

CYBERNOID™

Grab the controls of Cybernoid – The Fighting Machine and destroy the squadrons of pirate craft. Upgrade your Cybernoid from a humble space battle fighter to a perfect fighting machine. Blast your way forward firing bounce bombs and impact mines annihilating all in your path with your invincible Cyber Mace. An orgy of video destruction.



© Hewson Consultants Ltd. 1988. All rights reserved.
Licensed to KIXX®. Screen shots are from various
formats and may vary from the version you have purchased.

MIT DEUTSCHER
ANLEITUNG
ISTRUZIONI
ITALIANE
COMPRESSE



CBM 64/128 Cassette

CBM 64/128 Cassette

CYBERNOID™

KIXX®



KIXX®

CYBERNOID™

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.

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128: Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together. press **PLAY** on the cassette recorder.

CONTROLS

Default control keys are as follows or use a joystick:
Left – **O**, Right – **P**, Up – **Q**, Fire – **SPACE**.
Pause – Press **CTRL P**.

To abort press **5, 6, 7, 8, 9** and **1** simultaneously.

GAME PLAY

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 the 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 **1, 2, 3, 4** or **5** select your ship's weapon modes:

1. **BOMBS** – Destroy large defence emplacements.
2. **IMPACT MINES** – When placed at strategic points on the screen halt pirate craft.
3. **DEFENCE SHIELD** – Temporarily renders your ship invincible.
4. **BOUNCE BOMBS** – Bounce around the screen destroying any emplacements they touch.
5. **SEEKER** – Tracks down its quarry.

Hold **FIRE** button down to activate the selected weapons.

© 1988. Hewson Consultants. All rights reserved.

Licensed to KIXX.

Copyright subsists on this program. Unauthorised copying, lending or leasing under any scheme is strictly prohibited.

CYBERNOID™

SPIELHINTERGRUND

Die Bündnislagerdepots sind von Piraten überfallen worden, die wertvolle Mineralien, Juwelen, Munition und die neusten

Kampfwaffen an sich gerissen haben. Sie sind vom Bündnis beauftragt worden, die Fracht aufzuspüren und sie innerhalb eines bestimmten Zeitlimits zum Lagerdepot zurückzubringen. Wenn Sie erfolgreich sind, werden Sie mit Extrapunkten und einem zusätzlichen Schiff belohnt.

Das Piratenschiff hat sämtliche planetarischen Verteidigungssysteme aktiviert, die Sie, wie auch die Piraten selbst überwinden müssen. Falls es Ihnen nicht gelingen sollte, innerhalb der Zeitgrenze das Depot zu erreichen, oder falls der Wert Ihrer wiedererlangten Fracht unzureichend ist, müssen Sie eines Ihrer Cybernoidschiffe einbüßen.

LADEANLEITUNG

CBM 64/128: Kassette in den Rekorder einlegen, Gleichzeitig **SHIFT** und **RUN/STOP** drücken. Die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrekorder drücken. Das Programm wird automatisch eingelesen und gestartet.

STEUERUNGEN

Fehlerkontrolltasten wie folgt, oder verwenden Sie den Joystick:
Links – **O**, Rechts – **P**, Nach oben – **Q**, Feuer – **SPACE (LEERTASTE)**.
Pause – Drücken Sie **CTRL P**.

Um das Spiel abzubrechen, drücken Sie gleichzeitig **5, 6, 7, 8, 9**, und **1**.

SPIELABLAUF

Wenn ein Piratenschiff zerstört worden ist, läßt es seine gestohlene Fracht fallen. Manövrieren Sie Ihr Schiff über den Gegenstand, um ihn wiederzuerlangen. Bestimmte Gegenstände ändern das Aussehen Ihres Schiffes. Diese Gegenstände bieten eine äußere Waffe, die bei schwierigen Situationen verwendet werden kann. Gelegentlich wird ein Piratenschiff, wenn es zerstört worden ist, einen gelben Behälter fallenlassen. Dieser Behälter erhöht, wenn er erlangt wird, die Menge der momentan ausgewählten Waffe um eine.

SCHAUFELD

Von rechts nach links sieht die Schaufeldauswahl folgendermaßen aus:

1. Zeigt die Anzahl der übriggebliebenen Schiffe.
2. Die oberste Zahl zeigt Ihren momentanen Punktestand an. Die unterste Zahl zeigt den aktuellen Wert der Ladung, die Sie wiederlangt haben, an.
3. Zeigt die momentane Waffenart in Textform an. Die Zahl auf der linken Seite gibt die Anzahl der jeweiligen Waffe, die Sie haben, an. Rechts die Zahl zeigt der maximale Lagerkapazität für die momentane Waffe an.
4. Der farbige Graph gibt an, in welcher Zeit Sie den Endstand des Depots erreichen müssen. Wenn der Graph völlig verschwindet ist Ihre Zeit abgelaufen.

