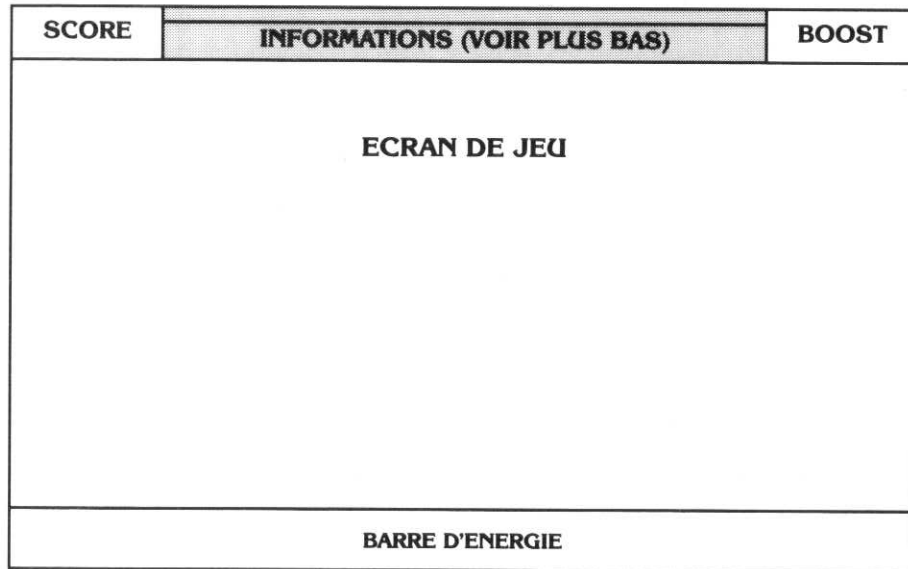


Chaque fois que vous perdez une boîte de survie, le décor clignotera en bleu pour vous prévenir. A la fin du niveau, vous aurez un bonus pour chaque boîte sauvée.

## AFFICHAGE DE L'ECRAN



## INFORMATIONS

SMART	NIVEAU LASER	F/FIELD	NIVEAU CANON	NACKEM	NIVEAU STRAKER
SCANNER LONGUE PORTEE					

SMART = INDICATEUR DU NOMBRE DE BOMBES "INTELLIGENTES"

F/FIELD = INDICATEUR DES MINI-CHAMPS DE FORCE

NACKEM = INDICATEUR DU MODE NACKEM ACTIF OU NON

## DESCRIPTIONS DES ALIENS



STEALER (bleu)



STAR (blanc)



BOUNCER (bleu)



MULTISTAT (doré)



HOMER (vert)



SPINNER (bleu)



CLUSTER (vert)



ROCKET (vert)



BOMBER (bleu)



BLITZER (bleu)



WALKER (bleu)



WALL (vert)



DARTER (bleu)



SPRAYER (bleu)

AUCUNE DONNEE....AUCUNE DONNEE....AUCUNE DONNEE....

Note: les couleurs peuvent être un peu différentes sur la version Amiga

## TRUCS

Essayez toujours de sauvegarder les boîtes de survie en tirant sur les voleurs ou en les protégeant à l'aide des mini-champs de force.

## ANARCHY – LE JEU

Sur la page d'écran, déplacez le joystick vers la droite ou vers la gauche pour choisir le mode normal ou expert. Le mode expert est difficile . . . soyez-en avertis!

Vous contrôlez le vaisseau principal au milieu de l'écran avec un joystick branché dans le port joystick (pas celui de la souris). Pour commencer, votre vaisseau n'est équipé que d'un laser simple mais d'autres armes peuvent être ramassées au cours du jeu. Il y a de nombreux types d'aliens à détruire, certains laissent derrière eux des 'tokens' d'armement à collectionner pour renforcer votre puissance de tir. Soyez très vigilants lorsque vous tirez en bas de l'écran car vos lasers pourraient détruire en un seul coup les boîtes de survie que vous devez protéger! Un alien peut aussi dégager un champ de force miniature que vous pouvez ramasser pour protéger les boîtes de survie des prédateurs aliens mais pas de vos propres tirs lasers.

