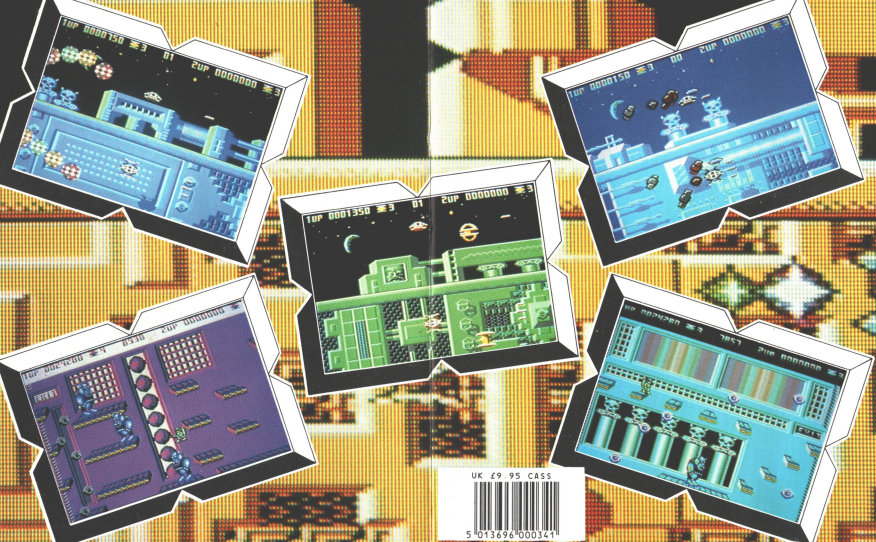




UK £9.95 CASS

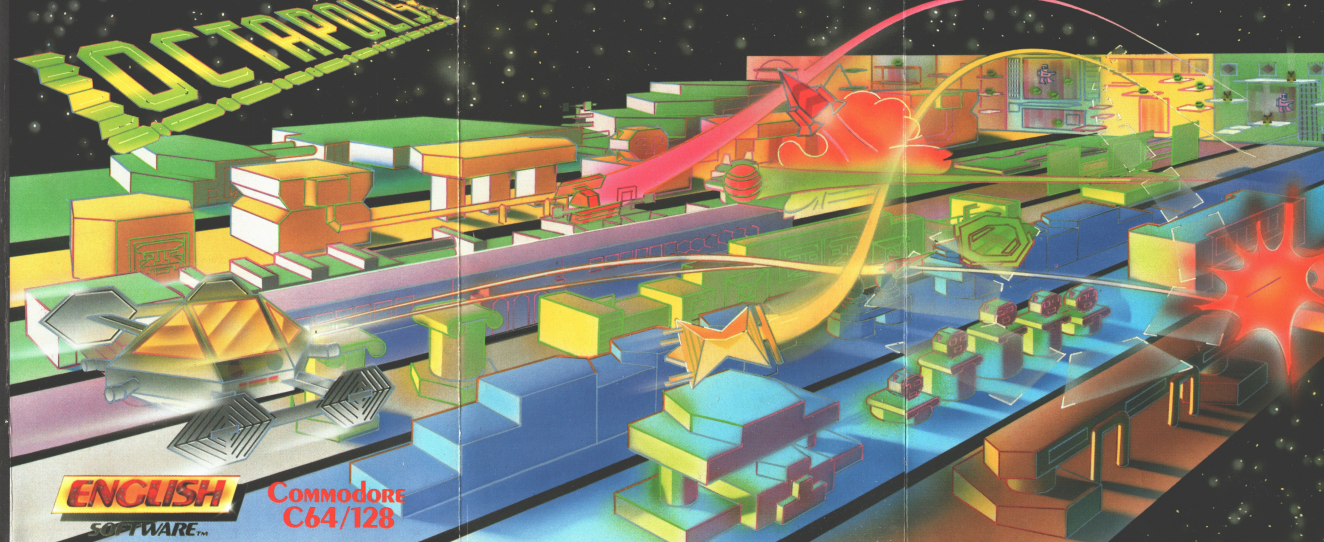


5 013696 000341

Commodore C64/128

OCTAPOLIS

ENGLISH



ENGLISH
SOFTWARE™

COMMODORE
C64/128

OCTAPOLIS

The Story

By the year 3987, the Galactic Imperium was mightier than ever. One by one, it had swallowed up all solar systems and alien races. The dreaded fleets of the Imperium were feared all over the Galaxy, and with good reason: one fully armed battle cruiser was enough to blow up a whole planet. No one was strong enough to resist the power of the Imperium.

