

AMSTRAD 464/664
AMSTRAD 464/664
AMSTRAD 464/664
AMSTRAD 464/664
AMSTRAD 464/664
AMSTRAD 464/664



3. Main Building Room
Just 3 of over 133 High Res 3D Screens



A REAL 'MEGAGAME' YOU'LL NEED THE SKILL OF AN ARCADE FANATIC, THE MIND OF A CHESS PLAYER AND THE CUNNING OF A FOX TO COMPLETE THIS DEEP COMPLEX AND ENTERTAINING GAME AND "YOU AIN'T SEEN NOTHIN YET!"



1986. Alligata Software Ltd.
1 Orange St, Sheffield S1 4DW

AMSTRAD 464/664

Meltdown



STEREO SOUNDTRACK

AMSTRAD 464/664
AMSTRAD 464/664
AMSTRAD 464/664

Meltdown

Programming/Graphics by Ross Goodley
Music by WE M.U.S.I.C. Ltd.

THE GAME

The nuclear power source for STAR WARS H.Q. on the moon has become unstable. This has seriously affected the main computer system. Only you can reach the control room and avert disaster.

H.Q. is a three storey office complex connected by computer controlled lift. Each level has 64 different offices some of which have computer terminals. To access the second level it is necessary to locate the 6 different types of control terminals and outsmart the computer at a game or puzzle. If you are successful a code will be revealed on screen. When all 6 codes are in place proceed to the lift terminal where access to the second level is obtained.

Before entering the second level a Midi Game "The President's Brain is Missing" will be presented. Collect the various parts of the brain scattered around the screens for final access.

Level 2 has yet another new range of office designs and after collecting the 6 codewords you may think you are nearly there — Save the game and take a deep breath before entering the final mind blowing stage.

This is a simple matter of learning a new computer language SCUBA — Simple Code Understandable by Anyone by hacking into the mainframe. When you feel competent write a program and run it. If you are successful you guide your character to various control rods and fuel rods and the reactor will be stabilised. If you fail it could be fatal and it is a long way back to the beginning.

TO LOAD

Press **CTRL** & **ENTER** together.
Meltdown loads in 4 parts, parts 1 & 2 on side A of cassette parts 3 & 4 on side B.

TO SAVE A GAME

If at any point you wish to save your current position within the game move to a lift terminal, log on and save as requested. A game cannot be saved during a 'Midi' game, it is therefore advised to save your current position just before and after a 'Midi' game.

CONTROLS

Press R to redefine keys to your selection or use joystick.
For 'Somersault', press fire & direction together.
Fire — fires laser gun.

GAME STRUCTURE

To progress to second level it is necessary to locate 6 different types of computer terminals (numbered 1 to 6) and complete the game or task presented. If correct a code will be obtained and displayed on screen. If an attempt fails the first code obtained is deleted and must be achieved again.

To log on to a computer terminal move to the front of the terminal and press fire and the direction required to face the terminal together. A log on message will be displayed in the bottom left screen.

All mini games are controlled by movement keys or joystick and the user should experiment to find the best way to complete them. Once all 6 passwords are obtained locate the computer terminal which controls the lift shaft (don't forget the game can be saved at this point), log on and select — "Operate lift". Move to the lift shaft and you will then be transported to a point ready to load "The President's Brain is Missing" game.

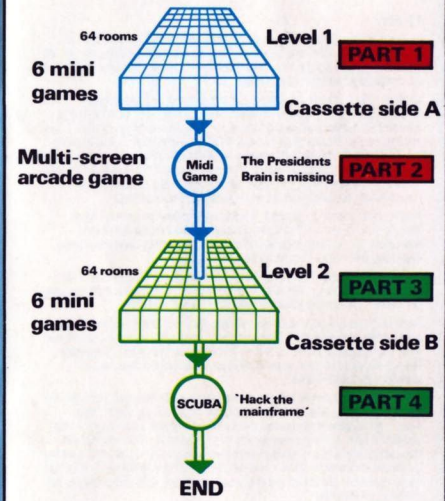
Once "The President's Brain is Missing" has been loaded you are then required to collect the various parts of the brain and you can then access level 2 (On the reverse side of the cassette).