Si un alien se sauve avec une boîte de survie, vous devez tirer sur celui-ci avant qu'il n'atteigne le haut de l'écran. Si vous échouez, il se transformera en mutants, le plus souvent un HOMER mais parfois un BOUNCER. Si vous tirez sur un alien qui transporte une boîte de survie, la boîte tombera par terre. Si la distance entre la boîte et le sol est trop grande, celle-ci explosera sous le choc. Vous pouvez éviter cela en attrapant la boîte avec votre vaisseau et en la plaçant ensuite sur le sol.

Pour commencer, vous avez 10 boîtes de survie à protéger. Si au cours d'un niveau vous les perdez toutes (tut, tut!), vous entrerez en hyper-espace. Vous saurez rapidement si cela vous arrive car l'écran deviendra rouge et un nombre incroyable d'aliens viendra vous chercher!

Il est possible de survivre à l'hyper-espace mais ne comptez pas trop dessus. A la fin de chaque niveau, vous recevez une boîte de survie supplémentaire (jusqu'à 10 boîtes).

Votre vaisseau est équipé d'un bouclier de protection qui se réduit à chaque impact avec les aliens. Quand ce bouclier n'existe plus, les impacts avec les aliens abîmeront votre vaisseau, et il explosera. Vous pouvez, si vous récupérez le bon 'token', recharger l'énergie du bouclier.

Bonne Chance (vous allez en avoir besoin!)

Des armes supplémentaires sont disponibles en ramassant les bons 'tokens' laissés

**FRENCH – PAGE 14**

## ANARCHY

### LADANWEISUNGEN

**Ein Tip: Schalten Sie Ihren Rechner vor dem Laden des Spieles für mindestens 30 Sekunden aus. Nur so gehen Sie sicher, daß Sie sich Ihre ANARCHY-Diskette nicht mit einem Virus zerstören. Beachten Sie auch die Viren-Warnung weiter unten und die Gewährleistungs-Bedingungen.**

#### ■ ATARI ST

Legen Sie Ihre ANARCHY Diskette 1 in das Laufwerk A: ein. Schalten Sie nun den Monitor bzw. das TV-Gerät und den Computer an. Folgen Sie der Anweisung, die Diskette 2 einzulegen.

Das Spiel wird mit einem Joystick im zweiten Joystick-Port kontrolliert.

#### ■ AMIGA

Schalten Sie Ihren Computer und den Monitor an. Legen Sie, falls Sie dazu aufgefordert werden, die Kickstart-Diskette ein. Bei der Aufforderung, die Workbench-Diskette einzulegen, legen Sie statt dessen die ANARCHY-Diskette in Laufwerk DFO: ein.

Das Spiel wird mit einem Joystick im zweiten Joystick-Port kontrolliert.

#### TIPS ZUM LADEN

Erscheint das Titelbild nicht spätestens nach 45 Sekunden, kann ein Fehler im Computer-System vorliegen. Prüfen Sie bitte, ob alle Verbindungen hergestellt sind und sicheren Kontakt haben. Wiederholen Sie den Ladeversuch. Wenn Sie sicher sind, daß Ihr Computer einwandfrei arbeitet (andere Programme werden z.B. ohne Probleme geladen), und ANARCHY dennoch nicht gestartet werden kann, ist wahrscheinlich die Programm-Diskette defekt. Psygnosis wird Ihnen die defekte Diskette kostenlos austauschen.

#### VIRUS WARNUNG!

Psygnosis garantiert, daß dieses Produkt frei von Viren ist. Psygnosis Ltd. akzeptiert keine Umtauschforderungen, wenn die Daten des Datenträger durch die Einwirkung eines Viren-Programmes zerstört wurden. Um die Verseuchung des Datenträger durch ein Virus-Programm zu verhindern, sollten Sie vor jedem Laden des Programmes den Rechner und alle angeschlossenen Geräte für mindestens 30 Sekunden abschalten. Für weitere Informationen stehen wir und unser Vertriebspartner zur Verfügung.

