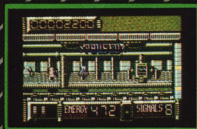
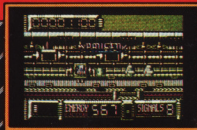


C64

C64



STEEL

Deep space ship 'Steel' went missing several decades ago. Recently discovered apparently undamaged by a remote probe, it must be recovered. Your task as a Sentient Type 7 Exploration and Recovery Droid, is to board ship and deactivate the defense system for safe boarding by the follow up crew.



COMMODORE C64



RACK

HEWSON

THE AIM OF THE GAME

STEEL

by Imperial Software Designs

OBJECT OF THE GAME

To collect 8 cartridges around the complex and to activate the cartridge slots by de-activating the 8 active terminals, allowing the cartridges to be inserted into the cartridge slots. The 8 cartridge slots are all located in one room somewhere in the complex.

THE SUB-GAME

To enter the sub-game, push the joystick up at an active terminal (indicated by a yellow light). Once in the terminal, the object is to shoot the data-bus on the right hand side of the screen within a set time limit. This is made difficult by rotating drivers in front of the bus. The drivers must be shot away by continuous laser fire. Also, the pieces fired from the drivers must be avoided as they deplete the timer in the top left of the screen. If you fail to complete the sub-game, your droid loses some of his energy supply. Each time you complete the sub-game, a cartridge slot in the cartridge room is activated. Then you find the room and insert the cartridge you have collected. Up to three cartridges can be carried at one time (shown at the bottom left of the panel).

CARTRIDGES

Cartridges are purple, and are found in housing magazines which have a red light on top of them.

FUEL

Refuelling can be done at refuelling points located randomly around the complex. These are identified by the oscillating graph on their screens. Pushing up on the joystick and pressing the fire button replenishes energy, pushing down and pressing fire depletes it. Energy costs you score. Warnings appear on screen when your energy gets too low or too high.

TERMINALS

These resemble computer terminals, and have information scrolling on them. If the light is yellow, it is active, if it's red then it's inactive.

DROIDS

The droids found throughout the complex have different characteristics and strengths. Some retreat, others continue to bump you, and some bounce off you and fire a laser at you. The different types of droid will become apparent during the game.

RACK

HEWSON

THE AIM OF THE GAME

CREDITS

Steel designed and written by Imperial Software Designs.

Produced by Paul Chamberlain.

© Rack It 1988.

The program and data are copyright and may not be reproduced in part or in total by any means without written permission of Hewson Consultants Ltd. All rights reserved. No responsibility is accepted for any errors.

Rack It, 56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxfordshire.

STEEL

Par Imperial Software Designs

OBJECT DU JEU

Ramasser huit cartouches tout autour du complexe et désactiver les fentes à cartouches en désactivant les huit terminaux actifs permettant ainsi aux cartouches d'être introduites dans les fentes. Les huit fentes sont toutes situées dans une salle, quelque part dans le complexe.

LE SOUS-JEU

Pour entrer dans le sous-jeu, poussez le manche à balai vers le haut quand vous êtes à un terminal actif (indiqué par une lumière jaune). Une fois à l'intérieur du terminal, l'objectif est d'abattre le bus à données à droite de l'écran dans un temps fixé. Des conducteurs en rotation devant le bus rendent votre tâche difficile. Les conducteurs doivent être abattus à coups de laser continus. Les morceaux tirés par les conducteurs doivent également être évités car ils font descendre le chronomètre se trouvant au côté supérieur gauche de l'écran. Si vous ne terminez pas le sous-jeu, votre droid perd une certaine quantité de son énergie. Chaque fois que vous terminez le sous-jeu, une fente à cartouches est activée dans la salle à cartouches. Vous devez alors trouver la salle et introduire la cartouche que vous avez ramassée. Vous pouvez transporter jusqu'à trois cartouches à la fois (indiquées au bas et à gauche du tableau).

