

NEBULUS

by

John Phillips

**ENGLISH
FRENCH
AND
GERMAN
INSTRUCTIONS**

The Hewlett-Packard logo, featuring the word "HEWLETT" in a stylized, blocky font with horizontal lines, followed by "PACKARD" in a similar style. The letters are black with white outlines and internal details.

NEBULUS

by John Phillips

**For The Commodore 64 and 128 (in 64K mode)
joystick only
and
ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus, ZX Spectrum 128,
and ZX Spectrum +2.**

Down on the planet Nebulus all is not well. Someone or something has been building giant towers in the sea and they didn't even apply for planning permission.

In the offices of Destructo Inc. you awake from your afternoon nap with the phone almost erupting on your desk. The boss is shouting about some little destruction job he's got for you. Still half asleep talking about the brand new Mk.7 Mini-Sub he's got for you and the words "pay rise" you're out of your office in a flash, leaving the phone dangling out of the window as the boss goes on to talk about the extreme danger involved

LOADING

Spectrum Cassette

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus or ZX Spectrum 128 with cassette player, ZX Spectrum +2.

You are advised to disconnect all hardware from the rear edge connector. Unless using a ZX Spectrum +2 connect a cassette player to the computer in the usual manner. ZX Spectrum +2 and 128 users should select 48K mode. Rewind the cassette if necessary, enter LOAD"" on the computer keyboard and press the ENTER key. Press the Play key on the cassette player. The game takes a few minutes to load.

Commodore Cassette

Commodore 64 and 128 (in 64K mode) joystick only

Connect the cassette player to the computer, place the cassette in the player and rewind if necessary. Press the SHIFT and RUN/STOP keys on the computer keyboard and press the Play key on the cassette player. The game takes a few minutes to load.

Commodore Disc

Commodore 64 or Commodore 128 with disc drive

You are advised to disconnect all hardware from your computer. Connect the disc drive to the computer and place the disc in the drive. Enter LOAD "*",8,1 and press the RETURN key. The game takes a few seconds to load.

CONTROLS

Commodore: Use either joystick port

Spectrum: Keyboard or Kempston, Sinclair or Cursor joystick (auto-detected when FIRE pressed)

Commodore	Spectrum	Action
<i>During game:</i>		
Left	W,I	Walk left
Right	E,O	Walk right
Up	P,Q	Enter door/go up on lift
Down	L,S	Go down on lift
Fire	C,N	Shoot snowball or jump (if pressed while walking)
P	ENTER	Pause game, press fire to restart
RUN/STOP	BREAK	Abort current game

On Title Page

F1	1	Select ONE player game (default)
F3	2	Select TWO player game
F5	3	Music/sound effects ON (default)
F6	4	Music/sound effects OFF

PLAYING THE GAME

You arrive at the bottom of each tower in your trusty submarine. Climb to the top of the tower within the allowed time. The towers are covered with various ledges, tunnels and lifts. You may also discover ledges which dissolve when you stand on them and slippery ledges which will push you left or right.

Flashing blocks and bouncing balls can be destroyed by shooting them but the silver rolling balls can only be stopped in their tracks for a few seconds. All other creatures are indestructible. If hit by a

creature, you will tumble off the ledge and land a few levels down. If you fall in the sea, you lose a life.

Entering the final door at the top of the tower sets off the destruction sequence. You are awarded bonuses for the time left and for technique and the tower will crumble into the sea.

When a tower has been destroyed you get back in your submarine and travel underwater to the next tower. (Commodore Only) - During this time you can pick up bonuses by catching fish. This is achieved by shooting air bubbles to capture the fish, which can then be collected.

SCORING

Bouncing Ball: 100 points

Flashing Block: 50 points

Bonus points while climbing a tower.

Extra life every 5000 points.

TECHNICAL DATA

'Rotational' 3D scrolling with precise hidden-surface removal running at 25 frames/second.

Multi-layer parallax scrolling on underwater games (50 frames/second) (Commodore Only)

3 voice sound effects (on Commodore).

