



firebird

BOMBS CARE—AMSTRAD

DAS SPIEL

Ort der Handlung — der Planet Neptun. Zeit — irgendwann in der Zukunft. Eine feindliche Macht aus dem Weltraum hat im Zentrum der Raumstation des Planeten eine Bombe gelegt. Die Raumstation ist daraufhin evakuiert worden. Ein Roboter (Deckname ARNOLD), den Sie nun steuern müssen, ist in die Raumstation entsandt worden, um die Bombe zu entschärfen.

Dazu werden bestimmte Werkzeuge benötigt, die zusammen mit anderen nützlichen Objekten über die gesamte verlassene Raumstation verstreut sind. Die feindliche Macht wird versuchen, die Ausführung Ihres Auftrags mit absorbierenden Mitteln zu sabotieren, die ARNOLD jedoch zerstören kann.

PROGRAMMEINGABE

1. Falls Sie einen CPC 464 besitzen, geben Sie die zurückgespulte Kassette in den Rekorder ein, drücken die Taste PLAY und CTRL und ENTER.
2. Falls Sie einen CPC 664 oder CPC 6128 besitzen, geben Sie TAPE ein und drücken die Taste ENTER. Alle weiteren Maßnahmen sind die gleichen wie beim CPC 464 (s. oben). Achten Sie darauf, daß Sie einen passenden Recorder entsprechend der Betriebsanleitung verwenden.

SPIELABLAUF

Sie können ARNOLD mithilfe der Tastatur Ihres Computers steuern, indem Sie folgende Tasten verwenden:

VORWÄRTS — Q FEUER — A

DREHUNG GEGEN DEN UHRZEIGERSINN — O

DREHUNG IM UHRZEIGERSINN — P

OBJEKT AUFNEHMEN (RAUM FÜR 5 OBJEKTE) — Z

OBJEKT AUSWÄHLEN — X OBJEKT AKTIVIEREN — C

Nachdem Sie ARNOLD dazu eingesetzt haben, die nötigen Werkzeuge einzusammeln, schicken Sie ihn zum Bombenraum zurück, wo er die Bombe entschärfen soll. Mittels des dort installierten Teleport-Systems können die Bewegungen durch die Raumstation beträchtlich beschleunigt werden, doch haben Sie dafür keine Betriebsanleitung.

Falls Sie versagen, können Sie sich auf unehrenvolle Weise aus der Affäre ziehen und die Raumstation verlassen, indem Sie ARNOLD zum Ausgang führen.

IL GIOCO

Il pianeta è Nettuno....in un anno del futuro. Dei nemici alieni hanno installato una gigantesca bomba a tempo al centro della stazione spaziale di quel pianeta. Di conseguenza la base è stata evacuata e vi è stato inviato un robot artificiere (il cui nome in codice è ARNOLD). Voi dovete controllare questo robot e disinnescare la bomba.

Occorrono certi attrezzi, che si trovano sparsi per la stazione spaziale ormai deserta, assieme ad altri oggetti utili. I nemici alieni cercheranno di sabotare la vostra missione mediante l'uso di ordigni assorbi-nemico, che ARNOLD è in grado di neutralizzare.

PER CARICARE

1. Se possiede un CPC 464, metti il nastro riavvolto nel registratore, premi PLAY e CTRL e ENTER sulla tastiera.
2. Se possiedi o un CPC 664 o un CPC 6128, batti TAPE e premi ENTER. Poi segui le stesse regole del CPC 464 assicurandoti che hai connesso un registratore adatto al tuo computer secondo il Manuale dell'Utente.

PER GIOCARE

L'accesso ai sistemi di controllo di ARNOLD si ottiene operando la tastiera del vostro computer.

I tasti da utilizzare sono i seguenti:-

MOVIMENTO IN AVANTI — Q FUOCO — A

MOVIMENTO IN SENSO ANTIORARIO — O

IN SENSO ORARIO — P

PER RACCOGLIERE OGGETTI (FINO A UN MASSIMO DI 5) — Z

PER SCEGLIERE UN OGGETTO — X PER AZIONARLO — C

Una volta che avrete utilizzato ARNOLD per raccogliere gli attrezzi necessari, riportatelo alla stanza della bomba. I movimenti nella stazione sono fortemente accelerati a causa del sistema teleport, ma voi non avete istruzioni operative. In caso di fallimento, potete sempre lasciare la stazione guidando ARNOLD alla porta d'uscita!

