

CYBERPUNKS



GEE

©

RA

©



Contents

Loading Instructions	2
Introduction	2
Game Objective	3
Game Controls	
Joystick	3
Keyboard	3
Pickups & Power-Up Objects	
Door Key Pass Cards	4
Force Field Key Bypass Circuit	4
Computer Software Disks	4
Medi-Packs	4
Party Shield Orb	4
Time Distortion Cube	4
Smart Bomb Unit	4
Auto Sentry Tracker Pack	5
Robot Tail Gun Unit	5
1-Up	5
Yellow B -Sphere	5
Green E-Sphere	5
Blue R-Sphere	5
Red F-Sphere	5
Grey ?-Sphere	5
In-Game Features	
Airlock Doors & Forcefields	5
Teleport Pads	5
Computer Terminals	6
Deck Lifts	6
Statusbar Displays	
Scoring	6
Mission Time	6
Lives	6
Energy	6
Character Selection Display	7
Free Fire / Lock Fire Option	7
Backpack Inventory Display	7
Game Options	
Number of Team Lives Option	7
Mission Passkey Replay Option	7

Scanned

by

Thalton



Virus Warning!

This product is guaranteed by Core Design Ltd. to be virus free. Core Design Ltd. accept no responsibility for damage caused to this product through virus infection. To avoid the risk of infecting this product with a virus, please follow these simple procedures:-

1. Before loading the disks, make sure that they are write-protected. This prevents any virus writing itself to them.
2. Always switch your machine off for at least 30 seconds before loading the game. Failure to do so may result in virus contamination of the master disk.
3. Never put the disks through a virus killer as this will destroy the information on them.

Amiga Loading Instructions

This product requires an Amiga with at least 1 Meg of RAM.

1. Turn off your computer.
2. Plug a joystick into port 2.
3. Turn on the computer.
4. Insert the Amiga Kickstart disk if so prompted into the computer's internal drive. (Amiga 1000 only).
5. When the Workbench icon appears, insert disk 1. The game will load and run automatically.

Loading Tips

Should the title screen not appear within 45 seconds of turning on your machine, there may be a problem with your computer system. Check your computer connections and that the above instructions have been correctly carried out. If you are sure your computer is functioning correctly (i.e. other software loads successfully) and are still unable to load the game, then you may have a faulty disk. Core Design Ltd will replace free of charge any disks that have manufacturing or duplication defects. When returning damaged products, please return DISKS ONLY directly to Core Design Ltd for immediate replacement.

INTRODUCTION TO CYBERPUNKS

Join the ranks of the elite and take control of a crack team... the 501st Cyber Assault Squad.

The foreign legion of the future; armed to the teeth with high-tech weapons and wearing power assisted armour, only these rock hard commandos are tough enough to take on the universe - and beyond.....

Lead Raa, Gee and Bee into battle against terrifying alien life - forms, on missions that are more than just another bug-hunt.

Time is running out... the drop-ship is ready to roll; and you're about to board an express elevator to hell...

Going down !



GAME OBJECTIVE

After selecting the 'Start' option at the titles stage of the game, you will take control of the 501st C.A.S. (Cyber Assault Squad), also known as Cyberpunks. A mission will then be transmitted and displayed on the C.A.S. local computer terminal. After reading the mission instructions, a combat drop-ship will take the squad in as close as possible to the action.

At this point the mission begins... but be warned; to succeed in any given mission you must complete the mission objective outlined in the briefing, and the entire squad must reach this goal in a given time - limit. Not an easy task, but to become a member of the Cyberpunk elite takes more than just knowing how to fry some alien low life with a flame thrower, it takes thought as well as firepower !

On completion of a given mission; you will be presented with a special Mission Passkey Code number, which will allow you to bypass any missions your squad has completed. You may then continue with the next mission in future plays of the game - (see 'Game Options' section). Be sure to record this code and store it in a safe place should you complete a mission.

GAME CONTROLS

Joystick

Plug your joystick into port-1 on the Amiga. Usual joystick directions apply, i.e. move characters up, down, left, right and diagonal - the fire button fires the current weapons in use in the given direction. Note that when firing weapons all characters stop and may be rotated by moving the stick in a circular pattern (clockwise or anti-clockwise), depending upon each characters free/lock fire mode option explained below.

Keyboard

- SPACE BAR = Select character to change weapon mode, or to pickup/use or exchange item etc. on status-bar.
- CUR CUR = Select weapon mode for given character, e.g. OFF/FIRE (Raa UP DOWN only) or FREE / LOCK (Gee & Bee) on status-bar.
- CUR CUR = Select character inventory item to use (or exchange if character LEFT RIGHT inventory is full) on status-bar.
- RETURN = Use current item in characters inventory. Note:- some items i.e. (door key cards) may not be used directly, but are used automatically etc. when required.
- M = In game music soundtrack on/off toggle.
- P = pause game on/off toggle.
- ESCAPE = Quit current game.



PICKUPS & POWER-UP OBJECTS

Door Key Pass Cards These key cards open air-lock doors, and are colour - coded (i.e. a blue card will only open a door which is fitted with a blue logic lock etc.). They cannot disable force - field doors, and you will need a special electronic key bypass circuit to do this (see below). The key card is automatically used and removed if a matching door is located. This is achieved by walking directly into the door, which will then open. Key card colours can be Red, Green, Blue, Yellow and Black. (If a black card and matching door are found, this indicates that you are about to reach the Boss-Stage, as black doors always block access to teleport pads that lead to these areas).

Force Field Key Bypass Circuit These are handy to keep in your backpack, as they allow you to gain access to Restricted Areas. They are used automatically like door key pass cards when a force - field has been located, but can only de-scramble and disable force - field logic locks and not open normal doors. (TIP force-fields normally prevent access to areas that contain other useful objects that can assist in completion of a mission - but may also lead to unknown dangers).

Computer Software Disks can be used with Matrix computer terminals, which can be found scattered throughout the game. Their colour and function are listed below, but be aware that disks are erased after use on a computer terminal - do not waste them as they can be very useful.

Red Disk = Contains holographic generator software, which allows the computer to create items which can be used like other objects.

Green Disk = Contains software which allows all airlock door logic locks to be de-scrambled and opened on the current deck. This however does not affect force - fields, which will remain active and will also de-activate any surplus key cards the characters may be carrying.

Blue Disk = Contains deck map blue-print viewer software, which when used can display an entire sub-deck map of an installation. This also shows any airlock doors etc., and your current position in the sub-deck.

Yellow Disk = Contains restricted information ?. You will have to find one to view its contents... (Note:- It's contents do not affect the gameplay in any way - so do not worry if you cannot find one).

Medi-Packs Useful for restoring characters energy levels. A small pack gives a boost of around one third full energy to a character and a large pack restores full energy. If found; these can be used at any time on the character carrying one. (TIP try to keep a few in reserve for use after heavy combat sessions).

Party Shield Orb When activated, causes the entire squad to be temporarily protected by a sparkling force shield which cycles around each character in turn, making them invincible.

Time Distortion Cube Use time cubes to temporarily freeze time, which in turn gives your squad extra time in which to complete a mission.

Smart Bomb Unit The ultimate weapon, which can be activated by the character which is carrying one. This will wipe-out anything within its blast radius, but will only seriously wound boss aliens not kill them. (TIP If using this weapon try to get near as many aliens as possible, to ensure maximum kill ratio - and try not to waste them on single aliens).



Auto Sentry Tracker Pack These packs when used enable a temporary robo-gun weapon unit. These can fire in unison with the squad to add extra fire power in tough situations. They are also handy for use in tight spaces which contain aliens, with the ability to literally shoot round corners and hit them with the remote weapon, while the squad takes cover from behind a wall etc. A maximum of three auto-sentry trackers can be active at one time, and will remain on station until their ammo is exhausted.

Robot Tail Gun Unit When picked up will enable a robot unit which guards the squad from rear attacks for a short while. It is equipped with a ring laser unit which inflicts moderate to high damage to anything it hits, and always fires in the opposite direction of the squad leader 'Raa' to ensure maximum rear cover. The unit is also fitted with rotary hover - blades, which can also cause damage to hostile lifeforms that come into contact with them.

1-Up An extra life is awarded to the character that picks up this object.

Yellow 'B' Sphere Standard machine - gun firing bullets; weapon power - up, awarded to character which picks up this object. Inflicts low damage.

Green 'E' Sphere Energy orb weapon power - up, awarded to character which picks up this object. Inflicts low to medium damage.

Blue 'R' Sphere Ring laser weapon powerup, awarded to character which picks up this object. Inflicts medium to high damage.

