

ISS

INCREDIBLE • SHRINKING • SPHERE

**FIGHTER
SPHERE
CONTROL
MANUAL**

projet, et à Activision qui a rendu possible le développement et la distribution de ce jeu.

J'espère que vous aimerez jouer ISS autant que nous avons aimé le créer.

Stefan Ufnowski
Fours Field

INCREDIBLE SHRINKING SPHERE – SPIELANLEITUNG

ZIEL DES SPIELS

Der Planet Sangfalmadore ist die Trainingsarena des Kugelkorps für realistische Kampfsituationen, die auch unter dem Namen DEATH RUN (Todeslauf) bekannt ist. Regimentschef Matt Ridley, ein an seinen Schreibtisch gebundener frustrierter Offizier der Korpselite, testete sein Können hinter den Steuerungen einer FIGHTER SPHERE (Kampfkugel) und versuchte es, einen DEATH RUN erfolgreich zu beenden.

Doch Ridley was nicht gut genug! Seine KAMPFUGEL wurde von MÖRDERKUGELN außer Funktion gesetzt, und er ist irgendwo innerhalb des RUNS gestrandet.

Ihre Aufgabe an Bord einer KAMPFUGEL besteht darin, einen Weg durch die Fallen und tödlichen Hindernisse des DEATH RUNS zu finden und die Position von Ridley zu lokalisieren. Dies ermöglicht dann ein automatisches Rettungsmanöver der Raumgleiterkugeln. Hört sich einfach an, aber sind SIE gut genug?

LADEN

1. Stellen Sie Ihr Computersystem so auf, wie in der Gebrauchsanweisung angegeben und schließen Sie Ihr Fernsehgerät oder Monitor an. Überprüfen Sie, daß alle anderen Funktionen und Zusatzgeräte (Laufwerke, Kassettengeräte, Drucker etc.) abgestellt sind, da sonst Ladeschwierigkeiten auftreten können. (Ist das Laufwerk in den Computer eingebaut, kann es natürlich nicht abgestellt werden doch überprüfen Sie alle anderen Geräte.)
2. Für COMMODORE 64 oder COMMODORE 128 mit KASSETTE
 - a) Verbinden Sie Ihre Datenkassette mit Ihrem COMMODORE 64 oder 128 und schalten Sie den Fernseher/Monitor und Ihren Computer ein.
(Für den COMMODORE 128 wählen Sie nun den 64-Modus, indem Sie GO64 tippen, dann die RETURN-Taste, Y und nochmals RETURN drücken.)
 - b) Legen Sie nun Ihre Kassette ein, mit der A-Seite nach oben
Überprüfen Sie, daß die Kassette an den Anfang zurückgespult ist.
 - c) Halten Sie die SHIFT und RUN/STOP-Tasten niedergedrückt. Drücken Sie dann die PLAY-Taste auf Ihrer Datenkassette.
3. Für COMMODORE 64 oder COMMODORE 128 mit DISKETTE
 - a) Schließen Sie Ihr Laufwerk an Ihren COMMODORE 64 oder 128 an und schalten Sie Ihren Fernseher/Monitor, Computer und Laufwerk ein.
(Für den COMMODORE 128 wählen Sie nun den 64-Modus, indem Sie GO64 tippen, dann die RETURN-Taste, Y und nochmals RETURN drücken.)
 - b) Geben Sie Ihre Diskette in das Laufwerk ein, mit der Seite 1 nach oben.
 - c) Tippen Sie LOAD '**' 8,1 und drücken Sie die RETURN-Taste.
4. Für AMSTRAD CP464, 664 oder 6128 mit Kassette
 - a) Schalten Sie Ihren Fernseher/Monitor und Computer ein.
 - b) Hat Ihr Computer ein eingebautes Laufwerk, so sollten Sie nun ein passendes Kassettengerät anschließen: TAPE eintippen und die RETURN-Taste drücken. Ihr Computer ist jetzt ladebereit.
 - c) Legen Sie Ihre an den Anfang zurückgespulte Kassette in das Kassettengerät ein, mit der A-Seite nach oben.
 - d) Drücken Sie die CTRL-Taste zusammen mit der kleinen ENTER-Taste und drücken Sie dann die PLAY-Taste auf Ihrem Kassettengerät.
5. Für AMSTRAD CPC 464, CPC 664, CPC 6128 mit Diskette
 - a) Schalten Sie Ihren Fernseher/Monitor und Computer ein.
 - b) Hat Ihr Computer ein eingebautes Kassettengerät, so sollten Sie Ihren Computer ausschalten und ein passendes Laufwerk an Ihren Computer anschließen. Nun schalten Sie Laufwerk und Computer ein, tippen: DISC und drücken dann die RETURN-Taste. Ihr Computer ist jetzt ladebereit.