Except for a small defiant planet which had eight towering cities rising above its barren surface: the planet of Octapolis. Its secret weapon was one of enormous mental power. In the vicinity of the planet, the most valiant enemy space warrior became a bumbling idiot and even the most sophisticated artificial intelligence began to contradict the Laws of Robotics.

The Imperium hadn't attacked the planet of Octapolis for centuries. To space pilots it was just a black spot on the space map, the Zone of the Evil Eye, as they called it. No one even dared to talk about Octapolis any more, but in the deep secrecy of the Galactic Intelligence Agency (GIA) a most cruel and desperate series of experiments was carried out. They kidnapped innocent space pilots, and sent them inside the zone, and hoped that somehow, somewhere, they could find one who was immune to the immense mental power of Octapolis. If they could only reduce it just a little, then a gallant battle cruiser could get close enough to wipe out the planet. It took the GIA 200 years to find such a pilot — YOU are that pilot!

LOADING:

Cassette: Press SHIFT & RUN/STOP together, then PLAY, then RETURN. Diskette: Type LOAD """, 8,1 and then press the RETURN key.

OPTIONS:

F1 Toggles between 1 and 2 player Mode.
F3 Toggles between Sound FX and Music.
RUN/STOP Pauses the game. Press the FIRE button to re-start.
Q Quits the game whilst in pause mode. (Does not affect player 2 in the two player mode.)

PLAYING THE GAME

In the shoot-'em up section a 3D display is used. The upper screen shows the view from the side and the lower screen the view from above. To control the ship on the lower screen, hold down the fire button and move the joystick.

When your ship starts to flash and the sound FX changes, it is time to land on the docking bay/landing strip. Position the ship at the bottom of the upper screen and in the centre of the lower screen. Then fly over the bay. Automatic tractor beams will guide you down safely.

Once inside the city, you must run, leap and blast your way through five city locations before arriving at the next city. Shooting all the evil eyes earns you extra points.

SCORING

Alien Ships, Missiles and Mines 150
Floating Evil Eyes 75
The bonus counter inside the city starts at 9999 points. At the end of each level, the remaining bonus is added to your score.
An extra ship/man is awarded after 10,000 points.

HIGH SCORE

To enter your name, move the joystick forward or backward to select the letter. Move joystick left or right to position the arrow. To finish, move the arrow to the far right of the screen and press the button.

CREDITS

Game Programming, Graphics and Sound Effects: Jukka Tapanmaki
Music: Wally Beben, Package Artwork: Colin Brown, Sleeve Design: Peter Brinkley

ENGLISH

NEW RELEASE

1987 English Software. All rights reserved.
Tel: 061-256 5440

OCTAPOLIS

Die Geschichte

Im Jahre 3987 war das Galaktische Imperium mächtiger als je zuvor. Es hatte sich im Verlauf der Zeit sämtliche Sonnensysteme und alle außerirdischen Spezies untertan gemacht. Die gnadenlosen Flotten des Imperiums waren der Schrecken der ganzen Galaxis — und nicht ohne guten Grund: ein voll bewaffneter Schlachtenkreuzer reichte aus, einen ganzen Planeten in die Luft zu jagen. Keiner war stark genug, dem Angriff des Imperiums zu widerstehen.

Außer einem winzigen, zähen Planeten, auf dessen unfruchtbarer Oberfläche acht Städte trutzten: Octapolis. Seine geheime Waffe waren seine überragenden geistigen Fähigkeiten. Im Vergleich mit Octapolis erschienen der kühnsten gegenwärtigen Weltraumkämpfer wie ein nicht ganz gebackener Blödmann, und die raffiniertesten Entwicklungen im Bereich der Künstlichen Intelligenz begannen den elementaren Gesetzen der Robotik zu widersprechen.

