

AMSTRAD
464/664

AMSTRAD 464/664

SIGMA 7

ENCORE

7 Exceptionally
dangerous stages

Defeat space mine
defences and Robo-
mines



Can you solve the
futuristic puzzle in the
time available?



SPACE
ADVENTURE

ENCORE

'SIGMA 7'

SIGMA 7 has 7 stages which progressively increase in difficulty, from very easy to almost impossible - hence there is no need to fix a 'SKILL LEVEL' before play.

Each of the 7 stages is divided into three separate 'SUB GAMES' or phases: The first flying through space, fighting against spacemine defences, the second travelling along the internal pathways of a space station fighting against ROBO-MINES and the third solving a futuristic puzzle.

CONTROLS: A	JOYSTICK UP	FORWARD
Z	JOYSTICK DOWN	BACKWARD
?	JOYSTICK LEFT	LEFT
?	JOYSTICK RIGHT	RIGHT
SPACE	JOYSTICK FIRE	FIRE

PHASE 1: Take off from your base and fly to the next factory fighting your way through the Space-Mine defences as you go. The distance between the space stations and the number of Space-Mines increases with each new stage. Bonus points are awarded for destroying complete waves of mines.

PHASE 2: Once into the factory area, the player must move around, clearing the pathways. Defence Robo-Mines rapidly home-in to kill simply by making contact, though they may be shot first. Each stage has a different path layout, which is more difficult than last. As the paths are cleared, a pattern of fixed markers is revealed. The pattern must be memorised and adequately entered on the control unit in PHASE 3. The player may leave phase 2 (at the opposite end) when the red spiral in the top left hand corner changes to white, this happens after clearing a certain area of the pathways (proportional to the skill level of each stage), or he may choose to wipe out all the Robo-Mines and clear all paths to maximise his score before making his exit. Score is awarded for destroying Robo-mines and the points are shown over the explosions. Bonus points are awarded in proportion to the area of pathway cleared. If the time limit is exceeded, all remaining lives are lost and the game ends.

PHASE 3: The control unit must be reset by pressing a group of its buttons in a pattern similar to that revealed on the pathway in phase 2. The usable buttons of each stage are surrounded by inactive ones coloured blue which should be ignored (there are fewer inactive buttons as the stages get harder). During play the usable active buttons repeatedly change colour from green, to red, to yellow. An active button may reset by positioning the player's 'Key Sphere' above it and pressing fire, though this must be done while it is yellow (after which it stays white). Hitting a button already on will turn it off again. Timing is crucial as the defence force-filled lags just behind the 'key sphere' and will cost one life if touched by mistake. Lights on the side panels indicate time taken and the bonus available for quick completion. If the time limit is exceeded all remaining lives are forfeit and the game ends.

LIVES AND SCORE: The player starts phase one with three lives. At the start of each following phase three more lives are added to however many are still left.

© 1989 Elite Systems Limited

Anchor House, Anchor Road, Aldridge,
Walsall, West Midlands WS9 8PW, England.
Telex 336130 ELITE G.

ISTRUZIONI / SCENARIO

Sigma ha 7 stadi che aumentano in difficoltà progressivamente, da molto facile a quasi impossibile - di conseguenza non vi è necessità di fissare un "Livello di abilità" prima di giocare.

Ciascuno dei 7 stadi è diviso in tre "sotto-giochi" separanti o fasi: il primo vi fa volare nello spazio, combattere contro le difese delle mine spaziali, il secondo vi fa viaggiare lungo i percorsi interno di una stazione spaziale combattente mine robotizzare e il terzo vi fa risolvere un gioco di pazienza futuristico.

Commandi:

A	BARRA DI COMANDO VERSO L'ALTO	MOVIMENTO IN AVANTI
Z	BARRA DI COMANDO VERSO IL BASSO	MOVIMENTO INDIETRO
	BARRA DI COMANDO VERSO SINISTRA	MOVIMENTO A SINISTRA
	BARRA DI COMANDO VERSO DESTRA	MOVIMENTO A DESTRA
SPAZIO	GRILLETTO DELLA BARRA DI COMANDO	APRE IL FUOCO

FASE 1

Decollate dalla vostra base e volate alla prossima fabbrica combattente contro le difese delle mine spaziale sulla vostra rotta mentre procedete. La distanza tra le stazioni spaziale e il numer. delle mine spaziali aumenta ad ogni nuovo stadio. I punti di abbuone sono assegnati con la distruzione di ondate complete di mine.