WAFFENARTEN

Tasten 1, 2, 3, 4 oder 5 wählen die Waffenart Ihres Schiffes:

1. **BOMBS (Bomben)** – Zerstören große Verteidigungsgeschützstände.
 2. **IMPACT MINES (Binschlagminen)** – Wenn sie auf einen strategischen Punkte auf dem Bildschirm plziert werden, bringen sie das Piratenschiff zum Halten.
 3. **DEFENCE SHIELD (Abwehrrschild)** – Macht Ihr Schiff zeitweilig unbesiegbar.
 4. **BOUNCE BOMBS (Spring Bomben)** – Springen auf dem Bildschirm hin und her und zerstören alle Geschützstände, die sie berühren.
 5. **SEEKER (Sucher)** – Macht die Beute ausfindig.
- Halten Sie **FEUER** nach unten, um die gewählte Waffe zu aktivieren.

CYBERNOID™

I depositi di custodia della Federazione sono stati saccheggiati da pirati, che hanno preso minerali preziosi, gioielli, munizioni e le ultime armi di battaglia. Tu sei stato incaricato dalla Federazione di rientrare in possesso del carico e di restituirlo a un deposito entro un certo limite di tempo. Punti in più e una nave in più ti saranno assegnati se riesci.

Le navi pirate hanno attivato tutti i sistemi di difesa planetari, e dovrai superare sia questi sia i pirati se stessi. Se non riesci a giungere al deposito entro il limite di tempo, oppure il tuo carico restituito non ha un valore sufficiente, dovrai perdere una delle tue navi Cybernoid.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128: Premi contemporaneamente i tasti **SHIFT**/e **RUN/STOP**. Premi **PLAY** sul registratore.

CONTROLLI

I tasti di controllo di difetti stanno com segue, oppure usa un joystick:

Sinistra – O, Destra – P. Su – Q, Fuoco – SPACE
Pausa – Premi **CTRL P**.

Per abortire premi **5, 6, 7, 8, 9 & 1** contemporaneamente.

PER GIOCARE

Quando è stata distrutta una nave pirata lascerà cadere il suo carico di merce rubata. Manovra la tua nave sopra l'oggetto per recuperarlo. Certi oggetti cambieranno l'aspetto della tua nave: questi oggetti offrono armi esterne che possono essere utilizzate su schermi difficili. Ogni tanto, quando è distrutta una nave pirata, lascerà cadere una scatola di metallo giallo. Questa scatola, quando viene recuperata, aumenterà di una la quantità delle armi attualmente selezionate.

IL QUADRO DI VISUALIZZAZIONE

Da sinistra a destra le selezioni del quadro di visualizzazione stanno come segue:

1. Visualizza il numero di navi che rimangono.
2. Il numero più alto indica il tuo punteggio attuale. Il numero più basso indica il valore del carico recuperato sul livello attuale.
3. Visualizza la modalità di armi attuale nel testo. Il numero a sinistra indica la quantità dell'arma attuale che hai. Il numero a sinistra e la massima capacità di deposito per la arma attuale.
4. Il grafico colorato da un'indicazione di quanto tempo hai per giungere al deposito di fine livello. Quando il grafico è completamente sparrito il tuo limite di tempo è scaduto.

MODALITÀ DI ARMI

Tasti 1, 2, 3, 4 o 5 selezionano le modalità della tua nave:

1. **BOMBS** – Distruggono piazzole di difesa grandi.
2. **MINE D'IMPATTO** – Fermano le navi pirate quando vengono messe a punti strategici sullo schermo.
3. **SCUDO DI DIFESA** – Rende temporaneamente invincibile la tua nave.
4. **BOMBE DI RIMBALZO** – Rimbalzano per lo schermo distruggendo alcune piazzole che toccano.
5. **CERCATORE** – Rintraccia la sua preda.

Tieni premuto il bottone **FUOCO** per attivare la arma selezionata.

© 1988.Hewson Consultants. Tutti i diritti riservati.
Autorizzato a KIXX.

Il programma è coperto da copyright. Qualunque copiatura, prestito o leasing sotto qualsiasi schema sono strettamente vietati se privi di autorizzazione.

OTHER KIXX TITLES
AVAILABLE FROM
LEADING STOCKISTS

GAUNTLET II • 720°

HARDBALL • SOLOMONS KEY
WORLD GAMES • SUPER CYCLE
INFILTRATOR • BRAVESTARR
LEADERBOARD • SPY HUNTER
MASTERS OF THE UNIVERSE
THE MOVIE • JACK THE NIPPER
... PLUS MANY MORE!

IF YOU ENCOUNTER ANY DIFFICULTY OBTAINING
ANY KIXX PRODUCTS MAKE OUT A CHEQUE OR POSTAL
ORDER FOR £2.99 + 50p (P & P) TO KIXX, UNITS 2/3
HOLFORD WAY, HOLFORD, BIRMINGHAM, B6 7AX.
ALLOW 28 DAYS FOR DELIVERY. SUBJECT TO AVAILABILITY

NEW TITLES COMING
SOON FROM KIXX

- SUMMER GAMES
- MISSION ELEVATOR
- STARDUST*
- IRON HAND*

*KIXX EXCLUSIVE