

CUSTODIAN

By Chris Hinsley and Nigel Brownjohn

Commodore Amiga and Atari ST

SCENARIO

As guardian of an alien columbarium your job is to protect the ancient warlord's ancient remains from the energy consuming parasites that infest the tomb. This has to be achieved before they suck the tomb's power dry.

CONTROLS

Default control keys are as follows or use a joystick:

- F1 - Ramcon 10mm rocket shells
- F2 - 50mm Heavy demolition rockets
- F3 - Tridant vertical rockets
- F4 - Vertical electro bolts
- F5 - Diagonal laser beams
- F6 - Diagonal multi plasmas
- F7 - High burn fireballs
- F8 - Ejectable laser turret
- F9 - X15 Homing missiles
- F10 - Megaclear smart bombs

Press the fire button to activate the selected weapon.

GAMEPLAY

~~Your job is to protect the tomb by collecting all the alien pods located around each level and to destroy them in the pod annihilation chambers.~~ You start the game with a life energy, when this reaches zero you will expire. The tomb also has an energy level, if this reaches zero then the tomb shuts down, killing you in the process.

You start the game with 1000 credits (which are used to purchase weaponry) and a full batch of ejectable laser turrets.

PODS

Pods appear in a random place on the map in a quantity set by the current level of play, up to a maximum of 20. Initially they are relatively weak but grow at intervals becoming more powerful, absorbing the tomb energy in the process. Pods can fire a heat seeking sucker that drains your energy (the more powerful the pod, the more energy they drain). This sucker can be shaken off or will self destruct after a short time. Collecting a pod gives you 200 credits.

ALIENS

Aliens attack in waves using different weapons and tactics. Different aliens sensitive to different weapons. Credits are obtained from killing aliens (about 24 each). It is best to use the most suited weapon for each alien type if you want to survive longer.

GUARDIAN

This creature appears after all pods in the map have been collected. It is very strong and fires the same heat seeking suckers as the pods. On destroying a guardian you will pick up 200 credits.

POD POINTER

This indicator points to the next pod on the map. This indicator can only work while you are not carrying any pods. Collection of more than one pod can only be done 'blind'.

ENERGY INDICATORS

The indicator on the left is your life force and the indicator on the right is the total tomb energy. The more energy they have the higher the displayed level.

TELEPORTS

While standing in the middle of a teleport bay (a large cabinet with a 'T' in the centre) pull down on the joystick or press down on the keyboard. You cannot take a teleport journey unless you can pay a sum of 100 credits. The teleporters transport you around the level and as an added bonus give you 256 energy points back!

SILO

While standing in the middle of an ammunition silo (a large cabinet with a bullet in the centre) pull down on the joystick or press down on the keyboard and you will enter. Once inside, left and right or the relevant function key selects the weapon, up to buy ammunition or down to sell it. All weapons have a maximum level that you cannot go beyond.

POD AMMUNITION CHAMBERS

If you are carrying a pod or pods you can enter a pod chamber by pressing down while standing in the centre, this gives you 1024 energy points back. Once in the chamber use the joystick or keys to move the sight around the screen.

~~When the pod enters the sights press fire to destroy it. If left alone the pods will gradually grow larger until they reach the final red stage and then they disappear back onto the map in weak form so that they have to be collected again.~~ The more pods you are carrying the more pods you have to destroy at a time! The next level is reached when you have to destroy the last pod. As each pod is destroyed the tomb reclaims 48 points of energy back. The amount of pods you have destroyed so far on the level is displayed on screen.

CREDITS

Designed by Chris Hinsley and Nigel Brownjohn.

Programming by Chris Hinsley.

Graphics by Nigel Brownjohn.

Music by David Whittaker.

Produced by Paul Chamberlain.

© Hewson Consultants Ltd 1989.

The program and data are copyright and may not be reproduced in part or in total by any means without the written permission of Hewson Consultants Ltd. All rights reserved. No responsibility is accepted for any errors.

Our policy is one of constant improvement. Therefore, we reserve the right to modify any product without notice.

Hewson Consultants Ltd.
56B Milton Park
Milton
Abingdon
Oxfordshire
OX14 4RX

HEWSON

CUSTODIAN

de Chris Hinsley et Nigel Brownjohn

Commodore Amiga et Atari ST

SCÉNARIO

En tant que gardien d'un columbarium extra-terrestre, votre tâche est de protéger les vieux restes de l'ancien seigneur de la guerre contre les parasites qui infestent le tombeau. Vous devez réussir avant qu'ils ne sucent la puissance du tombeau jusqu'à la moëlle.

