VITAL LIGHT

PC WINDOWS™ – PC WINDOWS™ – PC WINDOWS™ – WINDOWS PER PC™ CONTROLS

ENGLISH

Mouse
Move mouse left - Moves Zaxxon left across screen
Move mouse right - Moves Zaxxon right across screen
Move mouse down - Selects fire power-up

Keyboard
Cursor Key left - Moves Zaxxon left across screen
Cursor Key right - Moves Zaxxon right across screen
Cursor Key down - Selects fire power - up
Cursor Key up - Boosts the coloured ray

Shift Key + Cursor Key left - Moves Zaxxon one colour to the left
Shift Key + Cursor Key right - Moves Zaxxon one colour to the right
Shift + Cursor Key down - Activates the power up
2 PLAYER KEYS:

"A" - Moves Zaxxon left across screen
"D" - Moves Zaxxon right across screen
"S" - Selects fire power-up
"W" - Boosts the coloured ray
Shift+"A" - Moves Zaxxon one colour to the left
Shift+"D" - Moves Zaxxon one colour to the right
Shift+"W" - Activates the power up
2 PLAYER KEYS:
Windows is a trademark of Microsoft Corporation

FRANÇAIS

Souris
Déplacer la souris vers la gauche - Zaxxon se déplace vers la gauche à l'écran
Déplacer la souris vers la droite - Zaxxon se déplace vers la droite à l'écran
Déplacer la souris vers le bas - Pour sélectionner les tirs de puissance
Déplacer la souris vers le haut - Pour tirer

CLAVIER

Touche flèche gauche - Zaxxon se déplace vers la gauche à l'écran
Touche flèche droite - Zaxxon se déplace vers la droite à l'écran
Touche flèche bas - Pour sélectionner les tirs de puissance
Touche flèche haut - Pour tirer au rayon de couleur
Touche Maj + touche flèche gauche - Pour sélectionner les tirs de puissance
Touche Maj + touche flèche droite - Zaxxon se déplace d'une couleur vers la droite
Touche Maj + touche flèche bas - Pour activer les tirs de puissance
Touches en mode 2 joueurs
"A" - Zaxxon se déplace vers la gauche
"D" - Zaxxon se déplace vers la droite à l'écran
"S" - Pour sélectionner les tirs de puissance
"W" - Pour tirer au rayon de couleur
Maj+bas + "A" - Zaxxon se déplace d'une couleur vers la gauche
Maj+bas + "D" - Zaxxon se déplace d'une couleur vers la droite
Touche Windows™ : Windows est une marque de fabrique de Microsoft Corporation.

DEUTSCH

Maus
Maus nach links - Bewegt Zaxxon nach links über den Bildschirm
Maus nach rechts - Bewegt Zaxxon nach rechts über den Bildschirm
Maus nach unten - Wählt den Power-Up
Maus nach oben - Aktiviert den Power-Up

Tastatur
Cursor-Taste links - Bewegt Zaxxon nach links über den Bildschirm
Cursor-Taste rechts - Bewegt Zaxxon nach rechts über den Bildschirm
Cursor-Taste unten - Wählt den Power-Up
Cursor-Taste oben - Feuert den Farbstrahl ab
Shift-Taste + Cursor-Taste links - Bewegt Zaxxon eine Farbe nach links
Shift-Taste + Cursor-Taste rechts - Bewegt Zaxxon eine Farbe nach rechts
Shift-Taste + Cursor-Taste unten - Aktiviert den Power-Up
Tasten für 2. Spieler
"A" - Bewegt Zaxxon nach links über den Bildschirm
"D" - Bewegt Zaxxon nach rechts über den Bildschirm
"S" - Wählt den Power-Up
"W" - Feuert den Farbstrahl ab
Shift + "A" - Bewegt Zaxxon eine Farbe nach links
Shift + "D" - Bewegt Zaxxon eine Farbe nach rechts
Shift + "W" - Aktiviert den Power-Up
Windows™-Taste: Windows ist ein Warenzeichen der Microsoft Corporation.

ITALIANO

Mouse
Muove a sinistra - Sposta Zaxxon a sinistra sullo schermo
Muove a destra - Sposta Zaxxon a destra sullo schermo
Muovi verso il basso - Seleziona gli incrementi di potenza
Muovi verso l'alto - Attiva gli incrementi di potenza

Tastiera
Freccia sinistra - Sposta Zaxxon a sinistra sullo schermo
Freccia destra - Sposta Zaxxon a destra sullo schermo
Freccia giù - Seleziona gli incrementi di potenza
Freccia su - Attiva gli incrementi di potenza
Tasto di direzione sinistra + Maiuscolo - Sposta Zaxxon di un colore a sinistra
Tasto di direzione destra + Maiuscolo - Sposta Zaxxon di un colore a destra
Tasti per modalità a 2 giocatori
"A" - Sposta Zaxxon a sinistra sullo schermo
"D" - Sposta Zaxxon a destra sullo schermo
"S" - Seleziona gli incrementi di potenza
"W" - Colpisce il raggio colorato
Shift + "A" - Sposta Zaxxon di un colore a sinistra
Shift + "D" - Sposta Zaxxon di un colore a destra
Tasto Windows™: Windows è un marchio della Microsoft Corporation.

