

CBM PARALLAX

LADEN

Die SHIFT- und die RUN/STOP-Taste gleichzeitig drücken.

STEUERUNGEN

Während des Fluges

Joystick

Wendet gegen den Uhrzeigersinn



Wendet im Uhrzeigersinn

Feuer – Schießen der Laser

Tastatur

Leertaste – Fahrgestell ein/ausfahren

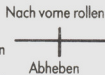
F7 – Schutzschilde Ein/Aus

Return – Anzeige Datenkarten und Lösungswörtern

Am Boden

Joystick

Gegen den Uhrzeigersinn drehen



Im Uhrzeigersinn drehen

Feuer – Abheben einleiten

Tastatur

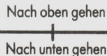
Leertaste – Fahrgestell ein/aufstahren

F7 – Schutzschilde Ein/Aus

Return – Anzeige von Datenkarten und Lösungswörtern

Zu Fuß

Nach links gehen



Nach rechts gehen

Feuer – Schieß mit der Waffe (wenn getragen)

Bedienung des Bordcomputers

Cursor mittels Joystick zur gewünschten Auswahl bringen –

Feuer drücken, um zu wählen.

Mittels Joystick auf gewünschte Stelle einstellen – Zum Wählen Feuer drücken. Bildschirmanleitungen für andere Operationen folgen.

Achtung – IBIS kann nur auf einer hindernisfreien Oberfläche mit ausgefahrenem Fahrgestell landen.

Andere Bedingungen werden zu einem Maschinenschaden oder zur Beschädigung des Fahrgestells führen.

ANM: Spielpause – Run/Stop Taste (außer im hangar).

SCHUTZSCHILDE

F7 zum Betätigen der Schutzschilde drücken – Wenn diese aktiviert wurden, wird der Treibstoff viel schneller aufgebraucht. (Am Boden wird kein Treibstoff verbraucht).

KUNDSCHAFTSGANG

Durch Drücken des Schußknopfs nach Landung des Schiffes wird dem Bordcomputer mitgeteilt, daß Du das Raumschiff verlassen willst. Er wird Dich fragen, was Du mitnehmen möchtest – In der linken Spalte sind einige Auswahlmöglichkeiten. Den Cursor einfach über Deine Wahl setzen, die dann in die rechte Spalte transferiert wird. Nachfolgend stehen drei Standardmöglichkeiten:

- (a) Standardausrüstung; Sauerstoffversorgung, Betäubungsgewehr und Munition.
- (b) An Bord bleiben.
- (c) Schiff verlassen.

ANB: Mit Hilfe des Gewehrs kannst Du die feindlichen Wissenschaftler in den einzelnen Zonen ausschalten (Ein Schuß zum Betäuben, zwei zum Töten) oder die roboter vernichten (ein Schuß).

WISSENSCHAFTLER

Die feindlichen Wissenschaftler haben den Schlüssel zur C.I.U. in Form von Datenkarten. Um einem Wissenschaftler seine Karte abzunehmen, mußt Du ihn zuerst betäuben (ein Schuß) und dann über ihn drübergehen. Danach erhältst Du die Möglichkeit, seine Karte zu nehmen. Der erste Wissenschaftler, dessen Karte Du nimmst, wird automatisch in Dein Schiff zurückgebracht ("entführt"). Später wird er Dir nützlich sein, wenn Du Dein Lösungswort in den Zentralcomputer eingibst. Falls Du den Wissenschaftler nicht mehr benötigst, kannst Du ihn durch einen zweiten Schuß erschießen.

Wichtig

Wenn Du das komplette Lösungswort hast (und der Wissenschaftler bei Dir ist) und es in den Zentralcomputer eingibst, wird der Wissenschaftler in einen Deiner "Verbündeten" verwandelt, der dann als befreit gilt. Damit kannst Du in die nächste Spielebene gehen.

Ausserirdische

Die außerirdischen Wesen werden Dein Vordringen behindern und auf Dich schießen und der IBIS Schaden zufügen – Du mußt Ihnen ausweichen oder sie mit Deinem Laser vernichten.

Schwarze Löcher

Diese erscheinen als quadratische, schwarze Lochpaare mit einem an der Oberfläche befindlichen Pfeil dazwischen. Wenn Du in Richtung des Pfeiles über ein schwarzes Loch drüberfährst, wirst Du in eines hineingesaugt und aus dem angrenzenden mit einer größeren Geschwindigkeit herausgeschleudert werden. Damit kannst Du während des ganzen Spieles Deine Geschwindigkeit steigern; dies ist in späteren Spielerebenen notwendig, wenn Geschwindigkeit sehr wichtig ist, um durch Fallen zu fliegen.

ANM. Wenn Du gegen die Pfeilrichtung durchfährst, wird Deine Geschwindigkeit halbiert.

HYPERSPACE PORTS

Diese sehen ähnlich aus wie schwarze Löcher, haben aber ein blinkendes Zentrum. Wenn Du über eines drüberfährst, wirst Du plötzlich auf einen anderen, unbestimmten Ort, in der gleichen Spielebene, transportiert.

CARICAMENTO

Premere il tasto SHIFT (Maiuscole) e il tasto RUN/STOP contemporaneamente.