CREDITS

© Hewson Consultants Ltd 1987

Hewson Consultants Ltd, Hewson House, 56B Milton Trading Estate, Milton, Abingdon, Oxon

*** Coming Soon ***

Look Out For

FOUR SMASH HITS

*A great compilation
featuring:*

**Zynaps
Exolon
Rana Rama
Uridium Plus**

Out on Spectrum, Commodore,
Amstrad cassette and disc

NEBULUS

de John Phillips

**Pour Commodore 64 et 128 (mode 64K) équipés d'une
manette de jeu uniquement.**

**et
ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus, ZX Spectrum 128,
et ZX Spectrum +2.**

Les choses ne vont pas trop bien sur la planète Nebulus. Quelqu'un, ou quelque chose, a construit des tours géantes dans la mer sans même demander de permis de construire.

Bien confortable dans votre bureau de Démolition SA, vous vous réveillez de votre seiste quotidienne quand, soudain, le téléphone se met à sonner énergiquement. Votre patron tout énervé vous demande d'aller faire un petit travail de destruction. A moitié endormi, vous avez bien envie de jeter le téléphone à la poubelle, mais lorsqu'il se met à parler de la nouvelle Mk.7 Mini-Sub que vous convoitez depuis longtemps et d'une augmentation de salaire, vous vous réveillez instantanément et quittez le bureau à toute vitesse, en laissant le téléphone pendre à la fenêtre pendant que votre patron poursuit sa conversation en parlant des risques que comporte cette tâche inhabituelle...

CHARGEMENT

Cassette Spectrum

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus ou ZX Spectrum 128 équipé d'un magnétophone, ZX Spectrum +2.

Il est préférable de débrancher tout le matériel du connecteur marginal arrière. A moins d'utiliser un ZX Spectrum +2, connectez le magnétophone à l'ordinateur en procédant de la manière habituelle. Sur ZX Spectrum +2 et 128, sélectionnez le mode 48K. Rembobinez la cassette s'il y a lieu, tapez LOAD"" au clavier et frappez ENTER. Enfoncez la touche de lecture (PLAY) du magnétophone. Le jeu se charge en quelques minutes.

Cassette Commodore

Commodore 64 et 128 (mode 64K) équipés d'une manette de jeux uniquement.

Connectez le magnétophone à l'ordinateur, introduisez la cassette et rembobinez-la s'il y a lieu. Au clavier, frappez simultanément les touches SHIFT et RUN/STOP, puis enfoncez la touche de lecture (PLAY) du magnétophone. Le jeu se charge en quelques minutes.

Disquette Commodore

Commodore 64 ou Commodore 128 équipé d'une unité de disquettes

Il est préférable de débrancher tout le matériel de l'ordinateur. Connectez l'unité de disquettes et insérez la disquette. Tapez LOAD "**", 8,1 et frappez RETURN. Le jeu se charge en quelques secondes.

COMMANDES

Commodore: Utilisez un des ports pour manette de jeu

Spectrum: Clavier ou manette de jeu Kempston, Sinclair ou Cursor (détection automatiquement une fois le bouton de tir enfoncé).

Commodore	Spectrum	Action
Pendant le jeu;		
Gauche	W,I	Pour marcher vers la gauche
Droite	E,O	Pour marcher vers la droite
Haut	P,Q	Pour franchir une porte/ monter en ascenseur
Bas	L,S	Pour descendre en ascenseur
Feu	C,N	Pour lancer une boule de neige ou sauter (en marchant)
P	ENTER	Pour suspendre le jeu, appuyez sur le bouton de tir pour le reprendre
RUN/STOP	BREAK	Interrompt la partie en cours

Sur l'écran de présentation

F1	1	Sélectionne la version à un joueur (version par défaut)
F3	2	Sélectionne la version à deux joueurs
F5	3	Active les effets sonores/ musicaux (activés par défaut)
F6	4	Pour éteindre les effets sonores/musicaux

REGLES DU JEU

Votre fidèle sous-marin vous transporte au pied des tours. Vous devez grimper jusqu'au sommet dans le temps imparti. Les tours possèdent des corniches, tunnels et ascenseurs. Certaines corniches disparaissent dès que vous posez le pied dessus et d'autres, très glissantes, vous poussent vers la gauche ou la droite.

