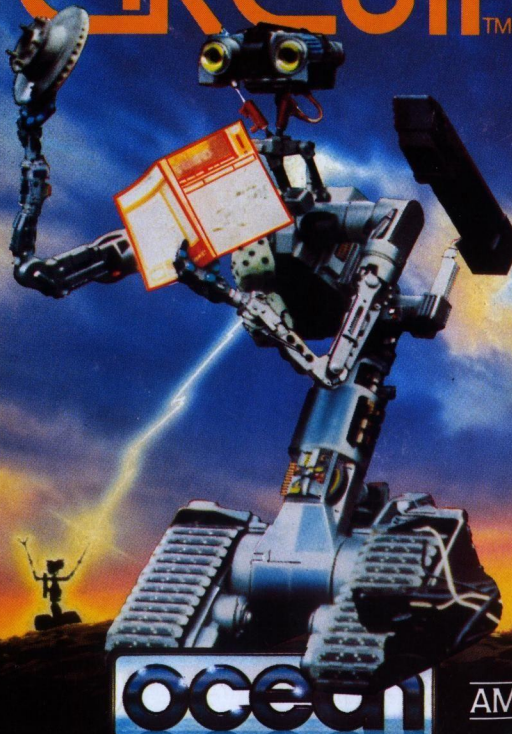


FRANÇAIS

SHORT CIRCUIT™



SHORT CIRCUIT™



AMSTRAD

SHORT CIRCUIT™

Its program code and graphic representation are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved Worldwide. Short Circuit runs on the Amstrad CPC 464, 664 and 6128 micro computers.

THE GAME

Number 5 is alive! — a robot in the SAINT (Strategic Artificially Intelligent Nuclear Transport) series has gone haywire. A million to one chance has resulted in a lightning bolt striking the automaton and bringing it consciousness. Now the scientist who put him together wants to take him apart again to find out what went wrong. The President of Nova Robotics wants to capture him before the weapons he is carrying kill millions of civilians — and the security chief wants to blow him up so that he can get home in time for dinner. You are Number five You are alive and you aim to stay that way!

LOADING

CPC 464

Place the rewind cassette in the cassette deck type RUN" and then press ENTER key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key. (The symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key).

CPC 664 and 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewind tape in the cassette recorder and type TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key follow the instructions as they appear on screen.

NOTE

The game is loaded in two parts, the process is quite simple just follow on-screen instructions. Having loaded part 1 if you wish to skip the second part press all the keys making up the name "OCEAN" simultaneously and follow on-screen information.

CONTROLS

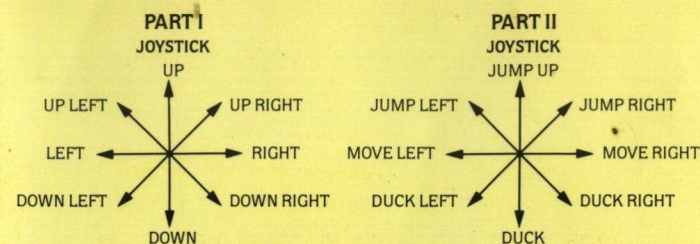
The game is operated by Joystick or Keyboard.

KEYBOARD (PART I)

- | | |
|-----------|--|
| Q | — Up |
| A | — Down |
| O | — Left |
| P | — Right |
| SPACE BAR | — Select currently active program. |
| ESC | — Pause game (ESC again to reset, movement to continue) |
| F9 | — Toggle between slow and fast, message speed |
| RETURN | — In conjunction with any one of the directional keys — Activates currently selected program |

KEYBOARD (PART II)

- | | |
|--------|--|
| Q | — Up |
| A | — Down |
| O | — Left |
| P | — Right |
| ESC | — Pause game (ESC again to reset movement to continue) |
| F9 | — Toggle between slow and fast, message speed |
| RETURN | — Fire laser in direction of travel |



SPACE BAR—Select currently active program.

FIRE — In conjunction with any one of the direction keys activates currently selected program.