Das Imperium hatte den Planeten Octapolis über Jahrhunderte nicht angegriffen. Für Raumpiraten war er ein schwarzer Fleck auf der Karte, die Zone des 'Bösen Auges', wie er manchmal genannt wurde — obwohl schon lange niemand mehr wagte, das Thema überhaupt anzusprechen. Doch unter höchster Geheimhaltung führte der Galaktische Geheimdienst (GIA) eine Reihe grausamer und verwerflicher Experimente durch. Nichtsahnende, naive Raumpiloten wurden geschnappt und in diese Zone geschickt, in der Hoffnung, daß irgendwann einer darunter sein würde, den wahnsinnigen intellektuellen Kräften von Octapolis gewachsen sein würde. Auf diese Weise mußte es gelingen, ein Kampfschiff nahe genug heranzuführen, um den Planeten für immer in Nichts aufzulösen. 200 Jahre lang hat die GIA nach einem solchen Mann gesucht — jetzt hat sie ihn gefunden!

SPIELANLEITUNG

LADEN DES PROGRAMMS

Kassette: SHIFT & RUN/STOP, dann PLAY (Rakorder) und RETURN drücken.
Diskette: LOAD """, 8,1 eingeben, dann RETURN drücken.

SPIELOPTIONEN:

F1 Umschalten zwischen einem und zwei Spielern
F3 Töneffekte und Musik
RUN/STOP Spielpause. Zum Fortsetzen Feuerknopf drücken.
Q Spielabbruch im Pausenmodus. (Spieler 2 wird davon nicht betroffen)

SPIELABLAUF

Der shoot-'em up (Ballerspiel) Teil arbeitet mit 3-D Darstellung. Der obere Bildschirmbereich zeigt die Ansicht von der Seite, der unter die Ansicht von oben. Zur Steuerung des Schiffs im unteren Bereich den Feuerknopf gedrückt halten, während der Joystickhebel bewegt wird.

Wenn ihr Raumschiff zu blinken beginnt und akustische Signale ertönen, ist es an der Zeit, auf der Landeplatte aufzusetzen. Das Schiff an den unteren Rand des oberen Bildschirmbereichs und ins Zentrum des unteren manövrieren. Dann über die Piste fliegen, wobei automatische Lenkstrahlen für eine sichere Landung sorgen.

Einmal in der Stadt drin, müssen Sie sich durch fünf verschiedene Ortlichkeiten kämpfen (laufen, springen, balzen), ehe Sie in die nächste Stadt gelangen. Zusätzliche Punkte gibt es für abgeschlossene Böse Augen.

PUNKTEWERTUNG

Fremde Schiffe, Raketen und Minen: 15
Schwebende Böse Augen 75

Der Bonuszähler innerhalb der Stadt beginnt bei 9999 Punkten. Am Ende jeder Spielebene wird der verbleibende Bonus zum Punktestand addiert. Nach 10000 Punkten gibt es ein zusätzliches Schiff/Mann.

HIGH SCORE

Namen eintragen: Joystick nach vorn/hintenbewegen, um den Buchstaben zu wählen; nach links oder rechts, um den Pfeil zu plazieren. Zum Schluß den Pfeil ganz nach rechts fahren und den Feuerknopf drücken.

DIE MITWIRKENDEN:

Spielprogrammierung, Grafik und Toneffekte: Jukka Tapanmaki
Musik: Wally Beben, Paket-Design: Colin Brown, Hüllen-Design: Peter Brinkley

ENGLISH

NEW RELEASE

1987 English Software. All rights reserved.
Tel: 061-256 5440

OCTAPOLIS

La Storia

Nell'anno 3987 l'impero Galattico era più potente che mai. Uno alla volta aveva incorporato tutti i sistemi solari e tutte le razze aliene. Le temute flotte dell'impero movevano paura in tutta la Galassia, e a buon ragione: un incrociatore da battaglia in pieno assetto di guerra era sufficiente per distruggere un intero pianeta. Nessuno era abbastanza forte da resistere al potere dell'impero.

