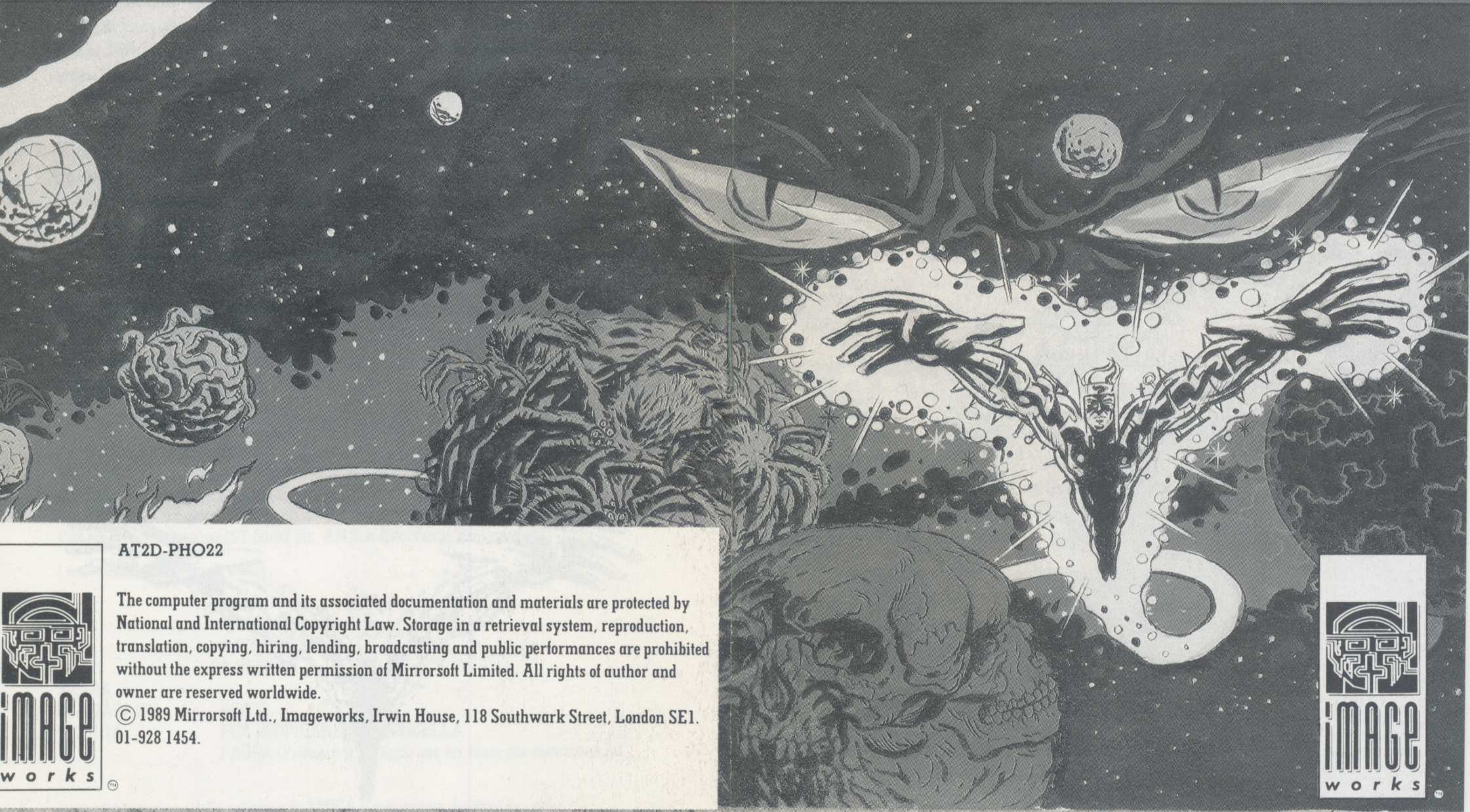


PHOBIA

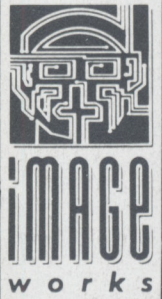
INSTRUCTIONS

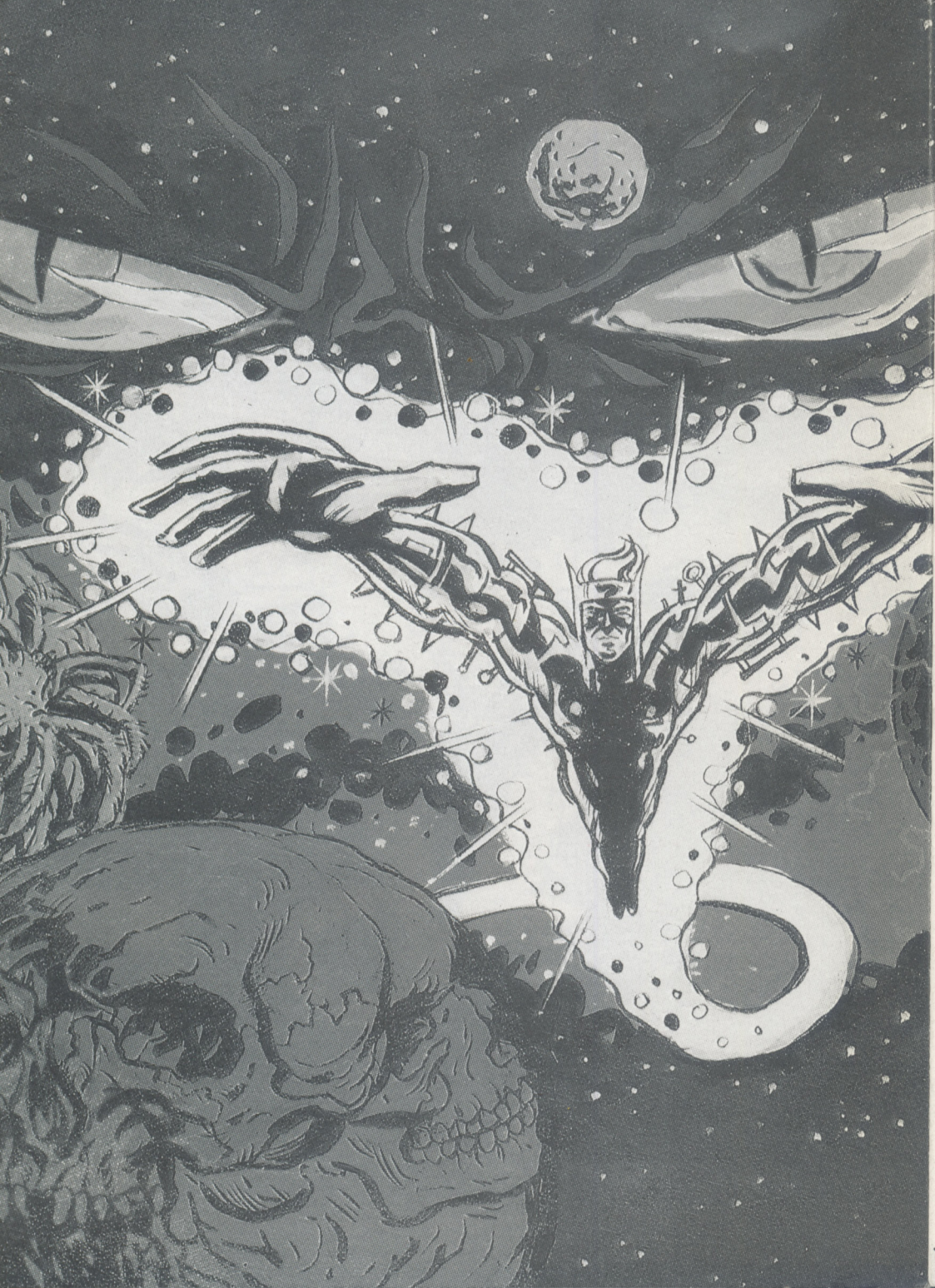


AT2D-PHO22

The computer program and its associated documentation and materials are protected by National and International Copyright Law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, copying, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without the express written permission of Mirrorsoft Limited. All rights of author and owner are reserved worldwide.