**GERMAN – PAGE 19**

# ANARCHY

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

**Premièrement: toujours éteindre votre machine au moins 30 secondes avant de charger le jeu. Ne pas faire cela pourrait entraîner une contamination de votre disquette ANARCHY par un virus. Voir l'avertissement concernant les virus ci-dessous et la garantie plus loin dans la notice.**

### ■ VERSION ATARI ST

Insérer la disquette 1 de ANARCHY dans le lecteur A. Puis allumer le moniteur et ensuite l'ordinateur. On vous dira quand insérer la disquette 2. Le jeu se joue avec un joystick branché dans le port 2.

### ■ VERSION AMIGA

Allumer l'ordinateur. Si Kickstart est demandé, insérer ce programme dans le lecteur. Si le Workbench s'affiche, insérer la disquette ANARCHY dans le lecteur. Le jeu se joue avec un joystick branché dans le port 2.

### TRUCS DE CHARGEMENT

Si l'écran de titre n'apparaît pas dans les 45 secondes, il se peut qu'il y ait un problème de chargement. Vérifier que l'ordinateur est bien branché et que les instructions ci-dessus ont bien été suivies. Si vous êtes sûr que votre ordinateur marche (si les autres programmes fonctionnent correctement) et que ANARCHY ne charge toujours pas, vous avez peut-être une disquette défectueuse.

### ATTENTION AUX VIRUS!

Ce produit est garanti sans virus par Psygnosis. Psygnosis Ltd. n'est pas responsable des dommages causés par un virus sur ce produit. Voir le dos de la couverture du manuel.

Pour éviter toute contamination, éteignez toujours votre machine au moins 30 secondes avant de charger ce jeu... Voir le dos de la couverture du manuel pour plus d'informations sur les virus et la garantie.

FRENCH - PAGE 12

## ANARCHY - DAS SPIEL

Drücken Sie im Titelbild den Joystick nach links oder nach rechts, um den normalen oder den Expert-Modus zu wählen, drücken Sie dann den Feuerknopf. Der Expert-Modus ist erheblich schwieriger, seien Sie gewarnt!

Das Hauptschiff im Zentrum des Bildes wird mit dem Joystick im zweiten Anschluß gesteuert. Ihr Schiff ist zu Anfang mit einem einfach Ein-Schuß-Laser ausgerüstet. Weitere Waffen können Sie im Laufe des Spieles einsammeln. Sie werden gegen eine Vielzahl verschiedener Aliens kämpfen müssen. Einige hinterlassen nach Ihrer Vernichtung Waffen-Symbole, die Sie einsammeln sollten, und Ihre Kampfkraft zu erhöhen. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie am unteren Bildrand schießen, damit Sie keine der Kapseln zerstören, die Sie schützen sollen! Einige Aliens hinterlassen Mini-Schutzfelder, die Sie einsammeln und zur Sicherung der Kapseln gegen Aliens einsetzen können. Gegen Ihren Laser bieten sie aber KEINEN Schutz.

Versucht ein Alien mit einer der Kapseln abzuhauen, müssen Sie es vernichtet haben, bevor es den oberen Bildrand erreicht. Schaffen Sie das nicht, verwandelt es sich in einen Mutanten, meistens in einen HOMER, manchmal jedoch in einen BOUNCER. Treffen Sie das Alien rechtzeitig, fällt die Kapsel auf den Boden zurück. Fällt die Kapsel aus zu großer Höhe, explodiert sie beim Aufschlag. Sie sollten die Kapseln also mit dem Schiff auffangen, ehe sie zu Schaden kommen und sie auf den Boden absetzen.

