

ANARCHY

COPYRIGHT© 1990 by PSYGNOSIS LTD.

CONSIGLI UTILI

Per prima cosa, provare e vigilare sempre le mitraglie sparando ai ladri o proteggendo le mitraglie con i campi magnetici.

Non distruggere i simboli - lancio, avrai bisogno di molti punti per uccidere le guardie.

Le guardie muoiono molto più velocemente se concentri il fuoco su un punto, invece che sparare ovunque.

Non é necessario che tu raccolga i simboli delle armi subito. Questi si vanno ad accumulare sul fondo dello schermo e stanno li fino a quando non ti servono. Comunque stai attento, poiché puoi sparare contro di essi e spariranno quando la guardia attacca.

TASTI GIOCO

Fire & Escape = Par lasciare un gioco

P = Pausa (premi qualsiasi tasto per continuare)

F8 = 50 Hz

F9 = 60 Hz



ENGLISH	Page 4
FRENCH	Page 12
GERMAN	Page 19
ITALIAN	Page 26



**PIRACY
IS THEFT**

WARNING

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft, 01-240-6756.

Ogni volta che perdi una mitraglia, la scena lampeggerà in blu per avvertirti.

Alla fine del livello, c'è un bonus per ogni mitraglia salvata.

ARMI:

Sono disponibili armi extra raccogliendo i relativi simboli che sono rilasciati da un alieno armato. I simboli sono:

- BLU L* - Laser: Doppio laser;
- ORO B* - Boost: Potenza fuoco automatica su tutte le armi. Raccogli 100 punti lancio per simbolo.
- VERDE C* - Canon: Il primo raccolto ti dà un motociclo fornito di cannone di scorta (non rifornito di carburante). Ulteriori simboli ti danno una potenza fuoco composta da cannoni. I cannoni spareranno agli alieni, ma non nuoceranno alle tue mitraglie.
- ORO S* - Streaker: ti dà 6 colpi di riserva, ed ancora una volta essi non nuoceranno alle tue mitraglie.
- BLU D* - Devastator: meglio conosciuta come bomba che scoppia al momento giusto. Emette una sbarra sonica su e giù per lo schermo, uccidendo la maggior parte delle cose. Attenzione, alcuni alieni più veloci possono superare la sbarra! E tu puoi portare solo una sbarra alla volta.
- ORO T* - Top-Up: Rifornisce il tuo campo d'energia fino a potenza massima.
- VERDE F* - Force-Field: Raccoglilo per proteggere la tua nave da qualsiasi collisione. Il tuo campo principale non si esaurirà all'impatto con gli alieni. Ti rimangono ancora 15 secondi.
- BLU N* - Nackem power: La grande! Ti darà tutte le armi e 500 punti - lancio per distruggere qualsiasi cosa si trovi sulla tua strada. Esce quando il lancio riesce a distruggere e il tuo schermo lampeggerà in bianco per farti sapere quando ciò accade (ti restituirà ogni punto - lancio che avevi prima di raccogliere il simbolo). Non puoi raccogliere nessun altro simbolo mentre è attivo questo modo.

CLASSIFIED - EYES ONLY - CLASSIFIED - EYES ON

11.04.2100 : 11.25

SIGNON: **Commander**

PASSWORD: **Defcon II**

Incorrect Password.

Termination in 30 seconds unless correct security password is keyed

Sorry Control. Correct Password 'Defcon 1'.

Accepted.

Current planetary status critical.

Losses in terms of manpower and equipment too high to sustain law and order.

Key people must escape in life-support canisters before Anarchists eliminate them.

Define Anarchist

Advocate of breakdown of Law and Order.

Every man for himself.

Dog eat dog.

Disorder, disorganisation, chaos, mob rule, lawlessness.

Advise mission instructions

Launch time 11.40 hours.

Eliminate enemy fighters and positions.

Protect life support canisters.

Anarchists take various forms - Darter, Bouncer, Cluster, Blister . . .

Kill them!

Advanced flight manual will provide latest updates and information.

Acknowledged.

SIGNOFF : Commander.

