

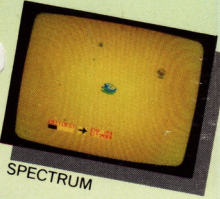
CBM
64/128

COMMODORE 64/128

GAME FEATURES

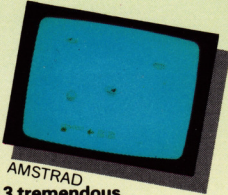
- Voted a
"Crash Smash" 90%

COMMODORE 64



SPECTRUM

5 012189 300388

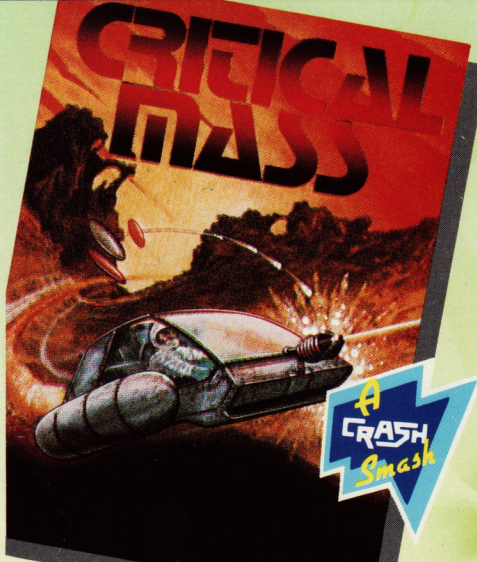


AMSTRAD

- Furious, fast action
shoot-em-up

- 3 tremendous,
scrolling skill
levels to battle
through in order
to save the Universe

CRITICAL MASS



£1.99
UK R.R.P.

CRITICAL MASS

An outlying system of the Terra Federation has set up an advanced anti-matter conversion plant on a centrally positioned asteroid to supply the local colonies with energy. A surprise attack by alien forces has successfully overcome the asteroid's defences and the aliens are now threatening to self-destruct; the power plant unravels the colonies offer an unconditional surrender. The self-destruction process would effectively turn the power plant into a massive black hole that would wipe out the entire planetary system along with a number of nearby stars. Unconditional surrender offers an equally horrific prospect. Your mission is to obliterate the enemy position and disable the anti-matter plant before the aliens achieve CRITICAL MASS.

LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum Cass Load --
Commodore 64 Cass Split - Run Stop
Commodore 64 Disc Load -> A -> I
Amstrad/Schneider Cass Run -> Press Enter Press Play on Tape

SCREEN DISPLAYS

Four counters and gauges are displayed at the bottom left of the playing screen, along with a pointer that indicates either the direction of the nearest enemy or the direction of the nearest replacement vehicle. The counters and gauges are:
SPECTRUM/AMSTRAD/SCHNEIDER
Top Left - Score
Bottom Left - Energy
Top Right - Time left Critical Mass
Bottom Right - Distance left End of Zone

COMMODORE 64
Top - Time left Critical Mass
Second Down - Energy left
Bottom - Score so far
Third Down - Distance left End of Zone

STANDARD CONTROLS

	SPECTRUM	COMMODORE 64	AMSTRAD
Joystick Left - Rotate left	Z	<	O
Joystick Right - Rotate right	X	>	P
Joystick Up - Accelerate	Q	A	I
Joystick Fire - Fire	A	Space	Space
Joystick Down - Slow down (normal right only)		Z	

QUICK START INSTRUCTIONS

SPECTRUM/AMSTRAD/SCHNEIDER.
Keep flying towards the right of your screen. Avoid all rocks and mines. Watch the pointer to find the direction of incoming aliens and shoot to kill but don't waste energy. If your craft gets destroyed follow the pointer till you find a new ship in a replacement pod. When you come to the wall shoot the target in between the two force gates and then move through quickly. When you get to the anti-matter converter shoot the top of the pyramid shaped energy concentrator before you get sucked in and vapourised.

HINTS FOR GETTING STARTED

COMMODORE 64
We recommend you use the keyboard to start with. Press the "Accelerate" key very lightly so that you are moving slowly and steadily. Except to re-orient your ship, do not use either of the speed controls again. If your ship blows up and you get to use your joystick, then just use it in SHORT BURSTS. Land briefly and rotate to change direction in between bursts. Don't hit rocks, and don't rest on the land for long.

VEHICLE TYPE
NORMAL type vehicles have air brakes to help you slow down and are therefore much more manoeuvrable. To stop a VECTORED FLIGHT type vehicle you must turn round to face the opposite direction and then thrust briefly against your direction of travel. The VECTORED type right allows you to turn the vehicle and fire in any direction while still on the same right path, and is superior to normal flight though more difficult to operate.