AMIGA CD32 CONTROLS

LEFT Player - Rotate Zaxxon left
RIGHT Player - Rotate Zaxxon right

SLIPPER CAUGHT - Zaxxon moves left across screen
SLIPPER DROP - Zaxxon moves right across screen

BLUE SHOT - Zaxxon moves left across screen
RED/PINK SHOT - Zaxxon moves right across screen

YELLOW Button - Cycle Power-Up
BOUTON JAUNE - cycle, bouton de puissance
GELBE TASTE - Drehung, Power-Up
PULSANTE GIALLO - Potenza, incremento di potenza

GREEN Button - Use Power-Up
BOUTON VERT - utilisation d'un bon de puissance
GRÜNE TASTE - Power-Up
PULSANTE VERDE - Uso incremento di potenza

BLUE Button - Advance Colour
BOUTON BLEU - couleur suivante
BLAUE TASTE - Farbwechsel
PULSANTE BLU - Avanza colore

RED Button - Fire Rainbow
BOUTON ROUGE - Tirer
ROTE TASTE - Feuertaste
PULSANTE ROSSO - Sparare il raggio

DIRECTIONAL BUTTON (D-PAD)
TOUCHE DIRECTIONNELLE (PAVÉ D)
RICHTUNGSBLOCK (D-BLOCK)
TASTIERINO DIREZIONALE (D-PAD)

START Button - Start/Pause
BOUTON START - démarrage/pause
STARTTASTE - Start/Pause
PULSANTE DI AVVIO - Avvio/Pausa

Use the Blue Button and Directional Pad to move Zaxxon left or Right or use the left and Right Players.

Pour déplacer Zaxxon vers la gauche ou la droite, utilisez le bouton bleu et le pavé directionnel ou les Players gauche et droit.

Mit der blauen Taste und dem Richtungsblock bewegt Sie Zaxxon nach rechts oder links oder benutzen Sie den linken oder rechten Player.

Usare il pulsante blu e il pannello direzionale per muovere Zaxxon a sinistra o a destra oppure usare i giocatori di sinistra e di destra.

AMIGA 500/600/1200 CONTROLS

ENGLISH

Using the Joystick, or cursor and shift keys
Direct fire coloured ray)
Pressing Fire or Shift key and moving Joystick

(Turn Zaxxon to the left)
(Turn Zaxxon to the right)
(Activate Power-up)

FRANÇAIS

Utilisation du joystick, ou des touches du curseur et des touches de majuscule
(Direct tir coloré ray)
(Tirer sur le rayon de couleur)
Pressez la touche Feu (ou majuscule) et déplacez le joystick

(Tirer Zaxxon à la gauche)
(Tirer Zaxxon à la droite)
(Activer Power-up)

DEUTSCH

Benutzen Sie den Joystick oder den Cursor und die Shift-Taste
(Direkt Power-up) (Power-Up wählen)
(Direkt farbe schießen)
Drücken Sie die Feuertaste, und bewegen Sie den Joystick

(Bewegen) (Zaxxon nach links bewegen)
(Zaxxon nach rechts bewegen)
(Aktivate Power-up)
(Power-Up aktivieren)

ITALIANO

Con il Joystick, o il tasto cursore e il tasto Maiuscolo
(Direct Power-up)
(Selezione incrementi di potenza)
Premete il pulsante di fuoco o il tasto Maiuscolo e muovete il Joystick

(Muovi a sinistra)
(Muovi a destra)
(Attiva Power-up)
(Attiva Power-up)

THE MAGS – LES MAGS – DIE MAGS – IL MAGS

VITAL MODE/COMPETITION MODE – MODE VITAL/MODE COMPETITION – VITAL-MODUS/WETTKAMPF-MODUS – MODALITÀ VITAL/MODALITÀ GARA

POWER UPS – BONS DE PUISSANCE – POWER-UPS – INCREMENTI DI POTENZA

- DESTROYER – DESTRUCTEUR – ZERSTÖRER – DISTRUTTORE
- CACOGASTROPHENBIRNE
- JOKER – JOKER – JOKER – JOLLY
- STOP BRICKS – STOP BRIQUES – ZÄHMEL STEINPFEIN – FERME MATTONELLE
- POWER – PUISSANCE – ENERGIE – FORZA
- SPEED – VITESSE – GESCHWINDIGKEIT – VELOCITÀ
- GREEN FOR GO – FEU VERT – GRÜN – VERDE VIA LIBERA
- 500 POINTS – 500 POINTS – 500 PUNKTE – 500 PUNTI