Les blocs clignotants et les balles rebondissantes peuvent être détruits en tirant, mais les balles argentées que roulent ne peuvent être arrêtées que pendant quelques secondes. Toutes les autres créatures sont indestructibles. Lorsqu'une d'entre elles vous touche, vous tombez de la corniche pour atterrir plusieurs niveaux plus bas. Vous perdez une vie lorsque vous tombez dans la mer.

En ouvrant la dernière porte au sommet de la tour, vous amorcez la séquence de destruction. Des points de bonus vous sont attribués pour le temps qu'il vous reste et pour votre technique. La tour s'écroule dans la mer.

Une fois la première tour détruite, remontez dans votre sous-marin pour vous attaquer à la suivante. (Commodore uniquement) – Pendant ce temps, vous pouvez obtenir des points de bonus en capturant des poissons. Vous y parviendrez en lançant des bulles d'air emprisonnant les poissons qu'il ne vous reste plus ensuite qu'à ramasser.

SCORE

Balle rebondissante: 100 points

Bloc clignotant: 50 points

Points de bonus en escaladant la tour.

Vie supplémentaire à 5000 points.

DONNEES TECHNIQUES

Défilement 3D avec rotation et suppression superficielle-cachée précise à 25 frames/seconde.

Défilement parallèle multicouche sous l'eau (50 frames/seconde) (Commodore uniquement).

Effets sonores 3 voix (sur Commodore).

REMERCIEMENTS

© Hewson Consultants Ltd 1987

Ne manquez pas

FOUR SMASH HITS

*Une remarquable
compilation contenant:*

**Zynaps
Exolon
Rana Rama
Uridium Plus**

fournie sur cassette et disquette
Spectrum, Commodore et
Amstrad

NEBULUS

von John Phillips

**Für Commodore 64 und 128 (64er Modus) – nur mit Joystick
und
ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus, ZX Spectrum 128
und ZX Spectrum +2**

Auf dem Planeten Nebulus geht es nicht ganz mit rechten Dingen zu. Irgend jemand hat begonnen, riesige Türme im Meer zu bauen – und dies ohne Baugenehmigung der zuständigen Behörde.

Sie werden in Ihrem Büro bei Destructo Inc. jäh aus dem ach-so-wohlverdienten Nachmittagsschläfchen gerüttelt. Das Telefon schrillt unbarmherzig. Am andern Ende hängt der Boss und kräht irgendwas von einem kleinen Zerstörungsauftrag, auf den er Sie ansetzen will. Schlechtgelaunt und schlaftrunken sind Sie gerade dabei, den Hörer in den Papierkorb zu schmeißen, doch plötzlich spitzen Sie die Ohren. Hat der Boss doch tatsächlich was von 'ner brandneuen Mk.7 Mini-Sub erwähnt, die er zu diesem Zwecke . . . und als er noch etwas von "Gehaltserhöhung" verlauten läßt, da sausen Sie wie der Blitz aus dem Büro und lassen das Telefon baumeln, während der Chef dazu übergeht, das extreme Risiko dieses Auftrags zu schildern . . .

LADEANLEITUNG

Spectrum – Kassettenversion

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus oder ZX Spectrum 128 mit Kassettenrekorder, ZX Spectrum+2:

Es empfiehlt sich, alle etwaigen an der Anschlußleiste an der Rückwand des Computers eingesteckten Geräte herauszuziehen. Kassettenrekorder in der üblichen Weise anschließen (außer ZX Spectrum +2). ZX Spectrum+2 und 128 Benutzer sollten in den 48K Modus umsteigen. Bitte das Band gegebenenfalls ganz zurückspulen, dann den Befehl LOAD " " über die Tastatur eingeben und die ENTER-Taste drücken. Anschließend die PLAY-Taste des Kassettenrekorders drücken. Das Laden des Spiels dauert ein paar Minuten.

Commodore – Kassette

Commodore 64 und 128 (im 64er Modus) – nur Joystick

Kassettenrekorder an den Computer anschließen, Kassette einlegen und gegebenenfalls zurückspulen. Auf der Computertastatur gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP drücken, dann die PLAY-Taste des Rekorders. Das Laden des Spiels dauert ein paar Minuten.