- c) Geben Sie Ihre Diskette in das Laufwerk ein, mit der Seite 1 nach oben.
- d) Tippen Sie RUN 'DISC' und drücken Sie dann die ENTER-Taste.
- 6. Für SINCLAIR ZX SPECTRUM, SPECTRUM +, SPECTRUM 128, SPECTRUM + 2 oder SPECTRUM + 3 mit Kassette
 - a) Schließen Sie wie gewohnt Ihr Kassettengerät an Ihren Spectrum-Computer an (falls Ihr Kassetten gerät nicht schon eingebaut ist).
 - b) Wenn Sie einen Joystick benutzen möchten, so geben Sie nun das notwendige Interface ein. Besitzt Ihr Computer einen eingebauten Joystick-Anschluß, so schließen Sie nun einen geeigneten Joystick an (siehe die Joystick-Kontrolliste unten)
 - c) Schalten Sie Ihren Fernseher/Monitor, Kassettengerät und Computer ein. (Falls Sie einen 128K-Computer benutzten, schalten Sie bitte auf 48K um.)
 - d) Legen Sie die Kassette in das Kassettengerät ein, mit der A-Seite nach oben. Überprüfen Sie, daß die Kassette bis zum Anfang zurückgespult ist.
 - e) Tippen Sie LOAD"" ein und drücken Sie dann die ENTER-Taste.
- 7. Für ATARI ST mit Diskette
 - a) Schließen Sie Ihr Laufwerk an Ihren Computer an (falls das Laufwerk nicht schon eingebaut ist).
 - b) Geben Sie die Diskette 'A' das Laufwerk A ein, mit der beschrifteten Seite nach oben.
 - c) Schalten Sie Ihren Fernseher/Monitor, Computer und Laufwerk ein.
 - d) Der Computer zeigt an, wann Sie die Diskette 'b' in das Laufwerk A eingeben sollten, wiederum mit der beschrifteten Seite nach oben.
- 8. Für COMMODORE AMIGA mit Diskette
 - a) Geben Sie die Diskette in das Laufwerk A ein, mit der beschrifteten Seite nach oben.
 - b) Schalten Sie Ihren Fernseher/Monitor und Computer ein.

HINWEISE ZÜR BENUTZUNG VON JOYSTICK UND TASTATUR

- 1) Für den Commodore 64 können Sie jeden kompatiblen Joystick benutzen (an Anschluß 2 angeschlossen).
- 2) Für den Amstrad CPC können Sie jeden kompatiblen Joystick benutzen. Die Tastatur bietet Ihnen die gleichen Kontrollmöglichkeiten.
- 3) Für den Spectrum können Sie Kempston, Interface 2 und Cursor-kompatible Joysticks benutzen (Sinclair). Die Tastatur bietet Ihnen die gleichen Kontrollmöglichkeiten.
- 4) Für Atari ST können Sie jeden kompatiblen Joystick an Anschluß 1 anschliessen.
- 5) Für Commodore Amiga können Sie jeden kompatiblen Joystick an Anschluß 1 anschließen. .

