



TERRA CRESTA

IMAGINE

COMMODORE 64-128



TERRA CRESTA

It's program code graphic representation and artwork are the copyright of Imagine Software (1984) Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software (1984) Limited. All rights reserved worldwide. Terra Cresta runs on the Commodore 64/128 micro computers.

Pilot your spacecraft over the planet and eliminate all alien lifeforms and structures on its surface.

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.

PLAYING

You are captain of the Terra Cresta. Fly your space fighter up the planet as the surface scrolls down towards you. Eliminate the alien forms, rockets, missiles and structures which stand in your way and attempt to destroy you. Keep a watchful eye out for the numbered silos which must be shot to pick up further pieces of the ship and enable you to enter "Formation-Mode". As you move successively up the planet extra silos will be discovered with more parts giving increased fire power and in "Formation-Mode" the differing strengths and abilities needed to combat the variety of weapons ranged against you. At the end of each pass of the planet a robot will appear at random, who in the third phase will emerge as all-powerful, conquerable only by your ultimate form—the Terra Cresta



CONTROLS

The game is controlled by joystick in Port 2



FIRE—FIRE
SPACEBAR—TRANSFORM

STATUS and SCORING

On screen scoring shows current score in the middle of the upper screen; number of lives remaining at the top right and the number of transformations at the top left of the screen. Points are scored for every alien or object eliminated depending upon the difficulty and extra ships are awarded at 50,000 points and every 70,000 points thereafter. Three opportunities to transform from ship to convoy are obtained each time another part of the ship is picked up.

HINTS and TIPS

- ★ Fire at the numbered silos when flashing to collect parts of the ship.
- ★ Keep moving at all times, the alien missiles have homing devices—to keep still means certain death.
- ★ Stay away from the edges of the screen, your protagonists may emerge from any part.
- ★ Use your "Formation-Mode" wisely—certain aliens can only be eliminated in this form, but you may only carry three opportunities at any one time—don't waste them.
- ★ Pre-historic monsters give an extra bonus, so shoot them bones—but be careful!

TERRA CRESTA

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, IMAGINE SOFTWARE (1984) 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.

CREDITS

Coding by David Collier
Graphics by Steven Wahid
Music by Martin Galway
Game Design by Nitchibutsu
Produced by D. C. Ward
©1986 Imagine Software (1984) Limited

TERRA CRESTA

Programcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright der Imagine Software (1984) Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der obengenannten Firma nicht vervielfältigt, gespeichert, verliehen oder auf irgendeine Art und Weise gesendet werden. Alle Rechte weltweit vorbehalten. Terra Cresta läuft auf den Commodore 64/128 Mikrocomputern.

Fliege in Deinem Raumschiff über den Planeten und vernichte alle fremden Lebensformen und Gebäude, die Du darauf finden kannst.

LADEN

Die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Deinen Commodore-Rekorder einlegen und darauf achten, daß sie ganz zurückgespult ist. Sicherstellen, ob alle Kabel angeschlossen sind. Die SHIFT- und die RUN/STOP-Taste gleichzeitig drücken. Nachdem die Bildschirminformation erschienen ist die PLAY-Taste drücken. Dieses Programm wird sich automatisch laden. Für C64-Benutzer: GO 64 eintippen (RETURN) und dann nach den C64-Anleitungen vorgehen. Nach Abschluß des Ladevorgangs den Fire-Knopf drücken, um das Spiel zu beginnen.

SPIELEN

Du bist der Kommandant der Terra Cresta. Fliege in Deinem Raumkampfschiff über den Planeten, der sich in Deine Richtung drehen wird. Vernichte die fremden Lebensformen, Raketen und Gebäude, denn sie versperrern Deinen Weg und können Dir gefährlich werden. Achte auf die nummerierten Silos. Du mußt sie abschießen, damit Du weitere Teile des Schiffs sammeln und den 'Formation-Mode' beginnen kannst. Wie Du den Planeten in Deinem Raumschiff umfliegst, wirst Du noch weitere Silos mit anderen Teilen entdecken und somit Deine Schußkraft verstärken und, wenn Du im 'Formation-Mode' bist, jene Kräfte sammeln können, die Du gegen die verschiedenen, feindlichen Waffen benötigst. Nach jeder Planetenumkreisung wirst Du von einem feindlichen Roboter überrascht, der in der 3. Spielphase seine volle Kampfstärke erreicht haben wird, gegen die Du nur in der endgültigen Form der Terra Cresta ankommen kannst.

STEUERFUNKTIONEN

Das Spiel wird mittels Joystick vom Kanal 2 aus gesteuert.