FASE 2

Una volta nell'area della fabbrica, il giocatore deve muoversi intorno, liberando i percorsi. Le mine robotizzare della difesa si piazzano rapidamente per uccidere con il semplice contatto, sebbene esse possano essere distrutto prima del contatto. ciascuno stadio ha un differente modello di percorso, che è più difficile del precedente. Come un percorso viene liberato, viene rivelato un modello di segnali fissi. Il modello deve essere memorizzato e immesso adeguatamente nell'unità di comando nella fase 3. Il giocatore può lasciare la fase 2 (all'estremità opposto) quando la spirale rossa nell'angolo in alto a sinistra diviene bianca, e ciò accade dopo aver liberato una certa area dei percorsi (proporzionale al livello di abilità di ciascuno stadio), oppure può scegliere di eliminare tutte le mine robotizzare e liberare tutti i percorsi per aumentare al massimo il suo punteggio prima di uscire. I punti di abbuono sono assegnati per la distruzione delle mine robotizzare. I punti sono mostranti sulle esplosione. I punti di abbuono sono assegnati in proporzione all'area liberata dei percorsi. Se viene superato il limite di tempo, tutte le vite rimanenti sono perdute e il gioco finisce.

FASE 3

l'unità di comando deve essere rimessa a zero premendo un gruppo di pulsante in un modello simile a quello rivelato dal percorso nella fase 2. I pulsante usabili di ciascuno stadio sono circondati da pulsante inattive coloranti in blu che devono essere ignorati (come gli stadi aumentano di difficoltà I sono meno pulsante inattive. Durante il gioco i pulsante attivo usabili cambiano ripetutamente colore da verde, a rosso, a giallo. Un pulsante attivo può essere rimesso a zero posizionando la "sfera chiave" sopra di esso e premendo il grilletto, sebbene ciò debba essere fatto mentre è giallo (dopo di che esso rimane bianco). Premendo un pulsante già attivato lo si disattiva nuovamente. I tempi sono cruciali dal momento che la forza di difesa si trova appena dietro la "sfera chiave" e vi costerà una vita se toccata per errore. Le luci sui pannelli laterali indicano il tempo usato e gli abbuoni disponibili per il completamento rapido. se il limite di tempo è superato tutte le vite rimanenti sono perdute e il gioco finisce.

VITE E PUNTEGGIO

Il giocatore inèzia la fase uno con tre vite. All'inizio di ciascuna fase seguente tre nuove vite vengono aggiunte a quante sono ancora disponibili.

ANWEISUNGEN / SZENARIO

Sigma 7 verfolgt ober 7 stufen, deren schwierigkeitsgrad kontinuierlich steigt, von sehr einfach bis fast unmöglich - daher ist es nicht notwendig, vor spielbeginn eine "schwierigkeitssebene" festzulegen.

Jede der 7 stufen ist in drei getrennte "unter-spiele" oder phasen unterteilt: in der ersten phase fliegen sie durch den weltraum und kämpfen gegen abwehrreinrichtungen in form von weltraum-minen, in der zweiten bewegen sie sich auf den wegen in einer raumstation futuristisches rätsel.

STEUERUNG:

A	JOYSTICK OBEN	VORWÄRTS
Z	JOYSTICK UNTEN	ROCKWÄRTS
	JOYSTICK LINKS	LINKS
	JOYSTICK RECHTS	RECHTS
WELTRAUM	JOYSTICK FEUERN	FEUERN

PHASE 1

Starten sie von ihrer basis und fliegen sie zu der nächsten fabrik, wobei sie auf weg die weltraum-minen der abwehr bekämpfen, die entfernung zwischen den raumstationen und dieanzahl der weltraum-minen nimmt mit jeder neuen stufe zu. Für die zerstörung kompletter minenwellen erhalten sie bonuspunkte.

PHASE 2

Sobald sich der spieler im fabrikbereich befindet, muss er sich hin und her bewegen und die wege räumen, robot-minen dervverteidigung nähern sich schnell und töten einfach durch kontaktherstellung, sie können jedoch zuerst abgeschossen werden. Jede stufe hat eine andere weganordnung, die jeweils schwieriger ist als die vorhergehende. Weganordnung, die jeweils schwieriger ist als die vorhergehende. Wenn die wege geräumt werden, ist einmuster feststehenden markierungen zu erkennen. Der spieler mussich das muster merken und in phase 2 (am eingestgesetzten ende) verlassen, wenn die rote spirale in der oberen linken ecke weissgeworden ist dies geschieht, nachdem ein bestimmter bereich derwege (proportional zu der schwierigkeitssebene jeder stufe) geräumt wurde. Der spieler kann jedoch auch alle robo-minen vernichten undallw wege räumen, um vor seinem abgang eine möglichst hohe punktzahl zu erzielen. Es gibt punkte für die zerstörung von robo-menen, die punktzahl wird aber den explosionen angezeigt. Bonuspunkte werden im verhältnis zu dem geräumte wegebereich verliehen. wenn das zeitlimit überschritten ist, sind alle restlichen leben verloren und das spiel ist zu ende.