LADESCHWIERIGKEITEN

Wir sind stets darauf bedacht, die Qualität unserer Produkte zu verbessern und haben hohe Anforderungen an unsere Qualitätskontrolle entwickelt. Sollten Sie deshalb auf Schwierigkeiten beim Ladevorgang stoßen, ist es höchst unwahrscheinlich, daß der Fehler am Produkt selbst liegt. Schalten Sie Ihren Computer aus und wiederholen Sie die Ladeanweisungen sorgfältig. Prüfen Sie, ob Sie die für Ihren Computer und Ihre Software maßgeblichen Anweisungen benutzen. Falls Ihre Schwierigkeiten weiterhin bestehen, befragen Sie die Benutzungshinweise für Ihren Computer oder bitten Sie Ihren Software-Händler um Rat. Ist Ihr Problem noch immer nicht gelöst, auch nachdem Sie Ihre Hardware auf mögliche Fehler hin untersucht haben, so wenden Sie sich bitte schriftlich an unsere Kundenberatungsabteilung:

Activision Customer Advice
Blake House
Manor Farm Estate
Manor Farm Road
Reading
Berkshire

Ihr Brief sollte folgende Details enthalten:

- Ihren Namen und Adresse,
- eine Telefonnummer, unter der Sie tagsüber erreichbar sind,
- den Namen des beanstandeten Produktes,
- ob es sich um eine Kassette oder Diskette handelt,
- welches Computersystem und welche Zusatzgeräte (Joysticks etc) Sie benutzen,
- wo und wann Sie das Produkt gekauft haben,
- und eine detaillierte Beschreibung der auftretenden Schwierigkeiten.

STEUERUNG

COMMODORE 64

Das Spiel benutzt entweder einen Joystick oder die Tastatur für die Steuerung der Kampfkuugel, wobei der Joystick an Port 2 (hinterer Port) angeschlossen wird. Für die Richtungen der Joystickbewegungen können Sie je nach Ihrem Geschmack 'Normal Nord' oder 'Isometrisch Nord' wählen. (Siehe weiter unten.)

TASTATUR
PAUSE

RUN/STOP (Joystick bewegen oder Taste drücken für

QUIT (Abbrechen)
F1/F7

Neustart)

RUN/STOP wenn "Q" gedrückt ist.

Ändert Steuerungsrichtung des Joystick

(Pfeil auf dem Titelschirm zeigt Joystick NORD)

Als Alternative zum Joystick können die folgenden Tasten benutzt werden:
FEUER RETURN (Auch fürs Plazieren der Munition benutzt)

Nord

;

SÜD

/

WEST

X

OST

C

Die LEERTASTE wird zum Verlassen ('EXIT') des Bildschirms für die PLAZIERUNG DER MUNITIONSDEPOTS (PLACE AMMO DUMPS) benutzt.

SPECTRUM/AMSTRAD CPC

Das Spiel benutzt entweder einen Joystick oder die Tastatur für Steuerungen der Kampfkuugel, wobei der Joystick für den Spectrum sowhol ein Sinclair 1 als auch ein Kempston sien kann. (Siehe weiter unten).

TASTATUR

Auf dem Titelschirm die LEERTASTE für START drücken.

Joystick wird gewählt mit: "J" = SINCLAIR (Nur für Spectrum)

"K" = KEMPSTON (Nur für Spectrum)

PAUSE

P

QUIT (Abbrechen)

Q (Wenn das Spiel bereits pausiert)

FEUER

ENTER/RETURN (Auch fürs Plazieren der Munition benutzt)

NORD

K

SÜD

M

WEST

Z

OST

X

Die LEERTASTE wird beim Plazieren der Munitionsdepots zum Durchlaufen der Ebenen benutzt, und die "S"-Taste ist fürs Starten des Spieles.

ATARI ST UND AMIGA

JOYSTICK UND FERNSEHER ODER FARBMONITOR WERDEN BENÖTIGT.

Das Spiel benutzt NUR EINEN JOYSTICK für die Steuerungen der Kampfkuugel, wobel der Joystick an Port 2 angeschlossen wird. Die Richtungen der Joystickbewegungen können gewählt werden als "Normal Nord" oder "Isometrisch Nord", je nach Ihrem Geschmack. Diese Option gibt es nur zu Anfang beim ersten Laden.