CLASSIFIED - EYES ONLY - CLASSIFIED - EYES ON

ANARCHY

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

■ VERSIONE ATARI ST

Inserisci il disco nel drive A:. Poi accendi il monitor o il televisore e dopo, il tuo computer. Ti sarà detto quando inserire il Disco 2. Inserisci il tuo joystick nella porta joystick 2.

■ VERSIONE AMIGA

Accendi il computer ed inserisci il disco. Inserisci il tuo joystick nella porta joystick 2.

AVVERTENZE CONCERNENTI IL VIRUS

Questo prodotto è garantito dalla PSYGNOSIS contro il virus. La Psygnosis Ltd non si assume responsabilità per danni causati al prodotto dall'infezione da virus.

Per evitare l'infezione da virus, assicurati sempre che il tuo computer sia spento per almeno 30 secondi prima di provare a caricare questo gioco.

ITALIAN - PAGE 26

WEAPONS:

Extra weapons are available by collecting the relevant tokens that are released from a shot alien. The tokens are:

- Blue L* - Laser: Double laser fire.
- Gold B* - Boost: Automatic fire power on all weapons. Collect 100 boost points per token.
- Green C* - Canon: First one collected gives you a canon outrider (not fuelled). Further tokens give you canon firepower. Canons will shoot through aliens but not harm your canisters.
- Gold S* - Straeker: Gives you six side-shots, again they won't harm your canisters.
- Blue D* - Devastator: Smart bomb to you and me. Sends a sonic bar up and down the screen, killing most things. Beware, some faster aliens can outrun the bar! You can only carry 1 of these at any one time.
- Gold T* - Top-up: Refills your energy shield to full power.
- Green F* - Force-field: Collect this to protect your ship from any collision. Your main shield will not be depleted on impact with aliens. Lasts about 15 seconds.
- Blue N* - Nackem power: The big one! Will give you all weapons and 500 boost points to waste anything in your path! Runs out when your boost does, and the screen will flash white to let you know when that is (you will get back any boost points you had before you collected the token). You can't collect any other tokens whilst this mode is active.

If an alien releases a mini-forcefield (blue & gold, bobs up and down), pick it up by flying into it (as with the tokens). To protect a canister just fly over it while carrying the force-field. You can only carry one mini-forcefield at a time. To catch a falling canister, just fly into it then place it on the ground by flying to the bottom of the screen.

ENGLISH - PAGE 7

DIE ALIENS



STEALER (blau)



STAR (weiß)



BOUNCER (blau)



MULTISTAT (golden)



HOMER (grün)



SPINNER (blau)



CLUSTER (grün)



ROCKET (grün)



BOMBER (blau)



BLITZER (blau)



WALKER (blau)



WALL (grün)



DARTER (blau)



SPRAYER (blau)

Wächter (keine Angaben)

Anmerkung: In der Amiga-Version können die Farben leicht variieren.

HINWEISE UND TIPS:

Versuchen Sie immer, die Kapseln vor den STEALERS zu schützen, indem Sie sie

ALIEN LIFEFORMS:



STEALER (blue)



STAR (white)



BOUNCER (blue)



MULTISTAT (gold)



HOMER (green)



SPINNER (blue)



CLUSTER (green)



ROCKET (green)



BOMBER (blue)



BLITZER (blue)



WALKER (blue)



WALL (green)



DARTER (blue)



SPRAYER (blue)

NO DATA . . . NO DATA . . . NO DATA . . . NO DATA . . . Guardians

Note: Colours may vary slightly on the Amiga version

HINTS N TIPS:

Always try and guard the canisters first by either shooting the stealers or protecting the canisters with forcefields.

DIE WAFFEN:

Wenn Sie die Symbole einsammeln, die vernichtete Aliens hinterlassen, können Sie Ihr Schiff mit Zusatzwaffen ausrüsten.