Red 'F' Sphere Flame - thrower weapon power - up, awarded to character which picks up this object. Inflicts highest damage.

Grey '?' Sphere Random weapon power - up, one of the above mentioned weapons is awarded to character which picks up this object.

IN GAME FEATURES

Airlock Doors & Forcefields

Airlock doors are colour - coded, and block off passages and areas within the sub-decks. They can only be opened by use of matching colour - coded key cards which can be found scattered around the various decks on each mission. Airlock doors can also be opened by using green computer software disks in conjunction with the computer terminals, which can de-scramble all logic locks for the current sub-deck and open the doors - (see Pickups & Powerup Objects - Computer Software Disks section for more details). A doors logic lock colour can be viewed by walking directly into the door, which activates an icon above Raa's head showing the key pass card required to open it. As mentioned earlier if you encounter a door requiring a black key pass card, this indicates that you are nearing the Boss-Stage of the game, as black doors always block access to teleport pads that lead to these areas.

Teleport Pads

Teleport pads feature throughout the various sub-decks on most missions, and can transport the entire squad to another area within the same sub-deck by walking onto them. A blue circular pad is the teleport transmitter and a red circular pad is the teleport receiver. You cannot teleport back the way you came i.e. walk back onto a red pad, and you must therefore locate other blue pads to teleport back. Be warned though, your squad may end up somewhere else completely - although there is normally always a way back if you find that you cannot find a certain object you need, such as a key pass card to open a door.



Computer Terminals

Your squad can log-on to computer terminals that can be found on most sub-decks at any time, by simply walking into a terminal screen. You will then be presented with a log-on sequence which will connect the remote terminal to the universal Matrix 1000 CPU network. If the log-on sequence is successful the terminal will go ONLINE, however some terminals are damaged and will show the message FAILED if they are unable to connect, and it is not possible to use such terminals. Also terminals with broken screens are totally unusable, so finding one that works isn't as easy as it sounds.

Assuming the squad find a terminal which is fully operational, then a menu will be displayed showing the number of each type of computer system software disks your squad is carrying. You can then select the software disk to run on the terminal, by moving the selection icon up and down with the joystick and then pressing fire to make your selection, or exit the terminal if required.

Each disk type will take you to a different menu which explains in greater detail the operational function of each disk, however you must actually have the particular disk in your possession to see the required menu. After a disk is selected and the software has performed it's function, the disk will be erased and removed from your total on the main menu, from which you may make another selection until all disks are exhausted. (see Pickups & Powerup Objects - Computer Software Disks section for more details on the function of each disk).

Deck Lifts

The only way to progress to another sub-deck is via a deck lift, you must locate one of these to move to a new sub-deck. They are clearly marked as large round exit pads which you must move into the centre of, to activate the elevator. While the elevator descends to the next level, you get a small chance to relax - but not for very long...

STATUSBAR DISPLAYS

Scoring

Team score (top statusbar - left) shows the current collective team score, which increments when hitting aliens or picking up items.

Mission Time

Mission time (top statusbar - right) shows the time in which to complete a given mission, if this reaches zero your mission will have been a failure. Time can be frozen temporarily by using a time distortion cube - (see Pickups & Powerup Objects - Time Distortion Cube section for more details).

Lives

Raa, Gee & Bee lives (bottom statusbar - each) shows the number of remaining lives each character has. The Cyberpunks are all for one and one for all when it comes to combat, and if any member of the squad should run out of lives while the others have remaining lives, then lives will be shared out automatically until all lives are exhausted. This does not apply to individual energy levels however and remaining energy is not shared.

Energy

Raa, Gee & Bee energy (bottom statusbar - each) shows the current amount of energy each character has.



Character Selection Display

A large white box (bottom statusbar - each) is shown around the currently selected character to change weapon mode, or to pickup/use or exchange item etc.

Free Fire / Lock Fire Option

A small white box (bottom statusbar - each) is shown around the currently selected weapon mode icon to indicate which mode is active. This allows Gee & Bee to fire in the same direction as Raa, or to fire in independent directions from Raa allowing for 'cover me' style tactics.

Backpack Inventory Displays

An inventory showing the contents of each characters backpack is given, and a small white box (bottom statusbar - each) shows the currently selected item within the backpack to use.

GAME OPTIONS

Number of Team Lives Option

After selecting 'Options' at the titles stage of the game, you are freely able to select the number of lives your squad will start the game with, which in turn affects the difficulty of the game.

Mission Passkey Replay Option

After selecting 'Options' as above, you will be able to enter your mission passkey code number with the joystick, which will allow your squad to bypass any previously completed missions and restart at the currently uncompleted mission. If the passkey code is incorrect you will be prompted to re-enter it.

CYBERPUNKS CREDITS

Conception, Design and Coding by: **Adrian Cummings**

Special thanks to: **Jeremy Smith and Core Design Ltd.**

Support: **I J Cummings, K E J Devine and Laura P Paul**

Instruction manual by: **Adrian Cummings**

Published by: **Core Design Ltd.**

© **Mutation Software/Core Design Ltd. 1993** All rights reserved.



Tables Des Matieres

Instructions de chargement	10
Introduction	10
But du jeu	11
Contrôles de jeu	
Joystick	11
Clavier	11
Objets à ramasser et power-ups	
Cartes d'accès	12
Clés électroniques de champs magnétiques	12
Disquettes de logiciels	12
Trousses médicales	12
Bouclier de groupe	12
Cube de distorsion du temps	13
Bombe intelligente	13
Unités détectrices des sentinelles robots	13
Canon de couverture arrière des robots	13
1-Up	13
Sphère jaune B	13
Sphère verte E	13
Sphère bleue R	13
Sphère rouge F	13
Sphère grise ?	13
Caractéristiques du jeu	
Sas et champs magnétiques	14
Plaques de téléporteurs	14
Terminaux d'ordinateurs	14
Ascenseurs	15
Affichages de la barre de statut	
Score	15
Temps de la mission	15
Vies	15
Energie	15
Sélection d'un personnage	15
Tir libre/verrouillé	15
Inventaire	15
Options de jeu	
Nombre de vies du groupe	16
Code de mission	16



Attention virus!

Core Design Ltd. garantit que ce produit est dépourvu de tout virus. **Core Design Ltd.** rejette toute responsabilité si ce produit est endommagé par un virus. Pour éviter le risque d'infection par virus, veuillez suivre la procédure suivante:

1. Avant de charger les disquettes, vérifiez qu'elles sont protégées contre l'écriture. Ceci empêche les virus de s'y infiltrer.
2. Eteignez toujours votre ordinateur pendant au moins 30 secondes avant de charger le jeu. Si vous ne le faites pas, vous risquez de contaminer la disquette principale.
3. N'utilisez jamais de programme anti-virus avec ces disquettes, car il détruira les informations qu'elles contiennent.

Instructions de chargement Amiga

Ce produit nécessite un Amiga avec au moins 1 Mo de RAM.

1. Eteignez votre ordinateur.
2. Branchez un joystick dans le port 2.
3. Allumez l'ordinateur.
4. Insérez la disquette Amiga *Kickstart* dans le lecteur interne de l'ordinateur si on vous le demande (Amiga 1000 seulement).
5. Lorsque l'icône *Workbench* apparaît, insérez la disquette 1. Le jeu se chargera et commencera automatiquement.

Conseils de chargement

Si vous allumez votre ordinateur et que l'écran titre n'apparaît pas dans les 45 secondes, il se peut qu'il y ait un problème. Vérifiez les connexions de votre ordinateur, et assurez-vous que les instructions ci-dessus ont bien été suivies. Si vous êtes sûr que votre ordinateur fonctionne correctement (les autres logiciels se chargent normalement) et que vous ne pouvez toujours pas charger le jeu, vous devez avoir une disquette défectueuse. **Core Design Ltd.** remplacera gratuitement toute disquette comportant un défaut de fabrication ou de reproduction. Lorsque vous nous renvoyez des produits endommagés, retournez **UNIQUEMENT LES DISQUETTES** directement à **Core Design Ltd.** pour un remplacement immédiat.

Introduction à Cyberpunks

Rejoignez les rangs du corps d'élite et prenez le commandement du 501ème Cyber-Commando d'Assaut.

La légion étrangère du futur; armés jusqu'aux dents et portant un blindage d'énergie, seuls ces commandos durs comme le roc sont capables de défendre l'univers et au-delà...

Menez Raa, Bee et Gee au combat contre les formes les plus horribles d'aliens, dans des missions qui sont plus qu'une simple chasse à l'intrus.

Le temps presse... et le vaisseau transporteur est prêt; vous êtes sur le point de prendre l'ascenseur vers l'enfer...