FIRE — Fire laser in direction of travel

GAMEPLAY

The action is divided into two parts First you must escape from the factory complex before anyone at Nova realises you are missing. Before you leave you must collect the hardware and software needed to activate your laser and jump mechanisms and find the "SAINT robot technical manual" to build the decoy robot in second part. You being with just enough data to log-on to the Nova Research computer system and download other programs into your memory. (Press space-bar to select the required program and press fire to use). Your memory is restricted to three programs only, including the link; if you try to load a fourth you will be required to erase an existing one. This constraint also applies to objects you are carrying so choose carefully. In this section you must solve puzzles and outwit the security guards for only then can you leave the complex and make your break for freedom. Once outside the chase begins. Pursued by security forces ordered to kill and other SAINT robots programmed to deactivate you the odds look slim. They will not give up the hunt and the only hope for survival is to build a decoy robot to be destroyed in your place. The guards are deadly — but remember the "Robot Code", you can only stun your pursuers; also avoid colliding with the wildlife, they can easily be killed causing overload from grief and deactivation for a short time.

If you manage to locate the van before the Nova helicopter arrives you have a chance to create the dummy robot, fool all your adversaries and escape to live happily ever after. GOOD LUCK NUMBER 5.

STATUS AND SCORING



1. Scrolling message display.
2. Structural strength (Part II only).
3. Laser charge (Part II only) this takes a short time to recharge after firing.
4. Currently active program (Part I only).

PART I

Points are awarded for the completion of tasks that need to be overcome to escape from the factory. Bonus points are obtained for speedy completions (Typical score of around 40,000 can be expected).

PART II

Points are given for distance travelled, disabling security guards and pursuing Robots, extra points for avoiding damage to the wildlife.

ROBOT	2000
GUARD	500
ANIMAL (avoid)	200

The total for Part I is carried forward to Part II (good score again around 40,000) so it is possible to get 80,000 or above in total. In this game there is only one life Your own!

HINTS AND TIPS

- ★ Make a map.
- ★ Time the guards (their patrols are regular).
- ★ Practice makes perfect.
- ★ Locate all of the objects.
- ★ Learn the points at which everything enters the gameplay.

SHORT CIRCUIT

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading. IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO: MR. YATES, OCEAN SOFTWARE LIMITED, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS. Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

COURT CIRCUIT

Son programme et sa représentation graphique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. Court Circuit passe sur les micro-ordinateurs Amstrad 64/128.

LE JEU

Numéro 5 est vivant! un robot de série SAINT (Transport Nucléaire Stratégique Artificiellement Intelligent) s'est détraqué. Et survient un évènement qui avait une chance sur un million de se produire: L'éclair qui a frappé l'automate lui a donné une conscience. Maintenant, le savant qui l'a assemblée veut le démontrer pour comprendre ce qui c'est passé. Le président de Nova Robotics veut le capturer avec les armes qu'il transporte ne tuent des millions de civils, quant au chef de la sécurité il souhaite s'en débarrasser afin de rentrer chez lui à temps pour le dîner. Vous êtes Numéro 5... vous êtes en vie et vous souhaitez le rester!

CHARGEMENT CPC 464

Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone, tapez RUN puis appuyez sur la touche ENTER. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette tapez alors TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite tapez RUN et appuyez sur la touche ENTER. (On obtient le symbole en maintenant la touche shift et en appuyant sur la touche α).

CPC 664 et 6128

Branchez un magnétophone à cassette approprié en vérifiant que les bons fils sont attachés comme défini dans le Manuel d'Instructions de l'utilisateur. Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone et tapez TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite tapez RUN et appuyez sur la touche ENTER puis suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.

Placez le disque du programme dans le lecteur, côté A vers le haut. Tapez DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Maintenant tapez RUN DISC et appuyez sur ENTER: le jeu se chargera automatiquement.

ATTENTION

Le jeu se charge en deux parties, le procédé est simple et il vous suffit de suivre les instructions sur l'écran. Une fois que vous avez chargé la première partie, vous pouvez si vous le désirez sauter la deuxième partie en appuyant simultanément sur toutes les touches formant le mot OCEAN et en suivant les instructions sur l'écran.

COMMANDES

Le jeu se joue avec un Levier ou un Clavier.

1 PARTIE LEVIER



BARRE D'ESPACEMENT — sélection du programme
FEU — Active le programme sélectionné en conjonction avec n'importe laquelle des touches de direction.