SKILL LEVELS

SPECTRUM
The easiest is skill level 1.
The easiest is skill level 1.
Three levels affect the following: Number of replacement pods. Rate at which energy is used. SCORE - Your score will increase according to a formula which allows for the type of alien hit and the number of aliens already destroyed. Bonus points will be awarded on your CMC screen for the total number of aliens destroyed on completion of a zone.

COMMODORE 64

Skill Level 1 is easiest

© 1989 Elite Systems Ltd

GUARANTEE:

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading which are included. If for any reason you have difficulty in running the program, and believe that the product is defective, please return it directly to the following address:

Customer Services Dept.
Elite Systems Limited
Anchor House
Anchor Road
Aldridge
Walsall WS9 8PW
Telex 336130 ELITE G

Our Quality Control Department will test the product and supply an immediate replacement at no extra cost. Please note that this does not affect your statutory rights.

Elite Systems Limited,
Anchor House, Anchor Road, Aldridge,
Walsall, West Midlands WS9 8PW, England.
Telex 336130 ELITE G.
Consumer Hot Line: (0922) 743408

MASS CRITICA

Un organisme de la Terra Federation a établi une installation de conversion anti-matière extrêmement sophistiquée sur une astéroïde positionnée centralement pour fournir de l'énergie aux colonies. Des forces étrangères se sont livrées à une attaque surprise et ont réussi à anéantir les systèmes de défense de l'astéroïde. L'ennemi menace à présent de détruire la centrale d'énergie si les colonies n'acceptent pas de se rendre sans condition. La destruction de la centrale ferait de cette dernière un énorme trou noir qui engloutirait tout le système planétaire ainsi que plusieurs étoiles voisines. Une reddition sans condition n'est cependant pas plus réjouissante. Vous avez pour mission de vous infiltrer dans les rangs de l'ennemi et de désactiver l'installation anti-matière avant qu'elle n'atteigne la MASS CRITIQUE.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Spectrum Cass Load
Commodore 64 Cass Shift + Run Stop
Commodore 64 Disc Load "8.1
Amstrad/Schneider Cass Run " Press Enter Press Play on Tape.

ECRAN D'AFFICHAGE

Au bas de l'écran de jeu se trouvent quatre compteurs et jauges, ainsi qu'un pointeur indiquant la direction de l'ennemi ou du véhicule de recharge le plus proche. Ces jauges et compteurs sont les suivants:
SPECTRUM/AMSTRAD/SCHNEIDER **COMMODORE 64**
En haut et à gauche - Score Premier (au sommet) - Temps disponible (avant la masse critique)
En bas et à gauche - Énergie Deuxième - Énergie disponible
En haut et à droite - Temps disponible Troisième - Énergie
En bas et à droite - Distance jusqu'à la fin de la zone Dernier - Score

COMMANDES STANDARD

Manette vers la Gauche - Rotation vers la gauche
Manette vers la Droite - Rotation vers la droite
Manette vers le Haut - Pour accélérer
Bouton De Tir de la manette - Pour tirer
Manette vers le Bas - Pour ralentir (ou normal uniquement)

DEMARAGE RAPIDE

SPECTRUM/AMSTRAD/SCHNEIDER

Dirigez-vous vers la droite de l'écran en évitant les rochers et les mines. Surveillez le pointeur pour savoir dans quelle direction approcher les forces ennemies et tirez pour les détruire, mais ne gaspillez pas votre énergie. Si votre vaisseau spatial est détruit, suivez le pointeur jusqu'à ce que vous trouviez un autre vaisseau dans une nacelle de recharge. Lorsque vous atteignez le mur, détruisez la tour de la nacelle entre les deux barrières magnétiques et franchissez-les rapidement. Une fois arrivés au convertisseur anti-matière, détruisez le sommet du concentrateur d'énergie en forme de pyramide avant qu'il n'ait le temps de vous aspirer et de vous transformer en vapeur.

CONSEILS INITIAUX

COMMODORE 64

Il est préférable de commencer à jouer au clavier. Appuyez très légèrement sur la touche d'accélération de façon à vous déplacer lentement et régulièrement. Vous n'aurez pas besoin des commandes de vitesse par la suite, sauf pour redémarrer le vaisseau spatial. Si votre vaisseau spatial est détruit, suivez le pointeur jusqu'à ce que vous trouviez un autre vaisseau dans une nacelle de recharge. Lorsque vous atteignez le mur, détruisez la tour de la nacelle entre les deux barrières magnétiques et franchissez-les rapidement. Une fois arrivés au convertisseur anti-matière, détruisez le sommet du concentrateur d'énergie en forme de pyramide avant qu'il n'ait le temps de vous aspirer et de vous transformer en vapeur.