LES CARTOUCHES

Les cartouches sont violettes et sont logées dans des magasins qui ont une lumière rouge au-dessus d'eux.

RACK

HEWSON

CARBURANT

L'approvisionnement en carburant peut se faire aux points de ravitaillement situés au hasard tout autour du complexe. Ils sont identifiés par le graphe qui oscille sur leurs écrans. Pour faire le plein d'énergie, poussez le manche à balai vers le haut et appuyez sur le bouton feu. En poussant le manche à balai vers le bas et en appuyant sur feu, vous diminuez la quantité d'énergie. L'énergie coûte des points. Des avertissements apparaissent sur l'écran lorsque votre énergie est trop basse ou trop élevée.

LES TERMINAUX

Ils ressemblent aux terminaux d'ordinateurs et font défiler des informations. Si la lumière est jaune, le terminal est actif; si elle est rouge, il est inactif.

LES DROIDES

Les droides que l'on trouve à travers tout le complexe ont des caractéristiques et des forces différentes. Quelques-uns reculent, d'autres continuent à vous donner des coups et d'autres rebondissent de vous et font feu sur vous à coups de laser. Les différents types de droides deviendront apparents pendant le jeu.

GÉNÉRIQUE

Steel. Conçu et écrit par Imperial Software Designs.

Produit par Paul Chamberlain.

© Rack It 1988.

Le programme et les données sont copyright et ne peuvent être reproduits en partie ou entièrement, par n'importe quel moyen, sans la permission écrite de Hewson Consultants Ltd. Tous droits réservés. Nous n'acceptons de responsabilité pour aucune erreur.

Rack It, 56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxfordshire.

STEEL

(Stahl)

Von Imperial Software Design

ZIEL DES SPIELS

In dem ganzen Komplex muß man acht Kassetten sammeln und die Kassetteneinschübe aktivieren. Dazu muß man die acht Terminals deaktivieren. Erst dann kann man die Kassetten in die Einschübe legen. Die acht Kassetteneinschübe sind alle in einem Raum irgendwo in dem Komplex.

DAS SUB-SPIEL

Um in das Sub-Spiel zu gelangen, muß man den Joystick nach oben auf ein aktives Terminal (angezeigt durch ein gelbes Licht) drücken. Ist man einmal im Terminal, muß man den Data-Bus rechts auf dem Bildschirm innerhalb einer bestimmten Zeit abschießen. Das ist wegen der rotierenden Fahrer vor dem Bus besonders schwierig. Die Fahrer müssen mit einem Laserdauerfeuer weggeschossen werden. Man muß auch den Gegenständen, die die Fahrer abschießen ausweichen, da diese die Zeit oben links auf dem Bildschirm verringern. Wenn man es nicht schafft, das Sub-Spiel erfolgreich

abzuschießen, dann verliert der Droid einige seiner Energiezufuhr. Immer wenn man das Sub-Spiel abschließt, wird ein Kassetteneinschub im Kassettenraum aktiviert. Dann muß man den Raum finden und legt die Kasette, die man aufgenommen hat ein. Man kann bis zu drei Kassetten gleichzeitig tragen (Wird unten auf der Anzeige angegeben).

KASSETTEN

Die Kassetten sind rot und man findet sie in einem Behälter, der oben ein rotes Licht hat.

TREIBSTOFF

Treibstoff kann an den Zapfstellen, die in unregelmäßigen Abständen in dem Komplex verteilt sind aufgenommen werden. Man erkennt sie an dem Oszillographenzeichen auf ihren Schildern. Wenn man den Joystick nach oben schiebt und den Feuerknopf drückt, wird die Energie ergänzt, schiebt man ihn nach unten und drückt den Feuerknopf verliert man die Energie wieder. Energie geht von der Punktzahl ab. Sinkt die Energie zu tief oder steigt sie zu hoch, erscheint auf dem Bildschirm eine Warnung.