Con l'eccezione di un piccolo pianeta imballuto che possedeva otto città che si alzavano, alte, sulla sua superficie desolata: il pianeta di Octapolis. La sua arma segreta era costituita da un immenso potere mentale. Nelle vicinanze del pianeta anche il più valoroso guerriero spaziale nemico diventava un goffo idiota e anche la più sofisticata intelligenza artificiale incominciava a contraddire le Leggi di Robotica.

L'impero non aveva sferrato un attacco contro il pianeta di Octapolis da secoli. Per i piloti spaziali era soltanto un punto nero sulla mappa spaziale, La Zona dell'Occhio Malvagio, come la chiamavano. Nessuno osava nemmeno parlare più di Octapolis. Ma in assoluto segreto la Galactic Intelligence Agency (GIA) (Servizio Segreto Galattico) stava organizzando una serie di esperimenti estremamente crudeli e disperati. Sequestravano piloti innocenti e li mandavano all'interno di questa zona nella speranza che in qualche modo, da qualche parte riuscissero a trovare qualcuno che fosse immune all'immenso potere mentale di Octapolis. Se soltanto fossero riusciti a ridurre di un pochino, allora un coraggioso incrociatore da battaglia avrebbe potuto avvicinarsi a sufficienza in modo da annientare il pianeta. Ci sono voluti duecento anni al Servizio Segreto GIA per trovare un pilota così coraggioso — VOI siete il pilota!

ISTRUZIONI - CARICAMENTO

Cassetta: Premere contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP, premere PLAY, poi premere il tasto RETURN.
Diskette: Batteare alla tastiera LOAD """, 8,1 e poi premere RETURN.

OPZIONI:

F1 Permette di passare dal Modo a 1 giocatore a quello a 2 giocatori e viceversa.
F3 Permette di passare da Effetti Sonori alla Musica e viceversa. Interrompe il gioco (premere il pulsante per sparare per ricominciare).
Q Permette di uscire dal gioco nel modo di interruzione. L'opzione Q non ha alcun effetto sul giocatore 2 nel modo a 2 giocatori.

IL GIOCO

Nella parte in cui si apre il fuoco viene usato un sistema di display a 3D. La parte alta dello schermo mostra la vista di lato e la parte bassa la vista dall'alto. Per controllare la nave spaziale nella parte bassa dello schermo, tenere premuto il pulsante per sparare e muovere il joystick.

Quando la vostra nave spaziale incomincia a lampeggiare e gli effetti sonori cambiano, è il momento di atterrare sulla zona adiacente all'attracco/pista d'atterraggio. Posizionare la nave spaziale in basso, nella parte alta dello schermo e in centro nella parte bassa dello schermo. Poi sorvolate la pista. Del fascio di luce automatico vi guideranno nell'atterraggio.

Una volta all'interno della città dovete correre, saltare e sparare per farvi strada attraverso cinque parti della città prima di arrivare alla prossima città. Se colpite tutti gli occhi malvagi guadagnate punti extra.

PUNTEGGIO

Navicelle Aliene, Missili e Mine: 150
Occhi Malvagi Fluttuanti 75

Il contatore del bonus all'interno della città inizia a 9999 punti. Alla fine di ogni livello, il bonus rimanente viene aggiunto al vostro punteggio. Quando raggiungete i 10000 punti vi verrà data una nave/uomo extra.

PUNTEGGIO ELEVATO

Per inserire il vostro nome, muovere il joystick in avanti o in dietro per selezionare la lettera. Muovere il joystick a sinistra o a destra per posizionare la freccia. Per finire, muovete la freccia all'estrema destra dello schermo e premete il pulsante.

RICONOSCIMENTI: Programmazione del Gioco, Grafica ed Effetti Sonori: Jukka Tapanmaki; Musica: Wally Beben; Materiali Illustrativi del Pacchetto: Colin Brown; Design della Copertina: Peter Brinkley

ENGLISH

NEW RELEASE

1987 English Software. All rights reserved.
Tel: 061-256 5440

OCTAPOLIS

L'Histoire

En l'an 3987, le pouvoir galactique est plus puissant que jamais. Il a absorbé l'un après l'autre, tous les systèmes solaires et les races étrangères. Les flottes redoutables du pouvoir galactique sèment la terreur dans toute la galaxie, et pour cause: un seul cuirassé avec un arsenal de combat est en mesure d'annéantir une planète entière. Aucune planète n'a la force de résister à la puissance du pouvoir galactique.

