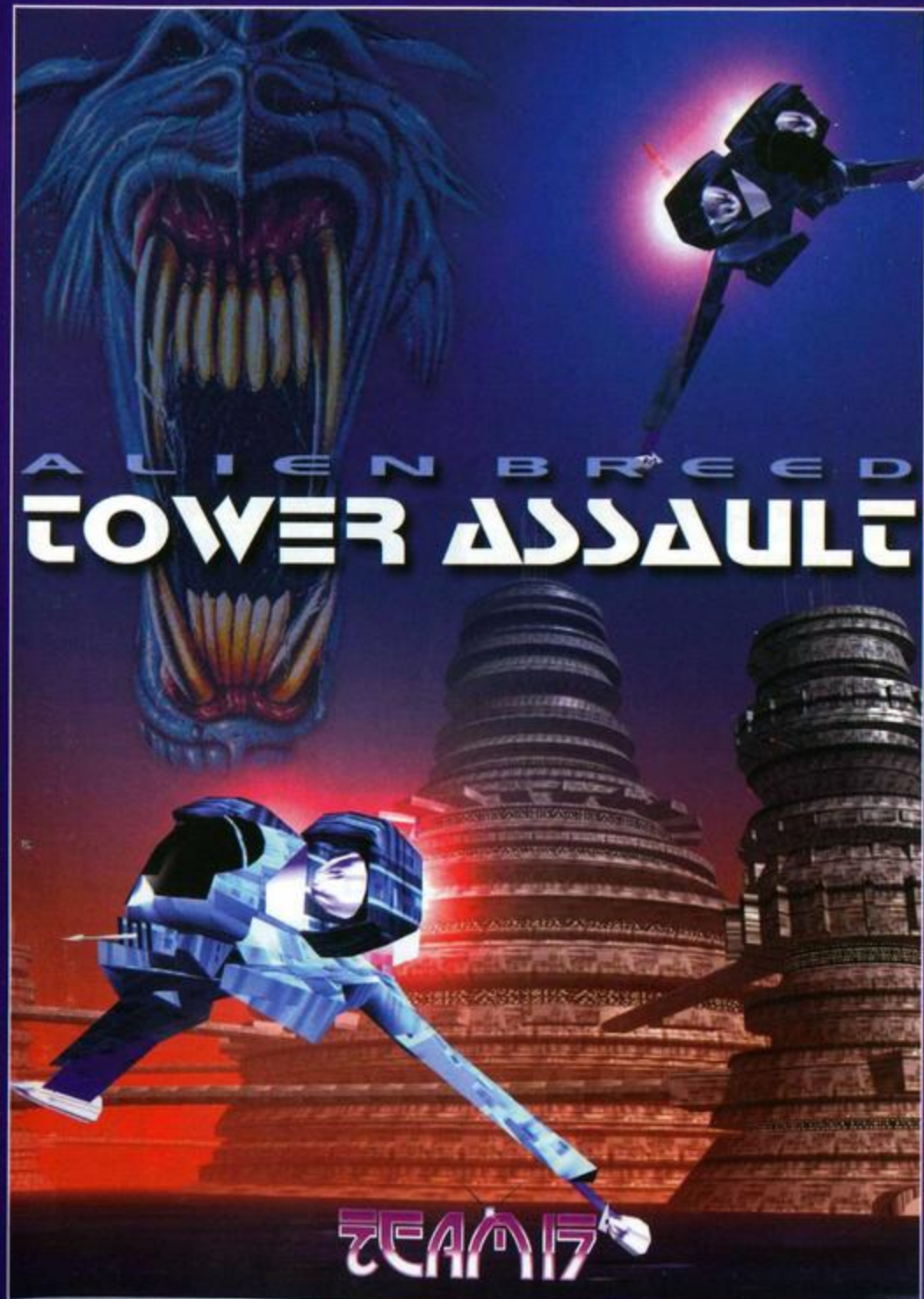


Team 17 Software Ltd
6 St Johns Square
Wakefield
West Yorkshire
WF1 2QX

TEAM 17

Telephone : (0924) 201846
Facsimile : (0924) 385904
E-Mail
Cix : team17@cix.compulink.co.uk
Internet : team17.demon.co.uk



ULTIMATE BLOW



IBM PC £29.99
PC CD-ROM £29.99

Super Stardust



A1200 £29.99
CD32 £29.99



THE STORY

The Military Research Unit (MRU) on Azarin 2E was not a place of war. Not until the Alien Breed arrived. Their spore ship had been coursing through the vast, intractable wastes of space for aeons, since before humans had made their first fumbling attempts at interplanetary travel. Since before humans had made their first steps even. By chance the ship, really nothing more than an egg, had landed on Azarin, long before Humans had discovered that planet. Then humans came, at first in ones and twos, then in hordes once they discovered the planet was rich in Tellurinium, a vital element in military spaceship hulls.

A Military Research Unit was established. Basically a mining colony, populated by scientists and civilians. The ore was mined and refined and new and better alloys were developed. As the fusion furnace installations grew bigger, and burnt fiercer, their heat awoke something. Something buried deep beneath the surface of the planet. A cold, black finger broke through a chitinous surface... then another. A third! Then the spore split, and a small unpleasant creature broke loose, and began to burrow for the surface. It was one of the Alien Breed!

The creatures' superb senses detected the heat of the furnaces, felt the reverberations of the hydraulic presses, sensed the presence of the humans, savoured the smell of food. Driven by an instinct as keen as any intelligence, the creature headed for the MRU. While the humans slept soundly in their beds, content that the base's powerful security systems would protect them from anything large enough to present a threat. But the creature was no threat, small and silent as a cat... it made its way into the base. There it began to devour the rats that have populated the universe as efficiently as humans ever did, following in man's footsteps, living in his abodes, eating his waste. And now the rats themselves were food. Food for an Alien Breed.

After months of scurrying about in the dark (dark that was a clear as daylight to the Breed) feeding and growing, the creature stopped, and rested. Its icy-black skin became grey, its smooth surface became pitted, covered in slime, foul. Within days it was a brittle grey lump. And that's how it stayed, for months, like a dead thing. But it was not dead, it was in cocoon.

Months passed, until the shell of the cocoon split, and from it burst hundred of small aliens, each one an exact replica, a genetic clone of the original creature. Each one went looking for food, and the cycle began again.

For years, the creatures grew, replicated and grew again until a multitude of Alien Breed inhabited the spaces between the base and the planet, the gaps in the walls, the ventilation shafts. Until there were too many to live on waste and vermin, too many to resist. Until they began to spill from the floors and the walls into the human's space, killing whatever came in their way. The invasion had begun.

As the corridors of the MRU were filled with the smoke and debris of the pitched battle, a few survivors made their way to a communications console and issued an SOS message on all frequencies...

Coursing through the vast emptiness of space, the Dreadnought Herona intercepted the message. The crew responded instantly, and the ship began the manoeuvres necessary to change direction. Manoeuvres like these can take a while for a ship that is some kilometres in length.

ULTIMATE BLOW



IBM PC £29.99
PC CD-ROM £29.99

Super Stardust



A1200 £29.99
CD32 £29.99



THE STORY

The Military Research Unit (MRU) on Azarin 2E was not a place of war. Not until the Alien Breed arrived. Their spore ship had been coursing through the vast, intractable wastes of space for aeons, since before humans had made their first fumbling attempts at interplanetary travel. Since before humans had made their first steps even. By chance the ship, really nothing more than an egg, had landed on Azarin, long before Humans had discovered that planet. Then humans came, at first in ones and twos, then in hordes once they discovered the planet was rich in Tellurinium, a vital element in military spaceship hulls.

A Military Research Unit was established. Basically a mining colony, populated by scientists and civilians. The ore was mined and refined and new and better alloys were developed. As the fusion furnace installations grew bigger, and burnt fiercer, their heat awoke something. Something buried deep beneath the surface of the planet. A cold, black finger broke through a chitinous surface... then another. A third! Then the spore split, and a small unpleasant creature broke loose, and began to burrow for the surface. It was one of the Alien Breed!

The creatures' superb senses detected the heat of the furnaces, felt the reverberations of the hydraulic presses, sensed the presence of the humans, savoured the smell of food. Driven by an instinct as keen as any intelligence, the creature headed for the MRU. While the humans slept soundly in their beds, content that the base's powerful security systems would protect them from anything large enough to present a threat. But the creature was no threat, small and silent as a cat... it made its way into the base. There it began to devour the rats that have populated the universe as efficiently as humans ever did, following in man's footsteps, living in his abodes, eating his waste. And now the rats themselves were food. Food for an Alien Breed.

After months of scurrying about in the dark (dark that was a clear as daylight to the Breed) feeding and growing, the creature stopped, and rested. Its icy-black skin became grey, its smooth surface became pitted, covered in slime, foul. Within days it was a brittle grey lump. And that's how it stayed, for months, like a dead thing. But it was not dead, it was in cocoon.

Months passed, until the shell of the cocoon split, and from it burst hundred of small aliens, each one an exact replica, a genetic clone of the original creature. Each one went looking for food, and the cycle began again.

For years, the creatures grew, replicated and grew again until a multitude of Alien Breed inhabited the spaces between the base and the planet, the gaps in the walls, the ventilation shafts. Until there were too many to live on waste and vermin, too many to resist. Until they began to spill from the floors and the walls into the human's space, killing whatever came in their way. The invasion had begun.

As the corridors of the MRU were filled with the smoke and debris of the pitched battle, a few survivors made their way to a communications console and issued an SOS message on all frequencies...

Coursing through the vast emptiness of space, the Dreadnought Herona intercepted the message. The crew responded instantly, and the ship began the manoeuvres necessary to change direction. Manoeuvres like these can take a while for a ship that is some kilometres in length.

But the time was not wasted, in the weeks that it took Herona to reach Azarin 2E, dropships were prepared, crews were briefed and trained. As the huge vessel approached the Azarin system, ten dropships were launched. They set course for the planet, and flew in close formation, taking a low course across Azarin's spectacular surface. As they crossed the crater rim of the vast extinct volcano that housed the MRU, they were taken by surprise as the defence systems of their own base opened fire. Evasive manoeuvres were taken, evasive flight patterns were deployed, but for most of the ships it was all in vain. Nine of the ten ships were destroyed, and your vessel was wrecked on crash landing...

Now you have to gain access to the giant towers, battle your way through the Alien infested corridors, and locate the alien queen. Destroy her, and instigate the base destruct procedures, then make your escape. The Tower Assault has begun!

PLAYING TOWER ASSAULT

The game begins with you next to your crashed dropship. Collect any pick-ups that you see - detailed below - but avoid the security land mines. Caution advised as security lasers around the base are active and out of control.

Each level of the game has specific missions. You will be informed by your Personal Data Console what each of these missions is. Follow the instructions to the letter, failure to do so can often result in disaster.

Once you have gained access to the base, look out for Intex Networks computer consoles. These machines are invaluable sources of supplies, ordnance and information. To access the console, stand facing the unit and depress the space bar. You will be admitted to the main menu screen. Beware, in the fighting that ensued with the Alien invasion of the base, some consoles were damaged.

LOADING TOWER ASSAULT

AMIGA

To load Tower Assault, simply place disk one in your internal floppy drive and turn on the machine, or perform a reset by pressing the [Ctrl] key and both [A] keys.

Swap disk when prompted to do so on screen. Tower Assault will recognise external disk drives.

CD32

Simply lift the lid of your CD32 and place the Tower Assault disc in the machine. Now close the lid, wait a few seconds and Tower Assault should automatically boot. If nothing happens - press the reset button and wait a few seconds.

IBM PC

CD to the directory in which you have installed Tower Assault and type TOWER.

MACHINE REQUIREMENTS

Amiga Tower Assault requires an Amiga computer with at least one megabyte of RAM. The program will auto-detect whether you are using an AGA machine, considerable sound and graphical enhancements will be activated if you are.

HARD DRIVE INSTALLATION

AMIGA

Tower Assault may be installed to the hard drive of AGA machines. To do this, boot from the ECS data disk (2) and follow the on screen instructions.

IBM PC

Insert disk one into drive A: and type A:
Now type INSTALL and follow the on screen instructions.

OPTIONS

When you begin to play Tower Assault, you will be presented with the opportunity to access an options screen. On this screen you will be given control of the following game parameters:

Number of players

Tower Assault can be played by either one or two players simultaneously. The default mode is one player. Connect another joystick to the mouse port to enjoy two player blasting action.

Share credits

This enables you to share any credits you find in the two-player game equally between both players.

Two player shots

Safe or Harmful. This determines whether your shots in the two-player game will do injury to the other player, should you happen to shoot them. If the 'harmful' option is selected, far greater caution and skill is required.

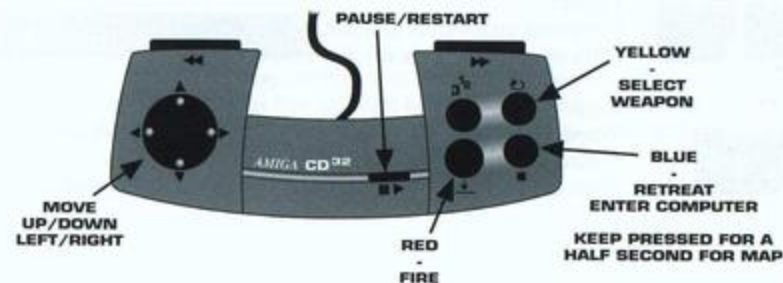
Skill level

Normal and Difficult. Tower Assault is a pretty tough game at any skill level, but if you are so good that the default difficulty is too easy for you, try it on difficult, but you have been warned, it ain't easy!

CONTROLS

Tower Assault is controlled via a joystick (or two in two-player mode). Push the stick in the direction you wish your player to walk. In the normal game mode, he will fire in this direction too. In retreat mode, your character will 'back off' whilst firing in the opposite direction to that of his travel.

CD32



But the time was not wasted, in the weeks that it took Herona to reach Azarin 2E, dropships were prepared, crews were briefed and trained. As the huge vessel approached the Azarin system, ten dropships were launched. They set course for the planet, and flew in close formation, taking a low course across Azarin's spectacular surface. As they crossed the crater rim of the vast extinct volcano that housed the MRU, they were taken by surprise as the defence systems of their own base opened fire. Evasive manoeuvres were taken, evasive flight patterns were deployed, but for most of the ships it was all in vain. Nine of the ten ships were destroyed, and your vessel was wrecked on crash landing...

Now you have to gain access to the giant towers, battle your way through the Alien infested corridors, and locate the alien queen. Destroy her, and instigate the base destruct procedures, then make your escape. The Tower Assault has begun!

PLAYING TOWER ASSAULT

The game begins with you next to your crashed dropship. Collect any pick-ups that you see - detailed below - but avoid the security land mines. Caution advised as security lasers around the base are active and out of control.

Each level of the game has specific missions. You will be informed by your Personal Data Console what each of these missions is. Follow the instructions to the letter, failure to do so can often result in disaster.

Once you have gained access to the base, look out for Intex Networks computer consoles. These machines are invaluable sources of supplies, ordnance and information. To access the console, stand facing the unit and depress the space bar. You will be admitted to the main menu screen. Beware, in the fighting that ensued with the Alien invasion of the base, some consoles were damaged.

LOADING TOWER ASSAULT

AMIGA

To load Tower Assault, simply place disk one in your internal floppy drive and turn on the machine, or perform a reset by pressing the [Ctrl] key and both [A] keys.

Swap disk when prompted to do so on screen. Tower Assault will recognise external disk drives.

CD32

Simply lift the lid of your CD32 and place the Tower Assault disc in the machine. Now close the lid, wait a few seconds and Tower Assault should automatically boot. If nothing happens - press the reset button and wait a few seconds.

IBM PC

CD to the directory in which you have installed Tower Assault and type TOWER.

MACHINE REQUIREMENTS

Amiga Tower Assault requires an Amiga computer with at least one megabyte of RAM. The program will auto-detect whether you are using an AGA machine, considerable sound and graphical enhancements will be activated if you are.