Les véhicules NORMAUX sont équipés de freins pour ralentir et sont donc plus faciles à manoeuvrer. Pour arrêter un véhicule aérien, vous devez faire demi-tour et vous propulser brièvement en avant. Cette procédure vous permet de faire tourner le véhicule et de tirer dans toutes directions tout en conservant le même cap. Elle est donc extrêmement efficace mais assez difficile à contrôler.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

SPECTRUM - Le plus facile est le niveau 1.
AMSTRAD/SCHNEIDER - Le plus facile est le niveau 3.
Le niveau choisi affecte : Le nombre de nacelles de recharge. Le taux de consommation d'énergie. SCORE - Votre score augmente en fonction du type d'ennemis abattus et du nombre d'ennemis détruits jusqu'à la fin d'une zone.
COMMODORE 64 - Le plus facile est le niveau 1.

© 1989 Elite Systems Ltd.

GARANTIE

Ce logiciel a été élaboré et fabriqué pour être d'une qualité extrême. Lisez attentivement les instructions de chargement incluses. Si pour n'importe quelle raison, vous rencontrez des difficultés au chargement du programme et pensez que le produit est défectueux, retournez-le directement à l'adresse suivante:

Customer Services Dept
Elite Systems Ltd
Anchor House
Anchor Road
Aldridge
Walsall WS9 8PW
Telex 336130 ELITE G

Notre service de contrôle de qualité testera le produit et vous le remplacera immédiatement sans charge. Veuillez noter que ceci n'affecte en rien vos droits statutaires.

MASS CRITICAL

Ein abgelegenes System der Terra-Föderation hat eine hochmoderne Antimateriekonversionsanlage auf einem zentral gelegenen Asteroiden errichtet, um die kritischen Kolonisten mit Energie zu versorgen. Außerirdische Raumschiffe haben in einem Überraschungsangriff die Verteidigungsanlagen des Asteroiden durchbrochen und die Extremlaster, deren Ziel die Selbstzerstörungsmechanismus des Kraftwerks auszulösen, wenn die Kolonisten nicht bedingungslos kapitulieren, durchgegriffen. Der Selbstzerstörungsprozess würde das Kraftwerk praktisch in ein riesiges schwarzes Loch verwandeln, das das gesamte Planetensystem und noch ein paar umliegender Sterne aufsaugen würde. Der Gedanke an bedingungslose Kapitulation ist genau furchterregend. Ihr Auftrag ist es, in die feindliche Stellung einzudringen und die Konversionsanlage abzuschalten, bevor die KRITISCHE MASSE erreicht wird.

LADENANLEITUNG

Spectrum Cass Load "
Commodore 64 Cass Shift + Run Stop
Commodore 64 Disc Load "8.1
Amstrad/Schneider Cass Run " Press Enter Press Play on Tape.

BILDSCHIRMINFORMATION

Unten links auf dem Spielfeldschirm sind vier Zähler und Anzeigegeräte, zusammen mit einem Zeiger, der die Richtung des nächsten Feindes oder des nächsten Ersatzfahrzeuges angibt. Die Zähler und anzeigen sind:
SPECTRUM/AMSTRAD/SCHNEIDER **COMMODORE 64**
Oben links - Punktestand Ober - Zeit bis zur kritischen Masse
Oben rechts - Energie 2nd nach unten - Energiereserven
Oben rechts - Zeit bis zur kritischen Masse 3rd nach unten - Entfernung zum Zonenende
Unten rechts - Entfernung zum Zonenende Unten - Punktestand

BEDIENUNGSTASTEN

Joystick nach links - Linksdrehung
Joystick nach rechts - Rechtsdrehung
Joystick nach oben - Beschleunigen
Joystick Feuer - Feuer
Joystick nach unten - Bremsen (nur im Normalflug)

SPECTRUM/COMMODORE 64 **AMSTRAD**
Z < >
X < >
A >
Z >

ANWEISUNGEN FÜR SOFORTSTART

SPECTRUM/AMSTRAD/SCHNEIDER

Fliegen Sie immer weiter nach rechts. Weichen Sie Felsen und Minen aus. Beobachten Sie den Zeiger, um vor herankommenden Extremlasteren gewarnt zu werden, damit Sie auf sie schießen können, doch vermeiden Sie seine Energie. Wenn Ihr Fahrzeug zerstört wird, folgen Sie dem Zeiger, bis Sie ein neues Fahrzeug in einem Reservierbehälter finden. Wenn Sie zur Mauer kommen, schließen Sie auf den Turm zwischen den beiden Energietoren und schlüpfen Sie schnell hindurch. Wenn Sie am Antimateriekonverter kommen, zerstören Sie die Spitze der Energiekonzentrationspyramide ab, bevor Sie eingestürzt und zerstört werden.