Obtain the 6 passwords on level 2 from the relevant terminals before moving the S.C.U.B.A. section.

S.C.U.B.A. stands for Simple Code Understandable By Anyone, you have to crack the computer system by writing a program in Scuba language to guide your Remote Manipulation Vehicle (RMV) around the control rods and fuel rods in order to prevent the reactor MELTDOWN. You will need to find out how to do it as we do not propose to give detailed instructions other than > HELP.

And don't forget "You ain't seen nothin yet".

GAMEPLAN





LE JEU

La source d'énergie nucléaire du quartier général STAR WARS H.Q. implantée sur la lune, est devenue instable. Ceci s'est répercuté sur les systèmes de l'ordinateur central. Vous seul pouvez atteindre le Poste de Commande et prévenir le désastre.

Le Q.G. ("H.Q.") est un complexe administratif de trois étages, lesquels sont raccordés par un ascenseur informatisé. Chaque étage contient 64 bureaux différents, dont certains sont équipés de terminaux informatiques. Pour arriver au second étage ou niveau, il faut trouver les 6 types de terminaux de gestion et battre l'ordinateur à un jeu ou à une devinette. Si vous y avez réussi, un code va vous être révélé sur l'écran. Quand les 6 codes sont en place, dirigez-vous vers le terminal de l'ascenseur, où vous pourrez avoir accès au second étage.

Avant votre entrée au second, l'écran vous présente un jeu "Midi" intitulé "le cerveau du Président a disparu". Retrouvez les divers morceaux du cerveau présidentiel qui sont dispersés dans les écrans, ceci vous permettra l'accès au second niveau.

Le niveau ou étage 2 présente une configuration analogue à celle de l'étage 1, mais les graphismes sont différents et vous jouez un nouveau jeu "Midi" dénommé COURT-CIRCUITS (short circuits).

Dans le 3ème niveau/étage, les bureaux sont à nouveau différents et, après avoir ramassé les 6 mots du code, vous allez peut-être croire que vous êtes presque arrivé au but — Sauvegardez votre jeu et reposez-vous quelques minutes avant d'attaquer la dernière étape, qui est vraiment époustouflante!

Il s'agit tout simplement d'apprendre un nouveau langage machine, le SCUBA (Simple Code Understandable By Anyone), un code "pour tous", en attaquant intrépidement votre ordinateur. Une fois que vous sentez à l'aise, écrivez un programme et passez-le. Si le résultat est bon, vous allez pouvoir guider votre personnage vers toute une gamme de barres de contrôle et de combustible et pouvoir stabiliser le réacteur. Mais attention : un échec pourrait vous être fatal, et le début du jeu est maintenant bien loin.

POUR CHARGER

Appuyez simultanément sur **CTRL** & **ENTER**.
Meltdown se charge en 4 parties (parties 1 & 2 sur la face A de la cassette et parties 3 & 4 sur la face B).

POUR SAUVEGARDER UN JEU

Si, à un moment quelconque, vous voulez sauvegarder votre position actuelle dans le jeu, allez jusqu'à un terminal-ascenseur, faites-vous prendre en charge et faites effectuer la sauvegarde requise. Il est impossible de sauvegarder un jeu pendant un jeu "Midi", nous vous recommandons donc de faire votre sauvegarde juste avant ou juste après un jeu "Midi".

COMMANDES

Appuyez sur R pour redéfinir vos touches de sélection, ou utilisez votre manette de jeux.
Pour le "saut périlleux", appuyez sur la commande de tir et changez simultanément de direction.
Commande TIR : tire une arme laser.