Am Anfang haben Sie 10 Kapseln zu schützen. Wenn Sie es tatsächlich schaffen, daß Sie alle Kapseln verlieren (tst,tst,tst), werden Sie in den Hyperraum geschleudert. Der Bildschirm wird Rot und eine übermächtige Zahl Gegner erscheint, um Ihnen ein schnelles Ende zu bereiten... Es IST möglich, den Hyperraum zu überleben. Nur würde ICH es NICHT versuchen! Am Ende eines Levels erhalten Sie eine von maximal 10 weiteren Kapseln.

Ihr Schiff ist mit einem Energie-Schild ausgerüstet. Seine Leistung nimmt mit jedem Kontakt mit einem Alien ab. Ist die Schild-Energie verbraucht, zerstört der nächste Kontakt mit einem Alien Ihr Schiff. Wenn Sie das richtige Symbol einsammeln, nimmt die Energie Ihres Schildes wieder zu.

Viel Glück (Sie werden es brauchen)!

GERMAN - PAGE 21

Don't waste the boost tokens, you will need a lot of points to kill the guardians.

The guardians die much quicker if you concentrate your firepower on one spot, instead of shooting them anywhere.

You don't have to pick up weapon tokens straight away. They will drift to the bottom of the screen and stay there until you need them. Be careful though, as you can shoot them and they will disappear when the guardian comes on.

### GAME KEYS

P = Pause Game (Press any key to continue)

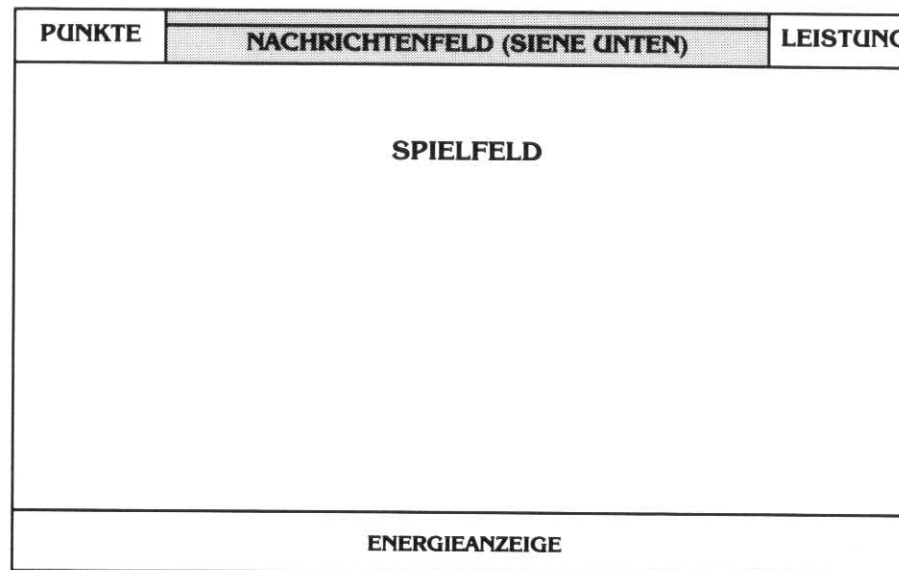
Fire & Escape = Abort Game

F8 = 50 Hz

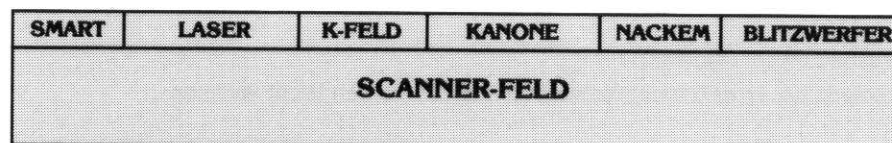
F9 = 60 Hz

Jedesmal wenn Sie eine Kapsel verlieren, blinkt der Hintergrund zu Ihrer Information blau auf. Am Ende eines Levels gibt es für jede erfolgreich verteidigte Kapsel einen Bonus.

