

MUTANTS



MUTANTS

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide. Mutants runs on the Commodore 64/128 micro computers.

The game is set in a distant future, when man has colonised the remote star systems and matter can be manipulated with ease. Unfortunately man's political and moral development has remained stagnant since the second millenium and Inter-stellar War has raged for the last 600 years.

You are a member of a thinly spread group of dissenters who are opposed to the weapons research carried out by the Survivor Zero Corporation; have discovered that the weapons used by all sides in the war are supplied by the Corporation, and that they are currently experimenting with a new generation of weapons called Macro-Genetic Mutoids. MGM's are the first large scale biological weapons capable of mutating into ever more virulent and robust species, hence the name "Mutants" — your task is to eliminate this deadly system . . . it will not be easy.

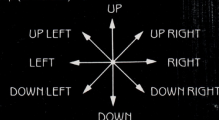
LOADING

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction — PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction. When loading is complete press FIRE BUTTON to start.

CONTROLS

The game can be controlled by the keyboard or joystick in port 2. No action is required to select which mode to use.

JOYSTICK Moves the ship (or cursor)



FIRE — Emits the selected weapon from the ship OR selects the icon under the cursor.

KEYBOARD

FIRE — top row keys
UP — second row keys
DOWN — third row keys
LEFT — < and alternate keys on fourth row
RIGHT — > and alternate keys on fourth row

PAUSE — SPACE (any other key to restart)

To select an icon move the cursor over the top of it and press FIRE.

To leave a zone place the ship on the pad in the middle and press FIRE.

THE GAME

You control the "Rainbow Warrior", a single man patrol ship.

Your task is to enter the 15 deep-space test zones of the Survivor Zero Corporation and find the components of a self destruct mechanism.

All 15 of these components must be collected and assembled in a 16th zone called the control zone to destroy the system, and gain access to level 2 of the game.

Each test zone contains a different strain of mutants.

You have four lives and no time limits to complete your task.

The game begins with your ship coupled to the mothership, waiting to be telebeamed into a zone of your choice.

MOTHERSHIP MENU

The menu on the left of the screen contains six icons.

To select an icon move the cursor over the top of it and press FIRE.

The top two icons select music or sound effects.

The top arrow points to which mode is currently selected.

The next three icons are the weapons available.

The bottom white arrow points to the weapon currently selected.

MISSILES

These are high-yield explosive devices that have an effect over a large area, but can only be fired one at a time.

BARRIERS

These are degradable defensive weapons that can be used to erect a temporary shield against the mutants. They have no effect on the ship.

The supply of these devices is limited, so after ejecting the full load the ships weapon system automatically switches to photon torpedos.

PHOTON TORPEDOS

These are rapid fire low yield optical weapons. (The weapon system classifies these as the default selection).

The last icon is a picture of the ship and electing this icon switches to the Zone Map.

Holding down fire instead of releasing it will bypass the zone map and switch directly to the zone last visited.

ZONE MAP

The zone map is a 4 by 4 grid representing the 16 zones of the research establishment.

The top left zone is the control zone, the others are the test zones.

Pressing fire with the cursor in one of the zones telebeams the ship into that zone.

TEST ZONES

The ship materialises on a telepad in the centre of the zone.

The zone is bounded by a high energy barrier, collision with the barrier will destroy the ship. You must battle your way through the mutant colony to collect the self-destruct

component.

Any number of components may be carried at once, but will of course be lost at the end of the game.

Landing on the telepad in the centre of the zone and pressing FIRE telebeams the ship back to the mothership.

CONTROL ZONE

The ship materialises on a telepad in a maze of corridors.

The assembly point for the self-destruct mechanism is visible and you must find your way to the assembly point without coming into contact with any of the walls.

Flying over the assembly point will automatically deposit any components you are carrying. A successful delivery of any number of components will give you BONUS LIVES up to a full complement of 3 lives.