© 1989 Mirrorsoft Ltd., Imageworks, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1. 01-928 1454.





G E R M A N

LORD PHOBOS, der Meister aller Ängste, hat die Tochter des galaktischen Präsidenten entführt und hält sie auf der Sonnenoberfläche als seine Gefangene fest.

Wohl wissend, daß sich galante Befreier zu ihrer Rettung auf den Weg machen würden, hat Phobos eine Reihe von Welten geschaffen, die den Zugang zur Sonne erschweren, ja verunmöglichen. Nach eingehendem Studium der menschlichen Psyche und des Unbewußten hat Phobos jedem Planet die Form einer menschlichen Phobie gegeben, in dem Wissen, daß dies das mächtigste aller menschlichen Gefühle ist, und daß die Angst vor der Angst ausreichen würde, um alle Möchte-Gerne-Helden von ihrem Vorhaben abzuschrecken.

Tief im Kern jedes Planeten befindet sich ein seltenes Element, welches einen hundertprozentigen Schutz gegen die Hitze der Sonne gewährt neun solche Elemente sind notwendig, um das ganze Schiff zu immunisieren und einen Angriff auf die Sonne selbst zu gestatten.

Daneben hat Phobos noch weitere defensive Systeme eingerichtet, um alle Rettungsaktionen scheitern zu lassen. Seine gefürchteten Sonnentruppen setzen sich am andern Ende des Sternensystems in Bewegung und versuchen, die Wege nach Phobos zu blockieren, indem sie Lichtbarrieren zwischen den Planeten errichten, welche jedes Schiff zerstören, das versucht, einen Durchbruch mit Lichtgeschwindigkeit zu wagen. Die einzig Möglichkeit besteht darin, ein Schiff zu oder einen Raumbehälter zu opfern, den man sich von der Mondumlaufbahn geschnappt hat. Diese Behälter können auch Feuerkraft generieren, wenn man genügend Energien sammelt.

Um die Mission zu einem erfolgreichen Abschluß zu bringen, muß man einen Phobischen Planeten zerstören, zu dessen Kern vordringen und dort ein Schildfragment holen, ehe man zum nächsten Planetensystem übergeht. Ein blinkender Mond signalisiert, daß auf dem betreffenden Planeten Raumbehälter zu holen sind, vorausgesetzt, es gelingt, die Verteidigungsanlagen zu durchbrechen.

Die Bestandteile des Phobischen Planeten hinterlassen nach ihrer Zerstörung Energiemodule, mit deren Hilfe die Kampfmerkmale Ihres Raumschiffs aufgemöbelt werden können. Außerdem gibt es auf den Phobischen Planeten auch Schlüsselgeneratoren, welche am Ende jedes Systems einen undurchdringlichen Schild aktivieren, und die identifiziert und vernichtet werden müssen, bevor man dort anlangt.

PHOBIA PHOBIA PHOBIA PHOBIA

Wenn Sie die Absicht haben, den Einsatz mit einem Partner zusammen zu fahren, dann kann ein spezielles Energie-Austausch-Waffensystem verwendet werden. Indem man das Schiff des zweiten Spielers unter Beschuß nimmt, verleiht man ihm einen speziellen Energieschub: das Schiff ändert mit der Absorption der Energie seine Farbe. Wenn das so aufgeladene Schiff das nächste Mal feuert, erzeugt es eine verheerende Zerstörung, die in direktem Verhältnis zur aufgeladenen Energie steht. Beim Spielen im Solo-Betrieb kann stattdessen eine binäre Doppelgänger-Schleife eingesetzt werden: Ihr Schiff kan sich selbst verdoppeln, wodurch die Feuerkraft sich erhöht (jedoch auch das Risiko eines Treffers...)