C'est parti!



BUT DU JEU

Après avoir sélectionné l'option 'Start' (Commencer) sur l'écran d'introduction, vous devez prendre le contrôle du 501ème C.A.S. (Cyber-Commando d'Assaut), connu également sous le nom de Cyberpunks. Une mission sera ensuite transmise et affichée sur le terminal local du C.A.S. Lorsque vous aurez lu les instructions de la mission, un vaisseau de combat transporteur emmènera votre commando aussi près que possible du lieu de l'action.

La mission commence à ce moment-là... mais attention! Pour réussir une mission, vous devez accomplir l'objectif qui vous est indiqué dans le briefing, et le commando au complet doit atteindre cet objectif dans un temps limite. Ce n'est pas une tâche facile, mais être membre du commando d'élite Cyberpunks ne consiste pas seulement à griller des aliens; vous devez savoir vous servir de votre cerveau aussi bien que de vos armes!

Lorsque vous aurez terminé une mission, on vous donnera un code spécial, qui vous permettra de ne pas recommencer les missions que vous avez déjà accomplies. Si vous reprenez le jeu plus tard, vous pouvez continuer avec la mission suivante (voir la section Options de jeu). Notez bien ce code et gardez-le dans un endroit sûr si vous terminez une mission.

CONTRÔLES DE JEU

Joystick

Branchez votre joystick dans le port 1 de l'Amiga. Les directions haut, bas, gauche, droite et diagonale déplacent vos personnages, et le bouton feu active les armes, qui tirent dans la direction indiquée. Lorsque vous tirez, tous les personnages s'arrêtent, et peuvent pivoter sur eux-mêmes si vous déplacez le joystick de façon circulaire (dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse), en fonction de l'option tir libre/verrouillé de chaque personnage, expliquée ci-après.

Clavier

- ESPACEMENT = sélectionner le personnage, sur la barre de statut, pour modifier son mode d'armement, ou ramasser/utiliser/échanger des objets, etc...
- FLÈCHE HAUT FLÈCHE BAS = sélectionner, sur la barre de statut, le mode d'armement pour le personnage indiqué, ex. OFF/FIRE (Désactiver/Tirer - Raa seulement), ou FREE/LOCK (libre/verrouillé - Gee et Bee).
- FLÈCHE GAUCHE FLÈCHE DROITE = sélectionner, sur la barre de statut, l'objet de l'inventaire du personnage que vous voulez utiliser (ou échanger si l'inventaire est plein).
- RETURN = utiliser l'objet de l'inventaire. Remarque: certains objets, comme les cartes d'accès, ne peuvent pas être utilisés directement, mais sont utilisés automatiquement si nécessaire.
- M = activer/désactiver la musique.
- P = interrompre/reprendre le jeu.
- ESCAPE = quitter le jeu.

OBJETS À RAMASSER ET POWER-UPS

Cartes d'accès: ces cartes ouvrent les sas, et ont un code-couleur (une carte bleue ouvre une porte équipée d'une serrure bleue). Elles ne peuvent pas être utilisées pour franchir des portes à champ magnétique, et vous aurez besoin d'une clé électronique spéciale pour cela (voir ci-après). La carte est utilisée automatiquement si une porte correspondante apparaît. Il vous suffira de vous diriger vers la porte, qui s'ouvrira alors. Les cartes peuvent être rouges, vertes, bleues, jaunes et noires. (Si vous trouvez une carte noire et la porte correspondante, vous êtes près d'un niveau Boss, car les portes noires empêchent l'accès aux plaques de téléporteurs qui mènent à ces niveaux).

Clés électroniques de champs magnétiques: gardez-les à portée de main, car elles vous permettent d'accéder à des zones secrètes. Elles sont utilisées automatiquement comme les cartes d'accès, lorsqu'un champ magnétique a été repéré. Ces clés servent uniquement à désactiver les champs magnétiques et ne peuvent pas être utilisées sur les autres portes. (Conseil: en général, les champs magnétiques barrent l'accès aux zones qui contiennent des objets utiles à la réussite d'une mission, mais peuvent également mener à des dangers inconnus).

Disquettes de logiciels: ces disquettes peuvent être utilisées sur les terminaux d'ordinateurs que vous trouverez un peu partout dans le jeu. Leurs couleurs et leurs fonctions sont indiquées ci-dessous, mais attention, les disquettes seront effacées après usage. Ne les gaspillez pas car elles peuvent être très utiles.

Disquette rouge = elle contient un logiciel générateur holographique, qui permet à l'ordinateur de créer des objets qui peuvent être utilisés comme d'autres objets.

Disquette verte = elle contient un logiciel qui permet de décoder les serrures des sas, et d'accéder au pont actuel. Ceci n'affecte pas les champs magnétiques, qui restent activés, et désactive aussi toutes les cartes d'accès supplémentaires que les personnages peuvent transporter.

Disquette bleue = elle contient un logiciel qui permet d'afficher la carte schématique d'une installation. Elle indique également les sas, et votre position actuelle.

Disquette jaune = elle contient des informations confidentielles ?. Vous devez en trouver une pour savoir ce qu'elle contient... (Remarque: son contenu n'affecte pas le jeu, alors ne vous faites pas de souci si vous n'en trouvez pas).

Trousses médicales: elles sont utiles pour restaurer les niveaux d'énergie des personnages. Une petite trousse fournit un tiers de l'énergie maximum du personnage, et une grosse trousse lui rend la totalité de son énergie. Si vous en trouvez, vous pouvez les utiliser à tout moment sur le personnage qui les transporte. (Conseil: essayez d'en garder quelques unes en réserve pour les sessions de combat importantes).

Objets à ramasser et power-ups (suite)

Bouclier de groupe: lorsqu'il est activé, il protège temporairement le groupe à l'aide d'un champ magnétique, qui entoure chaque personnage, à tour de rôle, les rendant invincibles.

Cube de distorsion du temps: ces cubes servent à "geler" momentanément le temps, ce qui donne du temps supplémentaire à votre commando pour terminer une mission.

Bombe intelligente: c'est l'arme suprême, qui peut être activée par le personnage qui la porte. Elle détruit tout ce qui se trouve à sa portée, mais elle se contente de blesser les boss aliens sans les tuer. (Conseil: si vous utilisez cette arme, essayez de vous rapprocher du plus grand nombre d'aliens possible, afin d'assurer un succès maximum. Ne gaspillez pas cette arme en tirant sur un seul alien).

Unités détectrices des sentinelles robots: ces unités détectrices activent les sentinelles robots armées. Elles peuvent tirer en même temps que le commando, afin d'accroître la puissance de tir dans les situations difficiles. Elles sont également utiles dans les espaces réduits qui contiennent des aliens, car elles peuvent tirer dans les coins et atteindre les aliens avec leur arme télescopique, permettant au commando de se cacher derrière les murs, etc... Un maximum de trois sentinelles automatiques peuvent être activées en même temps, et le resteront jusqu'à ce que leurs munitions soient épuisées.

Canon de couverture arrière des robots: lorsque vous en avez un, il active un robot qui protège le commando des attaques arrière. Il est équipé d'un laser circulaire qui cause des dégâts moyens à importants à tout ce qu'il touche, et tire toujours dans la direction opposée à celle du leader du commando, "Raa", pour assurer une couverture arrière maximum. Cette unité est également équipée d'hélices aux lames acérées qui peuvent causer des dégâts importants à toute forme de vie avec qui elles sont en contact.

1-Up: le personnage qui ramasse cet objet reçoit une vie supplémentaire.

Sphère jaune 'B': mitrailleuse standard tirant des balles. Un power-up d'armement est accordé au personnage qui ramasse cet objet. Elle cause peu de dégâts.

Sphère verte 'E': orbe d'énergie; un power-up d'armement est accordé au personnage qui ramasse cet objet. Il cause des dégâts moyens ou faibles.

Sphère bleue 'R': laser circulaire; un power-up d'armement est accordé au personnage qui ramasse cet objet. Il cause des dégâts moyens à importants.

Sphère rouge 'F': lance-flammes; un power-up d'armement est accordé au personnage qui ramasse cet objet. Il cause des dégâts importants.

Sphère grise '?': arme mystère; un power-up d'armement d'une des armes citées ci-dessus est accordé au personnage qui ramasse cet objet.



OPTIONS DE JEU

Nombre de vies du groupe (Number of Team Lives)

Après avoir sélectionné "Options" sur l'écran d'introduction, vous pouvez choisir le nombre de vies avec lequel votre groupe commence le jeu, ce qui affecte la difficulté de ce dernier.