HARD DRIVE INSTALLATION

AMIGA

Tower Assault may be installed to the hard drive of AGA machines. To do this, boot from the ECS data disk (2) and follow the on screen instructions.

IBM PC

Insert disk one into drive A: and type A:
Now type INSTALL and follow the on screen instructions.

OPTIONS

When you begin to play Tower Assault, you will be presented with the opportunity to access an options screen. On this screen you will be given control of the following game parameters:

Number of players

Tower Assault can be played by either one or two players simultaneously. The default mode is one player. Connect another joystick to the mouse port to enjoy two player blasting action.

Share credits

This enables you to share any credits you find in the two-player game equally between both players.

Two player shots

Safe or Harmful. This determines whether your shots in the two-player game will do injury to the other player, should you happen to shoot them. If the 'harmful' option is selected, far greater caution and skill is required.

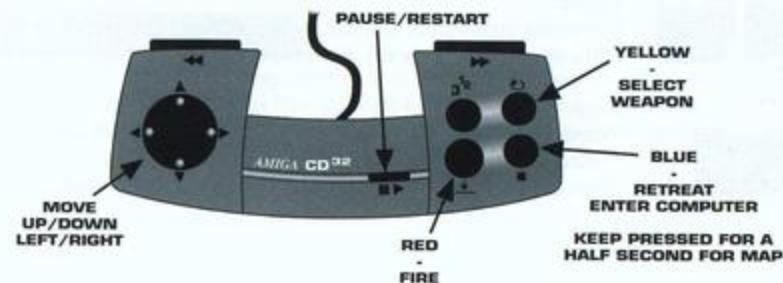
Skill level

Normal and Difficult. Tower Assault is a pretty tough game at any skill level, but if you are so good that the default difficulty is too easy for you, try it on difficult, but you have been warned, it ain't easy!

CONTROLS

Tower Assault is controlled via a joystick (or two in two-player mode). Push the stick in the direction you wish your player to walk. In the normal game mode, he will fire in this direction too. In retreat mode, your character will 'back off' whilst firing in the opposite direction to that of his travel.

CD32



As well as the joystick you will need to use these keys:

Spacebar - Accesses the Intex Networks database when used in the proximity of an Intex console.

M

Activates a hand map.

The hand map allows you to see the layout of your immediate proximity beyond the boundaries of the current screen.

The map may also be activated by keeping the second joystick/pad button pressed depressed for over a half second.

P

Pauses the game. Press [p] again to restart.

When playing from hard disk, pressing [Esc] will return you to the workbench screen. To return to the game, close the Tower Assault window.

Alt

The left alt key cycles through player one's available weapons. The right alt key accesses player two's armoury.

Shift

The left [Shift] key places player one in 'Retreat' mode. This means that he can 'back off' from a wave of Alien attackers whilst still blasting them with his weapon. The right [Shift] key toggles 'Retreat' mode for player two.

If you are using a two button joystick or joystick the second button will toggle retreat mode.

In two-player mode, retreat is best used by one player at a time.

IN THE BASE

When you are within the MRU towers, and in the area immediately outside you will find items that were dropped by the colonists during the struggle with the Alien Breed. Collecting these items will often be advantageous, and sometimes it will be vital to the success of your mission.

Look out for these symbols:

First Aid

Whenever a player sustains a hit from a weapon, or comes into contact with an alien, he sustains an injury which is displayed as a reduction in his energy. By collecting first aid pick-ups you can heal your players' injuries and refill his energy level.

Credits

Collecting credit units dropped by the panicking colonists will enable you to purchase extra supplies and armoury from the computer consoles.

Keys

When the red alert was sounded, the MRU's security doors automatically closed. Collect security keys to facilitate access between areas. If you cannot find any keys, doors can be forced, but significant fire-power and persistence is required.

Access Passes

Some doors protect areas of a higher security rating. These doors cannot be opened by a general purpose access key, they require the appropriate pass to be located. Pass/door combinations are identified by colour coding.

Decklift Passes

Access to certain levels is restricted from other areas of the base. In these circumstances you must ensure you have located and collected a decklift pass before attempting to use the lift. Failure to do so can be fatal.

Ammunition

Carefully monitor your ammunition indicator. Without ammo, even the most awesome of weaponry will offer you no protection. Keep a look out for ammo clips discarded by fleeing colonists.

Weapons

Most of the time you will upgrade your weapons by accessing the Intex computer system after you have collected enough credits to afford a new gun. But occasionally you will stumble upon the body of a colony security officer. These operatives frequently carried powerful weaponry, so you may be able to obtain a new, more potent gun from these corpses.

Maps

The map range of your own PDC is very limited, occasionally you will find a map console belonging to the base, this can be used to get a longer range view of the current level.

Personal Data Cards

Many colonists kept information about the base on PDCs which they carried with them at all times. Be sure to check the corpses you discover around the base for these items. Data vital to your success may be found in this way.

Survivors

On some levels of the base, you will find humans who have survived the alien holocaust. You must release these humans in order for them to escape.

Radioactivity

Watch out for this symbol. Some area of the base are contaminated with radioactivity from when the Alien Breed penetrated the reactor cores. Spend as little time as possible in these areas, while you are in them your energy levels will be depleted more quickly. Use food And first aid to help recovery.

PIRACY NOTICE

Copying games is wrong, not that that bothers most people. More importantly, copying games means that software houses are finding it increasingly difficult to support the Amiga. If you want to continue playing games of the same quality as Tower Assault buy them, don't rip them off!

As well as the joystick you will need to use these keys:

Spacebar - Accesses the Intex Networks database when used in the proximity of an Intex console.

M

Activates a hand map.

The hand map allows you to see the layout of your immediate proximity beyond the boundaries of the current screen.

The map may also be activated by keeping the second joystick/pad button pressed depressed for over a half second.

P

Pauses the game. Press [p] again to restart.

When playing from hard disk, pressing [Esc] will return you to the workbench screen. To return to the game, close the Tower Assault window.

Alt

The left alt key cycles through player one's available weapons. The right alt key accesses player two's armoury.

Shift

The left [Shift] key places player one in 'Retreat' mode. This means that he can 'back off' from a wave of Alien attackers whilst still blasting them with his weapon. The right [Shift] key toggles 'Retreat' mode for player two.

If you are using a two button joystick or joystick the second button will toggle retreat mode.

In two-player mode, retreat is best used by one player at a time.

IN THE BASE

When you are within the MRU towers, and in the area immediately outside you will find items that were dropped by the colonists during the struggle with the Alien Breed. Collecting these items will often be advantageous, and sometimes it will be vital to the success of your mission.

Look out for these symbols:

First Aid

Whenever a player sustains a hit from a weapon, or comes into contact with an alien, he sustains an injury which is displayed as a reduction in his energy. By collecting first aid pick-ups you can heal your players' injuries and refill his energy level.

Credits

Collecting credit units dropped by the panicking colonists will enable you to purchase extra supplies and armoury from the computer consoles.

Keys

When the red alert was sounded, the MRU's security doors automatically closed. Collect security keys to facilitate access between areas. If you cannot find any keys, doors can be forced, but significant fire-power and persistence is required.

Access Passes

Some doors protect areas of a higher security rating. These doors cannot be opened by a general purpose access key, they require the appropriate pass to be located. Pass/door combinations are identified by colour coding.

Decklift Passes

Access to certain levels is restricted from other areas of the base. In these circumstances you must ensure you have located and collected a decklift pass before attempting to use the lift. Failure to do so can be fatal.

Ammunition

Carefully monitor your ammunition indicator. Without ammo, even the most awesome of weaponry will offer you no protection. Keep a look out for ammo clips discarded by fleeing colonists.

Weapons

Most of the time you will upgrade your weapons by accessing the Intex computer system after you have collected enough credits to afford a new gun. But occasionally you will stumble upon the body of a colony security officer. These operatives frequently carried powerful weaponry, so you may be able to obtain a new, more potent gun from these corpses.

Maps

The map range of your own PDC is very limited, occasionally you will find a map console belonging to the base, this can be used to get a longer range view of the current level.

Personal Data Cards

Many colonists kept information about the base on PDCs which they carried with them at all times. Be sure to check the corpses you discover around the base for these items. Data vital to your success may be found in this way.

Survivors

On some levels of the base, you will find humans who have survived the alien holocaust. You must release these humans in order for them to escape.

Radioactivity

Watch out for this symbol. Some area of the base are contaminated with radioactivity from when the Alien Breed penetrated the reactor cores. Spend as little time as possible in these areas, while you are in them your energy levels will be depleted more quickly. Use food And first aid to help recovery.

PIRACY NOTICE

Copying games is wrong, not that that bothers most people. More importantly, copying games means that software houses are finding it increasingly difficult to support the Amiga. If you want to continue playing games of the same quality as Tower Assault buy them, don't rip them off!



Die Military Research Unit (MRU) auf Azarin 2E war nie ein Kriegsschauplatz gewesen, zumindest nicht, bis die Alien Breed dort ankam. Ihr Sporenschiff zog seit vielen Jahren durch den unermesslichen, öden Weltraum, und zwar bereits seit vor der Zeit, als die Menschen ihre ersten unbeholfenen Versuche der Fahrt zu anderen Planeten machten, seit vor der Zeit, als die Menschen überhaupt erste Gehversuche unternahmen. Das Raumschiff - das eigentlich nicht viel mehr als ein Ei war - war zufällig auf Azarin gelandet, und zwar lange bevor die Menschen diesen Planeten entdeckt hatten. Dann kamen die Menschen, zunächst alleine, dann in Paaren und schließlich scharenweise. Sie hatten herausgefunden, daß der Planet reich an Tellur war, was für den Rumpfbau militärischer Raumschiffe von größter Bedeutung war.

Also richtete man eine Military Research Unit ein. Dabei handelte es sich im wesentlichen um eine Bergbaukolonie, die von Wissenschaftlern und Zivilisten bevölkert war. Das Erz wurde abgebaut und verfeinert, und man entwickelte immer bessere Legierungen. Im Lauf der Zeit wurden die Anlagen mit den Fusionsbrennöfen immer größer, die Brennöfen immer heißer und die ausgestrahlte Hitze erweckte etwas zum Leben. Etwas, das tief unter der Oberfläche des Planeten schlummerte. Schließlich bohrte sich ein kalter, schwarzer Finger durch eine chitinige HÄuse... und dann ein weiterer. Und ein dritter! Dann brach die Spore auf, und ein kleines, widerliches Wesen kroch heraus. Es begann, sich an die Oberfläche vorzuarbeiten. Es war ein Wesen der Alien Breed!

Die gut ausgebildeten Sinne des Wesens nahmen die Hitze der Brennöfen wahr, fühlten die Schwingungen der Hydraulikpressen, ahnten die Gegenwart von Menschen und schnupperten den Geruch von Nahrung. Sein angeborener Instinkt trieb es zur MRU. Während die Menschen ruhig in ihren Betten schliefen und sich in der Gewißheit wiegten, daß die ausgeklügelten Sicherheitssysteme der Station sie vor allem schützen würden, was groß genug war, um eine Gefahr darzustellen. Aber das Wesen war keine Bedrohung in dem Sinn, es war klein und so leise wie eine Katze... es schaffte es, in die Station zu gelangen. Dort angekommen, begann es die Ratten zu fressen, die das Universum genau so tüchtig bevölkerten, wie die Menschen das taten. Die Ratten waren den Menschen auf Schritt und Tritt gefolgt, lebten in ihren Wohnungen und ernährten sich von deren Abfall. Und nun waren die Ratten selbst zu Futter geworden. Futter für die Alien Breed.

Nachdem es monatelang im Dunkeln (die Dunkelheit war für die Alien Breed so hell wie Tageslicht) herumgekrochen war, gefressen hatte und gewachsen war, hörte das Wesen damit auf und ruhte sich aus. "Seine eisig-schwarze Haut wurde grau, seine glatte Oberfläche wurde zerfurcht und überzog sich mit einem üblen Schleim. Innerhalb von wenigen Tagen hatte es sich in einen spröden, grauen Klumpen verwandelt. Und so blieb es monatelang wie tot. Aber es war nicht tot, es war in einem Kokon.

Monate vergingen und schließlich brach die Hülle des Kokons auf. Aus der Hülle kamen Hunderte kleiner Aliens hervor, die alle genau gleich aussahen, ein jeder ein genetischer Clone des ursprünglichen Wesens. Ein jedes neue Wesen machte sich auf die Suche nach Futter, und der Zyklus begann von neuem.

Über Jahre hinweg wuchsen die Wesen, vermehrten sich und wuchsen weiter, bis schließlich eine Unmenge der Alien Breed im Raum zwischen der Station und dem

Planeten wohnte, in Rissen in Wänden, im Lüftungsschacht. Schließlich waren es zu viele Wesen, um sich von Abfall und Ungeziefer zu ernähren, zu viele, um mit ihnen fertig zu werden. Sie krochen aus dem Boden und aus den Wänden in die Räume der Menschen und töteten alles, was sich ihnen in den Weg stellte. Die Invasion hatte begonnen.

Während sich die Gänge der MRU mit Rauch und Opfern des erhitzten Kampfes füllten, konnten sich einige Überlebende zu einer Kommunikationskonsole vorkämpfen. Sie sandten eine SOS-Botschaft auf allen Frequenzen...

Die Dreadnought Herona war durch die weite Leere des Raums unterwegs, als sie die Botschaft erreichte. Die Mannschaft reagierte sofort und das Raumschiff traf die nötigen Vorbereitungen zum Wendemanöver. Bei einem Raumschiff, das etwa XXX Kilometer lang ist, können solche Manöver schon einige Zeit in Anspruch nehmen. Doch diese Zeit verstrich nicht ungenutzt. Während der Zeit, die Herona brauchte, um Azarin 2E zu erreichen, wurden Landeschiffe vorbereitet, Mannschaften unterwiesen und trainiert. Als sich das riesige Raumschiff dem Azarin-System näherte, wurden zehn Landeschiffe lanciert. Sie nahmen Kurs auf den Planeten und flogen dicht beieinander. Sie näherten sich dem Tiefflug der atemberaubenden Oberfläche von Azarin. Als sie über den Rand des Kraters des riesigen, verloschenen Vulkans flogen, in dem die MRU untergebracht war, wurden sie davon überrascht, daß die Verteidigungssysteme ihrer eigenen Raumstation das Feuer auf sie eröffneten. Man versuchte Ausweichmanöver, wählte andere Flugwege, doch bei den meisten Schiffen waren alle Bemühungen umsonst. Neun der zehn Landeschiffe wurden vernichtet, und Dein Raumschiff wurde bei einer Bruchlandung zerstört...

Nun geht es darum, in die riesigen Türme zu gelangen, sich durch die Gänge voller Wesen der Alien Breed zu kämpfen und die Königin der Aliens ausfindig zu machen. Sie muß vernichtet werden, und die Zerstörungsmechanismen der Raumstation müssen ausgelöst werden. Danach mußt Du entkommen. Der Tower Assault hat begonnen!

SPIELVERLAUF VON TOWER ASSAULT

Das Spiel beginnt, wenn Du neben Deinem bruchgelandeten Landeschiff stehst. Sammle alle pick-ups, die Du siehst - im folgenden aufgeführt - aber weiche den Sicherheitsminen aus. Vorsicht ist geboten, da die Sicherheitslaser aktiv und unkontrollierbar sind.

Ein jeder Level des Spiels hat eine besondere Aufgabe. Deine Personal Data Console informiert Dich, wie diese Aufgabe jeweils lautet. Folge den Anweisungen haargenau, geschieht das nicht, so führt dies oft zur Katastrophe.

