

... SPECTRUM 128 /+2 /+2A /+3 (128K ONLY) CASSETTE...
COMMODORE CASSETTE/DISK... ENGLISH... DEUTSCH... ITALIANO

SPACEGUN



ocean[®]

...INDEX.....INDEX.....INDEX.....INDEX.....I

SCENARIO2

LOADING3

CONTROLS.....5

GAMEPLAY.....7

STATUS AND SCORING....9

HINTS AND TIPS10

...SCENARIO.....SCENARIO.....SCENARIO..

In the year 2039 AD man has begun deep space exploration. However throughout the deep expanse of space there are many unknown dangers awaiting weary travellers and explorers.

From a crippled space ship a distress call is transmitted. You have received the message.

Will you be able to rescue the helpless hostages from the clutches of the astral hijackers?

2 Travel through corridors and rooms packed with aliens of all sizes searching for survivors and out onto the planet surface to more dangerous regions.

..LOADING.....LOADING.....LOADING.....LO

COMMODORE CASSETTE

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. Follow the on-screen instructions - PRESS PLAY ON TAPE.

This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.

DISK

3 Select 64 mode (if using Commodore 128). Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards. Type LOAD "*" .8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

..LOADING.....LOADING.....LOADING.....LOA

SPECTRUM 128/+2/+2A
+3[128K ONLY]
CASSETTE

Place the cassette in the recorder ensuring that it is fully rewound. Select LOADER option and press the ENTER key. Follow on-screen instructions.

C64/CONSOLE

This is a one player game controlled by a joystick in port 2.

During the titles use the joystick to select music or sound effects and press fire to start the game.

During the game the joystick will move the gun sight and the fire button will fire. If a second fire button exists it will select a weapon from the available arsenal.

...CONTROLS.....CONTROLS.....CONTROL

On a C64 the following keys are used:

SPACE SELECT WEAPON
RUN/STOP PAUSE (Fire to resume or
 Q to quit)

SPECTRUM

This is a one player game playable with a Sinclair 2, Kempston or Cursor joystick. To use a Kempston joystick press K during the titles. If none of these joysticks is available the following keys can be used:

Q	UP
A	DOWN
O	LEFT
P	RIGHT
SPACE	FIRE

...CONTROLS.....CONTROLS.....CONTROL

The following keys are used with all joysticks and keyboard:

M - SELECT WEAPON

H - PAUSE GAME
(H to resume)

During the game the appropriate controller will move the gunsight and the fire button will fire. The M key will select a weapon from the available arsenal.

6

...GAMEPLAY.....GAMEPLAY.....GAMEP

Travel through the corridors of the space ship and the barren planet surface searching for trapped hostages which must be rescued.

As you pass walls flashing lights may appear and firing at these will produce one of the following pickups which can be collected by shooting them:

a flame-thrower – scorch those aliens!

a grenade – blow 'em to smithereens!

a blade – cut 'em in two!

a freeze-gun – leave 'em standing!
body armour – protect yourself!

red tube – refresh yourself with some energy units

yellow tube – restore yourself to full energy.

If a weapon is continually fired its recharge rate will drop and its firepower will become less and

7

...GAMEPLAY.....GAMEPLAY.....GAMEP

less effective. The weapons' recharge rate will increase if firing is ceased.

In some parts of the complex you will encounter large guardians which must be conquered before you can continue.

You will fail in your mission if you lose all your energy or lose all your hostages.

On some implementations you may have a choice of direction to travel at certain points in the complex. Select a direction by shooting the appropriate arrow which will appear.

...STATUS AND SCORING.....STATUS AND

At the top of the screen are the scores for the player(s) taking part, the time remaining to complete the current section of the complex and the number of hostages in that section. A hostage icon will be blank if they have not been found, filled if they have been rescued or crossed out if they have been killed.

At the bottom of the screen is a radar display which will reveal some of the aliens in the vicinity and, for each player taking part, a display indicating the current number of special weapons in their arsenal and which weapon is currently selected, the current energy available to the player shown as a segmented bar and the current weapon recharge rate.

...HINTS AND TIPS.....HINTS AND TIPS.....

Concentrate on large aliens first. Use special weapons on large groups for best results. Collect as many different weapons as possible. Remember that not all aliens will appear on the radar. Don't get the blues or life will become tricky!

SPACE GUN

10 Its program code, graphic representation and artwork 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 are reserved worldwide.

...CREDITS.....CREDITS.....CREDITS.....C

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ THE INSTRUCTIONS FOR LOADING, CAREFULLY.

This game has been tested and checked for viruses. Please do not use any form of disc utility with any Ocean product as it may corrupt the data and render the disc unusable.