Code de mission (Mission Passkey Replay)

Après avoir sélectionné "Options" comme ci-dessus, vous pourrez entrer votre code de mission, à l'aide du joystick, ce qui évitera à votre groupe de recommencer des missions déjà accomplies, et lui permettra de recommencer à partir d'une nouvelle mission. Si le code est incorrect, on vous demandera de l'entrer à nouveau.

Crédits Cyberpunks

Conception, design et programmation: **Adrian Cummings**

Remerciements particuliers à: **Jeremy Smith et Core Design Ltd.**

Soutien: **I J Cummings, K E J Devine et Laura P Paul**

Manuel d'instructions: **Adrian Cummings**

Distribué par: **Core Design Ltd.**

© **Mutation Software/Core design Ltd. 1993.** Tous droits réservés.



Inhaltsverzeichnis

Ladeanweisungen	18
Einleitung	18
Ziel des Spiels	19
Spielsteuerung	
Joystick	19
Tastatur	19
Sammelgegenstände & Bonusobjekte	
Türschlüssel-Kennkarten	
Kraftfeld-Umgehungsschlüssel	20
Computersoftware-Disketten	20
Medi-Pakete	20
Gruppen-Schutzschild	21
Zeitverzerrungswürfel	21
Intelligente Bombeneinheit	21
Wächter-Roboter	21
Nachhut-Robotereneinheit	21
1-Up (Extraleben)	21
Gelbe B-Kugel	21
Grüne E-Kugel	21
Blaue R-Kugel	21
Rote F-Kugel	21
Graue ?-Kugel	21
Features im Spiel	
Luftschleusentüren & Kraftfelder	22
Teleporter-Platten	22
Computerterminals	22
Decksaufzüge	23
Statusleisten-Anzeigen	
Punkte	23
Einsatzzeit	23
Leben	23
Energie	23
Figurenauswahl-Anzeige	23
Optionen "Freies Feuern" / "Richtfeuer"	23
Rucksackinventar-Anzeige	23
Spieloptionen	
Anzahl der Teamleben	24
Einsatzcode-Wiederholung	24

Viruswarnung!

Core Design Ltd. garantiert, daß dieses Produkt frei von Viren ist. **Core Design Ltd.** übernimmt keine Haftung für Schäden an diesem Produkt, die durch Virusinfektionen entstehen. Um das Risiko einer Virusinfektion zu verringern, sollten die folgenden Vorsichtsmaßnahmen getroffen werden:

1. Vor dem Laden der Disketten überprüfen, daß sie schreibgeschützt sind. Dadurch wird verhindert, daß Viren auf die Disketten übertragen werden.
2. Vor dem Laden des Spiels das Gerät immer für mindestens 30 Sekunden ausschalten. Andernfalls kann die Originaldiskette mit einem Virus infiziert werden.
3. Niemals die Disketten mit einem Viruskiller-Programm behandeln, da dies die Informationen auf den Disketten löscht.

Ladeanweisungen für den Amiga

Dieses Produkt benötigt einen Amiga mit mindestens 1 MB RAM.

1. Den Computer ausschalten.
2. Einen Joystick an Port 2 anschließen.
3. Den Computer einschalten.
4. Nach Aufforderung die Amiga-Kickstart-Diskette in das interne Laufwerk des Computers legen (nur Amiga 1000).
5. Nach Erscheinen des *Workbench*-Icons Diskette 1 einlegen. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

Tips zum Laden

Erscheint innerhalb von 45 Sekunden nach Einschalten des Geräts kein Titelbildschirm, gibt es wahrscheinlich ein Problem mit deinem Computersystem. Überprüfe alle Verbindungen und versichere dich, daß die obigen Anweisungen korrekt ausgeführt wurden. Bist du sicher, daß dein Computer einwandfrei funktioniert (d.h. andere Software läßt sich problemlos laden), kannst das Spiel aber immer noch nicht laden, dann könnte es sich um eine fehlerhafte Diskette handeln. **Core Design Ltd.** ersetzt kostenlos alle Disketten mit Material- oder Duplikationsschäden. Bei Reklamationen beschädigter Produkte bitte **NUR DIE DISKETTEN** direkt an **Core Design Ltd.** schicken, wo sie umgehend ersetzt werden.

EINLEITUNG ZU CYBERPUNKS

Schließ dich der Elite an, und übernimm die Kontrolle über ein Spitzenteam... den Cyber-Sturmtrupp 501.

Die Fremdenlegion der Zukunft, mit High-Tech-Waffen bis an die Zähne bewaffnet und durch energiegestützte Panzerung geschützt. Nur diese eisenharten Kommandotrupps sind stark genug, es mit dem ganzen Universum aufzunehmen - und allem, was dahinter liegt...

Führe Raa, Gee und Bee in den Kampf gegen furchterregende außerirdische Lebensformen, in Einsätzen, die wahrlich kein Spaziergang sind.

Die Zeit wird knapp... das Einsatzschiff ist fertig zum Abwurf, und du hast gerade den Expreßfahrstuhl zur Hölle bestiegen...

Ab geht's, nach unten!

ZIEL DES SPIELS

Nachdem du auf dem Titelbildschirm die Option "Start" gewählt hast, übernimmst du die Führung des Cyber-Sturmtrupps 501 (C.A.S. - Cyber Assault Squad), auch als Cyberpunk bekannt. Auf dem C.A.S.-Computerterminal erscheint dann ein Einsatzbefehl. Nachdem du diesen gelesen hast, bringst ein Abwurfschiff die Truppe so nah wie möglich an den Einsatzort heran.

Und hier beginnt der eigentliche Auftrag... aber Vorsicht: Um einen Einsatz abzuschließen, mußt du das in den Einsatzbefehlen beschriebene Ziel erfüllen, und zwar innerhalb eines bestimmten Zeitlimits. Es ist keine einfache Aufgabe, aber es gehört eben mehr dazu, ein Elite-Cyberpunk zu sein, als nur ein paar Außerirdische mit dem Flammenwerfer zu rösten. Du brauchst nicht nur Feuerkraft, sondern auch Köpfchen!

Nach Abschluß eines Einsatzes erhältst du einen speziellen Einsatzcode, mit dem du alle Einsätze überspringen kannst, die deine Truppe bereits abgeschlossen hat. Bei zukünftigen Spielen kannst du also gleich mit dem nächsten Einsatz anfangen (siehe Abschnitt "Spioptionen"). Schreib dir diesen Code auf, wenn du einen Einsatz abgeschlossen hast, und bewahre ihn sicher auf.

SPIELSTEUERUNG

Joystick

Schließe deinen Joystick an Port 1 deines Amiga an. Es gelten die üblichen Joystick-Steuerungen: Du kannst Figuren nach oben, unten, links, rechts und diagonal bewegen und mit dem Feuerknopf die aktuelle Waffe in die entsprechende Richtung abfeuern. Beim Abfeuern der Waffen halten alle Figuren an und können durch Rotieren des Joysticks (im oder gegen den Uhrzeigersinn) gedreht werden, je nach der eingestellten Feueroption der Figur ("Freies Feuern" oder "Richtfeuer"), wie im Abschnitt "Statusleisten-Anzeigen" beschrieben.

Tastatur

LEERTASTE	= Figur wählen, um den Waffenmodus zu ändern oder auf der Statusleiste einen Gegenstand aufzuheben, zu benutzen, auszutauschen etc.
PFEIL HOCH	PFEIL RUNTER = Waffenmodus für die jeweilige Figur auf der Statusleiste wählen, z.B. OFF / FIRE (Aus / Feuer - Nur Raa) oder FREE / LOCK (Freies Feuern / Richtfeuer - Gee & Bee).
PFEIL LINKS	PFEIL RECHTS = Auf der Statusleiste Gegenstand aus dem Inventar zum Benutzen wählen (oder zum Austauschen, wenn das Inventar der Figur voll ist).
RETURN	= Aktuellen Gegenstand im Inventar der Figur benutzen. Hinweis: Einige Gegenstände (z.B. Türschlüssel-Kennkarten) können nicht direkt benutzt werden, werden jedoch bei Bedarf automatisch eingesetzt.
M	= Hintergrundmusik im Spiel ein-/ausschalten.
P	= Spiel unterbrechen/wieder aufnehmen.
ESCAPE	= Laufendes Spiel abbrechen.