ZONE STATUS DISPLAYS

While in the test or control zones the screen displays the following information:

Chemical Analysis of mutant components.

Score this game.

Highest score since loading.

Number of lives left.

Direction to centre of mutant colony.

Shield energy level.

Size and energy level of mutant colony.

Status and self destruct components.

Circle — still in test zone

Triangle — being carried

Square — assembled in control zone

NOW ON WITH THE MISSION!

HINTS AND TIPS

★ Certain screens can only be completed by using one specific weapon — determine which is the best to use.

★ Collect as many tokens as you can until you have only one life — these can then be deposited in the maze and your lives replenished.

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading.

IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO:

MR. YATES, OCEAN SOFTWARE LIMITED, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge.

Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Game concept and programming Denton Design.

Produced for Ocean by D.C. Ward.

1987 Ocean Software Limited.

MUTANTS
Programma code, grafica di presentazione e Druckvorlagen sind Copyright der Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der obengenannten Firma weder vervielfältigt, gespeichert, ausgeteilt noch über Rundschreiben-Verfahren verbreitet werden. Alle Rechte weltweit vorbehalten. Mutants läuft auf den Commodore 64/128 Mikrocomputern.

Der Spielort liegt weit in unserer Zukunft. Die Menschheit hat ferne Sonnensysteme kolonisiert und gelernt, mit der Materie mitteleiche und moralische Entwicklung der Menschen blieb aber leider seit dem zweiten Millennium unverändert und interstellare Kriege tobt bereits seit den letzten 600 Jahren. Du bist Mitglied einer kleinen Dissidentengruppe, die sich gegen die Waffenforschung der Survivor Zero Corporation auflehnt. Du hast entdeckt, daß die Waffen, die von beiden kriegsführenden Parteien benutzt werden, von der Corporation geliefert werden, und daß diese zur Zeit an einer neuen Waffen-Generation experimentieren, die sogenannten makrogenetischen Mutants (MGP's). MGP's sind die ersten biologischen Waffen, die eine wirklich große Wirkungskraft aufweisen und die sich in immer tödlicher und beständigeren Formen verwandeln. Daher auch der Name "Mutants", was soviel wie veränderliche Formen bedeutet. Es ist Deine Aufgabe, diese tödliche System auszuschalten ...es wird kein leichtes Spiel sein.

LADEN
Legt die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Deinen Commodore-Rekorder ein und achte darauf, daß sie ganz zurückgespult ist. Stelle sicher, daß alle Kabel angeschlossen sind. Drücke die SHIFT-Taste und die RUN/STOP-Taste gleichzeitig. Folgen den Bildschirm-Anweisungen -DRUCKE DIE PLAY-TASTE-. Dieses Spiel wird sich dann automatisch in den C128 zu laden. GO GO! Du wirst dann eingeblendet in den vierten Reihe des Commodore-64. Nach dem Ladevorgang beendet ist, den FEUER-Knopf drücken, um das Spiel zu beginnen.

MUTANTS
Son programme, sa représentation graphique et la conception artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. Mutants passe sur les micro-ordinateurs Commodore 64/128.

Le jeu est situé dans un futur lointain, où l'homme a maintenant colonisé les systèmes stellaires distants et la matière peut être manipulée sans problème. Malheureusement, l'évolution politique et morale de l'homme n'a pas suivi, elle est demeurée stagnante depuis le second millénaire et la guerre interstellaire fait maintenant rage depuis plus de 600 ans. Vous êtes membre du maigre groupe de dissidents qui s'opposent aux recherches stratégiques effectuées par la Corporation Zéro Survivant; vous avez découvert que la Corporation fournit des armes à tous les camps en présence et qu'elle est en ce moment en train de conduire des expériences sur une nouvelle génération d'armes: les Mutants Macro-Génétiques. Les Mutants Macro-Génétiques sont les premières armes biologiques à grande échelle capables de se changer en espèces encore plus résistantes et virulentes, d'où le nom de "Mutants". Votre tâche consiste à éliminer ce système meurtrier ... cela ne va pas être facile.