### DER BILDAUFBAU



### DAS NACHRICHTENFELD



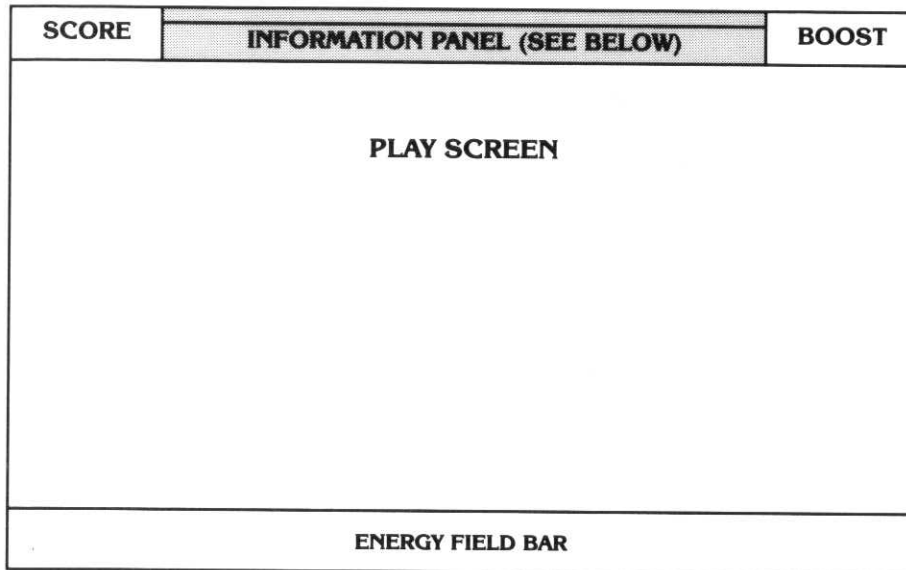
SMART = Anzeige SMART-Bombe geladen

K-FELD = Anzeige Mini-Kraftfeld aufgenommen

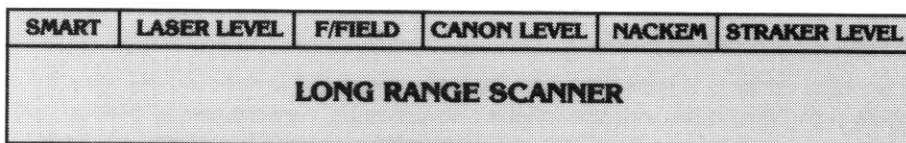
NACKEM = Anzeige Super-Power aktiv

Every time you lose a canister, the background will flash blue to let you know. At the end of the level, there is a bonus for every canister saved.

## SCREEN LAYOUT



## INFORMATION PANEL



SMART = SMART BOMB CARRY INDICATOR  
 F/FIELD = MINI FORCEFIELD CARRY INDICATOR  
 NACKEM = NACKEM POWER ACTIVE INDICATOR

entweder abschießen, oder die Kapseln mit Felder sichern.

Verpassen Sie keines der Symbole, Sie brauchen jeden erreichbaren Punkt, um die Wächter vernichten zu können.

Die Wächter brechen sehr viel schneller zusammen, wenn Sie die Feuerkraft Ihres Schiffes auf einen Punkt konzentrieren, anstatt die gesamte Fläche des Aliens zu bestreichen.

Waffen-Symbole müssen nicht sofort aufgesammelt werden. Sie driften an den unteren Bildrand und liegen dort bereit, bis Sie sie benötigen. Achten Sie darauf, daß Sie sie nicht zerschießen!

### DIE TASTENBELEGUNG:

P = Pause, eine beliebige Tasten zum Fortsetzen drücken.  
 Feuer & ESCAPE = Spiel abbrechen  
 F8 = 50 Hz  
 F9 = 60 Hz



## ANARCHY – GAME PLAY

On the title screen, move the joystick left or right to choose normal or expert mode, press fire to start the game. Expert mode is ever so difficult so be warned!

