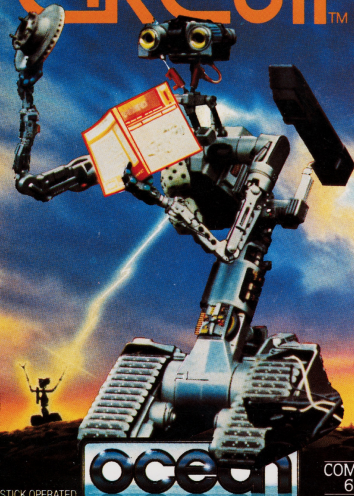




SHORT CIRCUIT™



SHORT CIRCUIT™



JOYSTICK OPERATED

COMMODORE
64 · 128

SHORT CIRCUIT™

Its program code and graphic representation 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. Short Circuit runs on the Commodore 64/128 micro computers.

THE GAME

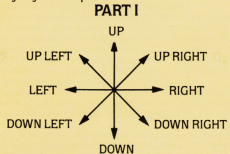
Number 5 is alive! — a robot in the SAINT (Strategic Artificially Intelligent Nuclear Transport) series has gone haywire. A million to one chance has resulted in a lightening bolt striking the automaton and bringing it consciousness. Now the scientist who put him together wants to take him apart again to find out what went wrong. The President of Nova Robotics wants to capture him before the weapons he is carrying kill millions of civilians — and the security chief wants to blow him up so that he can get home in time for dinner. You are Number five You are alive and you aim to stay that way!

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. The screen message should follow press PLAY On TAPE. This program will load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction. When loading is complete press FIRE BUTTON to start.

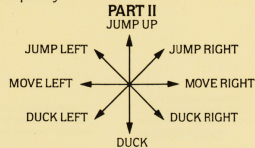
CONTROLS

The game is controlled by Joystick in port 2.



SPACE BAR — select active program.
FIRE — activate current active program.

NOTE
When in search mode you may pick up any object by pressing fire (just nudge the joystick if you want to pass by).



FIRE—Fire (in direction of travel).
F7 — pause game
F5 — restart game

NOTE
It is possible to play the second part of the game on its own for practice.
F1 will start part I F3 will start part II

GAMEPLAY

The action is divided into two parts First you must escape from the factory complex before anyone at Nova realises you are missing. Before you leave you must collect the hardware and software needed to activate your laser and jump mechanisms and find the technical manual to help you build the decoy robot in the second part. You will begin with the ability to search and manipulate objects. You search an object by facing it, selecting SEARCH as your current program and pressing fire. You will then be informed of any objects found and if you press fire again it will allow you to take the item(s). When you have a choice of more than one object, pressing fire will take the object and nudging the joystick will reject it. To manipulate an object you select UTILISE as your active program and press fire. You can then choose between HIDING, USING and DESCRIBING an item in the same way as stated for SEARCH. You can only carry four objects at once so choose carefully. In this section you must solve puzzles and outwit the security guards for only then can you leave the complex and make your bid for freedom. Once outside the chase begins. Pursued by security forces ordered to kill and other Saint Robots programmed to deactivate you, the odds look slim. They will not give up their hunt and the only hope for survival is to build a decoy robot to be destroyed in your place. The guards are deadly but remember the "code of Robotics". You can only stun your pursuers and causing death to living creatures will deplete your conscience energy. If your conscience level is totally used, you will automatically deactivate. If you manage to locate the van before the Nova helicopter arrives you will have your chance. Create a dummy robot, fool all your adversaries and live happily ever after.
GOOD LUCK NUMBER 5.

STATUS AND SCORING

A panel is displayed continuously on screen with the following information.



- Score
- Time
- Current program
- Energy bar
- Conscience bar
- TV. monitor display

PART I

Points are awarded for the essential objects held at the completion of the section. Also for using certain objects and for time remaining at the end.

PART II

Points are gained for distance, disabling pursuit robots and guards and for preserving the wildlife.

ROBOT	3000
GUARD	1000
WILDLIFE	35-100 (each)

All the score gained in Part I is carried forward to Part II and in this game there is only one life Yours!

HINTS AND TIPS

PART I

- ★ Search all objects thoroughly (drawers, top etc).
- ★ Make a map.
- ★ Locate all of the objects.

PART II

- ★ Time the guards (their patrols are regular).
- ★ Learn the points at which everything enters the gameplay.
- ★ Practice makes perfect.

SHORT CIRCUIT

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.

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.