Commodore – Diskette

Commodore 64 oder Commodore 128 mit Diskettenlaufwerk

Wir empfehlen Ihnen, sämtliche Hardware vom Computer zu trennen und nur das Diskettenlaufwerk anzuschließen. Die Diskette einlegen und LOAD "*"8,1 eingeben, gefolgt von der RETURN-Taste. Das Laden des Spiels dauert nur wenige Sekunden.

BEDIENUNG

Commodore: Joystick kann in 1 oder 2 eingesteckt werden.

Spectrum: Tastatur oder Kempston, Sinclair oder Cursor Joysticks (nach Betätigen der Feuertaste erfolgt eine automatische Einstellung durch den Computer).

Commodore	Spectrum	Wirkung
<i>Während des Spiels</i>		
Links	W,I	Nach links gehen
Rechts	E,O	Nach rechts gehen
Hoch	P,Q	Eintreten/im Lift hochfahren
Ab	L,S	Im Lift nach unten fahren
Feuer	C,N	Schneeball werfen oder (im Laufen) hochspringen
P	ENTER	Pause einlegen (zum Weitermachen Feuer drücken)
RUN/STOP	BREAK	Spiel abbrechen
<i>Im Titelschirm</i>		
F1	1	1-Spieler Version einschalten (Standardeinstellung)
F3	2	2-Spieler Version einschalten
F5	3	Musik/Ton ein (Standard)
F6	4	Musik/Ton aus

SPIELVERLAUF

Ihr Unterseeboot bringt Sie zu den einzelnen Türmen. Innerhalb der vorgegebenen Zeit muß es Ihnen gelingen, zur Spitze hochzusteigen. Dabei müssen Sie sich Ihren Weg über allerlei Gesimse, Kanten, Tunnel und Aufzüge bahnen. Manche Strukturen lösen sich auf, wenn Sie sich draufstellen, und manche sind so schlüpfzig, daß Sie leicht nach links oder nach rechts ausgleiten.

Die flimmernden Quader und die hüpfenden Kugeln können durch Abschießen zerstört werden, aber die silbernen, rollenden Bälle lassen sich stets nur für wenige Sekunden in ihrer Bahn stoppen. Die ganzen restlichen Kreaturen sind unverwundlich! Bei einem Zusammenprall verlieren Sie Ihren Stand auf dem Gesims und landen ein paar Stockwerke tiefer – wenn Sie Glück haben. Wenn nicht, plumpsen Sie ins Wasser und verlieren dabei ein Leben.

Das Betreten der letzten Tür ganz oben auf dem Turm aktiviert die Zerstörungsprozedur. Sie erhalten Prämienpunkte für die noch verbleibende Zeit und für technisches Können – und der Turm gerät ins Wanken und zerbröckelt in hunderttausend Stücke.

Nach der Zerstörung eines Turms steigen Sie wieder in Ihr Unterseeboot, das Sie zum nächsten Auftrag bringt.

(Nur Commodore). Während der Fahrt können Sie sich zusätzliche Punkte erwerben, indem Sie Fische fangen. Schießen Sie Luftblasen, um die Fische zu betäuben, und sammeln Sie sie dann ein.

PUNKTE.

Hüpfender Ball: 100 Punkte

Glitzernder Quader: 50 Punkte

Bonuspunkte beim Erklettern des Turms

Zusatzleben nach jeweils 5000 Punkten

TECHNISCHE DATEN

Rotierendes 3-D Scrolling mit präziser Beseitigung verdeckter Linien (25 Rahmen/Sekunde).

Mehrschichtiges Parallax-Scrolling bei den Unterwasser-Sequenzen (50 Rahmen/Sekunde) (Nur Commodore-Version)

3-stimmige Toneffekte (Commodore)

DIE MITWIRKENDEN

© Hewson Consultants Ltd 1987

*** In Kürze! ***

Halten sie Augen und ohren offen für

FOUR SMASH HITS

im Jumbo-Paket:

**Zynaps
Exolon
Rana Rama
Uridium Plus**

Erhältlich für Spectrum,
Commodore,
Schneider (Kassette & Diskette)