You control the main ship in the centre of the screen using a joystick plugged into the non-mouse joystick port. To begin with your ship is equipped with a single shot laser but extra weaponry can be picked up as you play. There are many different types of alien to destroy, some of them release weapon tokens which must be collected to boost your firepower. Be extra careful when firing at the bottom of the screen as your lasers can destroy the canisters you are protecting with a single shot! An alien may also release a miniature force-field which you can pick up and use to protect your canisters against alien predators, but NOT your own laser fire.

If an alien makes off with one of your canisters, you must shoot the little blighter before it reaches the top of the screen. If you fail, it will turn into 1 of 2 mutants, usually a HOMER but occasionally a BOUNCER. If you shoot an alien that is carrying a canister, the canister will fall to the ground. If the distance is too great then the canister will explode on impact with the ground. You can prevent this by catching the canister with your ship and placing it on the ground.

To start with, you have 10 canisters to protect. If during a level you manage to lose them all (tut, tut!), you will enter hyper-space. You will soon know if this happens as the screen turns red and a rather vast quantity of particularly nasty aliens come and get you! It IS possible to survive hyper-space but I wouldn't bet on it. At the end of every level, an extra canister is given to you, up to a maximum of 10.

Your ship is equipped with an energy field that depletes on impact with any alien. When this has run out, any further impact will not do your ship a lot of good, in fact, it will explode! You can top-up your shield assuming you can get the right token of course.

Good Luck (You'll need it!).

## ANARCHY – IL GIOCO

Sulla schermata iniziale, muovi il joystick a sinistra o destra e scegli l'opzione 'normale' o 'esperto', premi il fuoco per iniziare il gioco. Il modo 'esperto' é sempre difficile, quindi stai attento.

Tu controlli la navicella principale al centro dello schermo usando un joystick inserito nella porta joystick che non é del mouse. Per cominciare, la tua navicella é equipaggiata con un unico raggio laser, ma si può applicare un armamento extra. Ci sono diversi tipi di alieni da distruggere, alcuni di essi lasciano andare armi omaggio che devono essere raccolte per aumentare il tuo armamento. Stai molto attento quando spari al fondo dello schermo, perché il tuo laser può distruggere le mitraglie che stai proteggendo con un solo tiro! Uno degli alieni potrebbe anche lasciare andare un campo magnetico che tu puoi raccogliere ed usare per proteggere le tue mitraglie contro i predatori alieni, ma non il tuo raggio laser.

Se uno degli alieni neutralizza una delle tue mitraglie, devi sparare al piccolo furfante prima che raggiunga la cima dello schermo. Se tu sbagli, il furfante ritornerà a 1 dei 2 mutanti, generalmente al HOMER, ma occasionalmente al BOUNCER. Se spari ad un alieno che sta trasportando una mitraglia, essa cadrà a terra. Se la distanza é troppo grande, la mitraglia esploderà all'impatto con il terreno. Tu puoi prevenire questo prendendo la mitraglia con la tua navicella e piazzandola al suolo.

Tanto per cominciare, tu hai 10 mitraglie da proteggere. Se durante un livello ti capita di perderle tutte (tze! tze!), entrerai in un iperspazio. Ti accorgerai presto se ciò accade, poiché lo schermo cambia in rosso e una quantità piuttosto vasta di alieni particolarmente pericolosi sopraggiunge e ti acchiappa. E' possibile sopravvivere all'iperspazio, ma non ci scommetterei. Alla fine di ogni livello, ti viene data una mitraglia extra, fino ad un massimo di 10.

La tua navicella é equipaggiata con un campo d'energia che diminuirà ad ogni impatto con ogni alieno. Quando questa si é esaurita, ogni ulteriore impatto non farà granché bene alla tua navicella, infatti, esploderà! Puoi dare l'ultimo tocco al tuo schermo sapendo che puoi colpire il giusto simbolo.

Buona fortuna! (Ne avrai bisogno)

## LOADING INSTRUCTIONS

**First: always switch off your machine for at least 30 seconds before loading the game. Failure to do this may result in virus contamination of the ANARCHY master disk. See the virus warning below and the warranty notice for further information.**

### ■ ATARI ST VERSION

Insert the ANARCHY disk 1 into Drive A. Then switch on the monitor/television followed by your computer. You will be told when to insert Disk 2.

