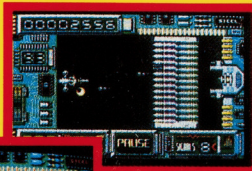
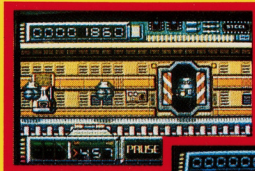


STEEL



- ★ ENGLISH ★
- ★ DEUTSCH ★
- ★ FRANCAIS ★

SCREEN
SHOTS FROM
VARIOUS
FORMATS

Your task as a Robot Commando is to board deep space ship
"Steel" and deactivate the defence system for safe boarding
by the fellow crew.

Ihre Aufgabe als Robot Commando ist es, das Weltraumschiff
"Steel" zu besteigen und das Verteidigungssystem zu deaktivieren, damit
die Nachfolgemannschaft es sicher besteigen kann.

PRISM LEISURE PLC GROUP OF COMPANIES

1992 © Packaging - registered design Prism Leisure Corp plc. © Software - copyright Prism
Leisure Corp plc. All rights reserved. Copyright subsists on this programme.
Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited. Made in England



STEEL

COMMODORE 64/128



HEWSON

COMMODORE
64

STEEL



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 cartridges slots are all located in one room somewhere in the complex. When your droid is near to the cartridge room you are warned by the proximity alarm in the centre of the score panel.



CARTRIDGES

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



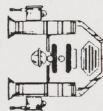
DROIDS



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.

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 roving 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. As well as the pieces of the drivers flying towards you, occasionally icons will appear. There are four of these icons, and to use one, simply let it float into your cannon. The coloured icon with 'N' on it will enable rapid fire if collected. The metallic looking 'S' icon will slow down the cannon for 5 seconds, leaving you vulnerable to the flying debris from the drivers. The coloured, 'D'-shaped icon will decrease the timer by 10 seconds, resulting in you having less time to destroy the bus, and the last icon, a metallic bullet-shaped object, will increase the timer by 10 seconds.



If you fail to complete the sub-game, your droid loses some of its 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).

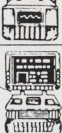
FUEL

Re-fuelling can be done at re-fuelling 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 your 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 is red then it is inactive.



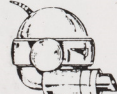
LOADING INSTRUCTIONS

Cassette - Press SHIFT and RUN/STOP together. - Disk - Type LOAD""",8,1 then RETURN.

LADENANWEISUNGEN

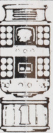
Kassette - Die tasten SHIFT und RUN/STOP. - Disk - LOAD""",8,1 eintippen und RETURN drücken.

STEEL



ZIEL DES SPIELS

Sammeln Sie 8 Patronen ein und aktivieren Sie die Schlitze für diese Patronen, indem Sie die 8 aktiven Terminals deaktivieren, damit die Patronen in die Schlitze eingefügt werden können. Alle 8 Patronenschlitze befinden sich in einem Raum irgendwo im Gebäudekomplex. Wenn Ihr Roboter sich in der Nähe des Patronenraums befindet, werden Sie durch einen Annäherungsalarm mitten in der Punkteanzeige gewarnt.



PATRONEN

Die Patronen sind violett und in Vorwärtssagern vorzufinden, auf denen sich ein rotes Licht befindet.



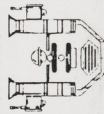
TREIBSTOFF

Wiederankerten ist ein entsprechender Punkt möglich, die zufällig über den Gebäudekomplex verstreut sind. Sie lassen sich anhand durch den oszillierenden Graphen auf ihrem Bildschirm identifizieren. Drücken Sie den Joystick nach oben und den Feuerknopf nieder, um Energie aufzutanken. Bei Rufterdrücken des Joysticks und des Feuerknopfs erscheint das Energiekosten-Punkt. Auf dem Bildschirm erscheinen warntungen, wenn Ihr Energievorrat zu niedrig oder zu hoch ist.