CHARGEMENT
Mettez la cassette dans votre magnétophone Commodore, côté imprimé vers le haut et vérifiez qu'elle est complètement rembobinée. Assurez-vous que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Suivez les instructions sur l'écran - Appuyez sur PLAY sur la magnétophone. Ce programme se chargera automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez GO 64 (RETURN), puis suivez les instructions du G64. Quand le chargement est terminé, appuyez sur le bouton FEU pour commencer le jeu.

I MUTANTI
Il codice di questo programma, la sua rappresentazione grafica e la parte figurativa sono il copyright della Ocean Software Limited e non possono essere riprodotti, mantenuti in memoria, dati in affitto o trasmessi in pubblico senza il permesso scritto di Ocean Software Limited. Tutti i diritti sono riservati in tutto il mondo. I mutanti funziona con un micro computer Commodore 64/128.

Questo gioco è ambientato in un futuro lontano, dove l'uomo ha colonizzato il sistema stellare remoto e dove la materia può essere facilmente manipolata. Sfortunatamente, lo sviluppo politico e morale dell'uomo è rimasto lo stesso dal secondo millennio e la Guerra interstellare dura da ben 600 anni. Voi fate parte di un piccolo gruppo di dissidenti che sono contrari al tipo di ricerche che vengono effettuate dalla Survivor Zero Corporation. Avete scoperto che tutte le armi usate da entrambi i combattenti vengono fornite dalla Corporation, e che quest'ultima sta al momento sperimentando con una nuova generazione di armi chiamati i Mutanti Macro-Genetici. Gli MGP sono le primissime armi biologiche su larga scala che sono in grado di mutare e diventare delle specie molto più robuste e virulente, da questo deriva il nome "Mutanti" - voi dovete eliminare questo sistema mortale ... non sarà compito facile.

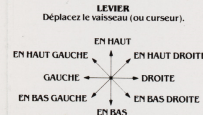
COME CARICARE IL PROGRAMMA
Mettete la cassetta nel registratore del Commodore con la parte stampata verso l'alto e facendo attenzione che il nastro si trovi all'inizio. Controllare che tutti i cavi siano ben collegati. Schiacciare insieme i tasti SHIFT e RUN/STOP. Seguire le istruzioni che appaiono sullo schermo - SCHIACCIARE IL TASTO PLAY DEL REGISTRATORE. Ora il programma verrà caricato automaticamente. Per il C128, scrivere GO64 (RETURN), poi seguire le istruzioni del G64. Quando avete finito di caricare, schiacciate il tasto FIRE per iniziare.

STEUERUNGEN
Das Spiel kann entweder durch die Tastatur oder durch Joystick im Port 2 gesteuert werden. Beide Varianten sind



FEUER - Feuer vom Schiff die ausgewählte Waffe ab ODER wählt die Ikone unter dem Cursor.
TASTATUR
FEUER - Obere Tastereihe
UP/WARTS - Zweite Tastereihe
ABWARTS - Dritte Tastereihe
LINKS - C128 zu laden
RECHTS - GO 64 (RETURN)
LINKS - Ersatztaasten in der vierten Reihe
RECHTS - Ersatztaasten in der vierten Reihe

COMMANDES
Le jeu se joue avec un clavier ou un levier au port 2. La sélection du mode ne requiert aucune action spéciale de votre part.



FEU - Libère l'arme sélectionnée du vaisseau OU sélectionne l'icône sous le curseur.

CLAVIER
FEU - première rangée de touches
EN HAUT - deuxième rangée de touches

COMANDI
Il gioco può essere controllato tramite la tastiera o tramite la barra di comando nel portello 2. Non è necessario determinare il modo operativo.