Designed by John Meegan and John Brandwood. Programming by John Meegan.
Graphics by Karen Davies and John Martin Galloway. Produced by D.C. Ward.
Short Circuit is a trademark of Tri-Star Pictures, Inc. and PSO Productions.
© 1986 Tri-Star Pictures, Inc. and PSO Productions. All Rights Reserved.

COURT CIRCUIT

Son programme et sa représentation graphique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, joués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

Court Circuit passe sur les micro-ordinateurs Commodore 64/128.

LE JEU

Numéro 5 est vivant! un robot de série SAINT (Transport Nucléaire Stratégique Artificiellement Intelligent) s'est détraqué. Et survint un événement qui avait une chance sur un million de se produire: L'éclair qui a frappé l'automate lui a donné une conscience. Maintenant, le savant qui l'a assemblé veut de nouveau le démonter pour comprendre ce qui c'est passé. Le président de Nova Robotique veut le capturer avant que les armes qu'il transporte ne tuent des millions de civils, quant au chef de la sécurité il souhaite s'en débarrasser afin de rentrer chez lui à temps pour le dîner.

Vous êtes Numéro 5... vous êtes en vie et vous souhaitez le rester!

CHARGEMENT

Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore coté imprimé vers le haut et assurez-vous qu'elle est rembobinée au début. Vérifiez que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur les touches SHIFT et RUN/STOP. Un message devrait apparaître sur l'écran. Appuyez sur PLAY. Ce programme se chargera automatiquement. Pour le chargement sur un C128, tapez G064(RETURN), puis suivez les mêmes instructions pour C64. Quand le chargement est terminé, appuyez sur le bouton FEU pour commencer le jeu.

Sélectionnez le mode 64. Placez la prise du levier au port deux de votre C64/128. Mettez le lecteur de disquette en position marche, placez le programme dans le lecteur, label tourné vers le haut. Tapez LOAD "*",8,1(RETURN) l'écran d'introduction apparaîtra et le programme se chargera ensuite automatiquement.

COMMANDES

Le jeu se joue avec un Levier au port 2.

1 PARTIE

LEVIER



BARRE D'ESPACEMENT — sélection du programme
FEU — activation du programme

ATTENTION:

quand vous vous trouvez en mode "search," vous pouvez prendre n'importe quel objet en appuyant sur feu. (Si vous voulez l'éviter, poussez simplement le levier).

2 PARTIE

LEVIER



FEU — Feu (dans le sens de la marche)
F7 — Pause F5 — Fin de la pause

ATTENTION:

Si vous voulez vous entraîner, il vous est possible de ne jouer deuxième partie du jeu.
F1 débute la 1 partie. F3 débute la 2 partie.

COMMENT JOUER

L'action se divise en deux parties... D'abord vous devez vous échapper du complexe de l'usine avant qu'à Nova quelqu'un ne réalise que vous avez disparu. Avant de quitter l'usine, vous devez prendre le matériel et le logiciel nécessaires à l'activation de votre laser et des mécanismes de saut et vous devez aussi trouver le manuel technique qui vous aidera à construire un robot appât dans la 2 partie du jeu.

Au début du jeu, vous aurez la faculté de fouiller et de manipuler les objets. Vous pouvez fouiller un objet en vous plaçant devant lui, en sélectionnant le programme SEARCH (fouille) et en appuyant sur feu. Vous serez informé de la présence d'un objet, (s'il y en a) et vous pourrez le prendre en appuyant de nouveau sur feu. Si vous avez le choix entre plus d'un objet, vous le prendrez en appuyant sur feu ou le laisserez en poussant légèrement sur le levier.

Pour manipuler un objet sélectionnez le programme "UTILISE" et appuyez sur feu. Vous pouvez ensuite choisir entre "HIDING" (cacher), "USING" (employer) ou "DESCRIBING" (décrire) de la même façon que pour "SEARCH" (fouille). Vous ne pouvez transporter que 4 objets, choisissez-les donc avec précaution. Dans cette partie, vous devrez résoudre des puzzles et vous jouer des gardes de sécurité afin de pouvoir quitter le complexe et regagner votre liberté. A partir du moment où vous trouvez à l'extérieur, la poursuite commence. Poursuivi par les forces de sécurité qui ont pour ordre de vous tuer et par d'autres Robots Saint programmés pour vous désactiver, vos chances sont minces. Ils n'abandonneront pas leur poursuite et votre seule chance de survie est la construction d'un robot qui sera détruit à votre place.