SAMMELGEGENSTÄNDE & BONUSOBJEKTE

Türschlüssel-Kennkarten Diese Schlüsselkarten öffnen Luftschleusentüren und sind farbcodiert (d.h. eine blaue Karte öffnet nur eine Tür mit einem blauen Schloß usw.). Du kannst jedoch keine Kraftfeld-Türen öffnen, dafür brauchst du spezielle elektronische Kraftfeld-Umgehungsschlüssel (siehe unten). Die Schlüsselkarte wird automatisch eingesetzt und aus dem Inventar entfernt, wenn eine passende Tür entdeckt wird. Gehe dazu direkt in die Tür hinein, die sich daraufhin öffnet. Die Farbe der Schlüsselkarte kann Rot, Grün, Blau, Gelb und Schwarz sein. (Wenn du eine schwarze Karte und die dazu passende Tür findest, weißt du, daß du dich der Boß-Stufe näherst, denn schwarze Türen befinden sich immer vor Teleporter-Feldern, die in diese Gebiete führen.)

Kraftfeld-Umgehungsschlüssel Es lohnt sich immer, einen davon im Rucksack zu haben, da sie dir Zugang zu Sperrgebieten verschaffen. Sie werden, wie die Schlüsselkarten, automatisch eingesetzt, wenn ein Kraftfeld entdeckt wurde, können jedoch nur durch Kraftfelder verschlossene Türen, keine normalen, aufschließen. (TIP: Kraftfelder verschließen normalerweise Türen zu Abschnitten mit nützlichen Objekten, die dir beim Abschluß eines Einsatzes helfen. Es können jedoch auch unbekannte Gefahren dahinter lauern!)

Computersoftware-Disketten Die Disketten können in den Matrix-Computerterminals benutzt werden, die im ganzen Spiel zu finden sind. Ihre Farben und Funktionen sind unten aufgeführt. Beachte, daß die Disketten nach einmaligem Benutzen in einem Terminal gelöscht werden. Verschwende sie nicht, denn sie können sehr nützlich sein.

- Rote Diskette** = Enthält Software für den Holographie-Generator, mit dem der Computer Gegenstände herstellen kann, die wie andere Objekte benutzt werden können.
- Grüne Diskette** = Enthält Software, mit der alle Luftschleusentüren auf diesem Deck entschert und geöffnet werden können. Kraftfelder sind davon jedoch nicht betroffen, und alle Schlüsselkarten, die die Figur noch besitzt, werden durch den Vorgang unbrauchbar gemacht.
- Blaue Diskette** = Enthält Software mit den Decksplänen. Bei Benutzung kann eine Karte des gesamten Unterdecks der Installation gezeigt werden. Darauf sind sämtliche Luftschleusentüren etc. und deine augenblickliche Position auf dem Unterdeck abgebildet.
- Gelbe Diskette** = Enthält geheime Informationen. Du mußt schon eine finden, um ihren Inhalt herauszufinden. (Anm.: Der Inhalt hat keinen Einfluß auf das Gameplay, mach dir also keine Sorgen, wenn du keine findest.)
- Medi-Pakete** = Sehr nützlich, um den Energielevel einer Figur aufzufrischen. Ein kleines Paket liefert etwa ein Drittel der vollen Energie einer Figur, ein großes Paket die gesamte Energiereserve. Wenn du eins gefunden hast, kannst du es jederzeit auf die Figur, die es trägt, anwenden. (TIP: Halte möglichst ein paar in Reserve, um sie nach heftigen Kämpfen einzusetzen.)

Sammelgegenstände & Bonusobjekte (Forts.)

Gruppen-Schutzschild Wenn er aktiviert wird, ist die gesamte Truppe vorübergehend durch ein glitzerndes Kraftfeld geschützt, das nacheinander um jede Figur kreist und diese unbesiegbar macht.

Zeitverzerrungswürfel Setze ihn ein, um vorübergehend die Uhren anzuhalten, wodurch deiner Truppe mehr Zeit bis zum Abschluß des Einsatzes zur Verfügung steht.

Intelligente Bombeneinheit Die stärkste aller Waffen, die von der Figur, die sie trägt, aktiviert werden kann. Sie löscht alles in ihrem Umkreis aus, nur die Bosse werden lediglich schwer verwundet, nicht getötet. (TIP: Wenn du diese Waffe einsetzt, versuche, dich so vielen Außerirdischen wie möglich zu nähern, um eine möglichst hohe Erfolgsquote zu haben - verschwende sie nicht auf einen einzelnen Alien.)

Wächter-Roboter Diese Pakete aktivieren vorübergehend eine Roboter-Geschützeinheit, die der Truppe in schwierigen Situationen mit zusätzlicher Feuerkraft beistehen kann. Der Roboter ist aber auch in engen Räumen nützlich, in denen es von Außerirdischen wimmelt. Er kann im wahrsten Sinne des Wortes mit seiner ferngesteuerten Waffe um die Ecken schießen, während die Truppe in Deckung geht. Du kannst bis zu drei Wächter-Roboter gleichzeitig aktivieren, die die Stellung halten, bis ihnen die Munition ausgeht.

Nachhut-Robotereinheit Hebst du sie auf, aktivierst du damit eine Roboter-Einheit, die die Truppe für kurze Zeit gegen Angriffe von hinten schützt. Sie ist mit einer Ringlaser-Einheit ausgerüstet, die mittlere bis hohe Schäden bei allem anrichtet, was sie trifft. Sie feuert immer in die entgegengesetzte Richtung zum Anführer Raa, um eine möglichst starke Deckung nach hinten zu bieten. Die Einheit ist außerdem mit rotierenden Schwebeklingen ausgestattet, die alle feindlichen Lebensformen verletzen, die mit ihnen in Berührung kommen.

1-Up (Extraleben) Die Figur, die diesen Gegenstand aufhebt, erhält ein zusätzliches Leben.

Gelbe B-Kugel Standard-Maschinengewehrmunition; damit wird die Waffe der Figur, die sie aufhebt, verstärkt. Richtet geringen Schaden an.

Grüne E-Kugel Energiekugel, die die Waffe der Figur, die sie aufhebt, verstärkt. Richtet geringen bis mittleren Schaden an.

Blaue R-Kugel Ringlaser-Waffenaufwertung für die Figur, die sie aufhebt. Richtet mittleren bis schweren Schaden an.

Rote F-Kugel Flammenwerfer-Waffenverstärkung für die Figur, die sie aufhebt. Richtet den höchsten Schaden an.

Graue ?-Kugel Willkürliche Waffenaufwertung. Eine beliebige der oben genannten Aufwertungen fällt der Figur zu, die dieses Objekt aufhebt.

FEATURES IM SPIEL

Luftschleusentüren & Kraftfelder

Luftschleusentüren sind farbcodiert und blockieren Korridore und Räume auf den Unterdecks. Sie können nur mit Hilfe der passenden, ebenfalls farbigen Schlüsselkarten geöffnet werden, die du während der Einsätze auf den verschiedenen Decks findest. Luftschleusentüren können auch geöffnet werden, indem du die grünen Computerdisketten in einen Computerterminal einlegst. Dadurch werden alle Schlösser auf dem aktuellen Unterdeck geknackt, und die Türen lassen sich ohne weiteres öffnen. (Weitere Einzelheiten dazu im Abschnitt "Computersoftware-Disketten" im Kapitel "Sammelgegenstände & Bonusobjekte".) Die Farbe des Schlosses einer Tür stellst du fest, indem du direkt in die Tür hineinläufst. Dadurch wird ein Icon über Raas Kopf aktiviert, das die benötigte Schlüsselkartenfarbe anzeigt. Wie schon erwähnt, deutet eine schwarze Schlüsselkarte an, daß du dich der Boß-Stufe des Spiels nähерst, da sich hinter schwarzen Türen immer eine Teleporter-Platte verbirgt, die in diese Abschnitte führt.

Teleporter-Platten

Teleporter-Platten findest du in den meisten Einsätzen überall auf den Unterdecks. Die Truppe kann sich in ein anderes Gebiet auf demselben Unterdeck transportieren lassen, indem sie solch eine Platte betritt. Eine blaue, kreisförmige Platte ist der Sender des Teleporters, eine rote Platte der Empfänger. Du kannst dich nicht auf demselben Weg wieder zurück teleportieren lassen, d.h. wieder auf die rote Platte steigen. Du mußt also andere blaue Platten finden, um wieder zurückzukommen. Doch laß dich warnen: Deine Truppe könnte ganz woanders landen. Allerdings gibt es normalerweise immer einen Weg zurück, wenn du ein bestimmtes Objekt nicht finden kannst, z.B. eine Schlüsselkarte zum Öffnen einer Tür.