The game is played with a joystick plugged into the second joystick port.

### ■ AMIGA VERSION

Switch on the computer. If the display prompts for a Kickstart disk, insert one into the internal drive. When the display prompts for a Workbench disk, insert the ANARCHY disk into the internal drive.

The game is played with a joystick plugged into the second joystick port.

### LOADING TIPS

If the title screen has not appeared within 45 seconds then there may be a problem with your computer system. Check that the computer is connected up properly and that the above sequence of instructions has been followed correctly. If you are sure that the computer is functioning (i.e. other software is working correctly) and are still unable to load ANARCHY then you may have a faulty disk, in which case you can obtain a free replacement from Psygnosis. All Psygnosis products are fully guaranteed – see our warranty for details.

### VIRUS WARNING!

This product is guaranteed by Psygnosis to be virus free. Psygnosis Ltd accept no responsibility for damage caused to this product through virus infection. Please see the inside back cover of this manual.

To avoid virus infection always ensure that your machine is switched off for at least 30 seconds before trying to load this game. Please see inside back cover for more information regarding viruses and your warranty.

Se un alieno lascia andare un mini-campo magnetico (oro e blu in movimento su e giù per lo schermo) prendilo volandoci dentro (come per i simboli). Per proteggere una mitraglia devi solo volarci sopra mentre trasporti il campo magnetico. Puoi trasportare solo un mini-campo magnetico alla volta. Per prendere una mitraglia che sta per cadere basta volarci dentro e poi posarla sul terreno volando verso il fondo dello schermo.

### FORME DI VITA ALIENE



STEALER (blu)



STAR (bianco)



BOUNCER (blu)



MULTISTAT (oro)



HOMER (verde)



SPINNER (blu)



CLUSTER (verde)



ROCKET (verde)



BOMBER (blu)



BLITZER (blu)



WALKER (blu)



WALL (verde)



DARTER (blu)



SPRAYER (blu)

## **This product is COPYRIGHT.**

Here at Psygnosis we're dedicated to bringing you the best in computer entertainment. Every game we publish represents months of hard work aimed at raising the standard of the games you play. Please respect our endeavours and remember that copying software reduces the investment available for producing new and original games. It is also a criminal offence.

This software product including all screen images concepts audio effects musical material and program code is marketed by Psygnosis Limited who own all rights therein including copyrights. Such marketing of this product gives only the lawful possessor at any time the right to use this program limited to being read from its medium as marketed into the memory of and expected by the computer system to which this product is specifically adapted. Any other use or continuation of use including copying duplicating selling hiring renting lending or otherwise distributing transmitting or transferring this product in contravention of these conditions is in breach of Psygnosis Limited's rights unless specifically authorised in writing by Psygnosis Limited.

The product Anarchy its program code, manuals and all associated product materials are the copyright of Psygnosis Limited who reserve all rights therein. These documents, program code and other items may not in whole or part be copied, reproduced, hired, rented, lent or transmitted in any way nor translated or reduced to any electronic medium or machine readable form without prior consent in writing from Psygnosis Limited.

*Psygnosis® and associated logos are registered trademarks of Psygnosis Limited.  
Psyclapse® and associated logos are registered trademarks of Psygnosis Ltd.*

*The Anarchy cover illustration Copyright © 1990 Psygnosis Ltd/Melvyn Grant*

*ST®, 520ST®, 1040ST®, Atari® and TOS® are registered trademarks of Atari Corp.*

*Amiga™, AmigaDOS™, and Kickstart™ are trademarks of Commodore-Amiga Inc.*

**Psygnosis Ltd. South Harrington Buildings  
Sefton Street Liverpool L3 4BQ  
Tel: (051) 709 5755**

**COPYRIGHT© 1990 by PSYGNOSIS LTD. ALL RIGHTS RESERVED**