BARRA DI COMANDO
Sposta la navicella (od il cursore)



FIRE - Tra uscire l'arma scelta dalla navicella OPPURE sceglie l'icona sotto il cursore.
TASTIERA
FUOCO - Tasti fila superiore
ALTO - Tasti seconda fila
BASSO - Tasti terza fila

PAUSE - LEERTASTE (jede beliebige Taste, um neu zu starten)
Um eine Ikone auszuwählen, den Cursor darüberstellen und FEUER drücken. Um eine Zone zu verlassen, das Schiff auf das Feld in der Mitte bringen und FEUER drücken.

DAS SPIEL
Der steuert "Rainbow Warrior", ein Elmann-Patrolraumschiff. Es ist Deine Aufgabe, in die 15 tief im Weltraum liegenden Testzonen der Survivor Zero Group vorzudringen und die Teile eines Selbstzerstörungsmechanismus ausfindig zu machen. Alle 15 Zonen müssen gesammelt und in der 16. Zone, der sogenannten Kontrollzone, zusammengestellt werden, um das System zu zerstören und mit der 2. Spielstufe zu beginnen. In jeder Testzone wird Du eine andere Art von Mutanten vorfinden. Du hast vier Leben und es sind Dir keine zeitlichen Grenzen gesetzt, um die Aufgabe zu erfüllen. Am Anfang des Spieles ist Dein Schiff am Mutterschiff angekoppelt und Du wartest darauf, in die von Dir gewünschten Zone gebracht zu werden.

MUTTERSCHIFF-MENU
Das Menü auf der linken Bildschirmseite enthält sechs Ikonen. Um eine Ikone auszuwählen, mußt Du den Cursor darüberstellen und FEUER drücken. Die beiden oberen Ikonen sind für die Auswahl von Musik bzw. Töneffekten. Der obere Pfeil zeigt auf die gegenwärtig eingestellte Auswahl. Die nächsten drei Ikonen stellen die verfügbaren Waffen dar. Der untere, weiße Pfeil zeigt auf die gegenwärtig ausgewählte Waffe.

RAKETEN
Hierbei handelt es sich um hochexplosive Waffen mit hoher Flächenwirksamkeit, die aber nur einzeln abgefeuert werden können.

EN BAS - troisième rangée de touches
GAUCHE - <et touches alternées de la quatrième rangée
DROITE - >et touches alternées de la quatrième rangée
PAUSE - BARRAGE D'ESPACEMENT (Appuyer sur n'importe quelle autre touche pour continuer le jeu)
Pour sélectionner une icône, déplacez le curseur pour le placer au-dessus de celle-ci et appuyez sur FEU. Pour quitter une zone, placez le vaisseau sur la plate-forme se trouvant au milieu et appuyez sur FEU.

LE JEU
Vous êtes aux commandes du "Rainbow Warrior", vaisseau de patrouille manœuvré par un seul homme. Votre tâche consiste à pénétrer dans les 15 zones de test dans l'espace lointain de la Corporation Zéro Survivant et à trouver les composants d'un mécanisme d'auto-destruction. Pour détruire le système et accéder au niveau 2 du jeu, tous ces composants doivent être réunis et assemblés dans une seule zone appelée la zone de contrôle. Chaque zone de test contient une différente série de mutants. Pour mener à bien votre tâche, vous disposez de quatre vies et d'un temps illimité. Au début du jeu, votre vaisseau est accroché au vaisseau principal en attendant d'être projeté par un vaisseau dans la zone de votre choix.

MENU DU VAISSEAU PRINCIPAL
Le menu sur la gauche de l'écran contient six icônes. Pour sélectionner une icône, placez le curseur au-dessus de celle-ci et appuyez sur FEU. Les deux icônes du haut permettent de sélectionner la musique ou les effets sonores. La flèche du haut indique la sélection du moment. Les trois icônes suivantes sont les armes disponibles. La flèche blanche du bas indique l'arme sélectionnée.