- Symbol* Waffe
- Blaues L* Laser: Doppelschuß-Laser
- Goldenes B* Booster: Automatik-Feuer für alle Waffen. Jedes Symbol erhöht die Feuerleistung um 100 Punkte.
- Grünes C* Canon (Kanone): Das erste aufgenommene Symbol stattet Ihr Schiff mit einer freifliegenden, nicht munitionierten Kanone aus. Jedes weitere C-Symbol füllt die Kanone mit Energie auf. Die Kanone vernichtet Aliens, aber nicht die Kapseln.
- Goldenes S* Streaker (Blitzwerfer): Rüstet Ihr Schiff mit sechs Seitenkanonen aus, die wiederum nur Aliens, jedoch keine Kapseln vernichten.
- Blaues D* Devastator (Vernichter): Die Overkill- ODER SMART-Bombe, ein sonischer Balken läuft das Bild rauf und runter und vernichtet fast alles. Einige der schnelleren Aliens können dem Balken entkommen! Sie können immer nur eine zur Zeit aufnehmen.
- Goldenes T* Top-up (Auffüller): Ergänzt die Energie Ihres Schutzschildes.
- Grünes F* Force-field (Kraftfeld): Wenn Sie dieses Symbol einsammeln, schützen Sie Ihr Schiff vor jeder Kollision. Ihr Hauptschild verliert bei Kontakt mit Aliens keine Energie. Es hält etwa 15 Sekunden.
- Blaues N* Nackem power (Super-Power): Das Über-Symbol! Ihr Schiff wird mit allen Waffen und 500 Leistungspunkten ausgestattet, um alle Probleme aus dem Weg räumen zu können. Sie hält solange vor, bis die Leistungspunkte aufgebraucht sind, das Bild fängt kurz vorher an zu blinken. Alle Leistungspunkte, die vor Aufnahme des N-Symbols vorhanden waren, bleiben erhalten. Sie können weitere Symbole aufnehmen, während Nackem power aktiv ist.

Die Mini-Kraftfelder, die manche Aliens hinterlassen (blau/golden, hüpfend) nehmen Sie genauso wie ein Symbol auf; einfach drüberfliegen. Fliegen Sie dann mit dem Kraftfeld über die Kapsel, die Sie schützen wollen. Das Feld wird automatisch installiert. Das Schiff kann immer nur eines zur Zeit transportieren. Um eine fallende Kapsel aufzufangen, fliegen Sie auch einfach über die Kapsel und setzen sie dann ab, indem Sie das Schiff an das untere Ende des Bildes manövrieren.

WARRANTY LIMITATIONS

The disk(s) included with this product are guaranteed to be in correct working order and free from all manifestations of the 'VIRUS'. It is the purchaser's responsibility to prevent infection of this product with a 'VIRUS' which will always cause the product to cease working. Psygnosis Ltd will replace free of charge any disks which have manufacturing or duplication defects. These disks should be returned directly to Psygnosis for immediate replacement.

Psygnosis Ltd. will in no way assume responsibility or liability for VIRUS damage which can always be avoided by the user switching off his or her computer for at least 30 seconds before trying to play this product. If disks have been destroyed by a VIRUS then please return the disks directly to Psygnosis and enclose £2.50 to cover replacement costs. When returning damaged product please return the DISKS ONLY to Psygnosis.

The Psygnosis warranty is in addition to and does not affect your statutory rights.

CREDITS

Programming and Graphics by W. J. S. Design

Music composed by Ray Norrish.

ST music conversion by Justin Scharvona

Cover Illustration by Melvyn Grant

Design & Lettering by Roger Dean

11.04.2100: 11.25

KOMMSTART: **Commander**

PASSWORT: **Defcon II**

Paßwort falsch.

Abbruch in 30 Sekunden, wenn nicht das korrekte Paßwort eingegeben wird.

Sorry, Kontrolle, das korrekte Paßwort lautet 'Defcon 1'.

Akzeptiert.

Der aktuelle Status des Planeten ist kritisch.

Die Verluste an Mensch und Material sind zu hoch, um Recht und Ordnung aufrecht zu erhalten.

Schlüsselpersonen müssen in Rettungs-Kapseln flüchten, bevor sie von den Anarchisten eliminiert werden.

Definiere Anarchist.

Verfechter des Zusammenbruchs von Recht und Ordnung.

Jeder Mensch soll auf sich selbst gestellt sein.

Jeder bekämpft jeden.

Fehlende Ordnung, Disorganisation, Chaos, der Mob regiert, Gesetzlosigkeit.

Gib die Befehle aus.

Start um 11.40 Uhr.