11 Childline is the free national helpline for children and young people in trouble or danger. It provides a confidential counselling service for any child or young person with any problem, 24 hours a day, every day of the year. Childline listens, comforts and protects

...CREDITS.....CREDITS.....CREDITS.....C

© 1991 Taito Corp. All Rights Reserved.
Conversion by Images Software Ltd.
C64 Programmed by Tom Pinnock
Graphics by Andy Pang, Chris Edwards
Spectrum Programmed by Damian Stones
Graphics by Steve B.
Music by Sonic Projects
Produced by D. C. Ward
© 1992 Ocean Software Ltd.

..INHALT.....INHALT.....INHALT.....INHALT.

SZENARIUM.....	14
LADEN.....	15
STEUERUNG.....	16
SPIELGESCHEHEN.....	17
STATUS UND PUNKTE.....	19
HINWEISE UND TIPS.....	21
DANKSAGUNGEN.....	22

Im Jahre 2039 n.Chr. hat die Menschheit mit der Erforschung des tiefen Weltalls begonnen. Überall in den Weiten des Weltraums warten jedoch viele unbekannte Gefahren auf erschöpfte Reisende und Forscher.

Von einem beschädigten Raumschiff ergeht ein Notruf. Du hast diese Nachricht empfangen. Wirst Du die hilflosen Geiseln aus den Fängen der astralen Entführer befreien können?

Die Suche nach Überlebenden führt Dich durch Gänge und Räume voll von außerirdischen Wesen jeder Größe und bringt Dich schließlich auf die Oberfläche des Planeten mit ihren gefährlichen Regionen.

14

COMMODORE KASSETTE

Die Kasette in Deinen Commodore-Recorder mit der bedruckten Seite nach oben einlegen und sicherstellen, daß sie bis zum Beginn zurückgespult ist. Vergewissere Dich, daß sämtliche Kabel richtig angeschlossen sind.

Gleichzeitig die SHIFT- und die RUN/STOP-Taste drücken. Folge den Bildschirminstruktionen. Drücke PLAY ON TAPE. Dieses Programm wird dann automatisch geladen. Zur Ladung des C128 tippe GO 64 ein (RETURN-Taste), anschließend den Anweisungen für C64 folgen.

DISKETTE

Wähle Modus 64 (falls Commodore 128 benutzt wird). Schalte das Diskettenlaufwerk ein, lege das Programm mit dem Etikett nach oben in das

15

...STEUERUNG.....STEUERUNG.....STEUER

Laufwerk. Tippe LOAD """, 8, I ein (RETURN-Taste); der Einführungsschirm erscheint und das Programm wird dann automatisch geladen.

...

C64/KONSOLE

Hierbei handelt es sich um ein Spiel für einen Spieler, daß durch einen am Anschluß 2 angeschlossenen Joystick gesteuert wird.

16 Während der Titelanzeige benutze den Joystick, um Musik oder Geräuscheffekte zu wählen und drücke "Feuer", um mit dem Spiel zu beginnen.

Während des Spiels wird das Visier mit dem Joystick bewegt und mit der "Feuer"-Taste wird gefeuert. Falls eine zweite "Feuer"-Taste existiert, wählt sie eine Waffe aus dem verfügbaren Arsenal.

...SPIELGESCHEHEN.....SPIELGESCHEHE

Bei einem C64 werden die folgenden Tasten benutzt:

LEERTASTE WAFFE WÄHLEN

RUN/STOP PAUSE ("Feuer", um das Spiel wieder aufzunehmen oder Q, um es abzubrechen.)

...

17 Durchsuche die Gänge des Raumschiffes und die wüste Planetenoberfläche nach gefangen gehaltenen Geiseln, die befreit werden müssen.

Beim Passieren von Wänden können Blinklichter aufleuchten. Schüsse auf diese Blinklichter produzieren die folgenden Gegenstände, die durch weiteres Schießen gesammelt werden können:

...SPIELGESCHEHEN.....SPIELGESCHEHE

Ein Flammenwerfer — Verbrenn die
Außerirdischen!

Eine Granate — Jag sie in die Luft!

Eine Klinge — Hau sie in Stücke!

Eine Gefrierkanone — Verwandelt sie in Eiszapfen!

Körperpanzerung — Schütz Dich!

Roter Schlauch — Erfrisch Dich mit
einigen Energieeinheiten.

Gelber Schlauch — Stell Deine
Energie wieder voll her.

Falls eine Waffe kontinuierlich gefeuert
wird, verringert sich ihre

Aufladegeschwindigkeit und damit ihre
Feuerkraft. Die Aufladegeschwindigkeit der Waffe
nimmt zu, sobald das Feuern eingestellt wird.

In einigen Teilen des Komplexes wirst Du auf
große Hüter stoßen, die überwältigt werden

...STATUS UND PUNKTEWERTUNG.....S

müssen bevor Du weitermachen kannst.