LADEN DES PROGRAMMS:

Disk 1 einlegen und Computer einschalten. (Die AMIGA-Version beinhaltet nur eine Diskette.)

SPIELSTEUERUNG:

Die Spielsteuerung erfolgt über Tastatur, Joystick oder Maus.

- F1 Steuerungsmethode einstellen
- F2 Tastenfunktionen neu belegen
- F3 1 oder 2 Spieler-Variante einstellen
- F9 Spiel abbrechen
- F10 Bildschirm-Modus (ST 50/60 Hz, AMIGA Hohe/Niedrige Auflösung)

Die Standard-Testenbelegung ist wie folgt:

/	- HOCH
?	- RUNTER
Z	- LINKS
X	- RECHTS
LEERTASTE	- FEUER
RETURN	- SCHIFF TEILEN
P	- PAUSE (FEUER FÜR NEUSTART)

Für die Bildzentrierung auf dem AMIGA sind die Cursortasten zu verwenden.

LADEN DES PROGRAMMS:

Diskette:—

LOAD "*" ,8,1 eingeben und RETURN drücken

Kassette:—

SHIFT festhalten und gleichzeitig RUN/STOP drücken.

SPIELSTEUERUNG:

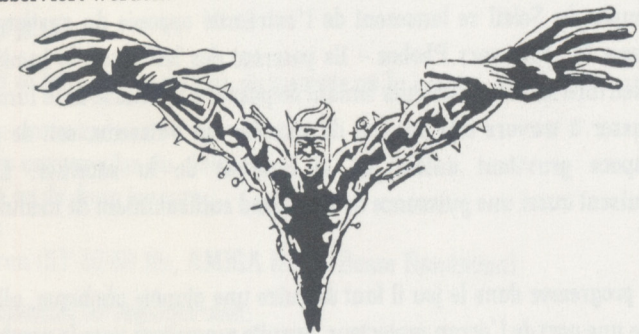
Die steuerung erfolgt ausschließlich über Joystick. Für ein Spiel mit 2 Spielern den Joystick nach rechts drücken, bis die zweite Punktetafel aktiviert Wird. Wenn 2 Spieler mitmachen, braucht man 2 Joysticks.

Commodore-Taste = Pause (Feuer für Neustart)

Run/Stop = Spielabbruch

Die Funktion für eine Teilung des Schiffs wird über die LEERTASTE oder den Feuerknopf auf dem zweiten Joystick aktiviert.

Hinweis: Bei der Kassettenversion von PHOBIA müssen die Spielstufen in einer festen Reihenfolge absolviert werden.



Das Computerprogramm sowie die Begleitdokumentation und Materialien sind durch nationales und internationales Urheberrecht geschützt. Jegliche elektronische Speicherung, die Vervielfältigung, Übersetzung in fremde Sprachen, das Kopieren, der Verleih, die öffentliche Vorführung und jegliche Art der Verbreitung ist streng untersagt und nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung von Microsoft Limited gestattet. Sämtliche Rechte weltweit vorbehalten.

© 1989 Mirrorsoft Ltd., Imageworks, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1.
01-928 1454.

HOBAPHOBAPHOBAPHOBAPHOBAPHOBAPHOBAPHOBAPHOBAPHOBAPHOB

C 64

CHARGEMENT:

Disquette:—
LOAD "8", 1 et ensuite appuyez sur RETURN

Cassette:—
Appuyer sur SHIFT et RUN/STOP simultanément.