TASTATUR

PAUSE

PAUSE BEENDEN

QUIT (Abbrechen)

LEERTASTE

F10 (Pausen-Kippschalter beim Atari ST)

F9 (nur Amiga)

"Escape"-Taste

EXIT (Verlassen) des Bildschirms für das Plazieren der Munitionsdepots

WIE MAN SPIELT – OHNE DRUM UND DRAN!

Für all jene, die keine langen Bedienungsanleitungen lesen möchten, bevor Sie mit dem Spiel anfangen!

PLAZIEREN VON MUNITIONSDEPOTS

Zu Spielbeginn oder wenn ein neues Spiellevel erreicht wird erhält der Spieler die Möglichkeit, Munitionsdepots fast überall im gegenwärtigen Level zu plazieren.

Es gibt vier EBENKARTEN für jedes Level und Sie können bis zu 4 Munitionsdepots auf LEEREN Fliesen über das ganze Level verteilen.

1. Joystick HOCH/RUNTER bewegen für EBENENWAHL ('CHOOSE PLATE'), dann FEUER drücken oder die Tastatur wie oben beschrieben benutzen.
2. Ein Cursor erscheint auf der Minikarte für diese EBENE. Den Cursor zuerst in der gewünschten Position über einer leeren Fliese plazieren und dann FEUER drücken, um das MUNITIONSDEPOT zu plazieren. Der Buchstabe "A" (für "Ammunition Dumps") erscheint auf der Karte, wenn eine zulässige Fliese gewählt wurde. (Beim Amiga und ST gibt es die Möglichkeit, ein Depot wieder zu löschen, indem Feuer über einem bereits plazierten Munitionsdepot gedrückt wird.)
3. Den Cursor auf einer der SEITENKANTEN einer EBENENKARTE plazieren und FEUER drücken, um zur Option für die EBENENWAHL zurückzukehren.
4. Die LEERTASTE kann jederzeit gedrückt werden, um über EXIT in den DEATH RUN zu gelangen.

Jetzt können Sie versuchen, ISS zu spielen. VIEL GLÜCK, denn ohne den Rest der Anleitung zu lesen werden Sie es wohl brauchen!

WIE MAN SPIELT – UND ZWAR BESSER

DIE TRAININGSARENA

Die 'PLATES' innerhalb der Trainingsarena sind in vier Spielebenen aufgeteilt. Die Ebenen bestehen aus zahlreichen TEKTONISCHEN FLIESEN, und diese beeinflussen die Steuerung Ihrer KAMPFKUGEL. Die Kampfkugeln selber beeinflussen die Fliesen. Viele Fliesen besitzen einen eigenen Timer, und sobald eine Kampfkugel eine Fliese passiert hat, beginnt ein Countdown, worauf sich

die Fliesen in tödliche KAMPFKUGEL-ZERSTÄUBER verwandeln! Halten Sie sich also nicht zu lange an einem Ort auf und bedenken Sie, daß mit zunehmender Tiefe eines Levels die TIMER schneller laufen!

Es gibt einige Ausnahmen, und eine davon betrifft die wandstützenden Fliesen (Wall-Supporting Tiles) am Rand, die sich nicht ändern. Und so besteht in einigen EBENEN durchaus die einzige Chance zum Überleben darin, sich an die Wände zu "drücken".

KAMPFKUGEL

Die INCREDIBLE SHRINKING SPHERE (Unglaublich schrumpfende Kugel) oder Kampfkugel ist mit einem 70mm-Geschutz ausgestattet und ist mit Hilfe bestimmter Fliesen in der Lage, die eigene Molekularstruktur zu verändern.

Die MASSE, das VOLUMEN und die GECHWINDIGKEIT einer Kampfkugel werden durch den Kontakt mit den TEKTONISCHEN FLIESEN beeinflusst. Die Geschwindigkeit einer Kugel wird durch die eigene Masse beeinflusst, und je schwerer Sie sind, desto langsamer ist Ihre Beschleunigung.