TERMINALS

Sie sehen aus wie Computerterminals und auf ihnen laufen Informationen ab. Leuchtet ein gelbes Licht auf sind sie aktiv, erscheint ein rotes Licht sind sie inaktiv.

DROIDES

Die Droids, die man in dem Komplex antrifft, haben unterschiedliche Eigenschaften und Stärken. Einige weichen zurück, andere versuchen weiter, zu rempeln, andere springen auf einen und feuern einen Laserstrahl auf einen ab. Die unterschiedlichen Arten an Droids laichen während des Spiels auf.

AUTORENHINWEIS

STEEL wurde von Imperial Software Designs entworfen und geschrieben.

Product von Paul Chamberlain.

© Rack It 1988.

Das Programm und die Daten sind urheberrechtliche geschützt und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Hewson Consultants Ltd. weder teilweise noch als Ganzes reproduziert werden. Alle Rechte vorbehalten. Für Fehler irgendwelcher Art wird keine Verantwortung übernommen.

Rack It, 56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxfordshire.

STEEL

(Acciaio)

della Imperial Software Designs

OBIETTIVO DEL GIOCO

Girare nel complesso raccogliendo 8 cartucce e attivarne gli alloggiamenti mediante disattivazione degli 8 terminali attivi, in

modo che le cartucce possano essere inserite nei loro alloggiamenti. Questi sono tutti collocati in una stanza del complesso.

SOTTOGIOCO

Per accedere al sottogioco, spingi il joystick in alto su un terminale attivo (indicato da una luce gialla). Quando sei nel terminale, l'obiettivo è di colpire il data-bus sulla destra dello schermo entro un tempo prestabilito. Questo è reso più difficile dalla presenza di drivers ruotanti davanti al bus. Questi devono essere colpiti con un fuoco continuo del laser. Inoltre, devi cercare di evitare di essere colpito dai loro proiettili, perché altrimenti ti scaricano il timer che si trova in alto a sinistra sullo schermo. Se non riesci a completare il sottogioco, il tuo droid perde una parte della sua scorta di energia. Ogni volta che completi un sottogioco, viene attivato un alloggiamento nella stanza delle cartucce. Poi devi trovare questa stanza e inserire le cartucce che hai raccolto. Ricordati che puoi portare solo tre cartucce alla volta (indicato in basso a sinistra sul pannello).

CARTUCCE

Le cartucce sono di colore porpora e si trovano in caricatori con una luce rossa sopra.

CARBURANTE

Il rifornimento avviene nei vari punti di rifornimento dislocati in giro per il complesso. Questi sono identificabili da un grafico oscillante sui loro schermi. Spingendo su il joystick e premendo il bottone di fuoco ti rifornisci di energia, mentre spingendo in giù e premendo il bottone di fuoco, la scarichi. Stai attento, perché l'energia ti costa punti. Quando l'energia si abbassa o si alza troppo, appaiono delle avvertenze sullo schermo.

TERMINALI

Questi sono simili ai terminali di un computer, con informazioni che vi scorrono sopra. Se la luce è gialla, significa che sono attivi, se invece è rossa, significa che sono disattivati.

DROIDI

I droidi che si trovano nel complesso sono di diverse caratteristiche e potenza. Alcuni si ritirano, altri continuano ad avanzare urtandoti, e altri ancora ti sbattono via e ti sparano con il laser. Ti accorgerai che vari tipi di droidi durante il gioco.

TITOLI

STEEL è stato disegnato e scritto dalla Imperial Software Designs.

Prodotto da Paul Chamberlain.

© Rack It 1988.

Il programma e i dati sono protetti da copyright e ne è vietata la riproduzione parziale o totale con qualunque mezzo effettuata, senza previa autorizzazione della Hewson Consultants Ltd. Tutti i diritti riservati. Non si accettano responsabilità per eventuali errori.

Rack It, 56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxfordshire.

RACK
HEWSON