Vernichten Sie gegnerische Kämpfer und Stellungen.

Schützen Sie die Rettungs-Kapseln.

Die Anarchisten tauchen in verschiedenen Formen auf - Darter (Pfeilwerfer), Bouncer (Schläger), Cluster (Schwärmer), Blister (Blasenwerfer)...

Vernichte sie!

Die erweiterten Fluganweisungen enthalten neueste Daten und Informationen.

Bestätigt.

KOMMENDE: **Commander.**

11.04.2100:11.25

SIGNON: **Commander**

PASSWORD: **Defcon II**

Mot de passe incorrect

Fin de la connection dans 30 secondes si mot de passe correct n'est pas trouvé

Désolé Contrôle. Mot de passe correct 'Defcon I'

Accepté

Situation planétaire critique.

Pertes trop importantes en termes de main d'oeuvre et d'équipement pour maintenir la loi et l'ordre.

Les personnes importantes doivent s'échapper dans des boites de survie avant que les anarchistes ne les éliminent.

Définir Anarchistes

Préconisent la fin de la loi et de l'ordre

Chacun pour soi

Les chiens mangent les chiens

Désordre, désorganisation, chaos, la loi des gangs, aucune loi.

Donner ordres de mission

Heure de lancement 11.40.

Éliminer les positions et chasseurs ennemis

Protéger les boites de survie

Les anarchistes sont sous plusieurs formes - Darter, Bouncer, Cluster, Blister.....

Tuez-les !

Manuel de vol pour plus de données.

Confirmé

SIGNOFF: **Commander**

Ne gâchez pas les points 'boost' car vous aurez besoin de nombreux points pour tuer les gardiens.

Les gardiens meurent plus rapidement si vous concentrez votre tir sur un endroit plutôt que de tirer de tous les côtés.

Vous n'avez pas besoin de ramasser les 'tokens' tout de suite. Ils resteront en bas de l'écran jusqu'à ce que vous en ayez besoin. Soyez prudents pourtant car vous pouvez les tuer ou ils disparaissent lorsque les gardiens arrivent sur l'écran.

COMMANDES

P = pause (n'importe quelle touche pour continuer)

Feu & Escape = sortir du jeu

F8 = 50 Hz

F9 = 60 Hz

par les aliens les 'tokens' sont:

L bleu: Laser: Double-tir laser

B doré: Boost: Puissance de feu automatique sur toutes les armes. Ramassez 100 points 'boost' par 'tokens'.

C vert: Canon: Le premier ramassé vous donne un canon (sans fuel), les 'tokens' suivants vous donne la puissance de feu du canon. Les canons peuvent tuer les aliens mais n'endommagent pas les boites de survie.

S doré: Straeker: vous donne un tir à 6 directions. Il n'endommage pas les boites de survie.

D bleu: Devastator: bombes 'intelligentes'. Elles lancent un champ sonique de haut en bas de l'écran, tuant la plupart des aliens. Faites attention car certains aliens très rapides peuvent survivre à ce champ! Vous ne pouvez porter qu'une seule de ces armes en même temps.

T doré: Top-up: redonne l'énergie maximum à votre bouclier de protection.

F vert: Force-field: ce champ de force protège votre vaisseau de toutes les collisions.

L'énergie de votre bouclier de protection ne se réduira plus au contact des aliens. Le champ de force dure à peu près 15 secondes.

N bleu: Nackem power: L'arme suprême! Elle vous donne accès à toutes les armes et 500 points 'boost' pour détruire tout sur votre passage. Cette arme n'a plus d'effet lorsque le 'boost' s'arrête, et l'écran clignotera pour vous prévenir (vous récupérez tous les points 'boost' que vous aviez avant de ramasser ce 'token'). Vous ne pouvez récupérer aucun autre 'token' lorsque ce mode est en action.

Si un alien dégage un mini-champ de force (bleu et doré qui sautille de haut en bas de l'écran), ramassez-le en volant dessus. Pour protéger une boite de survie, volez dessus pendant que vous avez le champ de force. Vous ne pouvez porter qu'un seul mini-champ de force à la fois. Pour attraper une boite qui tombe, volez dessus et remplacez la sur le sol en volant tout au bas de l'écran.