BRICKS – BRIQUES – ZIEGEL – MATTONELLE

- REGULAR BRICKS – BRIQUES ORDINAIRES – NORMALZIEGEL – MATTONELLE REGOLARI
- TWO TONE BRICKS – BRIQUES COLORÉES – ZWEIFARBENZIEGEL – MATTONELLE A DUE TONALITÀ
- KALEIDOSCOPE BRICKS – BRIQUES KALEIDOSCOPE – KALEIDOSKOPZIEGEL – MATTONELLE CALEIDOSCOPICA
- TRAFFIC LIGHT BRICKS – BRIQUES DE FEUX DE CIRCULATION – AMPELZIEGEL – MATTONELLE SEMAFORO
- MIRROR BRICKS – BRIQUES MIROIRS – SPIEGELZIEGEL – MATTONELLE A SPECCHIO
- CONNECTING BRICKS – BRIQUES DE LIAISON – BINDEZIEGEL – MATTONELLE INTERSECANTI

OTHER NASTY SURPRISES – AUTRES SURPRISES – WEITERE GEMEINSCHEINEN – ALTRE SORPRESE

- SINISTER SPHERES – SPHÈRES SINISTRES – SPHÄRES – SFERE MALEFICHE
- TQX ROWTYX
- P-RAY – RAYON P – P-STRAHL – P-RAY
- WALL – MUR – MAUER – MURO

POWER UPS – BONS DE PUISSANCE – POWER-UPS – INCREMENTI DI POTENZA

- DESTROYER – DESTRUCTEUR – ZERSTÖRER – DISTRUTTORE
- CACOGASTROPHENBIRNE
- TIME OFF – ARRÊT CHRONOMÉTRE – ZEIT AUS – TEMPO SCADUTO
- SHIELD – BOUCLIER – SCHILD – SCUDO
- TRIPLE SCORE – TRIPLE SCORE – DREIFACHE PUNKTZAHL – TRIPLO PUNTEGGIO
- ENERGY – ÉNERGIE – ENERGIE – ENERGIA
- WELL – MUR – MAUER – MURO
- BOMB – BOMBE – BOMBE – BOMBA
- MASSIVE ATTACK – ATTAQUE EN MASSE – MASSIVER ANGRIFF – ATTACCO MASSICCIO

ENGLISH

ATTENTION AMIGA A1200 OWNERS – The disks you have purchased will not happily on your A1200, however, if you would like a specially enhanced version for your A1200, please send us your master disks and a cheque for £10.00 (inclusive of postage & packing in U.K./£1 card we will send you your replacement disks within 7 - 10 working days.

GAME SCREEN
1. * Levels Number/* Player number
2. * (N.A.G.) controlling the level/* Time
3. * Vital ray's warning up rhythm/* Zaxxon's energy up rhythm
4. * Vital ray's energy left/* Zaxxons Energy
5. ** Spoch brother
6. ** Idle (Zaxxon moves on it)
7. ** Number of selected powers available
8. ** Selected power
9. *** Score
10.** Colours from ray
11.** Zaxxon the cyborg
12.** Vital ray's velocity
13.** VITAL EXIT
* VITAL Mode / ** COMPETION Mode

Welcome, barbarians, bienvenido in Kosmos. Thank you for booking your trip with Kosmos Space Tours, my name is Ovaltit and I am your guide. I will take you on a journey through our beloved metropolis and introduce you to the most exhilarating video game ever devised! - VITAL LIGHT.

Kosmos cannot be found on any maps. It is neither an undiscovered, nor is it an opposite world. Kosmos is an inner world. Kosmos is the City of Video Games, a city that is living and that is constantly changing. Kosmos exists inside your computer, behind your screen and it comes to life every time you turn off your machine.

Here, please forget your worldly ways as your tour begins... And as you can see on the horizon, our city is made up of towering skyscrapers. Each of them is populated by the suites who inhabited each game... At this moment, we are passing through the oldest quarter of the city. Some of the towers on your left are famous fifteen years old! If you look closely, you will see that some of the buildings here are in poor repair and some are on the verge of collapse. Lights are on at very few of the windows indicating that these games are rarely played nowadays. One! their doors you may be able to make out the names of old games you used to play.