Das Überleben der Gefahren des DEATH RUNS hängt von Ihrer erfahrenen Benutzung dieser Waffe ab. Achten Sie auf das Eigenmoment Ihrer Kugel und lernen Sie, wie Sie die Trägheit 'im Zaum halten'!

EFFEKTE DER TEKTONISCHEN FLIESEN

Auf dem Titelfeldschirm den Joystick bewegen (nicht feuern) oder eine der Richtungstasten berühren, um einen Demonstrationsschirm mit der Zusammenfassung der tektonischen Fliesen zu erhalten. (Wegen der beschränkten Speicherkapazitäten ist diese Option nicht für den Amstrad oder Spectrum vorhanden).

TITEL/NAME

ISMO MÖRDER-GENERATOR

GESCHWINDIGKEITSFALLE

MASSENABNAHME

MASSENZUNAHME

TEKTONISCHE EFFEKTE

Diese vermeiden, sie stellen Mörderkugeln her – tödlich!

Ändert die Kugelgeschwindigkeit, nicht immer wünschenswert!

Diese verringert die Masse oder das Gewicht einer Kugel. Eine LEICHTERE Kugel kann beschädigte Fliesen überqueren und verhindert das Zusammenbrechen der Rampen – erhöht gleichzeitig die Manövrierfähigkeit der Kugel!

Erhöht die Masse oder das Gewicht einer Kugel. Eine SCHWERE Kugel sollte beschädigte Fliesen vermeiden – eine große Masse und eine hohe Geschwin-

VOLUMENZUNAHME

VOLUMENABNAHME

MASSE, VOLUMEN ODER TRÄGHEIT

CHAOTISCHES SPRINGEN

SCHILDER

KREISEL

MUNITIONSDEPOTS

BELOHNUNG

digkeit werden zum Öffnen der BEWEGENDEN WÄNDE benötigt – die Kugel reagiert langsamer auf Steuerungsbefehle!

Vergrößert eine Kugel und erhöht das Volumen. Die Navigation einer Kugel fällt in engen Kanälen schwerer.

Verringert die Größe und das Volumen einer Kugel. Einfacher in engen Kanälen zu manövrieren, manchmal unentbehrlich!

Dies ist eine ZUFALLSCHANCE, und alles mögliche kann sich ändern! Riskant, aber es kann sich durchaus lohnen, damit Ihren Weg durch den RUN zu verkürzen.

Die Kugel wird mit gleicher Geschwindigkeit zurückgeworfen!

Geben kurzzeitigen Protonen-Schutz vor den Möderkugeln, unentbehrlich fürs Überleben! Die Kugel leuchtet auf und summt, wenn ein Schild aktiviert ist. Der Summton ändert sich kurz bevor der Schild sich auflöst! Erinnern Sie sich, wo sich die Schildicons befinden, und füllen Sie diese ständig auf!

Wenn Ihre Kugel eingefangen wurde, fängt sie an, mit zunehmender Geschwindigkeit zu drehen. Wird die Höchstgeschwindigkeit erreicht, nimmt Ihre Punktzahl ab! FEUER DRÜCKEN, um wieder freizukommen.

Wenn Sie Ihren Weg durch eine Ebene gelernt haben, sollten Sie weniger oder KEINE DEPOTS benutzen, um Ihren Bonus zu erhöhen! Die Depots verfügen über eine unbegrenzte Munitionsversorgung! Ein höherer Bonus wird für das Plazieren auf einer tieferliegenden Ebene verliehen – Ebene vier ist die tiefste!

Einfache Erhöhung Ihrer Punktzahl für

STRAFE
SCHWARZE LÖCHER

WIESSE LÖCHER

AUSGANG

BINÄRE RÜCKWÄRTS-BOOSTER

GEFÄNGNIS

BESCHÄDIGTE FLIESEN

RAMPE

ABKÜRZUNGEN

Extraleben! Seien Sie jedoch nicht zu gierig – denken Sie an den **TIMER**!

Ein einfacher Weg, Punkte zu verlieren! Diese ermöglichen innerhalb desselben Levels den Zugang zu tieferliegenden Ebenen. Sie haben keine **TIMER**.