COMMANDES

Les touches de commande par défaut sont comme suit. Ou utilisez un manche à balai.

- F1 - Obus de roquette 10mm Ramcon
- F2 - Roquettes 50mm à démolition lourde
- F3 - Roquettes verticales Trident
- F4 - Eclairs électro verticaux
- F5 - Rayons laser diagonaux
- F6 - Multi plasmas diagonaux
- F7 - Boules de feu à haute température
- F8 - Tourelle à laser éjectable
- F9 - Missiles à tête chercheuse X15
- F10 - Bombes intelligentes mégaclaires

Appuyez sur le bouton de feu pour activer l'arme choisie.

LE JEU

Votre tâche est de protéger le tombeau en ramassant toutes les capsules extra-terrestres situées à chaque niveau et de les détruire dans des chambres d'extermination pour capsules. Vous démarrez le jeu avec une énergie de vie, et lorsqu'elle atteint zéro vous êtes mort. Le tombeau aussi a un niveau d'énergie, et si ce niveau atteint zéro, la tombe se referme et vous tuez en même temps. Vous commencez le jeu avec 1000 unités à votre crédit (à utiliser pour acheter des armes) et un lot complet de tourelles à laser éjectables.

CAPSULES

Les capsules apparaissent sur la carte au hasard, et leur nombre dépend du niveau de jeu en cours sans pouvoir excéder 20. Au début elles sont relativement faibles, mais elles deviennent de plus en plus puissantes à intervalles réguliers et finissent par absorber l'énergie du tombeau. Les capsules sont capables de tirer avec une ventouse à tête chercheuse de chaleur qui vous vide de votre énergie (plus la capsule est puissante, plus vous perdrez d'énergie). Vous pouvez vous débarrasser de cette ventouse, ou bien elle s'auto-détruit après un court instant. Si vous ramassez une capsule vous recevrez 200 unités.

EXTRA-TERRESTRES

Les extra-terrestres attaquent par vagues et utilisent diverses armes et tactiques. Certains extra-terrestres sont sensibles à certaines armes. Si vous tuez un extra-terrestre, vous recevrez des unités (environ 24). Il vaut mieux utiliser l'arme la mieux appropriée à chaque type d'extra-terrestre si vous voulez survivre plus longtemps.

GUARDIEN

Cette créature apparaît une fois que toutes les capsules ont été ramassées. Elle est très forte et utilise les mêmes ventouses que les capsules. Si vous éliminez un gardien, vous recevrez 200 unités.

INDICATEUR DE CAPSULE

Indique la capsule suivante sur la carte. Cet indicateur ne marche que quand vous ne portez pas de capsules. Le ramassage de plus d'une capsule ne peut se faire qu'à l'aveuglette.

INDICATEURS D'ENERGIE

L'indicateur situé à gauche est votre force de vie et l'indicateur situé à droite est l'énergie totale du tombeau. Plus ils ont d'énergie, plus le niveau affiché est élevé.

TELEPORTS

Quand vous vous tenez au milieu d'une baie de téléport (un grand cabinet avec un 'T' au milieu) tirez sur le manche à balai ou appuyez sur le clavier. Vous ne pouvez voyager en téléport que si vous pouvez payer la somme de 100 unités. Les téléporteurs vous transportent autour du niveau et en prime vous rendent 256 points d'énergie!

SIL0

Quand vous vous tenez au milieu d'un silo de munitions (un grand cabinet avec une balle au milieu) tirez sur le manche à balai ou appuyez sur le clavier et vous pourrez entrer. Une fois à l'intérieur, gauche et droit ou la touche de fonction appropriée sélectionne l'arme, haut achète les munitions et bas les vend. Toutes les armes ont un niveau maximum au-delà duquel vous ne pouvez continuer.