Wenn Du erst einmal in die Raumstation gelangt bist, halte Ausschau nach den Intex Networks-Computer-Consoles. Diese Geräte sind wertvolle Quellen für Vorräte, Geschütze und Informationen. Um Zugang zur Console zu erhalten, stelle Dich vor das Gerät und drücke die Leertaste. Darauf erscheint der Bildschirm mit dem Hauptmenü. Vorsicht! Bei den Kämpfen nach der Invasion der Aliens in der Raumstation wurden einige Consoles beschädigt.

Die Military Research Unit (MRU) auf Azarin 2E war nie ein Kriegsschauplatz gewesen, zumindest nicht, bis die Alien Breed dort ankam. Ihr Sporenschiff zog seit vielen Jahren durch den unermesslichen, öden Weltraum, und zwar bereits seit vor der Zeit, als die Menschen ihre ersten unbeholfenen Versuche der Fahrt zu anderen Planeten machten, seit vor der Zeit, als die Menschen überhaupt erste Gehversuche unternahmen. Das Raumschiff - das eigentlich nicht viel mehr als ein Ei war - war zufällig auf Azarin gelandet, und zwar lange bevor die Menschen diesen Planeten entdeckt hatten. Dann kamen die Menschen, zunächst alleine, dann in Paaren und schließlich scharenweise. Sie hatten herausgefunden, daß der Planet reich an Tellur war, was für den Rumpfbau militärischer Raumschiffe von größter Bedeutung war.

Also richtete man eine Military Research Unit ein. Dabei handelte es sich im wesentlichen um eine Bergbaukolonie, die von Wissenschaftlern und Zivilisten bevölkert war. Das Erz wurde abgebaut und verfeinert, und man entwickelte immer bessere Legierungen. Im Lauf der Zeit wurden die Anlagen mit den Fusionsbrennöfen immer größer, die Brennöfen immer heißer und die ausgestrahlte Hitze erweckte etwas zum Leben. Etwas, das tief unter der Oberfläche des Planeten schlummerte. Schließlich bohrte sich ein kalter, schwarzer Finger durch eine chitinige HÄuse... und dann ein weiterer. Und ein dritter! Dann brach die Spore auf, und ein kleines, widerliches Wesen kroch heraus. Es begann, sich an die Oberfläche vorzuarbeiten. Es war ein Wesen der Alien Breed!

Die gut ausgebildeten Sinne des Wesens nahmen die Hitze der Brennöfen wahr, fühlten die Schwingungen der Hydraulikpressen, ahnten die Gegenwart von Menschen und schnupperten den Geruch von Nahrung. Sein angeborener Instinkt trieb es zur MRU. Während die Menschen ruhig in ihren Betten schliefen und sich in der Gewißheit wiegten, daß die ausgeklügelten Sicherheitssysteme der Station sie vor allem schützen würden, was groß genug war, um eine Gefahr darzustellen. Aber das Wesen war keine Bedrohung in dem Sinn, es war klein und so leise wie eine Katze... es schaffte es, in die Station zu gelangen. Dort angekommen, begann es die Ratten zu fressen, die das Universum genau so tüchtig bevölkerten, wie die Menschen das taten. Die Ratten waren den Menschen auf Schritt und Tritt gefolgt, lebten in ihren Wohnungen und ernährten sich von deren Abfall. Und nun waren die Ratten selbst zu Futter geworden. Futter für die Alien Breed.

Nachdem es monatelang im Dunkeln (die Dunkelheit war für die Alien Breed so hell wie Tageslicht) herumgekrochen war, gefressen hatte und gewachsen war, hörte das Wesen damit auf und ruhte sich aus. Seine eisig-schwarze Haut wurde grau, seine glatte Oberfläche wurde zerfurcht und überzog sich mit einem üblen Schleim. Innerhalb von wenigen Tagen hatte es sich in einen spröden, grauen Klumpen verwandelt. Und so blieb es monatelang wie tot. Aber es war nicht tot, es war in einem Kokon.

Monate vergingen und schließlich brach die Hülle des Kokons auf. Aus der Hülle kamen Hunderte kleiner Aliens hervor, die alle genau gleich aussahen, ein jeder ein genetischer Clone des ursprünglichen Wesens. Ein jedes neue Wesen machte sich auf die Suche nach Futter, und der Zyklus begann von neuem.

Über Jahre hinweg wuchsen die Wesen, vermehrten sich und wuchsen weiter, bis schließlich eine Unmenge der Alien Breed im Raum zwischen der Station und dem

Planeten wohnte, in Rissen in Wänden, im Lüftungsschacht. Schließlich waren es zu viele Wesen, um sich von Abfall und Ungeziefer zu ernähren, zu viele, um mit ihnen fertig zu werden. Sie krochen aus dem Boden und aus den Wänden in die Räume der Menschen und töteten alles, was sich ihnen in den Weg stellte. Die Invasion hatte begonnen.

Während sich die Gänge der MRU mit Rauch und Opfern des erhitzten Kampfes füllten, konnten sich einige Überlebende zu einer Kommunikationskonsole vorkämpfen. Sie sandten eine SOS-Botschaft auf allen Frequenzen...

Die Dreadnought Herona war durch die weite Leere des Raums unterwegs, als sie die Botschaft erreichte. Die Mannschaft reagierte sofort und das Raumschiff traf die nötigen Vorbereitungen zum Wendemanöver. Bei einem Raumschiff, das etwa XXX Kilometer lang ist, können solche Manöver schon einige Zeit in Anspruch nehmen. Doch diese Zeit verstrich nicht ungenutzt. Während der Zeit, die Herona brauchte, um Azarin 2E zu erreichen, wurden Landeschiffe vorbereitet, Mannschaften unterwiesen und trainiert. Als sich das riesige Raumschiff dem Azarin-System näherte, wurden zehn Landeschiffe lanciert. Sie nahmen Kurs auf den Planeten und flogen dicht beieinander. Sie näherten sich dem Tiefflug der atemberaubenden Oberfläche von Azarin. Als sie über den Rand des Kraters des riesigen, verloschenen Vulkans flogen, in dem die MRU untergebracht war, wurden sie davon überrascht, daß die Verteidigungssysteme ihrer eigenen Raumstation das Feuer auf sie eröffneten. Man versuchte Ausweichmanöver, wählte andere Flugwege, doch bei den meisten Schiffen waren alle Bemühungen umsonst. Neun der zehn Landeschiffe wurden vernichtet, und Dein Raumschiff wurde bei einer Bruchlandung zerstört...

Nun geht es darum, in die riesigen Türme zu gelangen, sich durch die Gänge voller Wesen der Alien Breed zu kämpfen und die Königin der Aliens ausfindig zu machen. Sie muß vernichtet werden, und die Zerstörungsmechanismen der Raumstation müssen ausgelöst werden. Danach mußt Du entkommen. Der Tower Assault hat begonnen!

SPEILVERLAUF VON TOWER ASSAULT

Das Spiel beginnt, wenn Du neben Deinem bruchgelandeten Landeschiff stehst. Sammle alle pick-ups, die Du siehst - im folgenden aufgeführt - aber weiche den Sicherheitsminen aus. Vorsicht ist geboten, da die Sicherheitslaser aktiv und unkontrollierbar sind.

Ein jeder Level des Spiels hat eine besondere Aufgabe. Deine Personal Data Console informiert Dich, wie diese Aufgabe jeweils lautet. Folge den Anweisungen haargenau, geschieht das nicht, so führt dies oft zur Katastrophe.

Wenn Du erst einmal in die Raumstation gelangt bist, halte Ausschau nach den Intex Networks-Computer-Consoles. Diese Geräte sind wertvolle Quellen für Vorräte, Geschütze und Informationen. Um Zugang zur Console zu erhalten, stelle Dich vor das Gerät und drücke die Leertaste. Darauf erscheint der Bildschirm mit dem Hauptmenü. Vorsicht! Bei den Kämpfen nach der Invasion der Aliens in der Raumstation wurden einige Consoles beschädigt.

LADEN VON TOWER ASSAULT

AMIGA

Zum Laden von Tower Assault legt man einfach Diskette Eins in das interne Diskettenlaufwerk und schaltet das Gerät ein, oder man setzt das Gerät zurück, indem man die [Ctrl]-Taste und beide [A]-Tasten drückt.

Erscheint die entsprechende Anweisung auf dem Bildschirm, so tauscht man die Diskette aus. Tower Assault erkennt externe Diskettenlaufwerke.

CD32

Man nimmt einfach den Deckel des CD32 ab und legt die Tower Assault-Diskette in das Gerät ein. Man schließt den Deckel, wartet ein paar Sekunden und Tower Assault bootet automatisch. Sollte dies nicht der Fall sein, so drückt man den Reset-Knopf und wartet ein paar Sekunden.

IBM PC

Man wechselt in das Verzeichnis, in das Tower Assault installiert wurde und gibt TOWER ein.

GERÄTEVORAUSSETZUNGEN

Amiga Tower Assault erfordert einen Amiga Computer mit mindestens einem Megabyte RAM. Das Programm stellt von selbst fest, ob ein AGA-Gerät benutzt wird. Ist das der Fall, so werden erhebliche Verstärkungen des Sounds und der Graphik aktiviert.

INSTALLIERUNG AUF DAS FESTPLATTENLAUFWERK

AMIGA

Tower Assault kann auf das Festplattenlaufwerk von AGA-Geräten installiert werden. Dazu bootet man von der ECS Datendiskette (2) und befolgt die Anweisungen auf dem Bildschirm.

IBM PC

Man legt die Diskette Eins in das Laufwerk A: ein und gibt A: ein. Anschließend gibt man INSTALL ein und befolgt die Anweisungen auf dem Bildschirm.

OPTIONEN

Bei Spielbeginn von Tower Assault bietet sich die Gelegenheit, Zugang zu einem Options-Bildschirm zu erlangen. Auf diesem Bildschirm wird die Steuerung der folgenden Spielelemente geregelt:

Anzahl der Spieler

Tower Assault kann mit einem oder zwei Spielern gleichzeitig gespielt werden. Es ist automatisch auf einen Spieler eingestellt. Ist die gesteigerte Action des Spiels mit zwei Spielern gewünscht, so schließt man einen weiteren Steuerknüppel an den Mouse-Port an.

Teilung der Credits

Mittels dieser Option kann man beim Spiel mit zwei Spielern die errungenen Credits gleichmäßig zwischen den beiden Spielern aufteilen.

Schüsse beim Spiel mit zwei Spielern

"Harmlos" oder "Schädigend".

Diese Option legt fest, ob die Schüsse im Spiel mit zwei Spielern den jeweils anderen Spieler schädigen oder nicht, falls er von Deinen Schüssen getroffen wird.

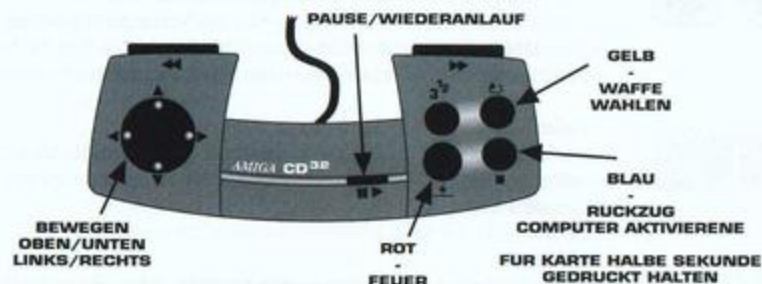
Wählt man die Option "Schädigend", so ist viel größere Vorsicht geboten und das Spiel erfordert mehr Geschicklichkeit.

Normal oder Schwierig. Tower Assault erfordert auf jedem Level ziemlich viel Geschicklichkeit. Spielt man jedoch so gut, daß die automatisch vorgegebene Schwierigkeitsstufe zu leicht ist, sollte man den Level schwierig wählen. Du wurdest aber gewarnt, es ist gar nicht so leicht!

STEUERUNG

Tower Assault wird mittels eines Steuerknüppels gesteuert (oder mit zwei Steuerknüppeln bei zwei Spielern). Man drückt den Knüppel in die Richtung, in der der Spieler sich bewegen soll. Im normalen Spielmodus schießt er auch in diese Richtung. Im Rückzugsmodus zieht sich der Spieler zurück, während er in die entgegengesetzte Richtung schießt, in die er läuft.

CD32



Zusätzlich zum Steuerknüppel kommen folgende Tasten zum Einsatz:

Leertaste - Gibt Zugang zur Datenbank Intex Network, wenn sie in der Nähe der Intex Console betätigt wird.

aktiviert eine Handkarte. Mittels der Handkarte bekommt man einen Überblick über die unmittelbare Umgebung über die Grenzen des gegenwärtigen Bildschirmbildes hinaus.

Die Karte kann auch durch Drücken des zweiten Steuerknüppelknopfes für über eine halbe Sekunde aktiviert werden.

hält das Spiel an. Durch erneutes Drücken von [p] läuft das Spiel wieder an.

Wenn man von der Festplatte aus spielt, so gelangt man durch Drücken von [Esc] zurück zum Workbench-Bildschirm. Um das Spiel wieder aufzunehmen, schließt man das Tower Assault-Window.

Die linke [Alt]-Taste durchläuft die verfügbaren Waffen für Spieler eins. Die rechte [Alt]-Taste regelt die Geschütze des zweiten Spielers.

Die linke [Shift]-Taste versetzt den ersten Spieler in "Rückzugs"-Modus. Das bedeutet, daß er sich vor einer Welle angreifender Aliens zurückziehen kann, sie aber dennoch beschießen kann. Die rechte [Shift]-Taste list den "Rückzugs"-Modus für den zweiten Spieler aus.

M

P

Alt

Shift

LADEN VON TOWER ASSAULT

AMIGA

Zum Laden von Tower Assault legt man einfach Diskette Eins in das interne Diskettenlaufwerk und schaltet das Gerät ein, oder man setzt das Gerät zurück, indem man die [Ctrl]-Taste und beide [A]-Tasten drückt.

Erscheint die entsprechende Anweisung auf dem Bildschirm, so tauscht man die Diskette aus. Tower Assault erkennt externe Diskettenlaufwerke.

CD32

Man nimmt einfach den Deckel des CD32 ab und legt die Tower Assault-Diskette in das Gerät ein. Man schließt den Deckel, wartet ein paar Sekunden und Tower Assault bootet automatisch. Sollte dies nicht der Fall sein, so drückt man den Reset-Knopf und wartet ein paar Sekunden.

IBM PC

Man wechselt in das Verzeichnis, in das Tower Assault installiert wurde und gibt TOWER ein.

GERÄTEVORAUSSETZUNGEN

Amiga Tower Assault erfordert einen Amiga Computer mit mindestens einem Megabyte RAM. Das Programm stellt von selbst fest, ob ein AGA-Gerät benutzt wird. Ist das der Fall, so werden erhebliche Verstärkungen des Sounds und der Graphik aktiviert.

INSTALLIERUNG AUF DAS FESTPLATTENLAUFWERK

AMIGA

Tower Assault kann auf das Festplattenlaufwerk von AGA-Geräten installiert werden. Dazu bootet man von der ECS Datendiskette (2) und befolgt die Anweisungen auf dem Bildschirm.

IBM PC

Man legt die Diskette Eins in das Laufwerk A: ein und gibt A: ein. Anschließend gibt man INSTALL ein und befolgt die Anweisungen auf dem Bildschirm.

OPTIONEN

Bei Spielbeginn von Tower Assault bietet sich die Gelegenheit, Zugang zu einem Options-Bildschirm zu erlangen. Auf diesem Bildschirm wird die Steuerung der folgenden Spielelemente geregelt:

Anzahl der Spieler

Tower Assault kann mit einem oder zwei Spielern gleichzeitig gespielt werden. Es ist automatisch auf einen Spieler eingestellt. Ist die gesteigerte Action des Spiels mit zwei Spielern gewünscht, so schließt man einen weiteren Steuerknüppel an den Mouse-Port an.

Teilung der Credits

Mittels dieser Option kann man beim Spiel mit zwei Spielern die errungenen Credits gleichmäßig zwischen den beiden Spielern aufteilen.