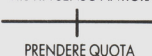
DISPOSITIVI DI CONTROLLO

In Volo

Joystick

SCENDE IN
PICCHIATA

VIRA IN SENSO ANTIORARIO



VIRA IN SENSO
ORARIO

PRENDERE QUOTA

Tastiera

Barra spaziatrice — Carrello d'atterraggio su/giù
F7 — Scudi on/off

Invio — Mostra i lasciapassare e le parole d'ordine
Fuoco — Lancio di laser

Sul Terreno

Joystick CURVA IN SENSO ANTIORARIO
RULLO IN AVANTI — LANCIO — CURVA IN SENSO ORARIO

Tiro — Dà inizio alla partenza

Tastiera

Barra spaziatrice — Carrello d'atterraggio su/giù
F7 — Scudi on/off

Invio — Mostra i lasciapassare e le parole d'ordine

A Piede

SI SPOSTA A SINISTRA
VERSO L'ALTO — VERSO IL BASSO — SI SPOSTA A DESTRA

Tiro — Sparare con la pistola paralizzante (se in possesso) Uso del computer a bordo

Usa il joystick per spostare il cursore sull'opzione prescelta — premi il pulsante di tiro per selezionarla.

Attenzione — IBIS può atterrare soltanto su una superficie libera con il carrello d'atterraggio abbassato. In caso contrario, si causeranno avarie ai motori o al carrello d'atterraggio.

N.B. Arresto del gioco — Tasto run/stop (eccetto nell'aviorimessa).

SCUDI E LASER

Premi F7 per attivare gli scudi; quando sono in uso, il carburante viene consumato più rapidamente (mentre a terra non si consuma carburante).

ESPLORAZIONE

L'attivazione del pulsante di tiro dopo l'atterraggio comunica al computer di bordo che vuoi abbandonare la navicella. Il computer ti chiederà che cosa vuoi portare con te; la colonna

di sinistra mostra l'inventario potenziale; spostando il cursore su questo lato la tua scelta viene trasferita automaticamente alla colonna di destra per uscire. Le 3 opzioni standard sono elencate sotto:

(a) Kit standard; riserva di ossigeno, pistola paralizzante e munizioni.

(b) Rimanere a bordo.

(c) Abbandonare la navicella.

N.B. La pistola ti consente di stordire (uno sparo) o uccidere (due spari) gli scienziati extraterrestri o eliminare (uno sparo) i robot nell'aviorimessa.

AVIORIMESSA

Puoi entrare nell'aviorimessa in qualsiasi momento. Per ritornare nella navicella, appostati dietro e premi di pulsante di tiro: ti troverai subito all'interno dell'IBIS.

Le aviorimessa rappresentano punti strategici importanti: sono le aree principali in cui individuare i dati del computer, vitali ai fini del successo della missione. Nelle aviorimesse troverai spesso degli scienziati (vedi sotto), unitamente ai robot, a cui devi sparare a vista! All'interno delle aviorimesse ci sono anche numerosi computer.

Banca del computer

Portrai prelevare i punti dalla banca del computer utilizzando i lasciapassare rubati agli scienziati storditi. Negozio di computer: qui potrai acquistare gli oggetti utilizzando i punti prelevati in banca. L'inventario verrà trasportato automaticamente nell'IBIS, ove potrai usarlo in seguito.

Central Intelligence Unit (C.I.U. o 'Pezzo grosso')

Il principale congegno extraterrestre, che sta programmando di invadere il pianeta Terra. Per estrarre informazioni da questi computer devi ottenere i lasciapassare da ogni grado di scienziati, in ciascun livello. Quando inserisci il lasciapassare giusto, il computer ti dà una lettera della parola d'ordine, che ti permette di procedere al livello successivo. La lettera che ti dà corrisponde al grado del lasciapassare (ed allo scienziato da cui l'hai presa): se inserisci un lasciapassare di terzo grado, ti verrà data la terza lettera della parola d'ordine. Il

lasciapassare ti verrà restituita automaticamente; lo potrai usare per prelevare i punti dalla banca del computer. C'è un C.I.U. su ciascun livello, a cui non potrai accedere se non ti porti appresso uno scienziato. Si tratta del computer che richiede l'intera parola d'ordine.

Lasciapassare

Servono per raccogliere informazioni sulle parole d'ordine e ti consentono di prelevare i punti dalla banca del computer. Vengono presi dagli scienziati storditi; ce ne sono cinque gradi diversi (contraddistinti dalla prima cifra, come illustrato nella videata informativa). Potrai portarti appresso un massimo di 2 schede alla volta.

SCIENZIATI

Gli scienziati sono in possesso della chiave per la C.I.U. nella forma di lasciapassare. Per un lasciapassare ad rubare uno scienziato, lo dovrai innanzitutto stordire (con uno sparo) e camminarci sopra. Ti sarà utile più tardi, quando dovrai immettere la parola d'ordine nel computer principale. Se non hai bisogno dello scienziato, gli puoi sparare di nuovo e distruggerlo.

Quando riesci a completare la parola d'ordine (portandoti appresso lo scienziato rapito) e puoi immetterla nel computer principale, lo scienziato viene trasformato in uno degli 'Alleati', che viene quindi considerato salvato e non lo devi uccidere.

BUCHI NERI

Sono raffigurati come un paio di aperture nere quadrante, la cui superficie è suddivisa da una freccia. Se passi sopra un buco nero, nella direzione della freccia, verrai risucchiato ed espulso dall'area adiacente, ad una velocità maggiore. Questo ti servirà per accumulare dell'energia supplementare nel corso del gioco, decisamente necessaria sui livelli successivi, dove la velocità è un elemento cruciale per schivare le trappole.

PORTA IPERSPAZIALE

Appare come un buco nero, ma è contraddistinto da un centro lampeggiante. Se passi sopra una porta, verrai trasportato a cassetto ad una diversa località sullo stesso livello.