CHAMBRES D'EXTERMINATION POUR CAPSULES

Si vous portez une ou des capsules, vous pouvez pénétrer dans une chambre pour capsule. Appuyez sur une touche du clavier quand vous vous tenez au centre, ce qui vous rend 1024 points d'énergie. Une fois dans la chambre, utilisez le manche à balai ou les touches pour bouger la mire autour de l'écran. Quand la capsule est en vue, appuyez sur le bouton de feu pour la détruire. Si vous ne les détruisez pas, les capsules grossiront jusqu'à ce qu'elles atteignent le stade final quand elles passent au rouge, puis elles disparaissent sur la carte et reviennent sous la forme de capsules faibles qui devront être ramassées de nouveau. Plus vous portez de capsules, plus vous devez en détruire à la fois. Vous atteignez le niveau suivant une fois la dernière capsule détruite. Au fur et à mesure que chaque capsule est détruite, le tombeau récupère 48 points d'énergie. La quantité de capsules que vous avez détruite à ce niveau jusqu'ici est affichée sur l'écran.

GENERIQUE

Conçu par Chris Hinsley et Nigel Brownjohn.

Programmation Chris Hinsley.

Graphiques Nigel Brownjohn.

Musique David Whittaker.

Produit par Paul Chamberlain.

© Hewson Consultants Ltd 1989.

Le programme et ces données sont droits d'auteur et ne peuvent être reproduits en partie ou en totalité, par quelque procédé que ce soit, sans la permission écrite de Hewson Consultants Ltd. Tous droits réservés. Nous ne pouvons en aucun cas être tenu responsable pour quelque erreur commise que ce soit. Nous avons pour règle de chercher à nous améliorer constamment. Nous nous réservons donc le droit de modifier nos produits sans préavis.

Hewson Consultants Ltd.
56B Milton Park
Milton
Abingdon
Oxfordshire
OX14 4RX

HEWSON

CUSTODIAN

Von Chris Hinsley und Nigel Brownjohn

Commodore Amiga und Atari ST

SZENARIO

Als Hüter einer außerirdischen Urnenhalle ist es Ihr Job, die Überreste eines Kriegsherren aus grauer Vorzeit vor den energiefressenden Parasiten zu schützen, von denen es im Grab nur so wimmelt. Diese Aufgabe müssen Sie bewältigen, bevor diese Parasiten die Energie des Grabes vollständig absaugen können.

STEUERUNGEN

Die vorgegebenen Tasten sind wie folgt, oder benutzen Sie einen Joystick:

- F1 – Ramcon 10mm Raketengranaten
- F2 – 50mm Schwere Sprengraketen
- F3 – Tridant Vertikalraketen
- F4 – Vertikale Elektroriegel
- F5 – Diagonaler Laser
- F6 – Diagonaler Multiplasma
- F7 – Schnellentzündliche Fuebälle
- F8 – Katapult-Lasergeschütz
- F9 – X15 Zuekgesteuerte Raketen
- F10 – Intelligente Mogaclear-Bomben

Den Feuerknopf drücken zum Aktivieren der gewählten Waffe.

DAS SPIEL

Ihre Aufgabe besteht darin, alle fremden Hülsen auf den verschiedenen Levels einzusammeln und diese im Hülsenvernichtungsraum zu zerstören. Zu Beginn des Spieles verfügen Sie über ein Leben, und wenn die Lebensenergie Null erreicht, sterben Sie. Das Grab hat ebenfalls einen Energielevel, und sollte dieser ebenfalls Null erreichen, schließt sich das Grab und tötet Sie während dieses Prozesses.

Sie beginnen das Spiel mit 1000 Punkten (die zum Kauf von Waffen verwandt werden) und einer ganzen Ladung von Katapult-Lasern.

HÜLSEN

Die Hülsen erscheinen an zufälligen Orten auf der Karte und in einer Anzahl, die vom gegenwärtigen Spiellevel bestimmt wird (bis zu maximal 20). Zu Anfang sind diese relativ schwächlich, doch sie wachsen und werden in Intervallen stärker und saugen währenddessen die Energie des Grabes für diesen Vorgang ab. Die Hülsen können einen hitzeempfindlichen Sauger abfeuern, der Ihre Energie absaugen kann (je stärker die Hülse, desto mehr nimmt Ihre Energie ab). Diese Sauger lassen sich abschütteln oder zerstören sich nach kurzer Zeit von selber. Das Einsammeln einer Hülse bringt Ihnen 200 Punkte ein.