Schüsse beim Spiel mit zwei Spielern

"Harmlos" oder "Schädigend".

Diese Option legt fest, ob die Schüsse im Spiel mit zwei Spielern den jeweils anderen Spieler schädigen oder nicht, falls er von Deinen Schüssen getroffen wird.

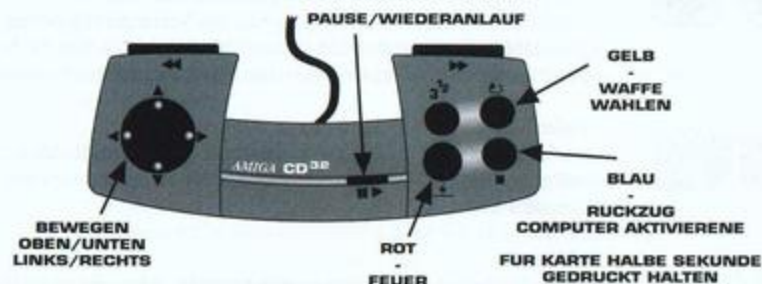
Wählt man die Option "Schädigend", so ist viel größere Vorsicht geboten und das Spiel erfordert mehr Geschicklichkeit.

Normal oder Schwierig. Tower Assault erfordert auf jedem Level ziemlich viel Geschicklichkeit. Spielt man jedoch so gut, daß die automatisch vorgegebene Schwierigkeitsstufe zu leicht ist, sollte man den Level schwierig wählen. Du wurdest aber gewarnt, es ist gar nicht so leicht!

STEUERUNG

Tower Assault wird mittels eines Steuerknüppels gesteuert (oder mit zwei Steuerknüppeln bei zwei Spielern). Man drückt den Knüppel in die Richtung, in der der Spieler sich bewegen soll. Im normalen Spielmodus schießt er auch in diese Richtung. Im Rückzugsmodus zieht sich der Spieler zurück, während er in die entgegengesetzte Richtung schießt, in die er läuft.

CD32



Zusätzlich zum Steuerknüppel kommen folgende Tasten zum Einsatz:

Leertaste - Gibt Zugang zur Datenbank Intex Network, wenn sie in der Nähe der Intex Console betätigt wird.

aktiviert eine Handkarte. Mittels der Handkarte bekommt man einen Überblick über die unmittelbare Umgebung über die Grenzen des gegenwärtigen Bildschirmbildes hinaus.

Die Karte kann auch durch Drücken des zweiten Steuerknüppelknopfes für über eine halbe Sekunde aktiviert werden.

hält das Spiel an. Durch erneutes Drücken von [p] läuft das Spiel wieder an.

Wenn man von der Festplatte aus spielt, so gelangt man durch Drücken von [Esc] zurück zum Workbench-Bildschirm. Um das Spiel wieder aufzunehmen, schließt man das Tower Assault-Window.

Die linke [Alt]-Taste durchläuft die verfügbaren Waffen für Spieler eins. Die rechte [Alt]-Taste regelt die Geschütze des zweiten Spielers.

Die linke [Shift]-Taste versetzt den ersten Spieler in "Rückzugs"-Modus. Das bedeutet, daß er sich vor einer Welle angreifender Aliens zurückziehen kann, sie aber dennoch beschießen kann. Die rechte [Shift]-Taste list den "Rückzugs"-Modus für den zweiten Spieler aus.

M

P

Alt

Shift

Benutzt man ein Joypad beziehungsweise einen Steuerknüppel mit zwei Knöpfen, so list der zweite Knopf den Rückzugs-Modus aus. Spielt man mit zwei Spielern, so ist es am besten, jeweils nur einen Spieler den Rückzug antreten zu lassen.

IN DER RAUMSTATION

Befindet man sich im Inneren der MRU-Türme, so befinden sich dort sowie in der unmittelbaren Umgebung darum herum Gegenstände, die die Kolonisten beim Kampf mit der Alien Breed verloren haben. Das Aufsammeln dieser Gegenstände erweist sich oft als von Vorteil, manchmal ist es jedoch entscheidend für den Erfolg der Mission.

Man halte Ausschau nach folgenden Symbolen:



Erste Hilfe

Wird ein Spieler von einer Waffe getroffen oder kommt mit einem Alien in Kontakt, so zieht er sich eine Verletzung zu, die als Verringerung seiner Energie angezeigt wird. Durch Aufnahme eines Erste-Hilfe-Symbols kann die Verletzung des Spielers geheilt werden und sein Energiestand wieder regeneriert werden.



Credits

Das Sammeln der Credits, die die in Panik geratenen Kolonisten fallen ließen, ermöglicht den Erwerb von zusätzlichen Vorräten und Geschützen von den Computer Consoles.



Schlüssel

Als die höchste Alarmstufe ausgelöst wurde, schlossen sich die Sicherheitstüren der MRU automatisch. Man sammelt Sicherheitsschlüssel, um den Zugang zwischen den einzelnen Gebieten zu erleichtern. Findet man keine Schlüssel, so können die Türen zwar aufgebrochen werden, was jedoch beträchtliche Schußkraft und Ausdauer erfordert.

Sicherheitspässe

Einige Türen schützen Räume mit besonderen Sicherheitsvorschriften. Diese Türen können nicht mit einem normalen Schlüssel geöffnet werden. Hierfür muß der entsprechende Paß gefunden werden. Die richtigen Pässe für die entsprechenden Türen sind jeweils durch Farbgebung gekennzeichnet.

Decklift-Pässe

Der Zugang zu bestimmten Ebenen ist von den anderen Räumen der Station aus beschränkt. In diesem Fall muß man sichergehen, daß man einen Decklift-Paß ausfindig gemacht und gesammelt hat, bevor man versucht, den Lift zu benutzen. Wird dies nicht befolgt, so kann es fatale Folgen haben.



Munition

Die Munitionsanzeige ist sorgfältig zu überwachen. Ohne Munition bietet selbst die schrecklichste Waffe überhaupt keinen Schutz. Man halte Ausschau nach Munitionstrommeln, die die fliehenden Kolonisten fallen ließen.



Waffen

Meistens werden Sie Bewaffnung verbessern, indem Sie auf das Intex Computersystem zugreifen, nachdem Sie genügend Bonuspunkte angesammelt haben, um sich eine neue Waffe leisten zu können. Gelegentlich werden Sie aber über einen toten Sicherheitsoffizier der Kolonialtruppen stolpern. Diese trugen häufig

sehr wirksame Waffen bei sich. Es ist daher durchaus möglich, daß Sie bei einer solchen Leiche eine bessere Waffe finden als die Ihre.



Karten

Das Kartensortiment der Personal Data Card ist recht begrenzt. Gelegentlich stößt man auf eine Karten-Console, die zur Raumstation gehört. Diese kann dazu benutzt werden, einen weiter reichenden Überblick über den gegenwärtigen Level zu erhalten.



Personal Data Cards

Viele der Kolonisten speicherten Informationen über die Raumstation auf PDCs, die sie stets bei sich trugen. Die Leichen, auf die man stößt, sollten stets überprüft werden, um zu sehen, ob sie solche Dinge bei sich haben. Auf diese Weise erhält man unter Umständen Informationen, die für den Erfolg von entscheidender Bedeutung sind.

Überlebende

Auf einigen Ebenen der Raumstation stößt man auf Menschen, die den Überfall der Aliens überlebt haben. Diese Menschen müssen befreit werden, so daß sie entkommen können.



Radioaktivität

Man muß nach diesem Symbol Ausschau halten. Einige Bereiche der Raumstation wurden radioaktiv verseucht, als die Alien Breed den Reaktorkern durchbrach. In diesen Bereichen sollte man sich nur so kurz wie möglich aufhalten.

Beim Aufenthalt in diesen Bereichen wird mehr Energie als anderswo aufgebraucht. Zur Regenerierung sollte Nahrung und Erste Hilfe benutzt werden.

ILLEGALE VERVIELFÄLTIGUNG

Das Kopieren von Spielen ist unrecht, doch das scheint den meisten Leuten nichts auszumachen. Dabei ist es jedoch wichtig, daß das Kopieren von Spielen es den Software-Häusern immer schwerer macht, den Amiga zu unterstützen. Wenn Du also weiterhin Spiele von der gleichen Qualität wie Tower Assault spielen willst, dann kauf sie und kopier sie nicht einfach!

Benutzt man ein Joypad beziehungsweise einen Steuerknüppel mit zwei Knöpfen, so list der zweite Knopf den Rückzugs-Modus aus. Spielt man mit zwei Spielern, so ist es am besten, jeweils nur einen Spieler den Rückzug antreten zu lassen.

IN DER RAUMSTATION

Befindet man sich im Inneren der MRU-Türme, so befinden sich dort sowie in der unmittelbaren Umgebung darum herum Gegenstände, die die Kolonisten beim Kampf mit der Alien Breed verloren haben. Das Aufsammeln dieser Gegenstände erweist sich oft als von Vorteil, manchmal ist es jedoch entscheidend für den Erfolg der Mission.

Man halte Ausschau nach folgenden Symbolen:



Erste Hilfe

Wird ein Spieler von einer Waffe getroffen oder kommt mit einem Alien in Kontakt, so zieht er sich eine Verletzung zu, die als Verringerung seiner Energie angezeigt wird. Durch Aufnahme eines Erste-Hilfe-Symbols kann die Verletzung des Spielers geheilt werden und sein Energiestand wieder regeneriert werden.



Credits

Das Sammeln der Credits, die die in Panik geratenen Kolonisten fallen ließen, ermöglicht den Erwerb von zusätzlichen Vorräten und Geschützen von den Computer Consoles.



Schlüssel

Als die höchste Alarmstufe ausgelöst wurde, schlossen sich die Sicherheitstüren der MRU automatisch. Man sammelt Sicherheitsschlüssel, um den Zugang zwischen den einzelnen Gebieten zu erleichtern. Findet man keine Schlüssel, so können die Türen zwar aufgebrochen werden, was jedoch beträchtliche Schußkraft und Ausdauer erfordert.

Sicherheitspässe

Einige Türen schützen Räume mit besonderen Sicherheitsvorschriften. Diese Türen können nicht mit einem normalen Schlüssel geöffnet werden. Hierfür muß der entsprechende Paß gefunden werden. Die richtigen Pässe für die entsprechenden Türen sind jeweils durch Farbgebung gekennzeichnet.

Decklift-Pässe

Der Zugang zu bestimmten Ebenen ist von den anderen Räumen der Station aus beschränkt. In diesem Fall muß man sichergehen, daß man einen Decklift-Paß ausfindig gemacht und gesammelt hat, bevor man versucht, den Lift zu benutzen. Wird dies nicht befolgt, so kann es fatale Folgen haben.



Munition

Die Munitionsanzeige ist sorgfältig zu überwachen. Ohne Munition bietet selbst die schrecklichste Waffe überhaupt keinen Schutz. Man halte Ausschau nach Munitionstrommeln, die die fliehenden Kolonisten fallen ließen.



Waffen

Meistens werden Sie Bewaffnung verbessern, indem Sie auf das Intex Computersystem zugreifen, nachdem Sie genügend Bonuspunkte angesammelt haben, um sich eine neue Waffe leisten zu können. Gelegentlich werden Sie aber über einen toten Sicherheitsoffizier der Kolonialtruppen stolpern. Diese trugen häufig

sehr wirksame Waffen bei sich. Es ist daher durchaus möglich, daß Sie bei einer solchen Leiche eine bessere Waffe finden als die Ihre.



Karten

Das Kartensortiment der Personal Data Card ist recht begrenzt. Gelegentlich stößt man auf eine Karten-Console, die zur Raumstation gehört. Diese kann dazu benutzt werden, einen weiter reichenden Überblick über den gegenwärtigen Level zu erhalten.



Personal Data Cards

Viele der Kolonisten speicherten Informationen über die Raumstation auf PDCs, die sie stets bei sich trugen. Die Leichen, auf die man stößt, sollten stets überprüft werden, um zu sehen, ob sie solche Dinge bei sich haben. Auf diese Weise erhält man unter Umständen Informationen, die für den Erfolg von entscheidender Bedeutung sind.

Überlebende

Auf einigen Ebenen der Raumstation stößt man auf Menschen, die den Überfall der Aliens überlebt haben. Diese Menschen müssen befreit werden, so daß sie entkommen können.



Radioaktivität

Man muß nach diesem Symbol Ausschau halten. Einige Bereiche der Raumstation wurden radioaktiv verseucht, als die Alien Breed den Reaktorkern durchbrach. In diesen Bereichen sollte man sich nur so kurz wie möglich aufhalten.

Beim Aufenthalt in diesen Bereichen wird mehr Energie als anderswo aufgebraucht. Zur Regenerierung sollte Nahrung und Erste Hilfe benutzt werden.

ILLEGALE VERVIELFÄLTIGUNG

Das Kopieren von Spielen ist unrecht, doch das scheint den meisten Leuten nichts auszumachen. Dabei ist es jedoch wichtig, daß das Kopieren von Spielen es den Software-Häusern immer schwerer macht, den Amiga zu unterstützen. Wenn Du also weiterhin Spiele von der gleichen Qualität wie Tower Assault spielen willst, dann kauf sie und kopier sie nicht einfach!

Sur Azarin 2E, le département des recherches militaires (MRU) n'était pas consacré à la guerre. Du moins, jusqu'au jour où les Extra-terrestres sont arrivés. Le vaisseau contenant leurs spores avaient voyagé dans les étendues infinies de l'espace pendant des milliards d'années, bien avant que les humains ne fassent leurs premières tentatives confuses de voyage interplanétaire. Avant même que les humains aient fait leurs premiers pas. Par chance, le vaisseau, qui en fait s'apparentait à un oeuf, avait atterri sur Azarin, bien longtemps avant que les humains ne découvrent la planète. Les humains arrivèrent ensuite, un par un d'abord, puis par hordes quand ils découvrirent que la planète possédait des ressources inépuisables en Tellurinium, élément vital à la construction de la carcasse des vaisseaux spatiaux militaires.

C'est alors que le département des recherches militaires fut créé. En gros, c'était une colonie minière peuplée de scientifiques et de civils. Le minerai était extrait et raffiné, des alliages de plus en plus perfectionnés étaient découverts. A mesure que la taille des hauts-fourneaux augmentait, qu'ils brûlaient de plus en plus fort, la chaleur dégagée réveilla quelque chose. Quelque chose qui était enfoui profondément dans les entrailles de la planète. Un doigt noir, froid perça, puis un autre... Un troisième! Puis le noyau s'ouvrit pour laisser s'échapper une petite créature désagréable quicommença aussitôt à creuser un tunnel vers la surface. C'était le premier spécimen de la Race des Extra-terrestres!

Les sens superbement développés de ces créatures détectèrent la chaleur des hauts-fourneaux, ressentirent les réverbérations des presses hydrauliques, sentirent la présence des humains et se délectèrent de l'odeur de nourriture. Conduites par un instinct aussi avancé que l'intelligence humaine, les créatures se dirigèrent vers le MRU. Pendant ce temps, les humains dormaient sur leurs deux oreilles, forts de la protection que leur apportaient les systèmes de sécurité puissants de la base contre tout ce qui pouvait représenter une menace. Mais la créature, petite et aussi silencieuse qu'un chat, n'était pas une menace. Elle s'infiltra dans la base. Elle commença par y dévorer les rats qui avaient peuplé l'univers dans le sillage des humains, les suivant à la trace, vivant dans leurs pas, consommant leurs déchets.

C'étaient maintenant au tour des rats de devenir nourriture. Nourriture pour les Extra-terrestres.

Après des mois passés à fouiller dans l'obscurité (qui, pour les extra-terrestres, était aussi lumineuse que le jour), à se nourrir et à grossir, la créature parvint à un stade de repos. Sa peau noire et glacée devint grise, sa surface se troua et se couvrit de vase immonde. En quelques jours, elles se transforma en un bloc gris et friable. C'est dans cet état qu'elle passa plusieurs mois, comme morte. Mais loin d'être morte, elle était dans un cocon.