STRUCTURE DU JEU

Pour passer au second niveau, il faut retrouver six types de terminaux informatiques différents (numérotés de 1 à 6) et achever la tâche ou le jeu présenté. Si tout est correct, un code apparaît sur l'écran. En cas d'échec, le premier code acquis disparaît et il faut le retrouver.

Pour vous faire prendre en charge par un terminal, placez-vous devant lui et appuyez sur la commande de tir tout en vous orientant face au terminal. Un message de prise en charge apparaîtra, en bas et à gauche de l'écran.

Tous les jeux "Midi" sont commandés par les touches de mouvement ou le joystick, exercez-vous pour découvrir la meilleure manière de réussir. Une fois que vous avez les 6 mots de passe, recherchez le terminal qui régit l'ascenseur (n'oubliez pas que vous pouvez sauvegarder votre jeu à ce moment), faites-vous prendre en charge et sélectionnez "operate lift". Approchez-vous du puits de l'ascenseur : vous allez être transporté jusqu'à un point où tout est prêt pour charger le jeu "le cerveau du Président a disparu".

Une fois "Le cerveau du Président a disparu" chargé, vous allez devoir retrouver tous les morceaux du cerveau présidentiel, après quoi vous pourrez pénétrer dans le niveau 2 (ou 2^e étage, qui se trouve de l'autre côté de la cassette).

Faites-vous révéler les 6 mots de passe du niveau 2 par les 6 terminaux avant de passer à la section SCUBA.

S.C.U.B.A. : c'est un Simple Code Understandable By Anyone, que tout le monde peut arriver à maîtriser. A vous de percer les secrets de l'ordinateur en écrivant un programme en SCUBA afin de guider votre véhicule télécommandé (RMV = Remote Manipulation Vehicule) autour des barres de contrôle et de combustible pour empêcher le MELTDOWN la FUSION. Nous ne vous donnons en effet aucune information détaillée, et vous devez disposer que de "HELP". Et, ne l'oubliez pas : "You ain't see nothin yet!"



DAS SPIEL

Die Kernkraftquelle für das STAR WARS H.Q. auf dem Mond hat ihre Stabilität verloren. Das hat sich stark auf das Hauptcomputer-System ausgewirkt. Nur Sie können den Kontrollraum erreichen und eine Katastrophe abwenden.

Das Hauptquartier ist ein dreistöckiges Bürogebäude mit computer-gesteuertem Lift. Jedes Stockwerk hat 64 einzelne Büros, von denen einige mit Computer-Terminalen ausgerüstet sind. Um auf das zweite Geschöß zu gelangen, sind die sechs verschiedenen Kontrollterminalen zu finden, mit denen der Computer in einem Spiel oder Puzzle überlistet wird. Wenn Sie Erfolg haben, erscheint ein Code auf dem Bildschirm. Nachdem alle 6 Codes an Ort und Stelle sind, gehen Sie zum Lift-Terminal, von wo Sie Zugang zum zweiten Geschöß erhalten.

Bevor Sie das zweite Geschöß betreten, wird ein Midi Game "The President's Brain's Missing" (Das Gehirn des Präsidenten fehlt) präsentiert. Sie sammeln die verschiedenen Teile des Gehirns, die auf den Bildern verstreut sind, um schließlich Zugang zu erhalten.

Das zweite Geschöß ist ähnlich wie das erste, jedoch mit anderen graphischen Darstellungen und einem neuen Midi Spiel SHORT CIRCUITS (Kurzschlüsse).

Auf dem 3. Geschöß sind die Büros anders angeordnet, und nachdem Sie die 6 Codewörter gesammelt haben, nehmen Sie vielleicht an, daß Sie fast am Ziel sind - Sichern Sie das Spiel und atmen Sie tief ein, bevor Sie in die letzte gehirnsprengende Phase gelangen.