DAS UNTERSPIEL

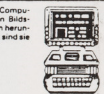
Wenn Sie ein Unterspiel spielen wollen, müssen Sie bei einem aktiven Terminal (durch ein gelbes Licht angezeigt) den Joystick nach oben drücken. Wenn Sie sich am Terminal befinden, besteht Ihre Aufgabe darin, den Datenbus auf der rechten Bildschirmseite innerhalb einer festgelegten Zeit abzufeuern. Dies wird durch vom Bus rotierende Busfahrer ersicht. Diese Busfahrer müssen durch kontinuierliches Laserfeuer abgeschossen werden. Die von den Busfahrern abgefeuerten Brocken müssen vermieden werden, denn sie verringern die Zeit auf dem Timer, der sich auf dem Bildschirm oben links befindet. Neben diesen Brocken tauchen ab und zu Ikonen auf. Es gibt vier Arten dieser Ikonen, und wenn Sie eines benutzen wollen, müssen Sie es einfach nur mit Ihrem Geschütz in Kontakt kommen lassen. Das farbige Icon mit dem Buchstaben 'N' ermöglicht Schnellfeuer. Das metallisch aussehende Icon mit dem Buchstaben 'S' verlangsamt Ihr Geschütz für 5 Sekunden, was Sie für die fliegenden Trümmer der Busfahrer verwundbarer macht. Das farbige, 'D'-förmige Icon verringert die Zeit des Timers um 10 Sekunden, was Ihnen weniger Zeit für die Zerstörung des Busses übrig lässt, und das letzte Icon, ein metallisches Objekt in Form einer Gewehrpatrone, erhöht die Zeit des Timers um 10 Sekunden.



Sollten Sie das Unterspiel nicht erfolgreich beenden, verliert der Roboter einige Energie. Jedemal, wenn Sie ein Unterspiel erfolgreich beenden, wird ein Patronenschlitz im Patronenraum aktiviert. Dann müssen Sie den Raum finden und die Patronen einsammeln, die Sie gesammelt haben. Es können bis zu drei Patronen gleichzeitig getragen werden (Anzeige auf dem Bildschirm unten links).

TERMINALS

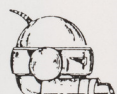
Diese ähneln persönlichen Computerbildschirmen, und auf ihnen Bildschirmen scrollen Informationen herum. Leuchtet das Licht gelb, ist sie aktiv. Bei Rot sind sie inaktiv.



ROBOTER

Die Roboter, die Sie im Gebäudekomplex vorfinden, besitzen unterschiedliche Charakteristika und Stärken. Einige fliehen, andere kollidieren ständig mit Ihnen, und andere wieder ordnen von Ihnen ab, worauf diese mit einem Laser auf Sie feuern. Die verschiedenen Robotertypen werden Ihnen während des Spielverlaufs vertraut werden.

STEEL



OBJET DU JEU

Ramassez huit cartouches tout autour du complexe et activez les fentes à cartouches, en désactivant les huit terminaux actifs, par ailleurs situés aux cartouches d'être introduites dans les fentes. Les huit fentes sont toutes situées dans une salle, quelque part dans le complexe. Quand votre droïde est près de la salle à cartouches, une alarme de proximité s'allume au centre du tableau de marque vous avertit.



LES CARTOUCHES

Les cartouches sont violettes et sont logées dans des magazines qui ont une lumière rouge sur le dessus et une



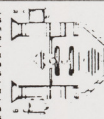
LE CARBURANT

L'approvisionnement en carburant peut se faire aux points de ravitaillement situés au hasard tout autour du complexe. Ils sont identifiés par le graphique oscillant sur leur écran. Pousser le joystick vers le haut et appuyer sur le bouton feu. En appuyant le manche à balai vers le bas et appuyer sur le feu, vous donnez la quantité d'énergie. L'énergie coûte des points. Des avertissements apparaissent sur l'écran lorsque votre énergie est trop basse ou trop élevée.



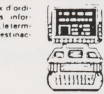
LE SOUS-JEU

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 liés par les conducteurs doivent également être enlevés car ils font descendre le chronomètre. Se trouvant au côté supérieur gauche de l'écran. En même temps que les morceaux de conducteurs volent vers vous des cônes d'apparitions de temps à autre. Il y en a quatre. Pour en utiliser une, laissez-la tout simplement flotter vers votre canon et y entrer. L'icône de couleur portant un 'N' produit un feu rapide quand elle est ramassée. L'icône métallique qui ressemble à un 'S' ralentit votre canon pendant 5 secondes, vous rendant ainsi vulnérable aux débris volants des conducteurs. L'icône de couleur en forme de 'D' enlève 10 secondes au chronomètre, ce qui vous donnera moins de temps pour détruire le bus. Le dernier icône, un objet métallique en forme de balle, ajoute 10 secondes au chronomètre.



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 DROÏDES

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