And over there, far beyond the river, you will see the skyscrapers being constructed in the distance. We have some surreal sight and are heading straight down Fire Button Boulevard. At the end of this long avenue, you will see the towering glory of Kosmos. The tallest tower in our city is a testament to the greatest game of all. This tower is home to the sprites of the fastest most challenging, the best arcade game ever invented - that game is VITAL LIGHT.

Many characters live inside this tower - but their times are a mystery to all citizens of Kosmos. Even I, your guide, do not know the enigmas that lie within. But now, as we slow down, you can see the great doors of this tower open to welcome you inside.

For those who are brave enough, you may unbuckle your seatbelts and enter the tower to play VITAL LIGHT. If you succeed, you will discover the secrets of those who live inside the tower, if you fail, you will join the thousand ranks of the defeated.

For those who do not dare face the challenge, you must move quickly back to the entrance of the city. It is not yet dark. For those brave enough to enter the tower of VITAL LIGHT, I will continue to be your guide.

Welcome, wilkommen, bienvenido. So, I see there are a few less of our party. Well, here we go inside the huge doors of the skyscraper. It has been designed by the most expert beings and constructed using only the best components and materials.

Ah, I see that each opening is at the top of a different coloured bench, you require different coloured rays. Take care that you don't touch the sides by fully heights. The outer boundary is therefore Authorised Controlling or MAG's. Don't touch me! They are extremely dangerous to touch.

The rack of each MAG is of constantly varying and object that you are at VITAL LIGHT. Each MAG controls 15 VITAL LIGHT levels. Although they themselves are objects they do not like anyone trying on their rack. Their favourite pastime is to try and knock objects down from their racks. Their game is well as changing objects down from their racks.

BUBO Hey! I'm in charge of the first levels of Vital Light. He's a bad mouth who thinks he is the greatest wizards in the world. Don't be impressed by his big talk, he is the smallest wizards in the world. I'm the greatest wizards in the world. Don't forget it!

SPINY Hi, I'm sprite, evolve like type. Don't get a wrong impression, I'm not here because I'm evil, I'm not to touch and you should love me.

NICK You are a cowardly, cunning character. With his grotesque appetite, he's always grinding his teeth and he loves nothing more than looking out of the corner of your eye for danger.

JAKE He is the cool dude of the group. When he's not drinking or down clanking, he's thinking up even more clever ways to beat you. You'll need to keep cool to outplay him at his own game.

COLL Watch out for this one. He's the boss of the sprites and a master of VITAL LIGHT. He'll eyeball you out of the game if gets the chance to put the evil eye on you.

Hello, you at the back, are you keeping up? We promised you a warm reception and I've got a feeling that things are going to get hotter. Now you have met the MAG welcoming committee, it is my chance to guide you around VITAL LIGHT. So jet back your ears and get ready for the first of your many levels.

Here are the basic objectives of the game for those of you are feeling a bit lost.

You must beat the five MAGS you encounter in this game. All of them will throw coloured rays from the top of the screen. You must destroy the bricks with the aid of Zaxxon the Cyborg before they touch the Vital Ray.

The bricks can only be destroyed when they are of the same colour and the same tone. For example, you must change the colour of the blue cube on Zaxxon so the top colour is the one you want, then shoot the bricks.

The Vital Ray is constantly moving slowly up the screen. When a brick hits it, it will rise higher, however for every brick destroyed, the ray will return lower. When the ray descends to the border, (counter number 12), the level is over.

If time bricks hit the ray, the game is over.

What's that? I can hear muttering from the back. Come on, if you've got a question, don't be afraid to ask. After all, I am your guiding light, as it were... Oh, yes. That is a good question. Who is Zaxxon the Cyborg? Well, he is the vital component in this game. He moves across the screen on a tube. You'll need some lightning fast reflexes to control him and change the colours of the basic moves.

There are some special moves that may help you beat the five MAGS.

FULL TURN

Turn Zaxxon 360 degrees onto his side, he will rotate another 180 degrees onto his other side.

SPUCH BROTHERS

These handy twins are situated on either edge of the screen and will help you if you need to change the colour of the bricks. Be careful though, the Spuch Brothers will blow him out as he travels quickly across the screen. Pressing the fire button will stop Zaxxon.

The Spuch Brothers blow Zaxxon across the screen so quickly that it requires him to destroy any enemies that have landed on the tube. This is also the only way for Zaxxon to fix the tube if it is broken and to get to the other side of the screen when the tube is broken.

Now we will proceed through the atrium. To the left you may see a large window which enjoys a view over the River Romance. Ladies and gentlemen, please hurry up. You will have to be faster than this to have a chance at VITAL LIGHT. Have you have had my handy tips on controlling Zaxxon. It may seem difficult but do not worry, more help is at hand.