Es handelt sich nur um das Lernen einer neuen Computersprache — SCUBA — Simple Code Understandable By Anyone (einfacher, von jedem verständlicher Code), der im Hauptcomputer herumhackt. Sobald Sie mit ihm vertraut sind, schreiben Sie ein Programm und betreiben Sie es. Wenn Sie Erfolg haben, bringen Sie Ihren Mann zu verschiedenen Steuer- und Brennerstäben, so daß der Reaktor stabilisiert wird. Falls Ihnen dies nicht gelingt, kann es tödlich sein, und der Weg zurück zum Anfang ist lang.

LADEN

CTRL und **ENTER** gemeinsam drücken.
Meltdown lädt sich in 4 Teilen, Teil 1 und 2 auf Seite A der Kassette, Teil 3 und 4 auf Seite B.

SICHERN EINES SPIELS

Wenn Sie Ihre jeweilige Position zu einem bestimmten Zeitpunkt im Spiel sichern wollen, begeben Sie sich zu einem Lift-Terminal, melden sich an und sichern sich nach Bedarf. Während eines "Midi" Spiels kann kein Spiel gesichert werden. Es ist daher ratsam, Ihre jeweilige Position vor und nach einem "Midi" Spiel zu sichern.

BEDIENUNGSELEMENTE

R zur erneuten Festlegung Ihrer Wahl drücken oder den Joystick benutzen.
Zur Ausführung von "Saltos" "Fire" und "Direction" (Richtung) gemeinsam drücken.
Fire — Abschießen der Laserkanone.

SPIELAUFBAU

Um in das zweite Geschöß zu gelangen, müssen Sie die 6 verschiedenen Computer-Terminals finden (mit 1 bis 6 nummeriert) und das Spiel oder die gestellte Aufgabe zum Abschluß bringen. Wenn Sie das richtig machen, erhalten Sie einen Code, der auf dem Bildschirm erscheint. Wenn ein Versuch fehlschlägt, wird der erste erhaltene Code gestrichen und ist neu zu erwerben.

Zum Anmelden bei einem Computer-Terminal begeben Sie sich vor das Terminal und drücken Fire und die gewünschte Richtung gemeinsam auf das Terminal hin. Unten links auf dem Bildschirm erscheint eine Anmelde-Meldung.

Alle Mini Spiele werden durch Bedienung der Tasten oder des Joystick gesteuert. Wir empfehlen dem Benutzer, damit zu experimentieren, um den besten Weg zur Lösung zu finden. Nachdem Sie alle 6 Parolen erhalten haben, haben Sie das Computer-Terminal zu finden, das den Liftschacht steuert (vergessen Sie nicht, daß das Spiel an dieser Stelle gesichert werden kann). Sie melden sich an und wählen — "Operate lift" (Lift bedienen). Begeben Sie sich zum Liftschacht, so daß Sie der Lift zu einem Punkt bringt, wo Sie das Spiel "The President's Brain's Missing" laden können.

Nach Laden des Spiels "The President's Brain's Missing" haben Sie die verschiedenen Teile des Gehirns einzusammeln, um auf Geschöß 2 zu kommen (auf der Rückseite der Kassette).

Holen Sie die sechs Parolen auf dem 2. Geschöß von den entsprechenden Terminals ab, bevor Sie zum S.C.U.B.A. Teil übergehen.

S.C.U.B.A. bedeutet Simple Code Understandable By Anyone. Sie dringen durch Schreiben eines Programms in SCUBA Sprache in den Computer ein, um Ihr Remote Manipulation Vehicle (RMV) (ferngesteuertes Fahrzeug) um die Steuer- und Brennerstäbe zu steuern und zu verhüten, daß der Reaktor SCHMILZT. Sie müssen herausfinden, wie man das macht, und wir sagen es Ihnen auch nicht genau, außer Sie HELP (Hilfe) in Anspruch nehmen können.

Und vergessen Sie nicht, Sie haben noch garnichts gesehen.