EL JUEGO

El planeta es Neptuno....el año es uno en el futuro. Un foráneo enemigo ha puesto una gigantesca bomba de efecto retardado en el centro de la estación espacial de los planetas. Por consiguiente, la base ha sido evacuada y se ha enviado al interior de la misma un robot de desactivación de bombas (con el sobrenombre de ARNOLD). Deberás controlar a este robot y desactivar la bomba.

Necesitarás algunas herramientas, que junto con otros abjetos útiles están dispersos por la desierta estación espacial. Los foráneos enemigos tratarán de sabotear tu misión con aparatos absorbentes que ARNOLD puede destruir.

CARGA

1. Si es propietario de un CPC 464, coloque entonces el cassette rebobinado en la unidad de cinta, pulse Play, y pulse CTRL y ENTER en el teclado.
2. Si es propietario de bien un CPC 664 o un CPC 6128, entonces teclee TAPE y pulse ENTER. Siga entonces el mismo procedimiento que para el CPC 464, asegurándose que ha conectado su ordenador con un adecuado aparato de cassette, según indica el Manual del Usuario.

MODO DE JUGAR

Se tiene acceso al sistema de control de ARNOLD por medio del teclado de tu ordenador. Las teclas necesarias son las siguientes:-

ADELANTE — Q TIRO — A

GIRAR EN SENTIDO CONTRARIO A LAS AGUJAS DEL RELOJ — O

GIRAR EN EL MISMO SENTIDO A LAS AGUJAS DEL RELOJ — P

COGER UN OBJETO (HAY ESPACIO PARA 5) — Z

SELECCIONAR OBJETO — X ACTIVAR OBJETO — C

Una vez que hayas hecho que ARNOLD recoga las herramientas necesarias, llévalo a la sala donde está la bomba y desactívala. El movimiento por la estación podrá acelerarse enormemente con el sistema de teletransporte que existe, pero no dispondrás de las instrucciones para su manejo.

¡Si fallas en tu intento, puedes actuar de forma vergonzosa abandonando la estación y guiando a ARNOLD hacia la puerta de salida!

LE JEU

La planète est Neptune....l'année, un point dans l'avenir. Une puissance ennemie a planté une énorme bombe à retardement au centre de la station spatiale de la planète. La base, en conséquence, a été évacuée et un robot chargé de désarmer la bombe (code ARNOLD) a été dépêché sur place. Vous devez contrôler ce robot et rendre la bombe inoffensive.

Certains outils seront nécessaires et ils se trouvent avec d'autres objets utiles éparpillés tout autour de la station spatiale désertée. La puissance ennemie essaiera de saboter votre mission à l'aide de dispositifs qui absorbent les ennemis, mais pourtant, qu'ARNOLD peut détruire.

CHARGEMENT

1. Si votre appareil est un CPC 464, introduisez la cassette rebobinée dans le lecteur et lancez la bande. Puis, au clavier, appuyez sur CTRL et ENTER.
2. Si votre appareil est un CPC 664 ou UN CPC 6128, tapez TAPE et appuyez sur ENTER. Procédez ensuite comme pour le CPC 664 en n'oubliant pas de bien brancher le lecteur à l'ordinateur conformément aux instructions du manuel.

COMMENT JOUER

L'accès au système qui contrôle ARNOLD se fait via le clavier de votre ordinateur. Les touches nécessaires sont:

AVANCE — Q TIR — A

MOUVEMENT DE GAUCHE A DROITE — P

MOUVEMENT DE DROITE A GAUCHE — O

PRISE D'UN OBJET (5 SONT PREVUS) — Z

SELECTION D'UN OBJET — X OBJET ACTIVE — C

Lorsque sous vos ordres ARNOLD aura rassemblé les outils nécessaires, faites-le rentrer dans la salle qui contient la bombe. Les déplacements dans la station spatiale seront grandement accélérés si vous utilisez le système de télétransport qui est installé. Mais vous ne possédez aucune instruction pour son fonctionnement.