1 PARTIE

CLAVIER
Q — Haut
A — Bas
O — Gauche
P — Droite
BARRE D'ESPACEMENT — sélection du programme
ESC — Pause (ESC fin de pause)
F9 — Alternier entre lent et rapide (vitesse du message)
RETURN — Active le programme sélectionné en conjonction avec n'importe laquelle des touches de direction.

2 PARTIE

CLAVIER

Q — Haut
A — Bas
O — Gauche
P — Droite
BARRE D'ESPACEMENT — sélection du programme
ESC — Pause (ESC fin de pause)
F9 — Alternier entre lent et rapide (vitesse du message)
RETURN — Tir du laser dans le sens de la marche.

COMMENT JOUER

L'action se divise en deux parties... D'abord vous devez vous échapper du complexe de l'usine avant qu'à Nova quelq'un ne réalise que vous avez disparu. Avant de quitter l'usine, vous devez prendre le matériel et le logiciel nécessaires à l'activation de votre laser et des mécanismes de saut et vous devez aussi trouver le manuel technique qui vous aidera à construire un robot appelé dans la 2 partie du jeu.

Au début du jeu, vous avez tout juste assez de données pour vous permettre d'entrer dans le système de l'ordinateur de Recherche de Nova et pour vous permettre de charger d'autres programmes dans votre mémoire. (Appuyez sur la barre d'espacement pour sélectionner le programme requis et appuyez sur feu pour l'utiliser). Votre mémoire ne peut contenir que trois programmes et ceci comprend le lien: si vous voulez en charger un quatrième, il vous faudra en effacer un. Cette règle s'applique aussi aux objets que vous transportez: choisissez-le donc avec précaution. Dans cette partie, vous devrez résoudre des puzzles et vous jouer des gardes de sécurité afin de pouvoir quitter le complexe et regagner votre liberté. A partir du moment où vous vous trouvez à l'extérieur, la poursuite commence. Poursuivi par les forces de sécurité qui ont pour ordre de vous tuer et par d'autres Robots Saint programmés pour vous désactiver, vos chances sont minces. Ils n'abandonneront pas leur poursuite et votre seule chance de survie est la construction d'un robot qui sera détruit à votre place. Les gardes sont très dangereux, mais rappelez-vous le "code de Robot." Vous ne pouvez qu'étourdir vos poursuivants et évitez aussi de heurter des animaux, car ils sont très facilement tués ce qui cause une surcharge due à la peine et vous désactive pour un court moment.

Si vous arrivez à trouver la camionnette avant l'arrivée de l'hélicoptère Nova, vous aurez votre chance de créer un faux robot, de vous jouer de vos adversaires et de vous échapper vers un futur souriant.

BONNE CHANCE NUMERO 5

STATUT ET SCORE



- Déroutement de message sur l'écran
- Force structurelle (2 Partie seulement)
- Charge laser (2 Partie seulement). Le rechargement prend quelque temps.
- Programme actif (1 Partie seulement)
- Score
- Temps (24 heures)

1 PARTIE

Des points sont accordés pour l'accomplissement de tâches nécessaires à votre fuite de l'usine. Si elles sont effectuées rapidement vous obtiendrez des points de bonus. (Le score typique se situe autour de 40.000 points).

2 PARTIE

Des points sont obtenus pour la distance parcourue, pour la neutralisation des gardes et des robots poursuivants ainsi que des points supplémentaires pour la protection de la nature.

ROBOT..... 2000
GARDES..... 500
ANIMAL (évitée)..... 200
Le score obtenu dans la première partie se transfère à la seconde partie (un bon score se situe aux alentours de 40.000) il vous est donc possible d'obtenir un total de 80.000 ou plus.
Et dans ce jeu il n'y a qu'une vie... la votre!

CONSEILS UTILES

1 PARTIE

- Faites une carte
- Essayez de situer tous les objets (chacun a un rôle)
- Minutiez les gardes (leurs patrouilles sont régulières)
- Apprenez à savoir quand les éléments entrent en jeu.
- Rien ne vaut la pratique.

SHORT CIRCUIT

Programme et graphique sont Copyright de Ocean Software Limited et ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. Short Circuit passe sur les micro-ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128 Mikrocomputern abgespielt werden.