Computerterminals

Deine Truppe kann sich an eines der Computerterminals anschließen, die man fast auf allen Unterdecks findet, indem sie in einen Bildschirm hineinläuft. Du siehst dann eine Verbindungssequenz, die dich an die Universal-Matrix-1000-Zentraleinheit anschließt. Hat dieser Vorgang Erfolg, dann zeigt das Terminal die Meldung ONLINE. Einige Terminals sind jedoch beschädigt und zeigen dies durch die Meldung FAILED, wenn die Verbindung nicht hergestellt werden kann. Diese Terminals kannst du nicht benutzen. Auch Terminals mit kaputten Bildschirmen sind unbrauchbar. Es kann also ziemlich schwierig sein, ein funktionierendes Terminal zu finden.

Wenn die Truppe ein Terminal findet, das voll einsatzfähig ist, erscheint ein Menü mit der Anzahl der Computerdisketten jeder Art, die deine Truppe bei sich trägt. Du kannst dann die Diskette wählen, die du benutzen willst, indem du mit dem Joystick das Auswahl-Icon nach oben und unten bewegst und dann mit dem Feuerknopf die Wahl bestätigst oder auch das Terminal wieder verläßt.

Mit jeder Diskette gelangst du zu einem anderen Menü mit genaueren Erläuterungen ihrer Funktion. Um das jeweilige Menü zu sehen, mußt du jedoch die Diskette besitzen. Nachdem eine Diskette gewählt wurde und die Software ihre Aufgabe erfüllt hat, wird die Diskette gelöscht und aus der Liste auf dem Hauptmenü entfernt. Dort kannst du so oft eine andere Diskette wählen, bis alle verbraucht sind. (Einzelheiten zur Funktion der einzelnen Disketten findest du unter "Computersoftware-Disketten" im Abschnitt "Sammelgegenstände & Bonusobjekte".)

Decksaufzüge

Die einzige Möglichkeit, zu einem anderen Unterdeck zu kommen, ist ein Decksaufzug, den du zunächst finden mußt. Sie sind deutlich als große runde Ausgangsfelder gekennzeichnet, in deren Mitte du dich stellen mußt, um den Aufzug zu aktivieren. Während der Aufzug zum nächsten Level hinunterfährt, kannst du dich einen Moment lang ausruhen - aber nicht lange...

STATUSLEISTEN-ANZEIGEN

Punkte

Die Punktzahl des Teams (Scoring - obere Statusleiste - links) zeigt an, wie viele Punkte das Team im Moment hat. Die Zahl wird durch Treffer auf Außerirdische oder das Aufsammeln von Gegenständen erhöht.

Einsatzzeit

Die Einsatzzeit (Mission Time - obere Statusleiste - rechts) gibt die Zeit an, in der der Einsatz abgeschlossen werden muß. Erreicht sie den Wert Null, ist der Einsatz fehlgeschlagen. Die Zeit kann mit Hilfe eines Zeitverzerrungswürfels vorübergehend eingefroren werden. (Weitere Einzelheiten dazu unter "Zeitverzerrungswürfel" im Abschnitt "Sammelgegenstände & Bonusobjekte".)

Leben

Die verbleibenden Leben (Lives) von Raa, Bee & Gee werden in der unteren Statusleiste für jeden einzeln angezeigt. Bei den Cyberpunkts gilt im Kampf das Motto "Alle für einen und einer für alle". Gehen daher einem der Kämpfer die Leben aus, einer seiner Kameraden hat aber noch welche, dann werden diese Leben automatisch an die anderen weitergegeben, bis alle verbraucht sind. Dies gilt jedoch nicht für die einzelnen Energielevel. Für diese ist jeder selbst verantwortlich.

Energie

Die momentane Energie von Raa, Bee & Gee wird auf der unteren Statusleiste für jeden einzeln angezeigt.

Figurenauswahl-Anzeige

Ein großer weißer Kasten (untere Statusleiste) markiert die Figur, die momentan gewählt ist, um den Waffenmodus zu ändern, einen Gegenstand aufzuheben, zu benutzen oder auszutauschen usw.

Optionen "Freies Feuern" (Free Fire)/"Richtfeuer" (Lock Fire)

Ein kleiner weißer Kasten (untere Statusleiste) markiert das Icon des momentan aktivierten Waffenmodus. Damit können Bee & Gee entweder in dieselbe Richtung schießen wie Raa oder in andere Richtungen, um ihm Deckung zu geben.



Rucksackinventar-Anzeige

Dieses Inventar zeigt den Inhalt jedes Rucksacks, und ein kleines weißes Quadrat (untere Statusleiste) markiert den innerhalb des Rucksacks zur Benutzung gewählten Gegenstand.

SPIELOPTIONEN

Anzahl der Teamleben (Number of Team Lives)

Nachdem du auf dem Titelschirm des Spiels "Options" (Optionen) gewählt hast, kannst du frei entscheiden, mit wie vielen Leben deine Truppe das Spiel beginnen soll. Dadurch wird der Schwierigkeitsgrad des Spiels beeinflusst.

Einsatzcode-Wiederholung (Mission Passkey Replay)

Nachdem du wie oben "Options" gewählt hast, kannst du mit Hilfe des Joysticks deinen Code eingeben, mit dem du Einsätze überspringst, die dein Team bereits abgeschlossen hat, und direkt zum ersten noch nicht abgeschlossenen Einsatz gehst. Ist der Code falsch, dann wirst du aufgefordert, ihn noch einmal einzugeben.

CYBERPUNKS-MITARBEITER

Entwurf, Gestaltung und Codes: **Adrian Cummings**

Besonderer Dank an: **Jeremy Smith und Core Design Ltd.**

Unterstützung: **I. J. Cummings, K. E. J. Devine und Laura P. Paul**

Handbuch: **Adrian Cummings**

Herausgeber: **Core Design Ltd.**

© Mutation Software / Core Design Ltd. 1993. Alle Rechte vorbehalten.



Indice di Cyberpunks

Istruzioni di caricamento	26
Introduzione	26
Obiettivo del gioco	27
Comandi di gioco	
Joystick	27
Tastiera	27
Oggetti da raccogliere e oggetti che incrementano potenza	
Schede d'accesso	28
Chiave elettronica del campo magnetico	28
Dischetti di programma del computer	28
Confezioni medicine	28
scudo a sfera	29
Cubo di distorsione del tempo	29
Bomba intelligente	29
Robot sentinella	29
Robot guarda spalle	29
1-UP	29
Sfera gialla B	29
Sfera verde E	29
Sfera blu R	29
Sfera rossa F	29
Sfera grigia ?	29
Caratteristiche del gioco	
Porte pressurizzate & campi magnetici	30
Piattaforme di teleporto	30
Terminali del computer	30
Ascensori	31
Barra Status	
Punteggio	31
Tempo della missione	31
Vite	31
Energia	31
Visualizzatore selezione personaggio	31
Opzione Fuoco Libero/Fuoco Fisso	31
Visualizzatore Zaino Inventario	32
Opzioni di Gioco	
Opzioni Numero Vite Squadra	32
Opzione Codice Accesso Missione	32

Avvertenza contro i Virus!

La **Core design Ltd.** garantisce che questo prodotto è privo di virus. La **Core design Ltd.** non accetta alcuna responsabilità per i danni causati a questo prodotto a causa delle infezioni da virus. Per evitare che questo prodotto possa subire un'infezione da virus, segui questi semplici accorgimenti:

1. Prima di caricare i dischetti, accertati che siano protetti dalla scrittura. In questo modo il virus non potrà scrivercisi sopra.
2. Prima di caricare il gioco, spegni sempre il tuo apparecchio per almeno 30 secondi per evitare che il dischetto master venga contaminato dal virus.
3. Non applicare mai un antivirus sui dischetti poiché ne verrebbero distrutte tutte le informazioni.

Istruzioni di caricamento Amiga

Questo prodotto richiede un Amiga con almeno 1 Meg di RAM.

1. Spegni il computer.
2. Collega un joystick nella porta 2.
3. Accendi il computer.
4. Se verrà richiesto, inserisci nella unità a disco interna del computer il dischetto *Kickstart* Amiga (solo Amiga 1000).
5. Quando apparirà l'icona *Workbench*, inserisci il dischetto 1. Il gioco si caricherà e girerà automaticamente.

Consigli per il caricamento

Se la videata di testa non apparirà entro i 45 secondi successivi all'accensione dell'apparecchio, è probabile che il tuo system abbia dei problemi. Controlla i collegamenti del tuo computer e accertati di aver eseguito correttamente le istruzioni di cui sopra. Se sei sicuro che il tuo computer funzioni correttamente (es: altri software vengono caricati senza problemi) ma non riesci a caricare il gioco, il dischetto in tuo possesso potrebbe essere difettoso.