Les gardes sont très dangereux, mais rappelez-vous le "code de Robotique." Vous ne pouvez qu'étourdir vos poursuivants et causer la mort de créatures vivantes fera diminuer l'énergie de votre conscience. Si votre niveau de conscience est totalement épuisé, vous vous désactiverez automatiquement.

Si vous arrivez à trouver la camionnette avant l'arrivée de l'hélicoptère Nova, vous aurez votre chance.

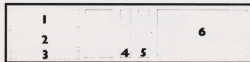
Créez un faux robot, moquez-vous de vos adversaires et un futur souriant s'ouvre à vous.

BONNE CHANCE NUMERO 5

STATUT ET SCORE

Les informations suivantes seront affichées en permanence sur un panneau sur l'écran

1. Score
2. Temps
3. Programme
4. Barre d'énergie
5. Barre de conscience
6. Affichage écran TV



Des points sont accordés pour la possession des objets essentiels à la fin de la section ainsi que pour l'utilisation de certains objets et pour le temps restant.

Des points sont obtenus pour la distance, pour la neutralisation des robots et des gardes poursuivants ainsi que pour la protection de la nature.

ROBOT.....	3000
GARDES.....	1000
NATURE.....	35 — 100 (chacun)

Le score obtenu dans la première partie se transfère à la seconde partie et dans ce jeu il n'y a qu'une vie... la votre!

CONSEILS UTILES

1 PARTIE

- ★ Fouillez bien tous les objets (tiroirs etc...)
- ★ Faites une carte
- ★ Essayez de situer tous les objets (la plupart ont un rhin)

2 PARTIE

- ★ Minuttez les gardes (leurs patrouilles sont régulières)
- ★ Apprenez à savoir quand les éléments entrent en jeu.
- ★ Rien ne vaut la pratique.

SHORT CIRCUIT

Programmcode und grafische Darstellung sind Copyright der Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited nicht vervielfältigt, gespeichert, ausgeliehen oder in irgendeiner Form über Rundfunk gesendet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten. Short Circuit kann auf den Commodore 64/128 Mikrocomputern abgespielt werden.

DAS SPIEL

Nummer 5 lebt! — ein Roboter in der SAINT-Serie (Strategischer, künstlich intelligenter Nukleartransport) ist durchgedreht. Das Unvorstellbare ist passiert, und der Roboter erlangt, von einem Blitzschlag getroffen, das Bewusstsein. Jetzt will ihn der Wissenschaftler, der ihn gebaut hat, wieder auseinandernehmen, um herauszufinden, was schiefgelaufen ist. Der Präsident von Nova Robotics will ihn einfangen, bevor die Waffen, die er trägt, Millionen Zivilisten töten — und der Sicherheitschef will ihn in die Luft jagen, damit er rechtzeitig zum Mittagessen zu Hause sein kann. Du bist Nummer fünf... Du lebst, und dein Ziel besteht darin, am Leben zu bleiben!

LADEN

Lege die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Deinen Commodore Kassettenrekorder und vergewissere dich, daß sie bis zum Anfang zurückgespult ist. Vergewissere dich, daß alle Kabel angeschlossen sind. Drücke die SHIFT Taste und die RUN/STOP Taste gleichzeitig. Die Informationen auf dem Bildschirm sollten nun folgen, drücke PLAY On TAPE. Dieses Programm wird automatisch geladen. Für den C128 tippe G0 64 (RETURN), befolge dann die C64-Anweisung. Wenn das Laden beendet ist, drücke die FIRE Taste, um zu beginnen.

Wähle den 64 Modus. Stecke den Joystick in Port zwei Deines C64/128. Schalte das Diskettenlaufwerk an und stecke das Programm mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk, tippe load "*",8,1 (RETURN). Dann wird der Einführungsbildschirm erscheinen, und das Programm wird automatisch geladen.

STEUERUNGEN

Das Programm wird durch Joystick in Port 2 gesteuert.

TEIL I

JOYSTICK



LEERTASTE — wähle aktives Programm
FIRE/FEUER — aktiviere gegenwärtig aktives Programm

ANMERKUNG:

Wenn Du im Suchmodus bist, kannst Du irgendein Objekt aufnehmen, indem Du fire drückst: stupse einfach den Joystick an, wenn Du vorbei willst.