POWER UPS

DESTROYER – destroys all blocks on the screen
JOKER – this allows you destroy five bricks with one shot
STOP BRICKS – this stops the five MAGS from dropping bricks for a short while
POWER – this increases Zaxxon's strength for a short while
SPEED – this increases Zaxxon's speed across the screen
GREEN FOR GO – this turns all the bricks on the screen to green
500 POINTS – this increases the player's score by 500 points

Now, please follow me into this small lobby away from the MAGs. We shall be safe in here and I don't want them listening to what I have to say. Are we all here? Yes? Then let's begin.

So now you know what you can do, but what will you be up against? Those MAGs have got some fairly devious tricks up their sleeves that they'll be dropping onto you. Here's what you can expect.

REGULAR BRICKS – the colour of these bricks remains the same. Blocks of bricks can only be destroyed once all the individual bricks are the same colour.

TWO TONE BRICKS – you can only change the colour of the brick part of the brick. Therefore you must change the colour of the base of the brick so it matches the colour of the top before you can destroy the brick.

KALEIDOSCOPE BRICKS – the colours in this row of bricks are constantly rotating from left to right.

TRAFFIC LIGHT BRICKS – these bricks have different coloured circles in the middle. They can be destroyed by changing the colour of the "traffic light" to match the colour of the rest of the brick, or by changing the brick colour to match the colour of the "traffic light".

MIRROR BRICKS – these bricks have two sides that are constantly switching. Hitting the mirror side will cause Zaxxon's ray to get weaker. To destroy the mirror bricks, change the regular side to the same colour as the rest of the bricks.

CONNECTING BRICKS – If these bricks connect with another brick as it falls down the screen it will make one block. They must all be the same colour before they can be destroyed.

As well as bricks, the MAGs will be dropping some nasty surprises on you.

SINISTER SPHERES – match the colour of the sphere before shooting them. If they reach the tube, they will explode and break it.
T-BEAMER – he appears on the tube and pushes Zaxxon off target. He can only be destroyed by Zaxxon with the help of the Spuch Brothers.
TQX MOWTYX – is T-Mower's older brother. He does the same as T-Beamer but is harder to destroy.
P-RAY – fires over the tube, shooting rays at Zaxxon.
WALL – this may appear at anytime and in any position on Zaxxon's tube. If you don't want to run into a brick wall, you can destroy it by constant battering, but with the Spuch Brothers' help it is a much easier task.

TIPS AND TACTICS

I trust, dear tourists, that you have taken in what I have told you. For those who may have missed anything, please bear in mind that the Gandi Guide to Vital Light will appear in shops for all good kinds for a mere 800 dollars.

However, never let it be said that Gandi is not the perfect guide. You know the basic steps but I thought that a few extra pointers might help you start to feel at home in the big smoke. Ah, Kory! Gregorini, to give you some extra advice.

Civic pride, folks – oooh, thank you. Kory's my nephew, you know. I've a bit running the game but between you and me, I'm a bit useless. Now, I'm not one to blow my own trumpet, but I'm the world champion at the Space Invaders' game.

Solve the bricks with the right colour ray.

Try to destroy as many bricks as possible. It is better to destroy a few bricks at a time than one big one.

Aim your Zaxxon at the top of the screen and shoot the rays into your place mate, it is very important that the players communicate with each other and help each other overcome problems.

Now here are a couple of my top tips for successful navigation:

Watch out for the Spuch Brothers, they're a bit mischievous.

Try to destroy the MAGs when they're on the same level as you.

Watch out for the MAGs, they're very fond of destroying a block of bricks just as you're about to destroy them.

COMPETITION MODE

Thank you Kory. I'll switch you off for now, but I'm sure you'll see us soon.

Welcome back to the Vital Light competition mode. Each round is limited to last 99 seconds. The player with the highest score, based on the points awarded at the end of the time limit is the winner.

Points are awarded for the following actions:
Hitting another player

Using the power ups
Destroying bricks
Scoring Points in the game
At the end of each round, a statistics screen appears, breaking down each player's score.

A special secret can be played to help you beat your opponent. THE ELECTRIC WALL

Give your opponent a shock by pressing Fire 3 times. An electric wall will then appear for four seconds. You can use this as a shield to protect yourself, or to knock your opponent of his stride, or to steal points from your opponent.

POWER UPS

DESTROYER – destroys all the blocks on the screen.
TIME OFF – this switches the time counter off for a short time.
SHIELD – an electric shield appears to shield you.
TRIPLE SCORE – this power up triples the points value of each destroyed block.
ENERGY – recharges Zaxxon's batteries.
WALL – this makes a wall appear on your opponent's tube.
BOMB – sets a time bomb ticking on the tube.
MASSIVE ATTACK – sends out a death ray from your position.