MISSILES
Il s'agit de puissants dispositifs exposés qui affectent une large superficie, mais ils ne peuvent être lancés qu'un à la fois.

SINISTRA - <e tasti alternati della quarta fila
DESTRA - >e tasti alternati della quarta fila
PAUSA - SPINCE (o un qualsiasi altro tasto per rinviare)
Per scegliere un'icona spostare il cursore così da trovarlo sull'icona scelta e schiacciare FIRE.
Per lasciare una zona mettere la navicella sulla parte centrale dello schermo e schiacciare FIRE.

IL GIOCO
Voi comandate il "Guerriero dell'Arcobaleno", una navicella da ricognizione. Il compito assegnato è di entrare nelle 15 zone di prova che si trovano in spazio e che sono usate dalla Survivor Zero Corporation e trovare i componenti di un meccanismo che si è autodistrutto. Per questo 15 componenti devono essere raccolti e montati nella 16esima zona chiamata la zona di controllo per poter distruggere il sistema, ed ottenere così accesso al livello 2 del gioco. Tutte le zone di controllo hanno un diverso tipo di mutante. Vi sono date quattro vite e non avete limite di tempo. Il gioco comincia con la vostra navicella legata alla nave madre, in attesa di essere teletrasportata in una zona che avete scelto.

MENU PER LA NAVE MADRE
Il menu sulla sinistra dello schermo contiene sei icone. Per scegliere un'icona spostare il cursore fino a coprirla e schiacciare FIRE. Le due icone superiori servono effetti musicali o sonori. La freccia superiore indica il modo in cui vi trovate. Le altre tre icone sono le armi disponibili. La freccia bianca inferiore indica l'arma scelta.

MISSILI
Questi sono congegni esplosivi che hanno un effetto potente, ma possono essere sparati soltanto uno per volta.

BARRIERES
Dies sind abbaubare Verteidigungswaffen, die vorübergehend als Abwehrschild gegen die Mutanten aufgebaut werden können. Sie haben keine Wirkung auf das Schiff. Diese Waffen stehen nur begrenzt zur Verfügung und nachdem sie vollkommen aufgebraucht werden, wird das Schiffweffensystem automatisch auf Photon-Torpedos umschalten.

PHOTON-TORPEDOS
Dies sind Schnellfeuer-Geschütze mit niedriger Wirkungskraft. Im Waffensystem werden sie als vorgegebene Auswahl klassifiziert. Die letzte Ikone ist ein Bild des Schiffes und bei der Auswahl dieser Ikone wird die Zonenkarte eingeblendet. Bleibt der Schußknopf gedrückt, anstatt ihn loszulassen, wird die Zonenkarte umgangen und die letzte Zone, die besucht wurde, direkt eingeblendet.

ZONENKARTE
Die Zonenkarte ist ein 16 Felder bzw. Zonen umfassender Raster mit dem Forschungsgebiet. Die linke obere Zone ist die Kontrollzone, die anderen sind die Testzonen. Wird der Schußknopf gedrückt, wenn sich der Cursor in einer dieser Zonen befindet, dann wird das Schiff in die betreffende Zone gebracht.

TESTZONEN
Das Schiff erscheint auf einem Teiefeld in der Zonenmitte. Die Zone wird von einer Hochenergie-Barriere begrenzt. Wenn das Schiff mit ihr in Kontakt kommt, wird es zerstört. Du mußt Dich durch die Mutantenkolonie kämpfen, um den Teil des Selbstzerstörungsmechanismus zu finden. Du kannst gleichzeitig beliebig viele Teile tragen. Du wirst sie aber am Ende des Spieles alle verlieren. Wenn Du Dein Schiff auf das Teiefeld in der Zonenmitte stellst und den Schußknopf drückst, wird es wieder zum Mutterschiff zurückgebracht.