Des mois s'écoulèrent, puis la coquille se fendit et des centaines de petits extra-terrestres s'en échappèrent, chacun étant une réplique fidèle de l'autre, clone génétique de la créature mère. Elles se mirent toutes en quête de nourriture et le cycle continua ainsi.

Pendant des années, ces créatures se développèrent, se reproduirent jusqu'à ce qu'une multitude de petits extra-terrestres peuple même les espaces les plus réduits de la base et de la planète, les interstices des murs, les conduits de ventilation. Jusqu'à ce que la vermine et les déchets disponibles deviennent insuffisants pour

leur nombre. C'est alors qu'ils commencèrent à se répandre en glissant sur les sols et les murs dans l'espace des humains, tuant tout ce qui se trouvait sur leur passage. L'invasion avait commencé.

Pendant que les couloirs du MRU se remplissaient de fumée et des débris de la bataille rangée, quelques survivants parvinrent à atteindre une console de communications et lancèrent un SOS sur toutes les fréquences...

Suivant son cours dans l'espace sidéral, le Dreadnought Herona intercepta le message. L'équipage répondit immédiatement et le vaisseau commença les manoeuvres nécessaires pour changer de trajectoire. De telles manoeuvres prennent un certain temps pour un vaisseau dont la taille dépasse XXX kilomètres. Mais ce temps ne fut pas perdu : dans les semaines nécessaires à Herona pour rejoindre Azarin 2E, des vaisseaux satellites furent préparés, les équipages furent formés et entraînés. Quand l'énorme vaisseau s'approcha du système d'Azarin, il lança 10 vaisseaux satellites. Ils se mirent sur la trajectoire de la planète, volant en formation serrée, à basse altitude au-dessus de la surface spectaculaire d'Azarin. Lorsqu'ils traversèrent le cratère du grand volcan en extinction dans lequel le MRU était installé, ils furent pris d'assaut par les systèmes de défense de leur propre base. Ils firent des manoeuvres d'évasion, déployèrent des tactiques de vol erratiques mais pour la majorité des vaisseaux, ce fut en vain. Neuf d'entre eux furent détruits et votre vaisseau fit un atterrissage en catastrophe qui le détruisit complètement...

Vous devez maintenant accéder aux tours géantes et vous battre pour atteindre les couloirs infestés d'extra-terrestres et localiser la reine. Détruisez-la, mettez en branle les procédures d'autodestruction de la base, puis enfuyez-vous. L'attaque de la tour (Tower Assault) a commencé!

POUR JOUER À TOWER ASSAULT

Quand le jeu débute, vous vous trouvez à côté de votre vaisseau en pièces. Collectez toutes les icônes que vous rencontrez - leur liste figure ci-dessous - mais évitez les mines. Attention! Lasers de sécurité de la base actifs et hors de contrôle.

Chaque niveau du jeu comporte une mission spécifique. Vous serez informé par votre console personnelle (PDC) du contenu de ces missions. Suivez les instructions à la lettre, sinon vous allez à la catastrophe.

Une fois que vous avez atteint la base, cherchez les consoles d'ordinateur des réseaux Intex. Ces appareils représentent une source précieuse de ravitaillement, d'artillerie et d'information. Pour accéder à la console, faites-lui face et appuyez sur la barre d'espace. Vous afficherez alors le menu principal. Attention, dans la bataille déclenchée après l'invasion des extra-terrestres, certaines consoles ont été endommagées.

CHARGEMENT DE TOWER ASSAULT

AMIGA

Pour charger Tower Assault, il suffit de placer la disquette numéro un dans l'unité interne et de mettre l'appareil sous tension, ou d'effectuer une réinitialisation en appuyant en même temps sur [Ctrl] et sur les touches [A].

Quand le message vous le demande, changez de disquette. Tower Assault reconnaîtra les unités externes si elles existent.

Sur Azarin 2E, le département des recherches militaires (MRU) n'était pas consacré à la guerre. Du moins, jusqu'au jour où les Extra-terrestres sont arrivés. Le vaisseau contenant leurs spores avaient voyagé dans les étendues infinies de l'espace pendant des milliards d'années, bien avant que les humains ne fassent leurs premières tentatives confuses de voyage interplanétaire. Avant même que les humains aient fait leurs premiers pas. Par chance, le vaisseau, qui en fait s'apparentait à un oeuf, avait atterri sur Azarin, bien longtemps avant que les humains ne découvrent la planète. Les humains arrivèrent ensuite, un par un d'abord, puis par hordes quand ils découvrirent que la planète possédait des ressources inépuisables en Tellurinium, élément vital à la construction de la carcasse des vaisseaux spatiaux militaires.

C'est alors que le département des recherches militaires fut créé. En gros, c'était une colonie minière peuplée de scientifiques et de civils. Le minerai était extrait et raffiné, des alliages de plus en plus perfectionnés étaient découverts. A mesure que la taille des hauts-fourneaux augmentait, qu'ils brûlaient de plus en plus fort, la chaleur dégagée réveilla quelque chose. Quelque chose qui était enfoui profondément dans les entrailles de la planète. Un doigt noir, froid perça, puis un autre... Un troisième! Puis le noyau s'ouvrit pour laisser s'échapper une petite créature désagréable quicommença aussitôt à creuser un tunnel vers la surface. C'était le premier spécimen de la Race des Extra-terrestres!

Les sens superbement développés de ces créatures détectèrent la chaleur des hauts-fourneaux, ressentirent les réverbérations des presses hydrauliques, sentirent la présence des humains et se délectèrent de l'odeur de nourriture. Conduites par un instinct aussi avancé que l'intelligence humaine, les créatures se dirigèrent vers le MRU. Pendant ce temps, les humains dormaient sur leurs deux oreilles, forts de la protection que leur apportaient les systèmes de sécurité puissants de la base contre tout ce qui pouvait représenter une menace. Mais la créature, petite et aussi silencieuse qu'un chat, n'était pas une menace. Elle s'infiltra dans la base. Elle commença par y dévorer les rats qui avaient peuplé l'univers dans le sillage des humains, les suivant à la trace, vivant dans leurs pas, consommant leurs déchets.

C'étaient maintenant au tour des rats de devenir nourriture. Nourriture pour les Extra-terrestres.

Après des mois passés à fouiller dans l'obscurité (qui, pour les extra-terrestres, était aussi lumineuse que le jour), à se nourrir et à grossir, la créature parvint à un stade de repos. Sa peau noire et glacée devint grise, sa surface se troua et se couvrit de vase immonde. En quelques jours, elles se transforma en un bloc gris et friable. C'est dans cet état qu'elle passa plusieurs mois, comme morte. Mais loin d'être morte, elle était dans un cocon.

Des mois s'écoulèrent, puis la coquille se fendit et des centaines de petits extra-terrestres s'en échappèrent, chacun étant une réplique fidèle de l'autre, clone génétique de la créature mère. Elles se mirent toutes en quête de nourriture et le cycle continua ainsi.

Pendant des années, ces créatures se développèrent, se reproduirent jusqu'à ce qu'une multitude de petits extra-terrestres peuple même les espaces les plus réduits de la base et de la planète, les interstices des murs, les conduits de ventilation. Jusqu'à ce que la vermine et les déchets disponibles deviennent insuffisants pour

leur nombre. C'est alors qu'ils commencèrent à se répandre en glissant sur les sols et les murs dans l'espace des humains, tuant tout ce qui se trouvait sur leur passage. L'invasion avait commencé.

Pendant que les couloirs du MRU se remplissaient de fumée et des débris de la bataille rangée, quelques survivants parvinrent à atteindre une console de communications et lancèrent un SOS sur toutes les fréquences...

Suivant son cours dans l'espace sidéral, le Dreadnought Herona intercepta le message. L'équipage répondit immédiatement et le vaisseau commença les manoeuvres nécessaires pour changer de trajectoire. De telles manoeuvres prennent un certain temps pour un vaisseau dont la taille dépasse XXX kilomètres. Mais ce temps ne fut pas perdu : dans les semaines nécessaires à Herona pour rejoindre Azarin 2E, des vaisseaux satellites furent préparés, les équipages furent formés et entraînés. Quand l'énorme vaisseau s'approcha du système d'Azarin, il lança 10 vaisseaux satellites. Ils se mirent sur la trajectoire de la planète, volant en formation serrée, à basse altitude au-dessus de la surface spectaculaire d'Azarin. Lorsqu'ils traversèrent le cratère du grand volcan en extinction dans lequel le MRU était installé, ils furent pris d'assaut par les systèmes de défense de leur propre base. Ils firent des manoeuvres d'évasion, déployèrent des tactiques de vol erratiques mais pour la majorité des vaisseaux, ce fut en vain. Neuf d'entre eux furent détruits et votre vaisseau fit un atterrissage en catastrophe qui le détruisit complètement...

Vous devez maintenant accéder aux tours géantes et vous battre pour atteindre les couloirs infestés d'extra-terrestres et localiser la reine. Détruisez-la, mettez en branle les procédures d'autodestruction de la base, puis enfuyez-vous. L'attaque de la tour (Tower Assault) a commencé!

POUR JOUER À TOWER ASSAULT

Quand le jeu débute, vous vous trouvez à côté de votre vaisseau en pièces. Collectez toutes les icônes que vous rencontrez - leur liste figure ci-dessous - mais évitez les mines. Attention! Lasers de sécurité de la base actifs et hors de contrôle.

Chaque niveau du jeu comporte une mission spécifique. Vous serez informé par votre console personnelle (PDC) du contenu de ces missions. Suivez les instructions à la lettre, sinon vous allez à la catastrophe.

Une fois que vous avez atteint la base, cherchez les consoles d'ordinateur des réseaux Intex. Ces appareils représentent une source précieuse de ravitaillement, d'artillerie et d'information. Pour accéder à la console, faites-lui face et appuyez sur la barre d'espace. Vous afficherez alors le menu principal. Attention, dans la bataille déclenchée après l'invasion des extra-terrestres, certaines consoles ont été endommagées.

CHARGEMENT DE TOWER ASSAULT

AMIGA

Pour charger Tower Assault, il suffit de placer la disquette numéro un dans l'unité interne et de mettre l'appareil sous tension, ou d'effectuer une réinitialisation en appuyant en même temps sur [Ctrl] et sur les touches [A].

Quand le message vous le demande, changez de disquette. Tower Assault reconnaîtra les unités externes si elles existent.

CD32

Soulevez le couvercle du CD32 et placez dans l'appareil le disque Tower Assault. Refermez le couvercle, patientez quelques secondes. Tower Assault devrait s'initialiser automatiquement. Si rien ne se passe, appuyez sur le bouton de réinitialisation, puis attendez quelques secondes.

IBM PC

Placez-vous dans le répertoire dans lequel vous avez installé Tower Assault, puis entrez TOWER.

EXIGENCES MATÉRIELLES

Tower Assault sur Amiga exige un ordinateur Amiga comportant au minimum un mégaoctet de mémoire vive. Le programme détectera automatiquement un éventuel appareil AGA. Dans ce cas, des améliorations considérables seront mises en place au niveau du son et des graphismes.

INSTALLATION SUR DISQUE DUR

AMIGA

Il est possible d'installer Tower Assault sur le disque dur des appareils AGA. Pour l'installer, amorcez à partir de la disquette de données ECS (2) et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

IBM PC

Introduisez la disquette numéro un dans l'unité A:, puis entrez A:. Entrez ensuite INSTALL, puis suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

OPTIONS

Quand vous commencez à jouer, vous aurez la possibilité d'accéder à un écran d'options. Sur cet écran, les paramètres de jeu suivants peuvent être modifiés:

Nombre de joueurs (Number of players)

Tower Assault peut être joué en mode un joueur, ou deux joueurs en simultané. Le mode de jeu par défaut est un seul joueur. Connectez un second manche à balai au port de la souris pour pouvoir profiter de toute l'action de tir à deux.

Partage des crédits (Share credits)

Cette option vous permet de partager équitablement entre les 2 joueurs les crédits reçus en mode 2 joueurs.

Jeu à 2 joueurs: tirs à blanc ou tirs réels (Two player shots: Safe or Harmful)

Cette option détermine si oui ou non lorsque vous tirez dans le mode de jeu à 2, vos tirs blesseront l'autre joueur, si jamais vous le touchez. Si vous sélectionnez l'option tirs réels (Harmful), vous devez faire preuve de plus grandes précautions dans vos mouvements.

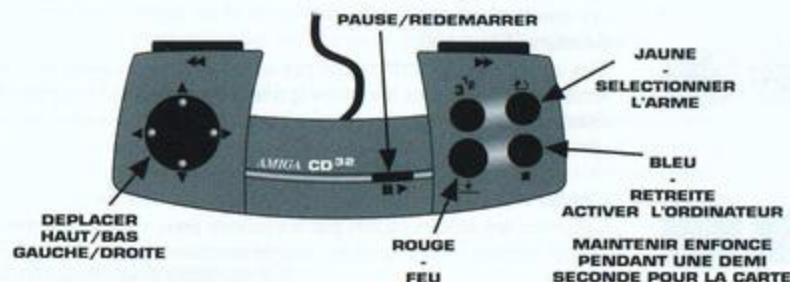
Difficulté: Normale ou Difficile (Skill level: Normal or Difficult)

Tower Assault est un jeu plutôt difficile, quel que soit le niveau que vous sélectionnez. Si vous êtes tellement fort que le niveau de difficulté par défaut est trop facile pour vous, essayez le niveau difficile mais attention, c'est vraiment très corsé!

COMMANDES

Vous accédez aux commandes de Tower Assault grâce à un manche (ou 2, dans le mode à 2 joueurs). Poussez sur le manche dans la direction vers laquelle vous souhaitez faire avancer votre joueur. En mode de jeu normal, le joueur tirera également dans cette direction. En mode de "recul", votre personnage reculera tout en tirant dans la direction opposée à celle de son déplacement.

CD32



Outre le manche, vous vous servirez des touches suivantes du clavier:

Barre d'espacement - Permet d'accéder aux bases de données des réseau Intex, lorsque vous vous trouvez à proximité d'une console Intex.

Active un plan. Celui-ci vous permet de voir la disposition de vos alentours, au-delà des limites de l'écran actuel.

Vous pouvez également activer ce plan en maintenant enfoncé pendant plus d'une demi-seconde le second bouton du manche/pavé.

Pause le jeu. Appuyez sur [p] pour redémarrer.

Lorsque vous jouez à partir du disque dur, appuyez sur [Esc] pour revenir à l'écran du workbench. Pour revenir au jeu, fermez la fenêtre Tower Assault.

La touche Alt gauche vous permet d'afficher les armes disponibles du joueur numéro un. La touche Alt droite permet d'afficher l'armement du joueur numéro deux.

La touche [Shift] gauche place le joueur numéro un en mode de "recul". Ceci signifie qu'il peut reculer devant une vague d'assaillants tout en les arrosant de tirs de son arme. La touche [Shift] droite permet de passer du mode normal au mode "recul" pour le joueur numéro deux, et vice versa.

Si vous utilisez un joystick ou un manche à deux boutons, le deuxième bouton vous permettra de passer de mode normal en mode "recul" et vice versa.

En mode à deux joueurs, il est préférable d'utiliser le recul pour un seul joueur à la fois.

M

P

Alt

Shift

CD32

Soulevez le couvercle du CD32 et placez dans l'appareil le disque Tower Assault. Refermez le couvercle, patientez quelques secondes. Tower Assault devrait s'initialiser automatiquement. Si rien ne se passe, appuyez sur le bouton de réinitialisation, puis attendez quelques secondes.

IBM PC

Placez-vous dans le répertoire dans lequel vous avez installé Tower Assault, puis entrez TOWER.