Thank you Kory. Well, that's it folks. Your tour of Kosmos and of Vital Light is over. I hope you enjoyed it, if you are brave enough to proceed, the electric wizard will take you up and into the game.

Now I must bid you farewell and good luck with the task ahead. I only hope I have equipped your tour. Gratuities are entirely a matter of personal taste, but anything less than twenty dollars could result in you getting lost in the graveyard district of the city.

CREDITS

Graphics	Electric Crazy
Code	Enrique Monero & Daniel Marin
Code	J. Enrique Garcia
Music Code	David Gonzalez
Graphics, Animation and design	J. Manuel Fernandez CR.
Computer graphics	Manuel Fernandez CR & Daniel Marin
Adapted by	Miguel A. Tortoy "Mig"
PC & Music	Enrique Monero & Daniel Mauro
Packaging and loading routines	Javier Garcia
PC conversion by	Rod Pace Software Ltd
Words	Martin Oliver
Translation	Alpha CRC Ltd, Cambridge
Translation	Gino Bolamonte
Producer	Tony Pagelman

FRANÇAIS

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIA LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsia (crise ou perte de conscience) en présence de phénomènes lumineux, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran.
- Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et assurez bien que le garniel le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Eviter de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez vous que la pièce soit bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

REMARQUES À L'INTENTION DES UTILISATEURS D'AMIGA A1200 : Les disquettes que vous avez achetées fonctionnent bien sur un A1200. Vous pouvez cependant obtenir une version spécialement améliorée de jeu adaptée à votre A1200 en nous envoyant vos disquettes originales accompagnées d'un chèque de 10 livres sterling (expédition, d'emballage et de T.V.A.) Nous vous ferons parvenir les disquettes de remplacement dans un délai de 7 à 10 jours ouvrables.

ECRAN DE JEU
1. * Numéro de niveau/* numéro de joueur
2. *MAG contrôlant le niveau/* Temps
3. * Rythme de montée du Rayon vital/* Rythme d'augmentation de l'énergie de Zaxxon
4. * Energie restante du Rayon vital/* Energie de Zaxxon
5. ** Frère Spoch
6. ** Idle (Zaxxon se déplace dessus)
7. ** Nombre de pouvoirs sélectionnés et disponibles
8. ** Pouvoir sélectionné
9. *** Score
10.** Energie de la couleur
11.** Zaxxon le cyborg
12.** Rechargeur du Rayon vital
13.** Rayon vital
14.** Détruit tous les blocs approximativement à l'écran
* Mode Vital/** Mode Compétition

LE M.A.G.S.

Le rôle de chaque MAG consiste à entretenir et surveiller, en permanence, les niveaux de VITAL LIGHT. Chaque MAG est en charge de contrôle de 15 niveaux. Bien que ces personnages apprécient l'arrivée de nouveaux joueurs, ils n'aiment pas voir ceux-ci traverser leur niveau, et chacun essaie de détourner l'attention des joueurs pour les empêcher de progresser. Ils ont aussi pour jeu de jeter sur le feu.

BUBO Bubo s'occupe des premiers niveaux de Vital Light. C'est un personnage exubérant et hâbleur, mais il ne représente qu'un obstacle mineur dans le jeu. Si vous ne vous laissez pas impressionner par ses belles paroles, vous pourrez continuer votre chemin sans encombres.

SPINY C'est un personnage plutôt désireux de type repliées. En vous tenant à distance de sa langue fourchue à la morsure empoisonnée, vous devriez lui en mettre plein la vue.

NICK Ce type est un personnage sournois et lâche. Son arrabrine dévorant au fait un client redoutable. Mon conseil : pour en venir à bout, ayez des yeux derrière la tête.

JAKE C'est le type cool de la bande. Quand il n'est pas agrippé à l'arrière d'un char, il est occupé à boire ou à faire du bruit. Si vous voulez le battre, vous devrez vous montrer plus fort que vous. Restez cool vous aussi pour la battre à son propre jeu.

COLL Attention à celui-là. C'est le chef des sprites et le maître de VITAL LIGHT. Il risque de vous faire mordre la poussière si vous lui en laissez la moindre occasion.

The Spuch Brothers blow Zaxxon across the screen so quickly that it requires him to destroy any enemies that have landed on the tube. This is also the only way for Zaxxon to fix the tube if it is broken and to get to the other side of the screen when the tube is broken.

Bonjour, bienvenue, welcome. Je vois qu'il y a quelques absents dans notre groupe. Bon, on va commencer. Je suis votre guide et je vais vous emmener à travers la métropole bien-aimée, et vous présenter le plus exaltant des jeux vidéo jamais conçu : VITAL LIGHT.