La **Core design Ltd** sostituirà gratuitamente tutti i dischetti che hanno difetti di produzione o di duplicazione. Quando inviate dei prodotti difettosi, perché vi vengano sostituiti, vi preghiamo di inviare **SOLAMENTE I DISCHETTI** direttamente alla **Core Design Ltd.**

INTRODUZIONE A CYBERPUNKS

Entra a far parte e prendi il comando dei soldati di un corpo d'élite...la 501° Squadra d'Assalto Cyber.

La legione straniera del futuro; armati fino ai denti con armi modernissime e indossando un'armatura potente, questi commando sono gli unici ad essere abbastanza potenti da poter prendere il controllo dell'universo e oltre...

Guida Raa, Gee e Bee nella battaglia contro le forme di vita aliene in delle missioni che sono tutt'altro che una passeggiata!

Il tempo sta per finire...la navicella è pronta a partire e tu stai per salire su un ascensore per l'inferno...

Adesso comincia la discesa!

OBIETTIVO DEL GIOCO

Dopo aver selezionato l'opzione 'Start' sull'introduzione del gioco, prenderai il comando della 501° C.A.S. (Squadra d'Assalto Cyber), conosciuti anche come Cyberpunks. A questo punto verrà trasmessa una missione e visualizzata sul terminale del computer locale della C.A.S. Dopo aver letto le istruzioni di missione, una navicella da combattimento porterà la squadra il più vicino possibile al luogo dove si svolge l'azione.

A questo punto la missione comincia...ma ti avvertiamo: per portare a termine la missione con successo dovrai completare l'obiettivo di missione descritto nelle istruzioni e l'intera squadra dovrà raggiungere questo obiettivo in un periodo limitato di tempo. Non sarà un compito facile, ma dopotutto per diventare un membro dei Cyberpunks non basta sapere come arrostitire alcune creature aliene con un lanciafiamme, ci vuole anche intelligenza!

Quando completerai la missione assegnata, ti verrà dato un numero di Codice della Missione, che ti permetterà di evitare le missioni che sono già state completate dalla tua squadra. Nelle partite future potrai utilizzarlo per passare alla missione successiva (vedi la sezione 'Opzioni di Gioco'). Quando completerai una missione ricordati di prendere nota del codice e di conservarlo in un luogo sicuro.

COMANDI DI GIOCO

Joystick

Collega il joystick nella porta 1 dell'Amiga. Per muovere i personaggi premi il joystick in su, in giù, a sinistra, a destra e in diagonale; il pulsante del fuoco fa sparare le armi attualmente in uso nella direzione desiderata. Ricorda che quando sparrai tutti i personaggi si fermeranno e potranno essere fatti girare muovendo il joystick in senso circolare (in senso orario o antiorario), a seconda dell'opzione modalità Fuoco Libero/Fuoco Fisso [free/lock fire mode option] di ciascun personaggio che spiegheremo più avanti.

Tastiera

BARRA SPAZIATRICE = Per selezionare un personaggio per cambiare l'arma, o per raccogliere/ utilizzare o cambiare un oggetto, ecc. sulla barra status.

CUR SU CUR SU = Per selezionare l'arma per un determinato personaggio; es: OFF/FIRE [SPENTO/FUOCO] (Raa soltanto) o FREE/LOCK [LIBERO/FISSO] (Gee & Bee) sulla barra status.

CUR SINISTRA CUR DESTRA = Selezionare l'oggetto dell'inventario del personaggio da utilizzare (o cambiare se l'inventario è pieno) sulla barra status.

RETURN [RITORNO] = Per utilizzare l'oggetto che si trova nell'inventario dei personaggi. Ricorda: alcuni oggetti, come le schede d'accesso, non potranno essere utilizzate direttamente, ma verranno utilizzate automaticamente quando richiesto.

M = Accendere/spengere la musica del gioco.

P = Interrompere/riprendere il gioco.

ESCAPE [USCIRE] = Abbandonare il gioco attuale.

OGGETTI DA RACCOGLIERE E OGGETTI CHE INCREMENTANO POTENZA

Schede d'accesso Queste schede aprono le porte pressurizzate e sono codificate con colori diversi (per es. una scheda blu aprirà soltanto una porta con una serratura blu, ecc.). Non potranno essere utilizzate per disattivare le porte a campo magnetico, poiché per fare questo avrai bisogno di una chiave elettronica speciale (vedi sotto). La scheda verrà utilizzata automaticamente quando verrà localizzata la porta corrispondente. Per fare questo, cammina verso la porta e vedrai che si aprirà. I colori delle schede sono rosso, verde, blu, giallo e nero. Se aprirai una porta con una scheda nera, vorrà dire che stai per raggiungere lo Stadio-Mostro, poiché le porte nere bloccano sempre l'accesso alle piattaforme di teleporto che conducono a queste aree).

Chiave elettronica del campo magnetico Tienile a portata di mano perché ti permetteranno di accedere alle Aree Riservate. Vengono utilizzate automaticamente, come le schede d'accesso quando viene localizzato un campo magnetico. Possono decodificare e disattivare le serrature dei campi magnetici ma non possono aprire le porte normali. (CONSIGLIO: normalmente i campi magnetici bloccano l'accesso alle aree che contengono degli oggetti utili per completare una missione, ma potranno anche condurti verso dei pericoli).

Dischetti di programma del Computer I dischetti possono essere utilizzati con i terminali del computer Matrix, che potranno essere trovati nel corso del gioco. I loro colori e funzioni sono elencati sotto, ma ricordati che quando utilizzerai i dischetti su un terminale di un computer, li cancellerai. Quindi, non sprecaarli perché potrebbero essere molto utili.

Dischetto Rosso = Contiene il software del generatore olografico, che permette di creare degli oggetti che possono essere utilizzati come altri oggetti.

Dischetto Verde = Contiene il software che permette di decodificare e aprire tutte le serrature delle porte pressurizzate del livello attuale. Questo però non funziona per i campi magnetici, che rimarranno attivi e disattiveranno le schede d'accesso in più possedute dai personaggi.

Dischetto Blu = Contiene il software della mappa del livello, che può essere utilizzata per visualizzare una mappa completa del sottolivello di una installazione. Questo mostra anche le porte pressurizzate e la vostra posizione attuale sul sottolivello.

Dischetto Giallo = Contiene informazioni riservate? Dovrai trovarne uno per vedere il suo contenuto... (Ricorda che il contenuto non influenza il gioco in nessun modo, quindi non preoccuparti se non ne trovi uno).

Confezioni Medicine Utili per ripristinare l'energia dei personaggi. Una confezione piccola ripristina circa un terzo dell'energia totale di un personaggio e una grande ripristina tutta l'energia. Se le troverai, potrai utilizzarle in qualsiasi momento sul personaggio che ne possiede una. (CONSIGLIO: cerca di tenerle per i momenti di intenso combattimento).

OGGETTI DA RACCOGLIERE E OGGETTI CHE INCREMENTANO POTENZA (continuazione)

Scudo a sfera Quando verrà attivato, la squadra verrà protetta da uno scudo di energia scintillante che avvolgerà ciascun personaggio a turno, rendendoli invincibili.

Cubo di distorsione del tempo Utilizza questi cubi per fermare temporaneamente il tempo. Avrai del tempo extra per completare una missione.

Bomba intelligente È la bomba più potente. Può essere attivata da un personaggio che ne possiede una. Distruggerà tutto quello che si trova sul suo raggio d'azione, a parte i mostri alieni che verranno solamente feriti seriamente. (CONSIGLIO: Quando utilizzerai quest'arma cerca di andare vicino al maggior numero di alieni, per ucciderne il più possibile e prova a non sprecare queste bombe per dei singoli alieni).

Robot Sentinella Sono dei robot sentinella armati che possono sparare assieme alla squadra per ottenere una potenza di fuoco supplementare utile nelle situazioni difficili. Sono utili, inoltre, in spazi ristretti in cui si trovano degli alieni perché possono sparare dietro gli angoli, e colpirli, con la loro arma a distanza, mentre la squadra si ripara dietro a un muro, ecc. Potranno essere attivati un massimo di tre robot sentinella e rimarranno attive finché non finiranno le munizioni.

Robot guarda spalle Quando lo raccoglierai attiverai un robot che proteggerà la squadra da attacchi alle spalle per un breve periodo di tempo. È munito di un laser che può infliggere pochi o molti danni a tutto quello che colpisce e spara sempre nella direzione opposta a quella del capo 'Raa' per assicurare una massima protezione alle spalle. L'unità possiede anche delle lame rotanti che possono causare dei danni alle forme di vita ostili che li toccano.