EXIGENCES MATÉRIELLES

Tower Assault sur Amiga exige un ordinateur Amiga comportant au minimum un mégaoctet de mémoire vive. Le programme détectera automatiquement un éventuel appareil AGA. Dans ce cas, des améliorations considérables seront mises en place au niveau du son et des graphismes.

INSTALLATION SUR DISQUE DUR

AMIGA

Il est possible d'installer Tower Assault sur le disque dur des appareils AGA. Pour l'installer, amorcez à partir de la disquette de données ECS (2) et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

IBM PC

Introduisez la disquette numéro un dans l'unité A:, puis entrez A:. Entrez ensuite INSTALL, puis suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

OPTIONS

Quand vous commencez à jouer, vous aurez la possibilité d'accéder à un écran d'options. Sur cet écran, les paramètres de jeu suivants peuvent être modifiés:

Nombre de joueurs (Number of players)

Tower Assault peut être joué en mode un joueur, ou deux joueurs en simultané. Le mode de jeu par défaut est un seul joueur. Connectez un second manche à balai au port de la souris pour pouvoir profiter de toute l'action de tir à deux.

Partage des crédits (Share credits)

Cette option vous permet de partager équitablement entre les 2 joueurs les crédits reçus en mode 2 joueurs.

Jeu à 2 joueurs: tirs à blanc ou tirs réels (Two player shots: Safe or Harmful)

Cette option détermine si oui ou non lorsque vous tirez dans le mode de jeu à 2, vos tirs blesseront l'autre joueur, si jamais vous le touchez. Si vous sélectionnez l'option tirs réels (Harmful), vous devez faire preuve de plus grandes précautions dans vos mouvements.

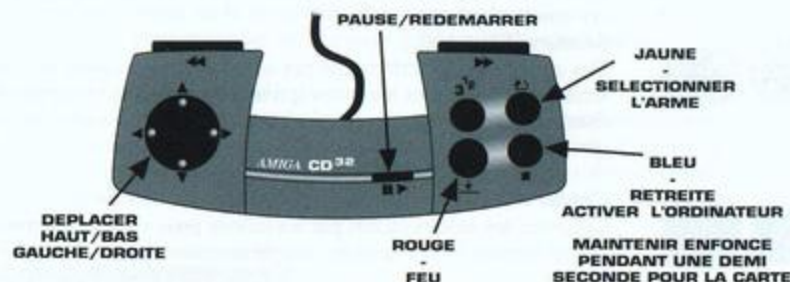
Difficulté: Normale ou Difficile (Skill level: Normal or Difficult)

Tower Assault est un jeu plutôt difficile, quel que soit le niveau que vous sélectionnez. Si vous êtes tellement fort que le niveau de difficulté par défaut est trop facile pour vous, essayez le niveau difficile mais attention, c'est vraiment très corsé!

COMMANDES

Vous accédez aux commandes de Tower Assault grâce à un manche (ou 2, dans le mode à 2 joueurs). Poussez sur le manche dans la direction vers laquelle vous souhaitez faire avancer votre joueur. En mode de jeu normal, le joueur tirera également dans cette direction. En mode de "recul", votre personnage reculera tout en tirant dans la direction opposée à celle de son déplacement.

CD32



Outre le manche, vous vous servirez des touches suivantes du clavier:

Barre d'espacement - Permet d'accéder aux bases de données des réseau Intex, lorsque vous vous trouvez à proximité d'une console Intex.

Active un plan. Celui-ci vous permet de voir la disposition de vos alentours, au-delà des limites de l'écran actuel.

Vous pouvez également activer ce plan en maintenant enfoncé pendant plus d'une demi-seconde le second bouton du manche/pavé.

Pause le jeu. Appuyez sur [p] pour redémarrer.

Lorsque vous jouez à partir du disque dur, appuyez sur [Esc] pour revenir à l'écran du workbench. Pour revenir au jeu, fermez la fenêtre Tower Assault.

La touche Alt gauche vous permet d'afficher les armes disponibles du joueur numéro un. La touche Alt droite permet d'afficher l'armement du joueur numéro deux.

La touche [Shift] gauche place le joueur numéro un en mode de "recul". Ceci signifie qu'il peut reculer devant une vague d'assaillants tout en les arrosant de tirs de son arme. La touche [Shift] droite permet de passer du mode normal au mode "recul" pour le joueur numéro deux, et vice versa.

Si vous utilisez un joystick ou un manche à deux boutons, le deuxième bouton vous permettra de passer de mode normal en mode "recul" et vice versa.

En mode à deux joueurs, il est préférable d'utiliser le recul pour un seul joueur à la fois.

M

P

Alt

Shift

Quand vous vous trouvez dans l'enceinte des tours du MRU et dans la zone juste autour, vous trouverez des articles qui ont été abandonnés par les colons pendant leur lutte contre les extra-terrestres. Il est souvent avantageux de collecter ces articles et c'est parfois vital pour le succès de votre mission.

Cherchez ces symboles

Secours (First Aid)

Dès qu'un joueur a été touché par une arme, ou est entré en contact avec un extra-terrestre, il reçoit des blessures qui se manifestent sous forme de réduction de son énergie. Collectez ces secours pour soigner les blessures de vos joueurs et faire le plein d'énergie.

Crédits

Collectez les crédits lâchés par les colons pour vous permettre d'acheter du ravitaillement et de l'artillerie supplémentaires dans les consoles d'ordinateur.

Clés (Keys)

Quand l'alerte rouge s'est déclenchée, les portes de sécurité du MRU se sont automatiquement refermées. Collectez ces clés pour faciliter le passage de zone en zone. Si vous ne trouvez pas de clés, vous pouvez forcer les portes, mais vous aurez besoin d'une considérable puissance de feu et de persistance.

Permis d'accès (Access Passes)

Certaines portes spéciales protègent des zones à la sécurité renforcée. Ces portes ne peuvent être ouvertes avec une clé normale.

Pour les ouvrir, vous devez localiser le permis correspondant. Les correspondances permis/porte sont reconnaissables à leur couleur.

Permis d'accès à l'ascenseur (Decklift Passes)

L'accès à certains niveaux est restreint. Pour accéder à ces niveaux, vous devez veiller à localiser d'abord et à collecter un permis d'accès à l'ascenseur avant de tenter d'emprunter l'ascenseur. Sinon, vous vous exposez à des risques mortels.

Munitions (Ammunition)

Surveillez de près l'indicateur signalant la quantité de munitions dont vous disposez. Sans munitions, même les armes les plus redoutables ne vous serviront à rien. Essayez de repérer et de collecter les clips de munitions abandonnés par les colons dans leur fuite.

Armement (Weapons)

La plupart du temps, vous allez mettre vos armements à jour en accédant au système informatique Intex après avoir ramassé assez de crédits pour vous payer un fusil neuf. Cependant, vous allez trébucher de temps en temps sur le corps d'un agent de sécurité colonial. Ces derniers portant généralement des armes puissantes, vous allez peut-être pouvoir vous emparer d'un nouveau fusil encore plus puissant que celui que vous déteniez auparavant.

Cartes (Maps)

La portée cartographique de votre PDC personnel est très limitée. De temps en temps, vous trouverez une console d'accès aux cartes appartenant à la base. Celle-ci vous permettra d'obtenir une vue à longue portée du niveau actuel.



Cartes de données personnelles (Personal Data Cards)

Beaucoup de colons ont consigné des informations concernant la base sur des PDC qu'ils emportaient partout avec eux. Vérifiez si les cadavres que vous rencontrez dans la base possèdent ces éléments. Vous pourrez ainsi trouver des données indispensables à votre succès.

Survivants (Survivors)

Sur certains niveaux de la base, vous trouverez des humains ayant survécu à l'holocauste. Vous devez les libérer pour qu'ils puissent s'échapper.



Radioactivité (Radioactivity)

Soyez sur vos gardes. Ce symbole signale que la zone est contaminée, suite à la pénétration des extra-terrestres dans les noyaux des réacteurs. Passez le moins de temps possible dans ces zones car vos niveaux d'énergie y diminueront considérablement plus vite. Servez-vous de la Nourriture et du Secours pour vous retaper.

NOTE RELATIVE AU PIRATAGE

Le piratage de logiciel est illégal mais cela n'empêche pas la plupart des gens de le faire quand même. Toutefois, les conséquences les plus importantes du piratage de logiciel sont que les créateurs de jeux électroniques ont de plus en plus de mal à créer des jeux tournant sur Amiga. Si vous souhaitez continuer à avoir en main des jeux de la qualité de Tower Assault, achetez-les! Ne les piratez pas.

Quand vous vous trouvez dans l'enceinte des tours du MRU et dans la zone juste autour, vous trouverez des articles qui ont été abandonnés par les colons pendant leur lutte contre les extra-terrestres. Il est souvent avantageux de collecter ces articles et c'est parfois vital pour le succès de votre mission.

Cherchez ces symboles

Secours (First Aid)

Dès qu'un joueur a été touché par une arme, ou est entré en contact avec un extra-terrestre, il reçoit des blessures qui se manifestent sous forme de réduction de son énergie. Collectez ces secours pour soigner les blessures de vos joueurs et faire le plein d'énergie.

Crédits

Collectez les crédits lâchés par les colons pour vous permettre d'acheter du ravitaillement et de l'artillerie supplémentaires dans les consoles d'ordinateur.

Clés (Keys)

Quand l'alerte rouge s'est déclenchée, les portes de sécurité du MRU se sont automatiquement refermées. Collectez ces clés pour faciliter le passage de zone en zone. Si vous ne trouvez pas de clés, vous pouvez forcer les portes, mais vous aurez besoin d'une considérable puissance de feu et de persistance.

Permis d'accès (Access Passes)

Certaines portes spéciales protègent des zones à la sécurité renforcée. Ces portes ne peuvent être ouvertes avec une clé normale. Pour les ouvrir, vous devez localiser le permis correspondant. Les correspondances permis/porte sont reconnaissables à leur couleur.

Permis d'accès à l'ascenseur (Decklift Passes)

L'accès à certains niveaux est restreint. Pour accéder à ces niveaux, vous devez veiller à localiser d'abord et à collecter un permis d'accès à l'ascenseur avant de tenter d'emprunter l'ascenseur. Sinon, vous vous exposez à des risques mortels.

Munitions (Ammunition)

Surveillez de près l'indicateur signalant la quantité de munitions dont vous disposez. Sans munitions, même les armes les plus redoutables ne vous serviront à rien. Essayez de repérer et de collecter les clips de munitions abandonnés par les colons dans leur fuite.

Armement (Weapons)

La plupart du temps, vous allez mettre vos armements à jour en accédant au système informatique Intex après avoir ramassé assez de crédits pour vous payer un fusil neuf. Cependant, vous allez trébucher de temps en temps sur le corps d'un agent de sécurité colonial. Ces derniers portant généralement des armes puissantes, vous allez peut-être pouvoir vous emparer d'un nouveau fusil encore plus puissant que celui que vous déteniez auparavant.

Cartes (Maps)

La portée cartographique de votre PDC personnel est très limitée. De temps en temps, vous trouverez une console d'accès aux cartes appartenant à la base. Celle-ci vous permettra d'obtenir une vue à longue portée du niveau actuel.



Cartes de données personnelles (Personal Data Cards)

Beaucoup de colons ont consigné des informations concernant la base sur des PDC qu'ils emportaient partout avec eux. Vérifiez si les cadavres que vous rencontrez dans la base possèdent ces éléments. Vous pourrez ainsi trouver des données indispensables à votre succès.

Survivants (Survivors)

Sur certains niveaux de la base, vous trouverez des humains ayant survécu à l'holocauste. Vous devez les libérer pour qu'ils puissent s'échapper.



Radioactivité (Radioactivity)

Soyez sur vos gardes. Ce symbole signale que la zone est contaminée, suite à la pénétration des extra-terrestres dans les noyaux des réacteurs. Passez le moins de temps possible dans ces zones car vos niveaux d'énergie y diminueront considérablement plus vite. Servez-vous de la Nourriture et du Secours pour vous retaper.

NOTE RELATIVE AU PIRATAGE

Le piratage de logiciel est illégal mais cela n'empêche pas la plupart des gens de le faire quand même. Toutefois, les conséquences les plus importantes du piratage de logiciel sont que les créateurs de jeux électroniques ont de plus en plus de mal à créer des jeux tournant sur Amiga. Si vous souhaitez continuer à avoir en main des jeux de la qualité de Tower Assault, achetez-les! Ne les piratez pas.

L'Unità Militare di Ricerca (UMR) su Azarin 2E non era certo un luogo bellicoso. O almeno non lo fu sino a quando non arrivò la Razza Aliena. Molto tempo prima che gli uomini facessero i loro primi ed esitanti tentativi di viaggi interplanetari, le sue navi spaziali a forma di spore scorrazzavano liberamente nella vastità degli spazi. Addirittura ancor prima che l'Uomo facesse la sua apparizione nell'universo. E fu per caso che l'aeronave, che in realtà assomigliava moltissimo ad un uovo, atterrò su Azarin, moltissimi anni luce prima che gli esseri umani scoprissero questo pianeta. Quando fu poi la volta dei nostri simili, gli arrivi si infittirono in seguito alla scoperta che il pianeta era ricco di Tellurinio, un elemento vitale nella costruzione dello scafo delle aeronavi militari.

Venne quindi fondata una Unità Militare di Ricerca; si trattava fondamentalmente di una colonia di esploratori, popolata da scienziati e civili che si occupavano dell'estrazione e raffinazione dei minerali, per sviluppare nuove e più resistenti leghe. I forni di fusione e le incessanti attività di lavorazione produssero un calore soffocante che, un giorno, destò qualcosa, un qualcosa di nascosto nelle viscere del pianeta. Un dito freddo e nero apparve attraverso la chitinoso superficie, poi un altro ... e un altro ancora! La spora infine si aprì ed apparve una piccola creatura, dall'aspetto e dall'odore piuttosto sgradevoli. Era un esemplare della Razza Aliena!

Gli acutissimi sensi della creatura individuarono il calore dei forni, avvertirono le vibrazioni causate dalle presse idrauliche, presentarono la presenza degli umani ed assaporarono l'odore di cibo. Guidato da un istinto assolutamente infallibile, l'essere si diresse verso la UMR mentre gli umani dormivano profondamente, certi che i potenti sistemi di sicurezza della base li avrebbero protetti da tutto ciò che potesse rappresentare una minaccia alla loro esistenza. Ma l'essere non era una minaccia; era piccolo e silenzioso come un gatto e riuscì ad introdursi all'interno della base. Iniziò quindi a nutrirsi dei ratti che avevano popolato l'universo con un'efficienza che gli umani non potevano certo eguagliare, seguendo ogni loro passo, vivendo nelle loro case, cibandosi dei loro rifiuti. E ora, erano i ratti stessi che si trasformavano in cibo. Cibo per l'Alieno.

Dopo vari mesi di scorribande notturne (nell'oscurità che, per l'Alieno era luminosa quanto la luce del giorno) alla ricerca di cibo, la creatura interruppe qualsiasi attività e si concesse un meritato riposo. La sua gelida pelle nera diventò grigia, la sua superficie liscia si increspò ricoprendosi di fango puzzolente. Nel giro di pochi giorni si trasformò in un fragile ammasso grigio. E si mantenne in quello stato per vari mesi; sembrava un essere inanimato, morto. Ma altro che morto: in realtà era avvolto in un bozzolo.

Passarono vari mesi, sino a quando il bozzolo finalmente si aprì, lasciando uscire centinaia di piccoli alieni, ciascuno dei quali era una replica esatta, una copia genetica della creatura originale. Ed ogni singolo alieno si mise alla ricerca di cibo, dando nuovamente inizio al ciclo riproduttivo.