PHASE 3

Das steuergerät muss drucken einer tastengruppe, Die dem muster, Das auf dem weg in phases 2 zu erkennen war, Entspricht. Zuruckgestellt werden. Die verwendbaren tasten jederstufe sind von inaktiven tasten, In blauer farbe umgeben, Die ignoriert werden sollten (je schrieriger die stufen werden, desto weniger inaktive tasten gibt es) während des spiels wechseln die verwendbaren aktiven tasten mehrmals ihre farbe, Von grön zu rot und zu gelb. Eine aktive taste kann zuruckgestellt werden, indem die "schlüssel-sphäre" des spieler's darüber positioniert und "feuern" gedrockt wird. Dies darf jeddoch nicht erfolgen, solange die taste gelb ist (anschliessend bleibt die taste weiss). Wenn eine taste gedrockt wird, die bereits eingeschaltet ist, wird sie wieder ausgeschaltet. Die wahl des richtigen zeitepunkts ist entscheidend, da sich das kraftfeld der abwehr knapp hinter der "schlossel-sphäre" befindet und ein leben kostet, wenn es versehentlich abgelaufene zeit und die für einen schnellen abschluss erhältlichen bonuspunkte an. Wenn das zeitlimit überschritten wird, sind alle restlichen leben verloren und das spiel ist zu ende.

LEBEN UND PUNKTE

Der spieler beginnt phase eins mit drei leben. Bei beginn jeder anschliessenden phase werden jeweils drei weiter leben zu den verbleibenden leben hinzugefögt.

INSTRUCTIONS / SCENARIO

Sigam 7 comporte 7 etapes dont la difficulté augmente progressivement en allant d très facile au presque impossible - donc il n'y a aucun besoin de fixer un "niveau d'adresse" avant le jeu.

Chacune de ces 7 étapes est divisée en trois "sous-jeux" séparaes ou phases: le premier étant vol dans l'espace, combat contre les défenses des mines spatiales, le deuxième, déplacement le long des allées internes d'une station spatiale en combattant les robo-mines et le troisième résolvant un puzzle futuristique.

COMMANDES:

A	MANETTE HAUT	AVANT
Z	MANETTE BAS	ARRIERE
	MANETTE GAUCHE	GAUCHE
	MANETTE DROITE	DROITE
ESPACEMENT	MANETTE FEU	FEU

PHASE 1

Décollez de votre base et dirigez-vous vers l'usine suivante en vous frayant un passage parmi les défenses des mines spatiales. La distance entre les stations spatiales et le nombre de mines spatiales augmente a chaque nouvelle étape. Des points bonus sont gagnés lors de la destruction de seriec complétés de mines.

PHASE 2

Une fois dans la zone de l'usine, le joueur doit se déplacer, en dégageant les allées. Les robo-mines de défense se mettent rapidement en place pour tuer simplement par contact, bien qu'elles puissent être tuées en premier. Chaque étape comporte une configuration d'allées différente, qui est plus difficile que la précédente. Au fur et a mesure que les allées sont dégagées, une configuration de marqueurs fixes est révélée. La configuration doit être mémorisée et entrée correctement dans l'unité de commande de la phase 3. Le joueur peut quitter la phase 2 (a l'extrémité opposée) lorsque la spirale rouge dans le coin en haut a gauche change en blanc, ce qui se produit lors du dégagement des allées d'une certain zone (proportionnel au niveau d'adresse de chaque phase), ou il peut choisir d'éliminer toutes les robo-mines et de dégager toutes les allées pour maximiser son score avant d'effectuer sa sortie. Si vous marquez des points lorsque vous détruisez des robo-mines et ces derniers sont indiqués au-dessus des points bonus pour explosions, proportionnellement a la surface d'allées dégagées. Si la limite de temps est dépassée, toutes les vies restantes sont perdues et la jeu se termine.

PHASE 3

L'unité de commande doit être re-amorcée en appuyant sur un groupe de boutons selon une configuration semblable a celle révélée sur l'allée de la phases 2. Les boutons utilisables de chaque étape sont entourés par des boutons inactifs de couleur bleue et devraient être ignorés (il existe moins de boutons inactifs lorsque les étapes deviennent plus difficiles). Au cours du jeu les boutons actifs utilisables changent constamment de couleur, allant du vert au vert au rouge en passant par le jaune. Un bouton actif peut être re-amorce en plaçant la "sphère clé" du joueur au-dessus et en appuyant sur feu, mais ceci doit être effectuée lorsqu'il est encore jaune (car après il devient blanc). Si vous appuyez sur un bouton déjà allumé, il s'éteindra. Une bonne utilisation du temps est essentielle car la force de défense se tient juste derrière la "sphère clé" et coûtera une vie si touchée par accident. Des lumières sur les panneaux latéraux indiquent le temps pris et le bonus disponible en cas de rapidité. Si la limite de temps est dépassée toutes les vies restantes sont éliminées et le jeu se termine.

VIES ET SCORE

Le joueur commence la phases 1 avec trois vies. Au début de chaque phase suivante trois autres vies sont ajoutées au nombre de vies encore restantes.