Kosmos ne figure sur aucune carte. Ce n'est pas un monde inconnu, ni un monde opposé. Kosmos est un monde intérieur. Kosmos est la Cité des Jeux Vidéo, une cité qui vit et qui change sans cesse. Kosmos existe à l'intérieur de votre ordinateur, derrière votre écran et il s'anime dès que vous le mettez sous tension.

Alors, oubliez tous vos soucis en entrant dans votre tour. Et comme vous pouvez le voir à l'horizon, notre cité est composée de gratte-ciel. Chacun d'eux est peuplé par les habitants des différents jeux... Nous sommes en ce moment même en train de traverser le plus ancien quartier de la ville. Certaines des tours sur votre gauche datent de quinze ans ! Si vous regardez bien, vous remarquerez que certains bâtiments sont délabrés et d'autres sont sur le point de s'écrouler. Peu de fenêtres sont éclairées, ce qui montre que ces jeux sont rarement joués de nos jours. Mais si vous regardez bien, vous pourrez peut-être lire les noms de vos anciens jeux préférés sur leurs portes.

Et là-bas, au-delà de la rivière, vous pouvez voir des gratte-ciel en construction. Nous allons passer par une zone assez surréaliste et nous nous dirigerons tout droit vers l'Avenue du Bouton de Feu. Au bout de cette longue avenue, vous verrez la gloire de Kosmos. La plus haute tour de notre cité est un hommage au plus grand jeu de tous les temps. Cette tour est le domaine des sprites les plus rapides et les plus difficiles, le meilleur jeu d'arcade jamais inventé – ce jeu, c'est VITAL LIGHT.

Cette tour abrite de nombreux personnages – mais personne ne connaît leurs véritables motivations. Même moi, votre guide, je ne connais pas les énigmes qui se cachent à l'intérieur. Mais maintenant que nous ralentissons, vous pouvez voir les grandes portes de la tour s'ouvrir pour vous accueillir.

Pour ceux qui ont le courage de relever le défi, vous pouvez attacher vos ceintures de sécurité et entrer dans la tour pour jouer à VITAL LIGHT. Si vous réussissez, vous découvrirez les secrets de ceux qui habitent la tour, si vous échouez, vous rejoindrez les rangs des vaincus.

Pour ceux qui n'osent pas relever le défi, vous devez retourner rapidement à l'entrée de la ville. Il ne fait pas encore nuit. Pour ceux qui ont le courage de pénétrer dans la tour de VITAL LIGHT, je continuerai à être votre guide.

Bienvenue, wilkommen, bienvenido. Je vois qu'il y a quelques absents dans notre groupe. Bon, on va commencer. Je suis votre guide et je vais vous emmener à travers la métropole bien-aimée, et vous présenter le plus exaltant des jeux vidéo jamais conçu : VITAL LIGHT.

Kosmos ne figure sur aucune carte. Ce n'est pas un monde inconnu, ni un monde opposé. Kosmos est un monde intérieur. Kosmos est la Cité des Jeux Vidéo, une cité qui vit et qui change sans cesse. Kosmos existe à l'intérieur de votre ordinateur, derrière votre écran et il s'anime dès que vous le mettez sous tension.

Alors, oubliez tous vos soucis en entrant dans votre tour. Et comme vous pouvez le voir à l'horizon, notre cité est composée de gratte-ciel. Chacun d'eux est peuplé par les habitants des différents jeux... Nous sommes en ce moment même en train de traverser le plus ancien quartier de la ville. Certaines des tours sur votre gauche datent de quinze ans ! Si vous regardez bien, vous remarquerez que certains bâtiments sont délabrés et d'autres sont sur le point de s'écrouler. Peu de fenêtres sont éclairées, ce qui montre que ces jeux sont rarement joués de nos jours. Mais si vous regardez bien, vous pourrez peut-être lire les noms de vos anciens jeux préférés sur leurs portes.

Et là-bas, au-delà de la rivière, vous pouvez voir des gratte-ciel en construction. Nous allons passer par une zone assez surréaliste et nous nous dirigerons tout droit vers l'Avenue du Bouton de Feu. Au bout de cette longue avenue, vous verrez la gloire de Kosmos. La plus haute tour de notre cité est un hommage au plus grand jeu de tous les temps. Cette tour est le domaine des sprites les plus rapides et les plus difficiles, le meilleur jeu d'arcade jamais inventé – ce jeu, c'est VITAL LIGHT.

Cette tour abrite de nombreux personnages – mais personne ne connaît leurs véritables motivations. Même moi, votre guide, je ne connais pas les énigmes qui se cachent à l'intérieur. Mais maintenant que nous ralentissons, vous pouvez voir les grandes portes de la tour s'ouvrir pour vous accueillir.