Per anni le creature crebbero, si moltiplicarono e crebbero nuovamente sino a quando una moltitudine di Alieni popolò gli spazi compresi tra la base ed il pianeta, le intercapedini dei muri, i condotti di ventilazione. Ma ad un certo punto erano in troppi a vivere di rifiuti e insetti parassiti, erano in troppi per poter sopportare una tale situazione. Fu così che iniziarono ad uscire dai pavimenti e dalle pareti per riversarsi nello spazio occupato dagli esseri umani, seminando distruzione e morte sul loro cammino. L'invasione ebbe dunque inizio.

Mentre i corridoi dell'UMR si riempivano di fumo e di macerie causate dalla battaglia, alcuni sopravvissuti riuscirono a raggiungere la console delle comunicazioni ed a lanciare un SOS su tutte le frequenze conosciute...

Durante uno dei suoi viaggi nell'immensa vastità dello spazio, la Impavida Herona intercettò il messaggio; il personale di bordo rispose immediatamente e la nave iniziò le manovre necessarie per invertire la rotta. Ovviamente, per una nave come questa, lunga oltre XXX chilometri, ci volle un po' per terminare le manovre, ma il tempo impiegato non fu certo sprecato. Durante le settimane che Herona impiegò a raggiungere Azarin 2E, vennero approntate le navette di esplorazione ed il personale venne informato e addestrato per portare a termine la missione. Quando l'enorme aeronave raggiunse il sistema di Azarin, vennero lanciate dieci navette di esplorazione.

Queste fecero rotta verso il pianeta e volarono in formazione serrata, a bassa quota sulla spettacolare superficie di Azarin. Quando passarono sull'area occupata dal cratere di un enorme vulcano ormai disattivo, che ospitava la sede della UMR, furono sorpresi dal fatto che i sistemi di difesa della propria base avessero aperto il fuoco contro di loro. Le navette fecero di tutto per evitare i colpi, adottarono traiettorie di volo irregolari ma per la maggior parte di esse ogni sforzo fu vano. Nove delle dieci navette vennero distrutte e la vostra si disintegrò a causa del violento atterraggio...

Il vostro compito è quello di raggiungere le torri gigantesche, di farvi strada tra i corridoi infestati dagli alieni. Una volta individuata la loro regina, dovrete eliminarla, attivare le procedure di distruzione della base e mettervi in salvo. L'assalto alle torri è iniziato!

TOWER ASSAULT - IL GIOCO

Il gioco inizia con voi accanto alla vostra navetta di atterraggio distrutta. Raccogliete qualsiasi oggetto, spiegato in dettaglio più oltre, che incontrate sul cammino, facendo però attenzione ad evitare le mine nemiche. Vi consigliamo di usare la massima cautela in quanto il sistema di sicurezza a raggi laser della base è attivo e non risponde più ai controlli.

Ogni livello del gioco presenta una missione specifica, che vi verrà comunicata a tempo debito dalla Console dei Dati Personali. Seguite alla lettera le istruzioni se volete evitare un disastro.

Una volta penetrati all'interno della base, cercate di ubicare le console dei computer Intex Networks; queste macchine rappresentano una fonte estremamente utile di munizioni, ordini e informazioni. Per accedere alla console, ponetevi di fronte ad essa e premete la barra spaziatrice: davanti a voi apparirà lo schermo del menu principale.

Fate attenzione, perchè a causa dei combattimenti contro gli alieni alcune console sono state danneggiate.

L'Unità Militare di Ricerca (UMR) su Azarin 2E non era certo un luogo bellicoso. O almeno non lo fu sino a quando non arrivò la Razza Aliena. Molto tempo prima che gli uomini facessero i loro primi ed esitanti tentativi di viaggi interplanetari, le sue navi spaziali a forma di spore scorrazzavano liberamente nella vastità degli spazi. Addirittura ancor prima che l'Uomo facesse la sua apparizione nell'universo. E fu per caso che l'aeronave, che in realtà assomigliava moltissimo ad un uovo, atterrò su Azarin, moltissimi anni luce prima che gli esseri umani scoprissero questo pianeta. Quando fu poi la volta dei nostri simili, gli arrivi si infittirono in seguito alla scoperta che il pianeta era ricco di Tellurinio, un elemento vitale nella costruzione dello scafo delle aeronavi militari.

Venne quindi fondata una Unità Militare di Ricerca; si trattava fondamentalmente di una colonia di esploratori, popolata da scienziati e civili che si occupavano dell'estrazione e raffinazione dei minerali, per sviluppare nuove e più resistenti leghe. I forni di fusione e le incessanti attività di lavorazione produssero un calore soffocante che, un giorno, destò qualcosa, un qualcosa di nascosto nelle viscere del pianeta. Un dito freddo e nero apparve attraverso la chitinoso superficie, poi un altro ... e un altro ancora! La spora infine si aprì ed apparve una piccola creatura, dall'aspetto e dall'odore piuttosto sgradevoli. Era un esemplare della Razza Aliena!

Gli acutissimi sensi della creatura individuarono il calore dei forni, avvertirono le vibrazioni causate dalle presse idrauliche, presentarono la presenza degli umani ed assaporarono l'odore di cibo. Guidato da un istinto assolutamente infallibile, l'essere si diresse verso la UMR mentre gli umani dormivano profondamente, certi che i potenti sistemi di sicurezza della base li avrebbero protetti da tutto ciò che potesse rappresentare una minaccia alla loro esistenza. Ma l'essere non era una minaccia; era piccolo e silenzioso come un gatto e riuscì ad introdursi all'interno della base. Iniziò quindi a nutrirsi dei ratti che avevano popolato l'universo con un'efficienza che gli umani non potevano certo eguagliare, seguendo ogni loro passo, vivendo nelle loro case, cibandosi dei loro rifiuti. E ora, erano i ratti stessi che si trasformavano in cibo. Cibo per l'Alieno.

Dopo vari mesi di scorribande notturne (nell'oscurità che, per l'Alieno era luminosa quanto la luce del giorno) alla ricerca di cibo, la creatura interruppe qualsiasi attività e si concesse un meritato riposo. La sua gelida pelle nera diventò grigia, la sua superficie liscia si increspò ricoprendosi di fango puzzolente. Nel giro di pochi giorni si trasformò in un fragile ammasso grigio. E si mantenne in quello stato per vari mesi; sembrava un essere inanimato, morto. Ma altro che morto: in realtà era avvolto in un bozzolo.

Passarono vari mesi, sino a quando il bozzolo finalmente si aprì, lasciando uscire centinaia di piccoli alieni, ciascuno dei quali era una replica esatta, una copia genetica della creatura originale. Ed ogni singolo alieno si mise alla ricerca di cibo, dando nuovamente inizio al ciclo riproduttivo.

Per anni le creature crebbero, si moltiplicarono e crebbero nuovamente sino a quando una moltitudine di Alieni popolò gli spazi compresi tra la base ed il pianeta, le intercapedini dei muri, i condotti di ventilazione. Ma ad un certo punto erano in troppi a vivere di rifiuti e insetti parassiti, erano in troppi per poter sopportare una tale situazione. Fu così che iniziarono ad uscire dai pavimenti e dalle pareti per riversarsi nello spazio occupato dagli esseri umani, seminando distruzione e morte sul loro cammino. L'invasione ebbe dunque inizio.

Mentre i corridoi dell'UMR si riempivano di fumo e di macerie causate dalla battaglia, alcuni sopravvissuti riuscirono a raggiungere la console delle comunicazioni ed a lanciare un SOS su tutte le frequenze conosciute...

Durante uno dei suoi viaggi nell'immensa vastità dello spazio, la Impavida Herona intercettò il messaggio; il personale di bordo rispose immediatamente e la nave iniziò le manovre necessarie per invertire la rotta. Ovviamente, per una nave come questa, lunga oltre XXX chilometri, ci volle un po' per terminare le manovre, ma il tempo impiegato non fu certo sprecato. Durante le settimane che Herona impiegò a raggiungere Azarin 2E, vennero approntate le navette di esplorazione ed il personale venne informato e addestrato per portare a termine la missione. Quando l'enorme aeronave raggiunse il sistema di Azarin, vennero lanciate dieci navette di esplorazione.

Queste fecero rotta verso il pianeta e volarono in formazione serrata, a bassa quota sulla spettacolare superficie di Azarin. Quando passarono sull'area occupata dal cratere di un enorme vulcano ormai disattivo, che ospitava la sede della UMR, furono sorpresi dal fatto che i sistemi di difesa della propria base avessero aperto il fuoco contro di loro. Le navette fecero di tutto per evitare i colpi, adottarono traiettorie di volo irregolari ma per la maggior parte di esse ogni sforzo fu vano. Nove delle dieci navette vennero distrutte e la vostra si disintegrò a causa del violento atterraggio...

Il vostro compito è quello di raggiungere le torri gigantesche, di farvi strada tra i corridoi infestati dagli alieni. Una volta individuata la loro regina, dovrete eliminarla, attivare le procedure di distruzione della base e mettervi in salvo. L'assalto alle torri è iniziato!

TOWER ASSAULT - IL GIOCO

Il gioco inizia con voi accanto alla vostra navetta di atterraggio distrutta. Raccogliete qualsiasi oggetto, spiegato in dettaglio più oltre, che incontrate sul cammino, facendo però attenzione ad evitare le mine nemiche. Vi consigliamo di usare la massima cautela in quanto il sistema di sicurezza a raggi laser della base è attivo e non risponde più ai controlli.

Ogni livello del gioco presenta una missione specifica, che vi verrà comunicata a tempo debito dalla Console dei Dati Personali. Seguite alla lettera le istruzioni se volete evitare un disastro.

Una volta penetrati all'interno della base, cercate di ubicare le console dei computer Intex Networks; queste macchine rappresentano una fonte estremamente utile di munizioni, ordini e informazioni. Per accedere alla console, ponetevi di fronte ad essa e premete la barra spaziatrice: davanti a voi apparirà lo schermo del menu principale.

Fate attenzione, perchè a causa dei combattimenti contro gli alieni alcune console sono state danneggiate.

CARICAMENTO DI TOWER ASSAULT

AMIGA

Per caricare Tower Assault, collocate semplicemente il disco 1 nel drive per floppy disk ed accendete la macchina oppure eseguite una inizializzazione premendo il tasto [Ctrl] ed entrambi i tasti [A].

Quando sullo schermo ne viene fatta richiesta, cambiate il disco del programma. Tower Assault è in grado di riconoscere i drive esterni.

CD32

Sollevate semplicemente il coperchio del vostro CD32 e collocate il disco di Tower Assault nella macchina. Chiudete il coperchio, attendete alcuni secondi ed il programma dovrebbe caricarsi automaticamente. Se non accade nulla, premete il tasto Reset ed attendete alcuni secondi.

IBM PC

Accedete alla directory nella quale avete installato Tower Assault e digitate TOWER.

REQUISITI HARDWARE

Amiga Tower Assault richiede un computer Amiga con almeno 1 MByte di RAM. Il programma individuerà automaticamente se state usando un AGA, nel cui caso le funzioni sonore e grafiche attivate avranno una qualità superiore.

INSTALLAZIONE NELL'HARD DISK

AMIGA

Tower Assault può venire installato nell'hard disk delle macchine AGA. Per procedere, avviate il programma dal disco dei dati ECS (2) e seguite le istruzioni visualizzate sullo schermo.

IBM PC

Inserite il disco 1 nel drive A: e digitate A: Digitate INSTALL e seguite le istruzioni visualizzate sullo schermo.

OPZIONI

Quando iniziate a giocare a Tower Assault, potrete scegliere se accedere allo schermo delle opzioni, che presenta i seguenti parametri di gioco:

Number of players (Numero di giocatori)

Tower Assault può giocarsi con uno o due giocatori simultaneamente. Il modo di default è un giocatore. Collegare un altro joystick alla porta del mouse per giocare a due.

Share credits (Condivisione dei bonus)

Questa opzione vi permette di dividere equamente con l'avversario i bonus che riuscirete ad aggiudicarvi.

Two players shots (Fuoco tra due giocatori: a salve/mortale).

Questa opzione stabilisce se, nel gioco a due, i colpi che raggiungono l'avversario saranno mortali oppure no. Selezionate l'opzione "harmful" solo se siete in grado di cimentarvi ad un livello piuttosto difficile e se possedete grandi abilità di gioco.

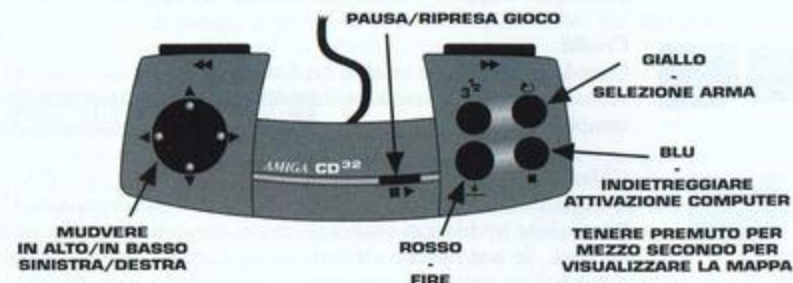
Skill level (Livello di abilità: normale/difficile)

Tower Assault è un gioco piuttosto difficile a qualsiasi livello ma se siete esperti e ritenete che la modalità standard sia per voi eccessivamente semplice, provate a cimentarvi nel livello difficile ma non fatevi troppe illusioni: ve lo abbiamo già detto che è un gioco difficile!

CONTROLLI

CD32

Tower Assault si controlla mediante uno o due joystick (a seconda dei partecipanti). Spingete il joystick nella direzione in cui volete che il personaggio si muova. Nella modalità di gioco normale, questo aprirà anche il fuoco nella direzione corrispondente. Nel modo di ritirata, il personaggio si metterà al riparo aprendo fuoco nella direzione opposta a quella in cui si muove.



Oltre al joystick, dovete usare i tasti seguenti:

Barra spaziatrice - Consente di accedere al database Intex Networks se usata nelle vicinanze di una console Intex.

M Attiva una mappa manuale, che vi consente di osservare la disposizione dello spazio circostante, immediatamente oltre lo schermo attuale.

P Potrete attivare la mappa anche premendo il secondo pulsante del joystick/joypad per oltre mezzo secondo.

Interrompe il gioco. Per riprendere a giocare, premete nuovamente [p].

Quando il gioco è stato caricato nell'hard disk, se premete [Esc] ritornerete allo schermo di Workbench. Per ritornare al gioco, chiudete la finestra di Tower Assault.

Alt Il tasto Alt sinistro passa ciclicamente tra le varie armi a disposizione del primo giocatore, mentre il tasto Alt destro indica quelle a disposizione del secondo giocatore.

Shift Il tasto Maiu sinistro pone il primo personaggio nel modo di "Ritirata". Ciò significa che potrà scappare da un'ondata di nemici pur continuando a far fuoco su di essi. Il tasto Maiu destro attiva/disattiva il modo di "Ritirata" per il secondo giocatore.

Se utilizzate un joypad o joystick a due pulsanti, il secondo attiverà/disattiverà questa modalità di gioco.

Nel gioco a due personaggi, è meglio che questa funzione venga usata da un giocatore alla volta.

CARICAMENTO DI TOWER ASSAULT

AMIGA

Per caricare Tower Assault, collocate semplicemente il disco 1 nel drive per floppy disk ed accendete la macchina oppure eseguite una inizializzazione premendo il tasto [Ctrl] ed entrambi i tasti [A].

Quando sullo schermo ne viene fatta richiesta, cambiate il disco del programma. Tower Assault è in grado di riconoscere i drive esterni.

CD32

Sollevate semplicemente il coperchio del vostro CD32 e collocate il disco di Tower Assault nella macchina. Chiudete il coperchio, attendete alcuni secondi ed il programma dovrebbe caricarsi automaticamente. Se non accade nulla, premete il tasto Reset ed attendete alcuni secondi.

IBM PC

Accedete alla directory nella quale avete installato Tower Assault e digitate TOWER.

REQUISITI HARDWARE

Amiga Tower Assault richiede un computer Amiga con almeno 1 MByte di RAM. Il programma individuerà automaticamente se state usando un AGA, nel cui caso le funzioni sonore e grafiche attivate avranno una qualità superiore.