1-UP Il personaggio che raccoglierà questo oggetto riceverà una vita extra.

Sfera gialla 'B' Una mitragliatrice standard che spara proiettili. Il personaggio che raccoglierà questo oggetto riceverà un'incremento di potenza dell'arma. Infligge pochi danni.

Sfera verde 'E' Sfera di energia; il personaggio che raccoglierà questo oggetto riceverà un incremento di potenza dell'arma. Infligge dei danni medio-bassi.

Sfera blu 'R' Laser; il personaggio che raccoglierà questo oggetto riceverà un incremento di potenza dell'arma. Infligge dei danni medio-alti.

Sfera rossa 'F' Lancia fiamme; il personaggio che raccoglierà questo oggetto riceverà un incremento di potenza dell'arma. Infligge i danni maggiori.

Sfera grigia '?' Un'arma a caso; il personaggio che raccoglierà questo oggetto riceverà un incremento di potenza di un'arma a caso tra quelle elencate sopra.

CARATTERISTICHE DEL GIOCO

Porte pressurizzate & Campi magnetici

Le Porte pressurizzate sono codificate con colori diversi e bloccano l'accesso ai passaggi e alle aree all'interno dei sottolivelli. Le Porte pressurizzate possono essere aperte solamente utilizzando le schede di accesso dello stesso colore che si trovano sparse negli stadi di ogni missione. Le Porte pressurizzate possono essere aperte anche utilizzando i dischetti di programma verdi del computer sui terminali del computer che sono in grado di decodificare le serrature del sottolivello attuale e di aprire le porte (vedi Oggetti da raccogliere & Oggetti che incrementano potenza - Dischetti di programma del Computer per ulteriori informazioni). Il colore necessario per aprire una serratura potrà essere visualizzato camminando verso la porta, in questo modo sopra la testa di Raa apparirà la scheda di accesso necessaria per aprirla. Come abbiamo già detto, se incontrerai una porta che richiede una scheda di accesso nera, vorrà dire che ti stai avvicinando allo Stadio-Mostro del gioco, poiché le porte nere chiudono la strada verso le piattaforme di teleporto che conducono a queste aree.

Piattaforme di teleporto

Le piattaforme di teleporto, che troverai nei diversi sottolivelli della maggior parte delle missioni, possono trasportare tutta la squadra, che dovrà camminarci sopra, in un'altra area all'interno dello stesso sottolivello. La piattaforma rotonda blu è il teleporto di trasmissione mentre quella rossa è il teleporto di ricezione. Una volta effettuato un teletrasporto non potrai tornare indietro (es: ritornare su una piattaforma rotonda rossa) e prima di ritornare indietro dovrai comunque localizzare una piattaforma di teleporto blu. Stai attento perché la tua squadra potrebbe finire in un posto completamente diverso, anche se generalmente c'è sempre un modo per ritornare indietro se scoprirai che non puoi trovare alcuni oggetti di cui hai bisogno, come la scheda di accesso per aprire una porta.

Terminali del computer

La tua squadra può inserirsi sui terminali del computer, che si trovano nella maggior parte dei sottolivelli, camminando dentro lo schermo del terminale. Dopo di che, ti verrà mostrata una sequenza di caricamento che ti collegherà alla rete universale dell'UNITÀ CENTRALE Matrix 1000. Se la sequenza di caricamento verrà portata a termine con successo, il terminale verrà collegato (ON LINE); tuttavia alcuni terminali sono difettosi e potrebbero non riuscire a collegarsi, in questo caso mostreranno il messaggio FAILED [FALLITO] e non potranno essere utilizzati. Anche i terminali con lo schermo rotto sono completamente inutilizzabili, quindi trovare quelli che funzionano non è poi così facile.

Se una squadra riuscirà a trovare un terminale completamente operativo, apparirà un menu che mostrerà il numero dei diversi tipi di dischetti posseduti dalla tua squadra. A questo punto potrai selezionare il dischetto da inserire nel terminale, utilizzando l'icona di selezione su e giù con il joystick e premendo il fuoco per fare la tua selezione, oppure, se necessario, uscire dal terminale.

Ogni tipo di dischetto ti porterà su un menu diverso che ti mostrerà i particolari delle funzioni operative di ogni dischetto; ricorda che per poter vedere il menu dovrai essere in possesso del relativo dischetto. Dopo aver selezionato un dischetto e dopo che il programma avrà mostrato la sua funzione, il dischetto verrà cancellato e sottratto dal tuo totale sul menu principale, dal quale potrai effettuare un'altra selezione, sempre che tutti i dischetti non siano stati cancellati (vedi Oggetti da raccogliere & oggetti che incrementano potenza - Dischetti di programma del Computer per ulteriori informazioni sulla funzione di ogni dischetto).

Ascensori

L'unico modo per andare su un altro sottolivello è attraverso l'ascensore, quindi se vuoi spostarti su un nuovo sottolivello dovrai localizzarne uno. Sono rappresentati come delle piattaforme di uscita rotonde e per attivare l'ascensore dovrai metterci al centro. Mentre l'ascensore scenderà al livello successivo, cogli l'occasione per rilassarti un po'...ma non avrai molto tempo.

BARRA STATUS

Punteggio

Team score [Punteggio squadra] (barra status in alto a sinistra) mostra l'attuale punteggio complessivo della squadra, che aumenterà quando colpirai gli alieni o raccoglierai degli oggetti.

Tempo della missione

Mission time [Tempo della missione] (barra status in alto a destra) mostra il tempo in cui dovrai completare una determinata missione. Se arriverà a zero, la tua missione sarà stata un fallimento. Il tempo potrà essere temporaneamente bloccato utilizzando il cubo di distorsione del tempo (vedi Oggetti da raccogliere & Oggetti che incrementano potenza - Cubo di distorsione del tempo per ulteriori informazioni).

Vite

Le vite di Raa, Gee & Bee (barra status ciascuno) mostra il numero delle vite rimaste ad ogni personaggio. I Cyberpunk sono uno per tutti e tutti per uno, quando si tratta di affrontare un combattimento, per cui se un membro della squadra dovesse terminare le vite e gli altri ne hanno ancora alcune, queste vite residue verranno automaticamente divise tra i membri della squadra, ovviamente fino a quando ci saranno delle vite residue disponibili. Ciò non vale per i livelli individuali di energia infatti l'energia residua non viene distribuita.

Energia

Le vite di Raa, Gee & Bee (barra status in fondo per ognuno) mostra il totale dell'energia posseduta da ciascun personaggio.

Visualizzatore Selezione Personaggio

Intorno al personaggio attualmente selezionato viene mostrata una casella grande bianca (barra status in fondo per ognuno) per cambiare la modalità dell'arma o per raccogliere/utilizzare o cambiare l'oggetto.

Opzione Fuoco Libero/Fuoco Fisso

Intorno all'icona dell'arma attualmente selezionata viene mostrata una piccola casella bianca che indica la modalità attivata. Questa permette a Gee & Bee di sparare nella stessa direzione di Raa o di sparare indipendentemente in direzioni diverse da quelle di Raa attuando delle tattiche per "coprirsi le spalle".



Visualizzatore Zaino Inventario

Un inventario che mostra il contenuto di ognuno degli zaini dei personaggi e un piccola casella bianca (barra status in fondo per ognuno) mostra l'oggetto dello zaino attualmente selezionato che sta per essere utilizzato.

OPZIONI DI GIOCO

Opzione Numero Vite Squadra

Dopo aver selezionato Options [Opzioni] sull'introduzione, potrai selezionare il numero di vite con le quali la tua squadra comincerà a giocare, il che influenzerà la difficoltà del gioco.

Opzione Codice Accesso Missione

Dopo aver selezionato Options [Opzioni], potrai inviare il numero in codice di accesso della tua missione con il joystick; questo numero permetterà alla tua squadra di superare tutte le missioni precedentemente completate e di ricominciare dalla missione che non è stata attualmente portata a termine. Se il codice inviato non è corretto, ti verrà chiesto di inviarlo di nuovo.

TITOLI DI CYBERPUNKS

Ideazione, Design e Codifica: **Adrian Cummings**

Ringraziamenti particolari: **Jeremy Smith e Core Design Ltd.**

Assistenti: **I. J. Cummings, K. E. J. Devine e Laura P. Paul**

Manuale di istruzioni: **Adrian Cummings**

Pubblicazione: **Core Design Ltd.**

© **Mutation Software / Core Design Ltd. 1993** Tutti i diritti riservati.



Tradewinds House, 69/71A Ashbourne Road, Derby DE22 3FS
Telephone: (0332) 297797