Pour ceux qui ont le courage de relever le défi, vous pouvez attacher vos ceintures de sécurité et entrer dans la tour pour jouer à VITAL LIGHT. Si vous réussissez, vous découvrirez les secrets de ceux qui habitent la tour, si vous échouez, vous rejoindrez les rangs des vaincus.

Pour ceux qui n'osent pas relever le défi, vous devez retourner rapidement à l'entrée de la ville. Il ne fait pas encore nuit. Pour ceux qui ont le courage de pénétrer dans la tour de VITAL LIGHT, je continuerai à être votre guide.

Bienvenue, wilkommen, bienvenido. Je vois qu'il y a quelques absents dans notre groupe. Bon, on va commencer. Je suis votre guide et je vais vous emmener à travers la métropole bien-aimée, et vous présenter le plus exaltant des jeux vidéo jamais conçu : VITAL LIGHT.

Kosmos ne figure sur aucune carte. Ce n'est pas un monde inconnu, ni un monde opposé. Kosmos est un monde intérieur. Kosmos est la Cité des Jeux Vidéo, une cité qui vit et qui change sans cesse. Kosmos existe à l'intérieur de votre ordinateur, derrière votre écran et il s'anime dès que vous le mettez sous tension.

Alors, oubliez tous vos soucis en entrant dans votre tour. Et comme vous pouvez le voir à l'horizon, notre cité est composée de gratte-ciel. Chacun d'eux est peuplé par les habitants des différents jeux... Nous sommes en ce moment même en train de traverser le plus ancien quartier de la ville. Certaines des tours sur votre gauche datent de quinze ans ! Si vous regardez bien, vous remarquerez que certains bâtiments sont délabrés et d'autres sont sur le point de s'écrouler. Peu de fenêtres sont éclairées, ce qui montre que ces jeux sont rarement joués de nos jours. Mais si vous regardez bien, vous pourrez peut-être lire les noms de vos anciens jeux préférés sur leurs portes.

Et là-bas, au-delà de la rivière, vous pouvez voir des gratte-ciel en construction. Nous allons passer par une zone assez surréaliste et nous nous dirigerons tout droit vers l'Avenue du Bouton de Feu. Au bout de cette longue avenue, vous verrez la gloire de Kosmos. La plus haute tour de notre cité est un hommage au plus grand jeu de tous les temps. Cette tour est le domaine des sprites les plus rapides et les plus difficiles, le meilleur jeu d'arcade jamais inventé – ce jeu, c'est VITAL LIGHT.

Cette tour abrite de nombreux personnages – mais personne ne connaît leurs véritables motivations. Même moi, votre guide, je ne connais pas les énigmes qui se cachent à l'intérieur. Mais maintenant que nous ralentissons, vous pouvez voir les grandes portes de la tour s'ouvrir pour vous accueillir.

Pour ceux qui ont le courage de relever le défi, vous pouvez attacher vos ceintures de sécurité et entrer dans la tour pour jouer à VITAL LIGHT. Si vous réussissez, vous découvrirez les secrets de ceux qui habitent la tour, si vous échouez, vous rejoindrez les rangs des vaincus.

Pour ceux qui n'osent pas relever le défi, vous devez retourner rapidement à l'entrée de la ville. Il ne fait pas encore nuit. Pour ceux qui ont le courage de pénétrer dans la tour de VITAL LIGHT, je continuerai à être votre guide.

DEUTSCH

ACHTUNG: BESITZER VON A1200- AMIGAS- Ihre speziell erworbenen Diskette laufen problemlos auf dem Amiga A1200. Falls Sie eine erweiterte Version für den A1200 wünschen, schicken Sie uns bitte die Masterdisketten und einen Scheck über £ 10.00 (einschließlich Porto, Verpackung und MwSt). Wir senden Ihnen dann innerhalb von bis 10 Tagen die Ersatzdisketten zu.

SPIELBILDSCHIRM
1. *Ebenennummer/**Spielernummer
2. *WAG, der die Ebene steuert/**Zeit
3. *Energieaufrufrhythmus des Lebensstrahls aufwärts/**Energieaufrufrhythmus von Zaxxon aufwärts
4. *Übrige Energie des Lebensstrahls/**Zaxxons Energie
5. ** Spoch Brother
6. ** Kühle (Zaxxon bewegt sich darauf)
7. ** Anzahl der ausgewählten verfügbaren Energien
8. ** Gewählte Energie
9. *** Punktzahl
10.** Farbenergie
11.** Zaxxon der Cyborg
12.** Liebe für den Lebensstrahl
13.** Lebensstrahl
* Vital-Modus/** Wettkampfmodus

DIE MAGS

Jeder MAG hat die Aufgabe, die Ebenen von VITA