TIPS

COMMODORE 64

Wir raten Ihnen, am Anfang die Tastatur zu benutzen. Tippen Sie die Beschleunigungstaste nur ganz kurz an, damit Sie sich nur langsam und stetig bewegen. Breiten Sie danach keine der beiden Geschwindigkeitstasten mehr, außer zum Wiederanheben. Wenn Ihr Schiff explodiert und Sie mit Ihrem Jetpack fliegen müssen, benutzen Sie es NUR STOSSEISE. Lassen Sie kurz und führen Sie zwischen den Sprüngen eine Drehung aus, um die Richtung zu ändern. Nicht gegen Felsen stoßen, und nicht zu lange auf dem Boden pausieren.

FAHRZEUGE

NORMALE Fahrzeuge haben Luftbremsen, um ihnen beim Bremsen zu helfen, und sind also viel manövrierfähiger. Um mit einem VEKTORFÄHRZEUG anzuhaken, müssen Sie sich umdrehen, bis Sie in die andere Richtung schauen, und dann kurz gegen Ihre Flugrichtung beschleunigen. Mit diesen VEKTORFÄHRZEUGEN können Sie sich in die gleiche Richtung bewegen und in alle Richtungen schwenken, obwohl Sie immer noch in dieselbe Richtung fliegen. Es ist also NORMALFAHRZEUGE überlegen, aber schwieriger zu handhaben.

SCHWIERIGKEITSGRADE

SPECTRUM - Am einfachsten ist Schwierigkeitsgrad 1.
AMSTRAD/SCHNEIDER - Am einfachsten ist Schwierigkeitsgrad 3.
Die Schwierigkeitsgrade beeinflussen: Anzahl der Reservierbehälter. Energieverbrauch. PUNKTE: Ihr Punktestand wird gemäß einer Formel steigen, die den Typ abgeschossener Extremlaster und deren Anzahl berücksichtigt. Auf Ihrem CMC-Bildschirm erhalten Sie Bonuspunkte für die zerstörte Anzahl von Extremlasteren nach Beendigung einer Zone.
COMMODORE 64 - Am einfachsten ist Schwierigkeitsgrad 1.

© 1989 Elite Systems Ltd.

GARANTIE

Dieses Softwareprodukt wurde sorgfältig entwickelt und nach den höchsten Qualitätsanforderungen hergestellt. Bitte halten Sie sich an die Ladeanweisung für Ihr System. Falls Sie beim Betreiben des Programms Schwierigkeiten haben und der Ansicht sind, daß ein Mangel am Produkt vorliegt, dann senden Sie es bitte direkt an uns.

Customer Services Dept
Elite Systems Limited
Anchor House
Anchor Road
Aldridge
Walsall WS9 8PW
Telex 336130 ELITE G

Unsere Qualitätskontrollabteilung wird das Produkt testen und Ihnen einen sofortigen kostenlosen Ersatz zukommen lassen. Dies beeinträchtigt in keiner Weise Ihre üblichen Konsumentenrechte.

MASS CRITICAL

Un organisme rendu de la Fédération "Terra" hat installiert auf einem asteroïde situat in una posizione strategica una centrale sofisticata per la conversione dell'antimateria al fine di fornire energia ai colonizzatori del luogo. Un attacco a sorpresa da parte di invasori alieni ha sconfitto le difese dell'asteroide e gli alieni stanno ora minacciando di autodistruggere la centrale a meno che i colonizzatori non si arrendano incondizionatamente. Il processo di autodistruzione trasformerebbe la centrale in un enorme buco nero, che distruggerebbe completamente l'intero sistema planetario e numerose altre stelle vicine. Ma anche la prospettiva di una resa incondizionata è terribile. La vostra missione consiste nell'infiltrarsi nelle posizioni nemiche e distruggere la centrale di conversione dell'antimateria prima che gli alieni crollino.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Spectrum Cass Load
Commodore 64 Cass Shift + Run Stop
Commodore 64 Disc Load "8.1
Amstrad/Schneider Cass Run " Press Enter Press Play on Tape.