DAS SPIEL

Nummer 5 lebt! — ein Roboter in der SAINT-Serie (Strategischer, künstlich intelligenter Nuklearttransport) ist durchgedreht. Das Unvorstellbare ist passiert, und der Roboter erlangt, von einem Blitzschlag getroffen, das Bewußtsein. Jetzt will ihn der Wissenschaftler, der ihn gebaut hat, wieder auseinandernehmen, um herauszufinden, was schiefgelaufen ist. Der Präsident von Nova Robotics will ihn einfangen, bevor die Waffen, die er trägt, Millionen Zivilisten töten — und der Sicherheitschef will ihn in die Luft jagen, damit er rechtzeitig zum Mittagessen zu Hause sein kann. Du bist Nummer fünf... Du lebst, und dein Ziel besteht darin, am Leben zu bleiben!

LADEN CPC 464

Lege die zurückgespulte Kassette in das Kassettenteil, tippe RUN und drücke danach die ENTER Taste. Befolge die Anweisungen, wie sie auf dem Bildschirm erscheinen. Falls ein Diskettenlaufwerk angeschlossen ist, tippe TAPE und drücke dann die ENTER Taste. Tippe dann RUN und drücke die ENTER Taste. (Das Symbol erhältst Du, indem Du shift festhältst und α drückst).

CPC 664 und 6128

Schliesse einen geeigneten Kassettenrekorder an und vergewissere Dich, daß die korrekten Kabel so angeschlossen sind, wie es in der Anleitung für Benutzer beschrieben ist. Lege die zurückgespulte Kassette in den Kassettenrekorder und tippe TAPE und danach drücke die ENTER Taste. Anschließend tippe RUN und drücke die ENTER Taste und befolge die Anweisungen, wie sie auf dem Bildschirm erscheinen.

Stecke die Programmkassette mit der A-Seite nach oben in das Laufwerk. Tippe DISC und drücke ENTER, um sicherzustellen, daß die Maschine Zugang zum Diskettenlaufwerk hat. Tippe jetzt RUN DISC und drücke ENTER, das Spiel wird jetzt automatisch geladen.

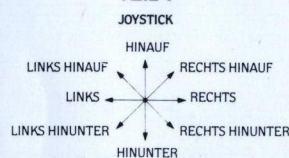
ANMERKUNG

Das Spiel wird in zwei Teilen geladen. Das Verfahren ist ganz einfach, befolge einfach die Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn Du Teil 1 geladen hast und den zweiten Teil überspringen willst, dann drücke alle Tasten, die den Namen "OCEAN" ergeben, gleichzeitig und richte Dich nach den Informationen auf dem Bildschirm.

STEUERUNGEN

Das Spiel wird mit Joystick oder Tastatur gespielt.

TEIL I JOYSTICK

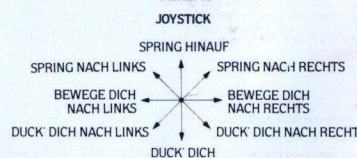


LEERTASTE — Zum Auswählen des gegenwärtig aktiven Programms
FIRE — Aktiviert in Verbindung mit einer beliebigen Richtungstaste das gegenwärtig ausgewählte Programm

TASTATUR

Q — HINAUF
A — HINUNTER
O — LINKS
P — RECHTS
LEERTASTE — Zum Auswählen des gegenwärtig aktiven Programms
ESC — Zum Anhalten des Spiels (wieder ESC, zur erneuten Einstellung, Bewegung in eine Richtung setzt das Spiel fort)
F9 — Kippeschaltung zwischen langsam und schnell, Mittellungsgeschwindigkeit
RETURN — Aktiviert — in Verbindung mit einer beliebigen Richtungstaste — das gegenwärtig ausgewählte Programm

TEIL II JOYSTICK



FIRE — Feure den Laser in Richtung der Bewegung ab.

TASTATUR

Q — HINAUF
A — HINUNTER
O — LINKS
P — RECHTS
LEERTASTE — Zum Auswählen des gegenwärtig aktiven Programms.
ESC — Zum Anhalten des Spiels (wieder ESC, zur erneuten Einstellung, Bewegung in eine Richtung setzt das Spiel fort)
F9 — Kippeschaltung zwischen langsam und schnell, Mittellungsgeschwindigkeit.
RETURN — Feure Laser in Richtung der Bewegung ab.