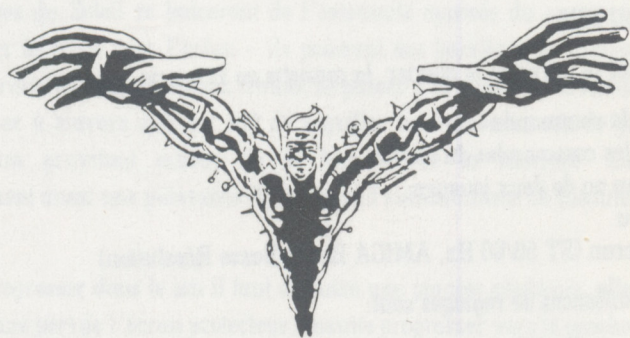
CONTROLE DU JEU:

Le contrôle se fait seulement par manette. Pour jouer à deux personnes, poussez la manette à droite jusqu'à ce que le deuxième tableau de score soit activé. Pour jouer à deux, il faut avoir deux manettes.

Commodore-Clé = Pause (Feu pour recommencer)
Run/Stop = Fin du jeu

La fonction de partage du bâtiment est contrôlée par la BARRE D'ESPACEMENT ou par le bouton de feu sur la deuxième manette (si elle est connectée).

Note: La version en cassette de Phobia nécessite des échelons pour être jouée dans un ordre choisi.



Ce programme informatique ainsi que la documentation et le matériel qui l'accompagnent sont protégés par la Loi Nationale et Internationale sur les Droits de Reproduction. La mise en mémoire dans un système de sauvegarde, la reproduction, la traduction, la duplication, la location, le prêt, la diffusion et les démonstrations publiques sont interdites sauf sur autorisation explicite et par écrit de Mirrorsoft Limited. Tous droits de reproduction et d'auteur réservés dans le monde entier.

© 1989 Mirrorsoft Ltd., Imageworks, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1.
01-928 1454.

I T A L I A N

LORD PHOBOS, il Signore della Paura, ha rapito la figlia del Presidente Galattico e la tiene prigioniera sulla superficie del Sole.

Sapendo che ben presto verrà organizzata una missione per salvarla, Phobos ha creato una serie di mondi che ogni eventuale soccorritore dovrà attraversare, prima di poter accedere al Sole. Dopo aver effettuato degli studi approfonditi sulla mente e sulla subconscio umano, Phobos ha conferito ad ogni pianeta la forma di una Fobia umana – egli infatti sa che la paura è la più forte emozione umana e che la paura della paura è sufficiente a scoraggiare qualsiasi eroe.

Nel cuore di ogni pianeta si trova un elemento molto raro che assicura protezione totale dal calore del Sole – è necessario possedere 9 di tali elementi per proteggere la navicella ed essere in grado di attaccare il Sole stesso.

Phobos è in possesso di altri sistemi difensivi per ostacolare la missione di soccorso. Le sue temute Truppa Solari partiranno dall'estremità opposta del Sistema Stellare e cercheranno di porre degli ostacoli sulle vie d'accesso a Phobos – essi collocheranno delle barriere di luce tra i pianeti, le quali distruggeranno tutte le navicelle che tentano di attraversarle alla Velocità della Luce. L'unico modo per riuscire ad attraversare tali barriere, è quello di sacrificare una navicella oppure di raccogliere una Capsula Spaziale da una luna in orbita e sacrificarla. Le Capsule Spaziali producono inoltre potenza di fuoco, dopo essersi ricaricate a sufficienza.

Durante il gioco, per poter avanzare, è necessario distruggere un pianeta "Fobico", raggiungerne il cuore e raccogliere l'elemento di protezione, e quindi passare al prossimo sistema planetario. Se la luna del pianeta sta lampeggiando, è un'indicazione che sono presenti le Capsule Spaziali e voi avrete la possibilità di andare a raccoglierle, se riuscite a superare le difese lunari.

Quando viene distrutto un pianeta Fobico, esso sprigiona delle cariche che possono essere raccolte per migliorare la potenza di fuoco della vostra navicella. Inoltre, su ogni pianeta fobico si trovano dei Generatori che alimentano uno scudo impenetrabile all'estremità di ogni sistema – è necessario identificare e distruggere questi Generatori prima di raggiungere lo scudo...

PHOBIA PHOBIA PHOBIA PHOBIA PHOBIA PHOBIA PHOBIA PHOBIA PHOBIA PHOBIA