A l'exception d'une petite planète, comprenant huit villes qui s'élèvent au-dessus de sa surface aride, et qui repousse toutes les attaques; il s'agit de la planète d'Octapolis. A proximité de cette planète, les plus vaillants des guerriers spatiaux ennemis sont impuissants et maladroits et même l'intelligence artificielle la plus sophistiquée commence à contredire les lois de la robotique.

Cela fait des siècles que le pouvoir galactique n'a pas attaqué la planète Octapolis. Pour les pilotes de l'espace, Octapolis est un point noir sur la carte de l'espace, la Zone du Mauvais Œil. Personne n'ose même parler d'Octapolis mais le service des renseignements galactique (l'Galactic Intelligence Agency - GIA) a entrepris une série d'expériences à la fois cruelles et désespérées consistant à enlever des pilotes spatiaux innocents pour les envoyer dans cette zone en espérant en trouver un qui soit insensible au pouvoir immense d'Octapolis. Si seulement ils parvenaient à le réduire un tout petit peu, un des vaillants bâtiments de combat pourraient s'approcher suffisamment de la planète pour l'annéantir. Il a fallu 200 ans à la GIA pour trouver ce pilote... et ce pilote, c'est VOUS.

INSTRUCTIONS — CHARGEMENT

Cassette: appuyer sur les touches SHIFT et RUN/STOP simultanément, appuyer sur PLAY puis sur la touche RETURN.
Disque souple: taper Load """, 8,1 puis appuyer sur la touche RETURN.

OPTIONS:

F1 Pour passer du mode à 1 joueur au mode à 2 joueurs et vice versa.
F3 Pour passer du son FX à la Musique et vice versa. Interrompt le jeu (appuyer sur le bouton du joystick pour poursuivre le jeu).
Q Abandon du jeu lorsqu'on se trouve en mode d'interruption provisoire (n'affecte pas le joueur 2 lorsqu'on joue à deux)

LE JEU

Dans la section du combat, on utilise un affichage tridimensionnel sur l'écran. L'écran supérieur fournit une vue latérale et l'écran inférieur une vue du haut. Pour commander le vaisseau spatial sur l'écran inférieur, maintenir le bouton du joystick appuyé et déplacer le joystick.

Lorsque votre vaisseau commence à émettre des éclats et le son FX change, il est temps de le poser sur la zone d'amarrage/terrain d'atterrissage. Positionnez votre vaisseau sur la partie inférieure de l'écran supérieur et au centre de l'écran inférieur. Puis survolez la zone d'amarrage; des faisceaux tracteurs automatiques vous guideront pour assurer un atterrissage en toute sécurité.

Lorsque vous vous trouvez dans la ville, vous devez courir, sauter et trer pour traverser cinq emplacements de la ville avant de parvenir à la suivante. En abattant tous les 'mauvais œils' vous obtiendrez des points supplémentaires.

LES POINTS

Vaisseaux ennemis, Missiles et Mines: 150 Points
Mauvais Œils flottants 75 Points
Le compteur des points supplémentaires à l'intérieur de la ville commence à 9999 points. Au bout de chaque niveau, les points supplémentaires restants sont ajoutés à votre score.
Tous les 10.000 points, vous gagnez un vaisseau/un homme.

SCORE ELEVE

Pour introduire votre nom, déplacez le joystick en avant ou en arrière pour sélectionner la lettre. Déplacez-le à gauche ou à droite pour positionner la flèche à l'extrémité droite de l'écran puis appuyer sur le bouton.

GENÉRIQUE: Programmation du jeu, graphiques et effets sonores: Jukka Tapanmaki; Musique: Wally Beben; Images: Colin Brown; Poignée: Peter Brinkley

ENGLISH

NEW RELEASE

1987 English Software. All rights reserved.
Tel: 061-256 5440