TEIL II

JOYSTICK



FIRE — Feure (in Richtung der Bewegung).
F7 — Zum Anhalten des Spiels
F5 — Erneutes Beginnen mit dem Spiel

ANMERKUNG:

Man kann zur Übung auch nur den zweiten Teil des Spiels spielen.
F1 damit beginnt man Spiel I
F3 damit beginnt man Spiel II

SPIELWEISE

Die Handlung ist in zwei Teile unterteilt... Zuerst mußt Du aus dem Fabrikkomplex entfliehen, und zwar bevor irgendjemand von Nova merkt, daß Du nicht da bist. Bevor Du die Fabrik verläßt, mußt Du die Hardware und die Software, die zur Aktivierung Deines Lasers und des Springmechanismus erforderlich sind, holen und das Technische Handbuch, mit dessen Hilfe Du im zweiten Teil den Köderroboter bauen sollst, finden.

Am Anfang hast Du die Fähigkeit, Objekte zu suchen und zu manipulieren. Du suchst ein Objekt, indem Du ihm gegenüberstehst, dann wählst Du SEARCH als Dein gegenwärtiges Programm und drückst fire. Du wirst dann über gefundene Objekte informiert, und wenn Du wieder fire drückst, wird es Dir gestatten, den Gegenstand/die Gegenstände zu nehmen. Wenn Du mehr als ein Objekt wählen darfst, dann kannst Du, indem Du fire drückst, das Objekt nehmen, und durch Anstupsen des Joysticks wird das Objekt abgelehnt.

Um ein Objekt zu manipulieren, wählst Du UTILISE als Dein aktives Programm, drücke dann fire. Dann kannst Du zwischen HIDING, USING und DESCRIBING eines Gegenstands wählen, und zwar auf dieselbe Art, wie für SEARCH angegeben. Du kannst nur vier Objekte auf einmal tragen, also wähle mit Bedacht. In diesem Teil mußt Du Rätsel lösen und die Wachen überlisten, denn nur dann kannst Du den Komplex verlassen und versuchen, die Freiheit zu erlangen. Sobald Du draußen bist, beginnt die Jagd. Da Du von Sicherheitseinheiten, die den Befehl zu töten haben, und anderen Saint Robotern, die darauf programmiert sind, Dich zu deaktivieren, verfolgt wirst, sehen Deine Chancen nicht gut aus. Sie werden ihre Jagd nicht aufgeben, und die einzige Hoffnung auf Tberleben besteht darin, einen Köderroboter zu bauen, der an Deiner Stelle eliminiert werden soll.

Die Wachen sind sehr gefährlich, aber denke an den "Kodex von Robotics." Du kannst Deine Verfolger nur betäuben und das Töten von Lebewesen wird Deine Bewußtseinsenergie verringern. Wenn Dein Bewußtsein ganz verbraucht ist, wirst Du automatisch deaktiviert. Wenn es Dir gelingt, den LKW zu finden, bevor der Nova-Hubschrauber ankommt, wirst Du eine reale Chance haben.

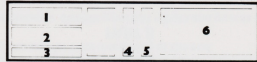
Bau eine Roboteratrasse, täusche alle Deine Gegner und lebe fortan glücklich weiter.

VIEL GLÜCK NUMMER 5.

STATUS UND PUNKTGEWINNUNG

Auf dem Bildschirm wird ständig eine Tafel mit den folgenden Informationen gezeigt:

1. Punktestand
2. Zeit
3. gegenwärtiges Programm
4. Energiestreifen
5. Bewußtseinsstreifen
6. Fernsehmonitoranzeige



TEIL I

Für die bei Beendigung dieses Teils gesammelten, unbedingt erforderlichen Objekte werden Punkte vergeben. Ebenso für den Gebrauch bestimmter Objekte und für die am Ende noch verbleibende Zeit.

TEIL II

Punkte sind zu gewinnen für Entfernung, die Behinderung von verfolgenden Robotern und Wachen und die Verschönerung von Tieren.

ROBOTER.....	3000
WACHE.....	1000
TIERE.....	35 — 100 (je Tier)

Alle, in Teil I gesammelten Punkte werden in Teil II hinübergenommen, und in diesem Spiel gibt es nur ein Leben... Deins!

SPIELTIPS

TEIL I

- ★ Suche gründlich alle Objekte (Schubladen, Deckel etc)
- ★ Fertige eine Karte an
- ★ Mache alle Objekte ausfindig (die meisten erfüllen einen bestimmten Zweck)

TEIL II

- ★ Miß die Zeit, die die Wachen für ihre Runden brauchen (die Runden sind regelmäßig)
- ★ Lerne die Punkte kennen, bei welchen alles ins Spiel kommt
- ★ Übung macht den Meister