AUFWÄRTS

LINKS  RECHTS

ABWÄRTS

FIRE — FEUER LEERTASTE — TRANSFORMATION

SPIELSTATUS UND PUNKTEZÄHLUNG

Die Bildschirmpunktetafel in der Mitte des Bildoberteils gibt den gegenwärtigen Punktestand an; die verbleibenden Leben erscheinen rechts oben und die Anzahl der Transformationen links unten am Bildschirm. Punkte werden je nach Schwierigkeitsgrad für jedes vernichtete Lebewesen bzw. jeden zerstörten Gegenstand vergeben. Extraraumschiffe gibts es nach 50.000 Punkten und danach für alle weiteren 70.000 Punkte. Jedesmal, wenn Du einen weiteren Teil für Dein Schiff einsammelst, hast Du drei Möglichkeiten, Dein Schiff in einen Konvoi zu verwandeln.

SPIELTIPS

- Schieße auf die nummerierten Silos, wenn sie aufblinken, und sammle danach Teile für Dein Schiff ein.
- Du mußt Dein Raumschiff immer in Bewegung halten, da die feindlichen Raketen auf Dich gelenkt sind — stehenzubleiben, würde für Dich das Ende bedeuten.
- Komm nicht zu nahe an den Bildschirmrand, denn Deine Feinde könnten dort auf Dich lauern.
- Achte darauf, wie Du Deinen 'Formation-Mode' verwendest — einige der Feinde können nur auf diese Weise vernichtet werden, aber Du kannst ihn wahrscheinlich nie öfters als dreimal einsetzen — verschwende diese Möglichkeit nicht!
- Prähistorische Ungeheuer bringen Extrapunkte — erschieße sie, aber bleib auf der Hut!

HERAUSGEBER:

Produktion von D.C. Ward
Grafik von Steven Wahid
Musik von Martin Galway

Programmierung von David Collier
Spielentwurf von Nitchibutsu
©1986 Imagine Software (1984) Limited

TERRA CRESTA

Le code informatique, les représentations graphiques et la conception artistique de ce jeu sont la propriété d'Imagine Software (1984) Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous toute forme que ce soit sans la permission écrite d'Imagine Software (1984) Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. Terra Cresta passe sur les micro-ordinateurs Commodore 64/128.

Pilotez votre vaisseau spatial au-dessus de la planète et éliminez toutes les structures et les formes de vie étrangères se trouvant sur sa surface.

CHARGEMENT

Mettre la cassette dans votre magnétophone Commodore, côté imprimé sur le dessus, tout en s'assurant qu'elle est bien rembobinée au début. Vérifier que tous les fils sont bien branchés. Appuyer simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Le message devrait apparaître sur l'écran dès que vous aurez appuyé sur la touche PLAY de votre magnétophone. Ce programme se chargera automatiquement. Pour charger un C128, taper GO 64(RETURN), puis suivre les mêmes instructions que pour le C64. Une fois le chargement effectué, appuyer sur le bouton FIRE pour commencer.

LE JEU

Vous êtes le commandant du Terra Cresta. Dans votre vaisseau de combat, élevez-vous au-dessus de la planète alors que la surface descend vers vous. Éliminez les formes étrangères, les fusées, les missiles et les structures qui se trouvent sur votre passage et tentent de vous détruire. Cherchez attentivement les silos numérotés que vous devez bombarder afin de collecter des pièces détachées supplémentaires pour le vaisseau et pouvoir entrer en "Formation — Mode." Alors que vous vous déplacez le long de la planète, vous découvrirez des silos supplémentaires contenant d'autres pièces détachées qui vous donneront un tir accrue et, en "Mode-Formation" les différentes forces et capacités nécessaires pour combattre les armes variées pointées sur vous. A la fin de chaque passage un robot apparaîtra subitement quelque part et

qui dans la troisième phase surgira sous une forme toute puissante que vous ne pourrez vaincre que sous votre forme ultime — le Terra Cresta.

COMMANDES

Le jeu se joue avec un levier au Port 2

HAUT

GAUCHE  DROITE

BAS

FIRE -FIRE

BARRE D'ESPACEMENT — TRANSFORMATION

PROGRESSION ET SCORE

Le score du moment est indiqué au milieu de la partie supérieure de l'écran: le nombre de vies restantes se trouve en haut et à droite et le nombre de transformations en haut et à gauche.

Les points marqués pour chaque être étranger ou objet éliminé dépendent de la difficulté et des vaisseaux supplémentaires sont accordés quand vous obtenez 50.000 et ensuite tous les 70.000 points.

Il vous est accordé trois chances de vous transformer de vaisseau en convoi chaque fois que vous collectez une autre pièce détachée du vaisseau.

CONSEILS UTILES

- Afin de collecter les pièces détachées du vaisseau, tirez sur les silos numérotés quand ils clignotent.
- Bougez sans arrêt, les missiles possèdent des systèmes auto-guidés — rester immobile vous condamnerait à une mort certaine.
- Restez éloigné des contours de l'écran, vos adversaires peuvent surgir de n'importe quel côté.
- Utilisez votre "Formation-Mode" de façon avisée — Vous ne pouvez éliminer certains êtres étrangers que sous cette forme, mais vous ne disposez que de trois chances à chaque fois — Ne les gâchez pas.
- Les monstres préhistoriques vous donne un bonus, tirez sur eux ou mais faites attention!

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.