.

STUART HIBBERT - Produzione, sostituzione rapida computer.

SOFTWARE STUDIOS - Per tutto l'entusiasmo e sostegno!