Diese ermöglichen innerhalb eines Levels den Zugang zu höherliegenden Ebenen. Kein **TIMER**.

Dies ist der Ausgang und zugleich der Zugang zum nächsten Level. Wurde ein Leben verloren, kehren sie Wieder an den Start des gerade gespielten Levels zurück.

Läßt Sie mit voller Geschwindigkeit in die entgegengesetzte Richtung zurückschnellen. Auf tieferliegenden Levels wird diese Fliese dazu benötigt, genug Geschwindigkeit für das Öffnen der **BEWEGENDEN WÄNDE** zu erreichen! Diese Fliese bringt in der Regel Probleme mit sich!

Wenn Sie zu nahe kommen, werden Sie gefangengenommen, und die Kugel wird kurzzeitig außer Kraft gestzt. Dies kann Ihren Tod bedeuten!

Sind Sie zu schwer, brechen die beschädigten Fliesen unter Ihnen zusammen und verwandeln sich in Kampfkugel-Zerstäber. Tödlich!

In tieferliegenden Levels geht der einzige Weg zu einem **AUSGANG** über eine Rampe. Diese erlauben den Kugeln, die Mauern zu **ÜBERSPRINGEN**. Die Rampen müssen mit ausreichender Geschwindigkeit benutzt werden, und die Kugeln selber dürfen **NICHT ZU SCHWER** sein, weil sonst die Rampen zusammenbrechen!

Diese sind die **BEWEGENDEN WÄNDE**! Diese Mauerabschnitte lassen sich mit

hoher Geschwindigkeit und ausreichender Masse öffnen. Benutzen dieser Wände kann für Sie der einzige Weg zum Vervollständigen eines Levels sein!

STEUERPULT

Das Steuerpult am unteren Bildschirmrand zeigt neben Ihrer PUNKTZAHL die GESCHWINDIGKEIT, die BEWAFFNUNG und die MASSE oder das Gewicht der Kugel an.

Die Geschwindigkeit wird links auf dem Bildschirm angezeigt, das Gewicht rechts. Je größer die Kugel auf dem Steuerpult, desto schwerer sind Sie! Das VOLUMEN der Kugel wird auf dem Bildschirm durch die KAMPFKUGELN selber angezeigt, indem diese ihre Größe ändern.

PUNKTE

Bonuspunkte werden für Munitionsdepots verliehen, die auf tieferliegenden Ebenen platziert wurden. Je weniger Munitionsdepots verwendet wurden, desto größer der Bonus.

Punkte werden für die Zerstörung der Mörderkugeln oder der TODESSCHLANGEN auf den tieferliegenden Levels verliehen.

Die Vervollständigung eines Levels bringt Ihnen großen Bonus ein, und bei BEENDIGUNG DES SPIELES erhalten Sie die Möglichkeit, in einem neuen Szenario weiterzuspielen, wobei Ihr gegenwärtiger Punktenstand beibehalten wird. Wie dem auch sei, einige Dinge werden Sie in dieser neuen Mission als gefährlicher empfinden!

Sie erhalten eine neue Kugel für jeweils 50.000 Punkte, wobei Reserve auf maximal 7 Kugeln beschränkt ist.

ANERKENNUNGER

Design und Entwurf für "INCREDIBLE SHRINKING SPHERE" von Fours Field. Die Schlüsselpersonen dieses Projektes sind auf dem 'Credits'-Bildschirm vermerkt, und gedankt sei hiermit ebenfalls den vielen Leuten 'hinter den Kulissen'. Besonderer Dank geht an ALLE in 'Software Studios' für ihre Hilfe und den Enthusiasmus für dieses Projekt und an Activision im allgemeinen, deren Unterstützung die Entwicklung und den Vertrieb dieses Spieles ermöglichte! Ich hoffe, Ihnen macht 'INCREDIBLE SHRINKING SPHERE' genausoviel Spaß, wie wir bei der Entwicklung dieses Programs hatten!

Stefan Ufnowski