Si vous échouez, vous pouvez adopter la voie du déshonneur et quitter la station en guidant ARNOLD vers la porte de sortie!

HET SPEL

De naam van de planeet is Neptunus en de tijd ergens in de toekomst. Een vijand heeft een enorme tijdbom in het midden van het ruimtestation van de planeet geplaatst. De basis is daarom ontruimd en een bomopruimrobot (z'n codenaam is ARNOLD) is aan het werk. Jij hebt de leiding van deze robot en moet de bom veilig maken. Je hebt natuurlijk depaalde gereedschappen nodig, en die liggen verspreid met andere nuttige voorwerpen door het verlaten ruimtestation. De vijanden doen natuurlijk hun best je taak te saboteren met vijandelijke absorberende werktuigen, die ARNOLD kan vernietigen.

LADEN

1. Indien je een CPC 464 hebt, plaats je de teruggespoelde cassette in de cassetterecorder en druk PLAY in. Druk CTRL en ENTER op het toetsenbord in.
2. Indien je ofwel een CPC 664 of een CPC 6128 hebt, type dan TAPE en druk ENTER in. Daarna volg je dezelfde procedure als voor de CPC 464. Zorg ervoor dat je de juiste cassetterecorder aan je computer volgens de handleiding hebt aangesloten.

SPELREGELS

Toegang tot het controlesysteem van ARNOLD is via het toetsenbord van je computer met de volgende toetsen:

GA VOORUIT — Q SCHIET — A

DRAAI NAAR RECHTS — O DRAAI NAAR LINKS — P

PIK RUIMTEOBJEKT OP (ER IS PLAATS VOOR 5) — Z

KIES OBJEKT — X AKTIVEER OBJEKT — C

Als je ARNOLD gebruikt hebt voor het inzamelen van de benodigde gereedschappen, sturr hem dan terug naar de bomkamer en maak de bom veilig. De beweging door het station wordt enorm versneld door het darr aanwezige teleportsysteem, maar er zijn geen gebruiksaanwijzingen.

In geval van nood, kun je het oneerbare besluit nemen om het station te verlaten door ARNOLD door de uitgang naar buiten te werken.

SPILLET

Planeten er Neptun....årstallet er engang i fremtiden. En fjendtlig magt har placeret en kæmpestor tidsindstillet bombe midt i planetens rumstation. Som følge heraf er basen blevet evakueret, og en bomberydningsrobot (med kodenavnet ARNOLD) er blevet sendt ind. Du skal kontrollere denne robot og desarmere bomben.

Det kræver specielle værktøj, der sammen med andre nyttige genstande ligger spredt omkring i den forladte rumstation. De fjendtlige styrker vil forsøge at sabotere din mission med fjende-ødelæggende anordninger, som ARNOLD kan tilintetgøre.

INDLÆSNING

1. Hvis du har en CPC 464, skal du anbringe den tilbagespolede kassette i båndoptageren, trykke på PLAY og derefter på CTRL og ENTER på tastaturet.
2. Hvis du enten har en CPC 664 eller en CPC 6128, skal du indtaste TAPE og så trykke på ENTER. Brug samme fremgangsmåde som for CPC 464, og sørg for at du har forbundet kassettebåndoptageren rigtigt til computeren, som angivet i brugerhåndbogen.

SPILLEVEJLEDNING

Adgang til ARNOLDS kontrolsystem er via din computers tastatur. De nødvendige taster er følgende:

GÅ FREM — Q FYR — A

DREJ MOD URET — O DREJ MED URET — P

GENSTANDEN SAMLES OP (DER ER PLADS TIL 5) — Z

VÆLG GENSTANDEN — X AKTIVER GENSTANDEN — C

Nar du har brugt ARNOLD til at indsamle de nødvendige værktøj), skal han returneres til bomberummet og desarmere bomben. Bevægelse omkring stationen kan blive meget hurtigere ved hjælp af teleportsystemet her, men du har ingen betjeningsvejledninger.

Dersom alting slår fejl for dig, kan det ske, at du træffer den vanærende beslutning at forlade stationen ved at styre ARNOLD til udgangsdøren.