Deine Mission ist gescheitert, falls Du Deine
gesamte Energie verbrauchst oder alle
Geiseln verlierst.

Bei der Durchführung gewisser Aufgaben hast Du
an bestimmten Punkten im Komplex eine
Richtungswahl vorzunehmen. Wähle eine
Richtung, indem Du den
entsprechenden Pfeil abschießt,
der an diesen Punkten erscheint.

...

Oben auf dem Bildschirm erscheinen
die Punktzahlen der/des teilnehmenden
Spieler/s, die für den Durchlauf des dargestellten
Komplexabschnittes noch verbleibende Zeit
sowie die Anzahl der Geiseln in diesem
Abschnitt. Geiselbilder sind leer, solange die
Geiseln nicht gefunden sind; ausgefüllt, sobald
Geiseln befreit worden sind und durchkreuzt.

...STATUS UND PUNKTEWERTUNG.....S

wenn Geiseln getötet worden sind.

Unten auf dem Bildschirm ist eine Radaranzeige, auf der einige der Außerirdischen erscheinen, die sich in der Nähe befinden. Außerdem wird für jeden Spieler angegeben, welche Spezialwaffen noch im Arsenal sind, welche Waffen momentan im Einsatz sind, die augenblickliche Aufladegeschwindigkeit der Waffen und die momentan noch verfügbare Energie, die als segmentierter Balken dargestellt ist.

20

...HINWEISE UND TIPS.....HINWEISE U

Konzentriere Dich zuerst auf die großen außerirdischen Wesen.

Bei Anwendung von Spezialwaffen auf große Gruppen werden die besten Ergebnisse erzielt.

Sammel soviele verschiedene Waffen wie möglich.

Vergiß nicht, daß nicht alle Außerirdischen auf dem Radarschirm erscheinen.

Laß den Kopf nicht hängen oder Dein Leben wird problematisch!

21

SPACE GUN

Programmierungskode, graphische Darstellung und Bildmaterial sind das Urheberrecht der Ocean Software Limited und dürfen in keiner Form reproduziert, gespeichert, vermietet oder verbreitet werden ohne die schriftliche Genehmigung der Ocean Software Limited. Alle

..DANKSAGUNGEN.....DANKSAGUNGEN.....

Rechte sind weltweit vorbehalten.

DIESES SOFTWAREPRODUKT IST SORGFÄLTIG
ENTWICKELT UND GEMÄSS DEN HÖCHSTEN
QUALITÄTSANFORDERUNGEN HERGESTELLT
WORDEN. BITTE DIE LADEINSTRUKTIONEN MIT
SORGFALT LESEN.

Dieses Spiel ist auf Viren überprüft
worden.

Bitte kein
Diskettenhilfsprogramm für
Ocean-Produkte benutzen, weil
dadurch Daten verfälscht werden
können, so daß die Diskette
unbrauchbar wird.

..DANKSAGUNGEN.....DANKSAGUNGEN.....

©1991 Taito Corp. Alle Rechte vorbehalten.

Konversion durch Images Software Ltd.

C64 programmiert von Tom Pinnock

Graphik von Andy Pang, Chris Edwards

Musik von Sonic Projects

Produziert von D. C. Ward

©1992 Ocean Software Ltd.

...INDICE.....INDICE.....INDICE.....INDICE...

SCENARIO.....25

CARICAMENTO.....26

COMANDI.....27

ESECUZIONE DEL GIOCO...28

POSIZIONE E PUNTEGGIO...30

CONSIGLI.....31

COLLABORATORI.....32

...SCENARIO.....SCENARIO.....SCENARIO...

E' l'anno 2039 DC, l'inizio dell'esplorazione umana nello spazio profondo. Nonostante l'immensità dello spazio, numerosi pericoli imprevedibili attendono gli esausti viaggiatori ed esploratori.

Una navicella spaziale trasmette un segnale di soccorso, che tu riceverai. Riuscirai a salvare gli ostaggi indifesi dalle grinfie dei dirottatori astrali?

Attraverserai corridoi e stanze gremite di creature extraterrestri grandi e piccole alla ricerca di superstiti, poi ti troverai sulla superficie del pianeta, dove ti attendono regioni più pericolose.

...CARICAMENTO.....CARICAMENTO.....C

COMMODORE CASSETTA

Inserisci la cassetta nel registratore Commodore con il lato stampato rivolto verso l'alto e verifica che sia riavvolta fino all'inizio. Controlla che tutti i cavi siano collegati. Premi il tasto SHIFT e il tasto RUN/STOP contemporaneamente. Segui le istruzioni a video: PREMI PLAY SUL NASTRO. Da qui in poi il programma si carica automaticamente. Per il caricamento sul C128, digita GO 64 (INVIO), poi segui le istruzioni per il C64.