SPIELWEISE

Die Handlung ist in zwei Teile unterteilt... Zuerst mußt Du aus dem Fabrikkomplex entfliehen, und zwar bevor irgendjemand von Nova merkt, daß Du nicht da bist. Bevor Du die Fabrik verläßt, mußt Du die Hardware und die Software, die zur Aktivierung Deines Lasers und des Springmechanismus erforderlich sind, holen und das Technische Handbuch für den SAINT-Roboter finden, um im zweiten Teil den Köderroboter bauen zu können.

Du beginnst mit gerade ausreichenden Daten, um Dich an das Nova Forschungscomputersystem anschließen zu können, und Du übernimmst andere Programme in Deinen Speicher. Drücke die Leertaste, um das notwendige Programm auszuwählen und drücke fire, um es zu benutzen.

Dein Speicher ist nur auf drei Programme beschränkt, einschließlich der Verbindung; wenn Du versuchst, ein viertes zu laden, wirst Du ein bereits bestehendes Programm löschen müssen. Diese Einschränkung gilt auch für die Objekte, die Du trägst; wähle also mit Bedacht. In diesem Teil mußt Du Rätsel lösen und die Wachen überlisten, denn nur dann kannst Du den Komplex verlassen und versuchen, die Freiheit zu erlangen. Sobald Du draußen bist, beginnt die Jagd. Da Du von Sicherheitserlitten, die den Befehl zu töten haben, und anderen SAINT-Robotern, die darauf programmiert sind, Dich zu deaktivieren, verfolgt wirst, sehen Deine Chancen nicht gut aus. Sie werden ihre Jagd nicht aufgeben, und die einzige Hoffnung auf Überleben besteht darin, einen Köderroboter zu bauen, der an Deiner Stelle eliminiert werden soll.

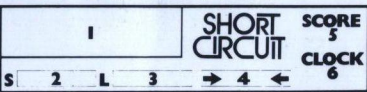
Die Wachen sind sehr gefährlich — aber denke an den "Robotercode." Du kannst Deine Verfolger nur betäuben; vermeide auch den Zusammenstoß mit Tieren; sie können leicht getötet werden, was zu einer Tberspeicherung durch Trauer und für kurze Zeit zur Deaktivierung führen kann.

Wenn es Dir gelingt, den LKW zu finden, bevor der Nova-Hubschrauber ankommt, wirst Du die Möglichkeit haben, eine Roboterrampe zu bauen, um damit alle Deine Gegner zu täuschen und fortan glücklich weiterzuleben.

VIEL GLÜCK NUMMER 5

STATUS UND PUNKTGEWINNUNG

- Laufende Informationsanzeige
- Strukturelle Stärke (nur Teil II)
- Ladung des Lasers (nur Teil II) nach dem Abfeuern dauert das erneute Aufladen eine gewisse Zeit
- Gegenwärtig aktives Programm (nur Teil I)
- Punktestand
- Zeit(24 Stunden)



TEIL I

Es werden Punkte gegeben für die Erfüllung der Aufgaben, die für die Flucht aus der Fabrik gemeistert werden müssen. Zusätzliche Punkte werden für die schnelle Erfüllung der Aufgaben gegeben. Ein Spielergebnis von 40.000 Punkten kann erwartet werden.

TEIL II

Es werden Punkte für die zurückgelegte Entfernung gegeben, außerdem für die Behinderung von Wachen und verfolgenden Robotern und zusätzliche Punkte für das Verschonen von Tieren.

ROBOTER..... 2000
WACHE..... 500
TIER(verschont)..... 200

Die Gesamtpunktzahl von Teil I wird in Teil II übernommen (gutes Spielergebnis wiederum etwa 40.000), damit es möglich ist, insgesamt 80.000 oder mehr zu bekommen.
In diesem Spiel gibt es nur ein Leben... Dein eigenes!

SPIELTIPS

- Fertige eine Karte an.
- Mache alle Objekte ausfindig (jedes Objekt erfüllt einen Zweck)
- Miß die Zeit, die die Wachen für ihre Runden brauchen (die Runden sind regeln)
- Lerne die Punkte kennen, bei welchen alles ins Spiel kommt.
- Übung macht den Meister!