BARRIERES
Il s'agit d'armes de défense dégradables que l'on peut utiliser pour former un bouclier temporaire contre les mutants. Elles n'ont pas d'effet sur le vaisseau. Ces dispositifs sont en nombre limités, après avoir éjecté le chargement complet, le système de défense du vaisseau passe donc automatiquement aux torpilles à photons.

TORPILLES A PHOTONS
Il s'agit d'armes optiques à lancement rapide et faible rendement. Le système de défense les range dans la section sélection par défaut. La dernière icône est l'image du vaisseau et le choix de cette icône vous fait entrer dans la Zone Carte. Si vous appuyez sur feu au lieu de le relâcher, la Zone Carte sera évitée et vous vous retrouverez directement dans la dernière zone visitée.

LA ZONE CARTE
La zone carte est une grille de 4 sur 4 représentant les 16 zones de l'établissement de recherche. La zone en haut et à gauche est la zone de contrôle, les autres sont les zones de test. En appuyant sur feu avec le curseur dans une de ces zones, le vaisseau est transporté par faisceau dans cette zone.

LES ZONES DE TEST
Le vaisseau se matérialise sur une téléplate-forme au centre de la zone. Cette zone est délimitée par une barrière à haute énergie; entrer en collision avec la barrière détruit le vaisseau. Afin de récupérer le composant auto-destructif, vous devez balancer à travers cette colonie de mutants. Il est possible de transporter n'importe quel nombre de composants, mais ils seront bien sûr perdus à la fin du jeu. Pour retourner au vaisseau principal, il faut atterrir sur la téléplate-forme au centre de la zone et appuyer sur le bouton FEU.

ZONE DE CONTROLE
Le vaisseau se matérialise sur une téléplate-forme dans un labyrinthe de couloirs. Le point d'assemblage du

BARRIERE
Queste sono armi di difesa degradabili che possono essere usate per erigere uno schermo temporaneamente protettivo contro i mutanti. Non hanno nessun effetto sulla navicella. Po il numero di queste armi è limitato, pertanto, dopo averle usate tutte, la nave automaticamente spara delle torpedini fotone.

TORPEDINI FOTONE
Queste sono armi ottiche a scarica veloce. (Il sistema delle armi classifica queste come la scelta di scarto). L'ultima ikona è una rappresentazione della nave e scegliendo quest'ikona si passa alla Cartina della Zona. Se si tiene schiacciato il tasto fire invece di lasciarlo andare, si passerà alla cartina della zona e si andrà direttamente alla zona che si è visitata per ultima.

CARTINA DELLA ZONA
La cartina della zona è una griglia 4 per 4 che rappresenta le 16 zone dell'istituto di ricerca. La zona superiore a sinistra è quella di controllo, le altre quelle di prova. Schiacciando il tasto fire con il cursore in una delle zone vi teletrasporta la navicella.

ZONE DI PROVA
La navicella si materializza su una pista di atterraggio nel centro della zona. La zona è circondata da una barriera ad alta energia; se la navicella sbatte contro la barriera viene distrutta. Dovrete lottare contro la colonia di mutanti per raccogliere il componente. Potrete portare diversi componenti, ma, naturalmente, alla fine della partita li perderete. Mettendo la navicella sulla pista di atterraggio nel centro della zona e schiacciando il tasto FIRE, la navicella viene riportata alla nave madre.

KONTROLLZONEN
Das Schiff erscheint auf einem Teiefeld in einem stark verzweigten Korridor. Der Montageort für den Selbstzerstörungsmechanismus ist sichtbar und Du mußt dorthinkommen ohne dabei die Wände zu berühren. Wenn Du am Ende des Montageort klicgst, werden alle Teile, die Du gerade trägtst, abgeworfen. Wenn Du eine Reihe von Teilen erfolgreich ablieferst, erhältst Du BONUSLEBEN in der Höhe von bis zu 3 vollen Leben.