DISPLAY DELLO SCHERMO

Nella parte in basso a destra dello schermo vengono visualizzati quattro contatori e indicatori: insieme ad un puntatore che indica la direzione del nemico più vicino oppure la direzione del veicolo di sostituzione più vicino. I contatori e gli indicatori sono i seguenti:
SPECTRUM/AMSTRAD/SCHNEIDER **COMMODORE 64**
In alto a Sinistra - Punteggio In alto - Tempo rimasto prima della Massa Critica
In basso a Sinistra - Energia Secondo in giù - Energia rimanente
In alto a Destra - Tempo rimasto prima della Massa Critica In basso - Punteggio ottenuto finora
In basso a Destra - Distanza rimasta prima della Fine della Zona

COMANDI STANDARD

Joystick a sinistra - per girare a sinistra
Joystick a destra - per girare a destra
Joystick in su - per accelerare
Tasto di fuoco del joystick - per aprire il fuoco A
Joystick in giù - per rallentare (o normale velocità)

ISTRUZIONI PER INIZIO RAPIDO

SPECTRUM/AMSTRAD/SCHNEIDER

Controllate la direzione del puntatore. Evitate tutte le pietre e le mine. Tenete d'occhio il puntatore per scoprire la direzione degli alieni che si stanno avvicinando e sparate per ucciderli, ma non sparate troppo. Se il vostro veicolo viene distrutto, seguite il puntatore finché non trovate un nuovo veicolo in un'area di rifornimento. Quando arrivati al muro, sparate alla torretta tra i due portali energetici e quindi attraversateli velocemente. Quando giungete al convertitore antimateria, sparate in alto al concentratore di energia a forma di piramide prima di venire frantumati e vaporizzati.

CONSIGLI SU COME INIZIARE

COMMODORE 64

Vi consigliamo di usare la tastiera per iniziare. Premete leggermente il tasto per "accelerare" in modo da muovervi lentamente e con regolarità. A meno che non vogliate rischiare la vostra astronave non usate più i comandi per la velocità. Se la vostra astronave esplosa e dovete usare il vostro spazio (una specie di zampino a propulsione) utilizzate il tasto di fuoco (SCATTI). Atterrate per breve tempo e girate per cambiare direzione tra i vari scatti. Non usate contro la parete e non rimasite a lungo sulla superficie.

I veicoli NORMALI sono dotati di frenate per aiutarvi a frenare e sono quindi molto più manovrabili. Per arrestare un veicolo dotato di motore VEKTORE, dovete girare in su, da essere nella direzione opposta e quindi delle ingenerazioni si in senso contrario alla vostra direzione di volo. Questo tipo di volo VEKTOREALE in genere è di gran lunga più veloce di quello normale. Ma anche la prospettiva di una resa incondizionata è terribile. La vostra missione consiste nel penetrare nelle posizioni nemiche e distruggere la centrale di conversione dell'antimateria prima che gli alieni crollino.

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

SPECTRUM - Il livello più facile è il livello 1.
AMSTRAD/SCHNEIDER - Il livello più facile è il livello 3.
I vari livelli riguardano: quanto segue il numero di zone di sostituzione. La velocità alla quale si consuma energia. PUNTEGGIO: il vostro punteggio aumenterà a seconda del tipo di alieni colpiti e del numero di alieni già distrutti. Quando completate una zona il vostro punteggio dei punti bonus sul vostro schermo CMC per il numero complessivo di alieni eliminati.
COMMODORE 64 - Il livello più facile è il livello 1.

© 1989 Elite Systems Ltd.

GARANZIA

Il presente software è stato elaborato con la massima attenzione osservando i più elevati standard di qualità. Leggere attentamente le istruzioni accluse relative al caricamento. Se per un qualsiasi motivo avete difficoltà a lanciare il programma, è pensabile che il prodotto sia difettoso, spedite il difettoso al seguente indirizzo:

Customer Services Dept
Elite Systems Limited
Anchor House
Anchor Road
Aldridge
Walsall WS9 8PW
Telex 336130 ELITE G

Il nostro Reparto per il Controllo della Qualità esaminerà il prodotto e vi lo tornerà o lo sostituirà senza alcuna spesa da parte vostra. Questo non toglie alcun diritto di vostro cliente di restituire il prodotto e vi lo tornerà o lo sostituirà senza alcuna spesa da parte vostra. Questo non toglie alcun diritto di vostro cliente di restituire il prodotto e vi lo tornerà o lo sostituirà senza alcuna spesa da parte vostra.