AUSSERIRDISCHE

Die Außerirdischen greifen in Wellen an und benutzen verschiedene Waffen. Verschiedene Außerirdische reagieren unterschiedlich auf die verschiedenen Waffen. Sie erhalten Punkte für das Töten von Außerirdischen (circa 24 für jeden). Es ist empfehlenswert, die passenden Waffen für jeden Außerirdischen-Typ zu verwenden, wenn Sie länger am Leben bleiben wollen.

WÄCHTER

Diese Kreatur erscheint, wenn alle Hülsen auf der Karte eingesammelt wurden. Er ist sehr stark und feuert die gleichen hitzeempfindlichen Sauger wie die Hülsen ab. Für die Zerstörung eines Wächters erhalten Sie 200 Punkte.

HÜLSENZEIGER

Dieser Zeiger deutet in Richtung der nächsten Hülse auf der Karte. Er funktioniert nur, wenn Sie keine Hülsen tragen. Das Einsammeln von mehr als einer Hülse kann nur 'blind' ausgeführt werden.

ENERGIEANZEIGEN

Die Anzeige auf der Linken ist für Ihre Lebensenergie und die Anzeige auf der Rechten für die Gesamtenergie des Grabes. Je mehr Energie angezeigt wird, desto höher ist das dargestellte Level.

TELEPORTIERER

Wenn Sie sich inmitten einer Teleportierbucht befinden (ein große Kabine mit einem 'T' in der Mitte), den Joystick runterziehen oder 'Runter' auf der Tastatur drücken. Sie können nur dann teleportieren, wenn Sie 100 Punkte bezahlen können. Der Teleportierer transportiert Sie über ein Level und gibt Ihnen als zusätzlichen Bonus 256 Energiepunkte zurück!

SIL0

Wenn Sie inmitten eines Munitionssilos stehen (einer großen Kabine mit einer Patrone in der Mitte), den Joystick runterziehen oder 'Runter' auf der Tastatur drücken, womit Sie den Silo betreten können. Befinden Sie sich innerhalb des Silos, wählen Sie mit Hilfe von 'Links' und 'Rechts' oder der entsprechenden Funktionstaste die gewünschte Waffe. 'Hoch' zum Kaufen von Munition oder 'Runter' zum Verkaufen der Waffe. Alle Waffen haben ein Maximumlevel, das Sie nicht überschreiten können.

HÜLSENVERNICHTUNGSRAUM

Tragen Sie eine oder mehrere Hülsen, können Sie den Raum zur Hülsenvernichtung durch Drücken von 'Runter' betreten, wenn Sie in dessen Mitte stehen. Dies gibt Ihnen 1024 Energiepunkte zurück. Befinden Sie sich im Raum, können Sie mit Hilfe des Joysticks oder der Tasten die Sicht auf dem Bildschirm ändern. Feuer drücken, wenn die Hülse in Ihren Sichtbereich kommt, um diese zu zerstören. Lassen Sie die Hülsen alleine, wachsen diese wieder, bis sie schließlich die rote Stufe erreichen und wieder in schwacher Form auf der Karte erscheinen, wo sie von neuem eingesammelt werden müssen. Je mehr Hülsen Sie tragen, desto mehr Hülsen müssen Sie zerstören! Das nächste Level erreichen Sie, wenn Sie die letzte Hülse zerstört haben. Bei der Zerstörung jeder Hülse erhält das Grab ebenfalls 48 Energiepunkte zurück. Die Anzahl der bereits auf einem Level von Ihnen zerstörten Hülsen wird auf dem Bildschirm angezeigt.

ANERKENNUNGEN

Design von Chris Hinsley und Nigel Brownjohn.

Programm von Chris Hinsley.

Grafiken von Nigel Brownjohn.

Musik von David Whittaker.

Produziert von Paul Chamberlain.

© Hewson Consultants Ltd 1989. Das Programm und die Data sind urheberrechtlich geschützt und dürfen weder zu Teilen noch als Ganzes, in welcher form auch immer, ohne die schriftliche Genehmigung von Hewson Consultants Ltd., kopiert werden. Alle Rechte vorbehalten. Es wird keine Haftung für etwaige Fehler übernommen.

Unsere Firmenpolitik besteht in der ständigen Verbesserung unserer Produkte. Daher behalten wir es uns vor, Produkte ohne weitere Mitteilung zu modifizieren.

Hewson Consultants Ltd
56B Milton Park
Milton
Abingdon
Oxfordshire
OX14 4RX