ZONENSTATUSANZEIGEN
Während Du in den Test- bzw. den Kontrollzonen bist, erscheinen am Bildschirm folgende Informationen. Chemische Zusammensetzung der Mutanten Punktestand in diesem Spiel Höchster Punktestand seit Laden Anzahl der restlichen Leben Richtung zum Zentrum der Mutantenkolonie Schildenergiestärke Größe und Energiestärke der Mutantenkolonie Status der Selbstzerstörungsecke Kreis - ist noch in Testzone Dreieck - wird getragen Quadrat - wird in Kontrollzone zusammengebaut Aber jetzt los mit der Aufgabe!

HINWEISE UND RATSCHLÄGE
* Gewisse Spielblöcke können nur mit einer bestimmten Waffe fertiggespielt werden - bestimme, welche am besten zu verwenden ist.
* Sammle so viele Punkte wie möglich, bis Du nur noch ein Leben hast - Du kannst sie später im Labyrinth lassen, um Deine Leben zu erneuern.

mécanisme d'auto-destruction est visible et vous devez vous frayer un chemin jusqu'à ce point sans entrer en contact avec les murs. En volant au-dessus du point d'assemblage, vous déposerez automatiquement les composants que vous transportez. La livraison réussie de n'importe quel nombre de composants vous donnera des VIES DE BONUS jusqu'à un complément de trois vies.

AFFICHAGE STATUT DE LA ZONE
Quand vous vous trouvez dans les zones de test ou de contrôle, les informations suivantes sont affichées sur l'écran: Analyse chimique des composants mutants. Score de jeu. Score le plus élevé depuis chargement. Nombre de vies restantes. Direction du centre de la colonie de mutants. Niveau d'énergie du bouclier. Taille et niveau d'énergie de la colonie de mutants. Statut des composants auto-destructifs. Cercle - encore dans la zone test Triangle - transporté Carré - assemblé dans la zone de contrôle. MAINTENANT A VOUS DE REMPLIR VOTRE MISSION !

CONSEILS UTILES
* Vous ne pouvez terminer certains écrans qu'en utilisant une arme spécifique, à vous de déterminer laquelle est la meilleure.
* Collectonnez autant de gages que possible jusqu'à ce qu'il ne vous reste qu'une vie - Ceux-ci peuvent ensuite être déposés dans le labyrinthe et vos vies peuvent être recrées.

ZONA DI CONTROLLO
La navicella si materializza su una pista d'atterraggio in un labirinto di corridoi. Il punto di montaggio del meccanismo autodistruttivo è visibile e dovete trovarlo senza mai toccare i muri. Volando sopra al punto di montaggio potrete automaticamente depositare i componenti raccolti. Quando consegnate i componenti acquistate dei BUONI VITA fino ad un totale di 3.

INFORMAZIONI RELATIVE ALLE ZONE
Quando vi trovate in una zona di prova o di controllo, sullo schermo appaiono le informazioni seguenti: Analisi chimica dei componenti mutanti. Punteggio della partita. Punteggio massimo conseguito da quando si è caricato il gioco nel computer. Numero di vite rimaste. Direzioni per raggiungere il centro della colonia dei mutanti. Livello dello schermo di energia. Livello di energia e dimensioni della colonia dei mutanti. Stato dei componenti auto distruttivi. Cerchio - sempre nella zona di prova Triangolo - in trasporto Quadrato - montato nella zona di controllo ED ORA, AVANTI CON LA MISSIONE!

SUGGERIMENTI
* Certi livelli possono essere completati soltanto usando delle armi specifiche - scopelite voi quali sono.
* Raccolgete tutti i buoni vita possibili, finché avete solo una vita - poi potrete depositarli nel labirinto e riacquistare delle vite.

This product contains only one cassette tape. The larger packaging has been introduced as a standard for this and future products. We may from time to time incorporate two tapes or possibly a disk.