DISCO

Scegli il modo 64 (se usi il Commodore 128). Accendi il drive ed inserisci il disco con l'etichetta rivolta verso l'alto. Digita LOAD ""8.1 (INVIO); compare la videata introduttiva, poi il programma si carica automaticamente.

...COMANDI.....COMANDI.....COMANDI.....

C64/CONSOLE

Gioco per un giocatore controllato a mezzo joystick nella porta 2.

Durante la videata introduttiva utilizza il joystick per selezionare la musica o gli effetti sonori e premi il pulsante di tiro per iniziare il gioco.

Durante il gioco il joystick sposterà il mirino del fucile e il pulsante di tiro effettuerà lo sparo. Il secondo pulsante di tiro eventualmente presente è preposto alla selezione di un'arma dall'arsenale disponibile.

Sul C64 si utilizzano i seguenti tasti:

BARRA SPAZIO — SELEZIONE ARMA

RUN/STOP — PAUSA (Premi il puls. di tiro per ripristinare il gioco o Q per abbandonarlo)

...ESECUZIONE DEL GIOCO.....ESECUZI

Attraversa i corridoi della navicella spaziale e la brulla superficie del pianeta alla ricerca degli ostaggi da salvare.

Mentre attraversi le pareti, potranno comparire luci intermittenti; sparando a queste luci comparirà uno degli oggetti, che potrai raccogliere sparando. Gli oggetti sono:

un lanciafiamme — bruciacchia
questi mostriciattoli!

una bomba a mano — frantumali
in mille pezzi!

una spada — tagliali in due!

un fucile gelante — immobilizzali!

corazza — proteggiti!

tubo rosso — rigenerati con qualche unità
di energia.

tubo giallo — ripristina il tuo livello di energia.

...ESECUZIONE DEL GIOCO.....ESECUZI

Se spari in continuazione con un'arma, la sua velocità di ricarica diminuirà e la sua potenza di tiro si rivelerà sempre meno efficiente. La velocità di ricarica aumenterà non appena smetti di sparare.

In talune parti del complesso incontrerai degli energumenti, che dovrai sconfiggere prima di procedere.

Se non riesci a portare a termine la missione, perderai tutta la tua energia o tutti gli ostaggi.

In alcuni punti del complesso dovrai scegliere una direzione da seguire sparando alla relativa freccia che compare a video.

In cima al video appaiono i punteggi per il o i giocatori partecipanti, il tempo rimasto per completare l'attuale sezione del complesso e il numero di ostaggi presenti nella sezione. L'icona degli ostaggi appare vuota se non avrai trovato gli ostaggi, piena se li avrai tratti in salvo oppure contrassegnate da una croce se sono stati uccisi.

30

Sul fondo del video c'è un display radar che rivela alcuni mostriciattoli extraterrestri in agguato nelle vicinanze e, per ciascun giocatore partecipante, c'è un display che indica l'attuale numero di armi speciali del relativo arsenale e l'arma attualmente in uso, l'energia disponibile al giocatore, che appare come un segmento a settori, nonché l'attuale velocità di ricarica dell'arma.

Concentrati prima sugli extraterrestri più grossi.
Per ottenere risultati ottimali, usa le armi speciali sui gruppi più numerosi.

Raccogli il maggior numero di armi diverse.

Ricordati che non tutti gli extraterrestri appaiono sul radar!

Non perderti d'animo o saranno guai!

SPACE GUN

31

La codificazione del programma, la rappresentazione grafica e i disegni sono il copyright della Ocean Software Limited e non possono essere riprodotti, memorizzati, noleggiati o trasmessi in alcuna forma senza il consenso per iscritto della Ocean Software Limited. Tutti i diritti sono riservati in tutto il mondo.

...COLLABORATORI!.....COLLABORATORI!...

IL PRESENTE PRODOTTO SOFTWARE E' STATO
PROGETTATO E REALIZZATO SECONDO
STANDARD DI ALTISSIMA QUALITA'. LEGGI
ATTENTAMENTE LE ISTRUZIONI DI
CARICAMENTO.

Il gioco è stato sottoposto a test per verificare
l'eventuale presenza di virus.

Non usare nessun tipo di utilità per
dischi con i prodotti Ocean, in
quanto potrebbero alterare i dati
e rendere inutilizzabile il disco.

© 1991 Taito Corp.

Tutti i diritti riservati.

Conversione di Images Software Ltd.

C64 Programmato da Tom Pinnock

Grafica di Andy Pang, Chris Edwards

Musica di Sonic Projects

Prodotto da D. C. Ward

© 1992 Ocean Software Ltd.



ocean[®]

ocean is a registered trademark.