INSTALLAZIONE NELL'HARD DISK

AMIGA

Tower Assault può venire installato nell'hard disk delle macchine AGA. Per procedere, avviate il programma dal disco dei dati ECS (2) e seguite le istruzioni visualizzate sullo schermo.

IBM PC

Inserite il disco 1 nel drive A: e digitate A: Digitate INSTALL e seguite le istruzioni visualizzate sullo schermo.

OPZIONI

Quando iniziate a giocare a Tower Assault, potrete scegliere se accedere allo schermo delle opzioni, che presenta i seguenti parametri di gioco:

Number of players (Numero di giocatori)

Tower Assault può giocarsi con uno o due giocatori simultaneamente. Il modo di default è un giocatore. Collegare un altro joystick alla porta del mouse per giocare a due.

Share credits (Condivisione dei bonus)

Questa opzione vi permette di dividere equamente con l'avversario i bonus che riuscirete ad aggiudicarvi.

Two players shots (Fuoco tra due giocatori: a salve/mortale).

Questa opzione stabilisce se, nel gioco a due, i colpi che raggiungono l'avversario saranno mortali oppure no. Selezionate l'opzione "harmful" solo se siete in grado di cimentarvi ad un livello piuttosto difficile e se possedete grandi abilità di gioco.

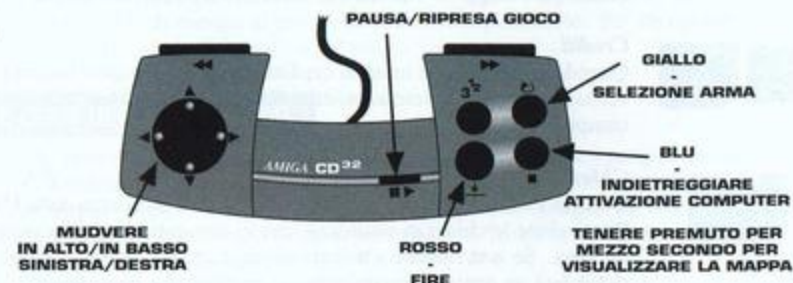
Skill level (Livello di abilità: normale/difficile)

Tower Assault è un gioco piuttosto difficile a qualsiasi livello ma se siete esperti e ritenete che la modalità standard sia per voi eccessivamente semplice, provate a cimentarvi nel livello difficile ma non fatevi troppe illusioni: ve lo abbiamo già detto che è un gioco difficile!

CONTROLLI

CD32

Tower Assault si controlla mediante uno o due joystick (a seconda dei partecipanti). Spingete il joystick nella direzione in cui volete che il personaggio si muova. Nella modalità di gioco normale, questo aprirà anche il fuoco nella direzione corrispondente. Nel modo di ritirata, il personaggio si metterà al riparo aprendo fuoco nella direzione opposta a quella in cui si muove.



Oltre al joystick, dovete usare i tasti seguenti:

Barra spaziatrice - Consente di accedere al database Intex Networks se usata nelle vicinanze di una console Intex.

M Attiva una mappa manuale, che vi consente di osservare la disposizione dello spazio circostante, immediatamente oltre lo schermo attuale.

P Potrete attivare la mappa anche premendo il secondo pulsante del joystick/joypad per oltre mezzo secondo.

Interrompe il gioco. Per riprendere a giocare, premete nuovamente [p].

Quando il gioco è stato caricato nell'hard disk, se premete [Esc] ritornerete allo schermo di Workbench. Per ritornare al gioco, chiudete la finestra di Tower Assault.

Alt Il tasto Alt sinistro passa ciclicamente tra le varie armi a disposizione del primo giocatore, mentre il tasto Alt destro indica quelle a disposizione del secondo giocatore.

Shift Il tasto Maiu sinistro pone il primo personaggio nel modo di "Ritirata". Ciò significa che potrà scappare da un'ondata di nemici pur continuando a far fuoco su di essi. Il tasto Maiu destro attiva/disattiva il modo di "Ritirata" per il secondo giocatore.

Se utilizzate un joypad o joystick a due pulsanti, il secondo attiverà/disattiverà questa modalità di gioco.

Nel gioco a due personaggi, è meglio che questa funzione venga usata da un giocatore alla volta.

Una volta raggiunte le torri dell'UMR e nell'area immediatamente circostante, troverete vari oggetti lasciati dagli abitanti della colonia durante la loro lotta contro la Razza Aliena. La raccolta di questi oggetti si trasformerà per voi in un vantaggio sul nemico o, altre volte, si rivelerà un fattore vitale per il successo della vostra missione.

Fate attenzione ai simboli seguenti:



Pronto soccorso

Quando un personaggio viene colpito o si scontra con un alieno, si indebolisce e perde energia. Raccogliendo le icone del pronto soccorso, potrete curare le ferite del vostro personaggio e riportare al massimo il livello di energia.



Crediti

Quando raccogliete le unità di credito che i coloni hanno lasciato dietro sà nella fuga verso la salvezza, potete acquistare forniture e munizioni extra dalle console del computer.



Chiavi

Quando l'allarme rosso si è attivato, le porte di sicurezza della UMR si sono chiuse. Raccogliete le chiavi di sicurezza, che vi consentiranno di passare da un'area all'altra. Se non riuscite a trovare nessuna chiave, potrete forzare le porte, ma ciò richiederà un notevole quantitativo di munizioni e persistenza.

Scheda di accesso

Alcune porte proteggono aree di massima sicurezza e non si possono aprire con le normali chiavi di sicurezza ma richiedono una scheda particolare. Le combinazioni scheda/porta vengono identificate da codici a colori.

Lasciapassare per usare l'ascensore interno

Da alcune aree della base è vietato l'accesso a determinati livelli. In queste circostanze, dovete assicurarvi di aver individuato e raccolto il relativo lasciapassare prima di usare l'ascensore. In caso contrario, preparatevi ad una terribile sorpresa!



Munizioni

Tenete attentamente sotto controllo l'indicatore delle munizioni. Senza di esse, anche l'armamentario più fornito non potrà offrirvi alcuna protezione. Cercate di trovare i caricatori abbandonati dai coloni in fuga.



Armi

Di solito, passerete ad un'arma più potente accedendo al sistema del computer Intex quando avrete raccolto un numero sufficiente di bonus. Occasionalmente, però, vi imbatterete nel cadavere di uno degli ufficiali addetti alla sicurezza della colonia. Questi militari erano soliti portare con sé delle armi molto potenti per cui, quando ne troverete uno lungo il cammino, potrete cambiare la vostra arma con quella che il poveretto aveva in dotazione.



Mappe

L'area descritta nelle mappe della vostra console SDP è estremamente limitata; occasionalmente potrete trovare una console appartenente alla base, da usare per ottenere una veduta più estesa del livello attuale.



Schede Dati Personali

Molti coloni registravano le informazioni sulla base in SDP che portavano ovunque con sà. Assicuratevi di verificare se i corpi da voi incontrati nella base hanno queste schede; in questo modo, potrete venire in possesso di dati estremamente vitali per il successo della vostra missione.

Sopravvissuti

In alcuni livelli della base, incontrerete alcuni sopravvissuti alla distruzione aliena. Affinché questi possano mettersi in salvo, li dovrete liberare.



Radioattività

Fate attenzione a questo simbolo. Alcune aree della base sono state contaminate quando la Razza Aliena è penetrata nel nucleo del reattore. Cercate quindi di rimanerci il meno possibile perché durante la vostra permanenza in tali zone, il vostro livello di energia si abbasserà piuttosto rapidamente. Per recuperare le forze, raccogliete i simboli dei cibi e del pronto soccorso.

AVVISO SULLE COPIE DI CONTRABBANDO

Anche se a molta gente non importa, è sbagliato copiare i programmi dei videogiochi. Ma, cosa più importante, ciò significa che le software house incontrano sempre maggiori difficoltà nel supportare Amiga. Se volete continuare a divertirvi con videogiochi della stessa qualità di Tower Assault vi consigliamo di acquistarli, e non di copiarli!

Una volta raggiunte le torri dell'UMR e nell'area immediatamente circostante, troverete vari oggetti lasciati dagli abitanti della colonia durante la loro lotta contro la Razza Aliena. La raccolta di questi oggetti si trasformerà per voi in un vantaggio sul nemico o, altre volte, si rivelerà un fattore vitale per il successo della vostra missione.

Fate attenzione ai simboli seguenti:



Pronto soccorso

Quando un personaggio viene colpito o si scontra con un alieno, si indebolisce e perde energia. Raccogliendo le icone del pronto soccorso, potrete curare le ferite del vostro personaggio e riportare al massimo il livello di energia.



Crediti

Quando raccogliete le unità di credito che i coloni hanno lasciato dietro sà nella fuga verso la salvezza, potete acquistare forniture e munizioni extra dalle console del computer.



Chiavi

Quando l'allarme rosso si è attivato, le porte di sicurezza della UMR si sono chiuse. Raccogliete le chiavi di sicurezza, che vi consentiranno di passare da un'area all'altra. Se non riuscite a trovare nessuna chiave, potrete forzare le porte, ma ciò richiederà un notevole quantitativo di munizioni e persistenza.

Scheda di accesso

Alcune porte proteggono aree di massima sicurezza e non si possono aprire con le normali chiavi di sicurezza ma richiedono una scheda particolare. Le combinazioni scheda/porta vengono identificate da codici a colori.

Lasciapassare per usare l'ascensore interno

Da alcune aree della base è vietato l'accesso a determinati livelli. In queste circostanze, dovete assicurarvi di aver individuato e raccolto il relativo lasciapassare prima di usare l'ascensore. In caso contrario, preparatevi ad una terribile sorpresa!



Munizioni

Tenete attentamente sotto controllo l'indicatore delle munizioni. Senza di esse, anche l'armamentario più fornito non potrà offrirvi alcuna protezione. Cercate di trovare i caricatori abbandonati dai coloni in fuga.



Armi

Di solito, passerete ad un'arma più potente accedendo al sistema del computer Intex quando avrete raccolto un numero sufficiente di bonus. Occasionalmente, però, vi imbatterete nel cadavere di uno degli ufficiali addetti alla sicurezza della colonia. Questi militari erano soliti portare con sé delle armi molto potenti per cui, quando ne troverete uno lungo il cammino, potrete cambiare la vostra arma con quella che il poveretto aveva in dotazione.



Mappe

L'area descritta nelle mappe della vostra console SDP è estremamente limitata; occasionalmente potrete trovare una console appartenente alla base, da usare per ottenere una veduta più estesa del livello attuale.



Schede Dati Personali

Molti coloni registravano le informazioni sulla base in SDP che portavano ovunque con sà. Assicuratevi di verificare se i corpi da voi incontrati nella base hanno queste schede; in questo modo, potrete venire in possesso di dati estremamente vitali per il successo della vostra missione.

Sopravvissuti

In alcuni livelli della base, incontrerete alcuni sopravvissuti alla distruzione aliena. Affinché questi possano mettersi in salvo, li dovrete liberare.



Radioattività

Fate attenzione a questo simbolo. Alcune aree della base sono state contaminate quando la Razza Aliena è penetrata nel nucleo del reattore. Cercate quindi di rimanerci il meno possibile perché durante la vostra permanenza in tali zone, il vostro livello di energia si abbasserà piuttosto rapidamente. Per recuperare le forze, raccogliete i simboli dei cibi e del pronto soccorso.

AVVISO SULLE COPIE DI CONTRABBANDO

Anche se a molta gente non importa, è sbagliato copiare i programmi dei videogiochi. Ma, cosa più importante, ciò significa che le software house incontrano sempre maggiori difficoltà nel supportare Amiga. Se volete continuare a divertirvi con videogiochi della stessa qualità di Tower Assault vi consigliamo di acquistarli, e non di copiarli!

CREDITS

ALIEN BREED ORIGINAL CONCEPT

Andreas Tadic
Rico Holmes
Martyn Brown

TOWER ASSAULT CODING

Stefan Boberg

TOWER ASSAULT GRAPHICS

Tony Senghore

3D GRAPHICS

John Allardice

MAPPING

Andy Robinson

PLAYTESTING

Craig Jones
Paul Field

TOWER ASSAULT STORY

Martyn Brown
Marcus Dyson
John Allardice

PACKAGING DESIGN

Paul Sharp

PRESS RELATIONS

Alan Bunker

Join The Team with these superb value **TEAM 17** branded items



Be the envy of all your friends - get yourself one of these superb quality baseball caps. Printed with the Team 17 logo, these are the hottest headwear to be seen in.

Keep warm... and stay cool with this heavyweight cotton T-shirt. With the Team 17 logo emblazoned on your chest you'll look cool and everyone will know you can tell great software when you see it.

Let everyone know which mug is yours. The one with the Team 17 logo of course. Drink whatever you like out of it, but be sure you're doing it in style.

All the games in this catalogue should be available from your local computer retailer. If you have trouble obtaining them, you can purchase them directly from us. Call 0924 201846 for details.

**Team 17 products...
Tell the World
that you use
great software!**

Priority order form

Please send me the following ultra-cool Team 17 merchandise!

___ T-shirts @ £4.99 each = £ ____
___ Mugs @ £2.99 each = £ ____
Postage and packing = £ 1.50
Total = £ ____

Method of Payment: Cheque/Postal Order/Visa
(Sorry no Access)

Please make cheques to Team 17 Software Ltd

Credit card number

Expiry date

Send this completed order form (or a photocopy if you prefer) to:

Team17 Merchandise dept
Marwood House
Garden Street
Wakefield
West Yorkshire
WF1 1DX

please allow 28 days for delivery

(but we'll do our best to get them to you a lot quicker than that, we know how eager you are to get hold of them!)

CREDITS

ALIEN BREED ORIGINAL CONCEPT

Andreas Tadic
Rico Holmes
Martyn Brown

TOWER ASSAULT CODING

Stefan Boberg

TOWER ASSAULT GRAPHICS

Tony Senghore

3D GRAPHICS

John Allardice

MAPPING

Andy Robinson

PLAYTESTING

Craig Jones
Paul Field

TOWER ASSAULT STORY

Martyn Brown
Marcus Dyson
John Allardice

PACKAGING DESIGN

Paul Sharp

PRESS RELATIONS

Alan Bunker

Join The Team with these superb value **TEAM 17** branded items



Be the envy of all your friends - get yourself one of these superb quality baseball caps. Printed with the Team 17 logo, these are the hottest headwear to be seen in.

Keep warm... and stay cool with this heavyweight cotton T-shirt. With the Team 17 logo emblazoned on your chest you'll look cool and everyone will know you can tell great software when you see it.

Let everyone know which mug is yours. The one with the Team 17 logo of course. Drink whatever you like out of it, but be sure you're doing it in style.

All the games in this catalogue should be available from your local computer retailer. If you have trouble obtaining them, you can purchase them directly from us. Call 0924 201846 for details.

**Team 17 products...
Tell the World
that you use
great software!**

Priority order form

Please send me the following ultra-cool Team 17 merchandise!

___ T-shirts @ £4.99 each = £ ____
___ Mugs @ £2.99 each = £ ____
Postage and packing = £ 1.50
Total = £ ____

Method of Payment: Cheque/Postal Order/Visa
(Sorry no Access)

Please make cheques to Team 17 Software Ltd

Credit card number

Expiry date

Send this completed order form (or a photocopy if you prefer) to:

Team17 Merchandise dept
Marwood House
Garden Street
Wakefield
West Yorkshire
WF1 1DX

please allow 28 days for delivery

(but we'll do our best to get them to you a lot quicker than that, we know how eager you are to get hold of them!)

Team 17 Software Ltd
6 St Johns Square
Wakefield
West Yorkshire
WF1 2QX

TEAM 17

Telephone : (0924) 201846
Facsimile : (0924) 385904
E-Mail
Cix : team17@cix.compulink.co.uk
Internet : team17.demon.co.uk

