
The Aim of the Game

Following the total destruction of the evil, paranoid computer that ruled the 42 planets in this galaxy (Soul of a Robot) all that is left is a force of erratic and unpredictable Droids and a race of primitive human-like creatures.

You have gained control of a sophisticated seeker - the MK II - are based on the planet Safrik. Unless you can locate the legendary 'Safe Planet' you will be at the mercy of the Droids, who have been programmed to obliterate any intruders.

You are left with no choice, to survive you must find the only planet in the entire galaxy offering you safety from the swarms of Droids. There are a number of space ships left behind from the past generation of intelligent inhabitants some of which you will be able to control automatically on entry, others will be inhibited by a force field, you must learn to de-activate this in order to take control of the ship.

You will also find transporter planets which, once you are able to operate the transporter, will take you to a new location. However, as in all galaxies some planets will have unsuitable environments - these must be avoided.

Finally, you must gather the Psyche units (of which there are over 90) and take them to the Safe Planet. Will you survive the sadistic Droids or will they blow you into Oblivion?

Controls

Joystick or keys: Q - Thrust up; O - Thrust left; P - Thrust right; SPACE - Fire lazer; COPY - Pick up object; ↑ - Get directional help; ENTER - Take off, when in space ship.

Hints

1. Certain screens are one directional only, ie you can move out of the screen but not back into it.
2. Some areas on certain planets have a corrosive atmosphere that will cause you to lose a life - avoid them.
3. To help you certain screens have a cluster of direction indicators. Pressing the ↑ key will re-configure the arrows and point to the Safe Planet. However, the directions are shown 'as the crow flies' and do not take into account any obstacles.
4. You will also find Shield Units, which when picked up will give you immunity from the attacks of the Droids for a limited length of time. This will be shown by the border turning red.

LOADING INSTRUCTIONS

Hold down CTRL Key and Press the small ENTER Key.

The program code, graphic representation and artwork are the copyright of Mastertronic and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Mastertronic. All rights reserved.

© Mastertronic Limited 1986

Made in Great Britain

Design & Artwork: Word & Pictures Ltd., London.

CONSIGNES DE CHARGEMENT

Pressez sur la touche CTRL et appuyez sur la petite touche ENTER

Suite à la destruction de l'ordinateur maléfisant par-inoï le qui a régné sur 42 planètes dans cette galaxie (Ame d'un Robot) il ne reste qu'une force de Droïdes désordonnés et imprévisibles et une race de créatures ressemblant à des humains.

Vous avez la commande d'un chercheur perfectionné, le MK II, et vous êtes basé sur la planète Safrik. A moins que vous ne puissiez repérer la "Safe Planet" (Planète Sûre) légendaire, vous serez à la merci des Droïdes qui ont été programmés à éliminer tous les intrus.

Vous n'avez plus de choix, et vous devez donc trouver la seule planète de la galaxie entière qui vous protégera des essaims de Droïdes, pour survivre. Il y a un certain nombre de vaisseaux spatiaux que la dernière génération d'habitants intelligents a abandonnés, vous pourrez en commander certains automatiquement dès que vous y entrerez, mais d'autres seront habités par un champ de force que vous devrez essayer de mettre hors tension afin de pouvoir avoir la commande du vaisseau.

Vous trouverez également des planètes transporteuses qui vous amèneront vers un nouveau lieu, une fois que vous saurez actionner le transporteur. Toutefois, comme dans toutes les galaxies, certaines planètes ont des environnements impropres et il vous faudra les éviter.

Enfin, vous devez rassembler les groupes Psyche (qui sont au moins au nombre de 90) et les amener jusqu'à la Planète Sûre. Survivrez-vous aux Droïdes sadiques ou bien vous feront-ils tomber dans l'oubli?

Commandes

Manche à balai ou touches: Q - Puissance vers le haut; O - Puissance vers la gauche; P - Puissance vers la droite; SPACE (espace) - Tir laser; COPY (copie) - Ramasser objet; - Obtention d'aide directionnelle; ENTER - Décollage, lorsque dans le vaisseau spatial.

CONSEILS

1. Certains écrans ne sont qu'unidirectionnels, c'est à dire que vous pouvez sortir de l'écran mais vous ne pouvez pas y rentrer de nouveau.
2. Certains endroits sur certaines planètes ont une atmosphère corrosive qui vous feront perdre votre vie - Evitez-les.
3. Certains écrans ont un groupe d'indicateurs de direction qui vous aideront. Le fait d'appuyer sur la touche re-configurera les flèches et les dirigera vers la Planète Sûre. Toutefois, les directions y figurant sont "à vol d'oiseau" et ne tiennent pas compte des obstacles.
4. Vous trouverez également des boucliers qui vous immuniseront contre les attaques des Droïdes momentanément si vous les ramassez. Le bord rougissant vous l'indiquera.

LADEANWEISUNG

CTRL-Taste und zugleich die kleine ENTER-Taste drücken

Nach der völligen Vernichtung des üblen, paranoiden Computers, der über die 42 Planeten dieser Galaxie herrschte (Soul of a Robot) sind nur noch ein Haufen unberechenbarer Droiden und eine Rasse menschenähnlicher Kreaturen übrig.

Du bist in den Besitz eines hochentwickelten Suchers, des MK II, gekommen und befindest Dich auf dem Planeten Safrik. Wenn Du nicht den legendären "Sicheren Planeten" ausfindig machen kannst, entscheiden über Dein Schicksal die Droiden, die auf die Ausmerzungen aller Eindringlinge programmiert sind.

Du hast keine Alternative. Wenn Du überleben willst, mußt Du den einzigen Planeten der Galaxie finden, der Dir vor der Droidenhorde Zuflucht bietet. Eine Reihe von Raumschiffen, Relikte der ausgestorbenen Generation intelligenter Wesen, bietet sich als Fluchtmittel an. Zum Teil kannst Du sie beim Betreten automatisch kontrollieren, zum Teil werden sie aber auch von einem Kraftfeld geschützt, das Du neutralisieren mußt, bevor Du das Schiff übernehmen kannst.

Du wirst auch auf Transporterplaneten stoßen: Wenn Du erst einmal diese Transporter bedienen kannst, versetzen sie Dich an einen anderen Ort. Allerdings haben auch in dieser Galaxie manche Planeten eine unangenehme Atmosphäre, sodaß man sie vermeiden muß. Und schließlich mußt Du die Psychen einsammeln (von denen es über 90 gibt) und auf den sicheren Planeten bringen. Wirst Du die sadistischen Droiden überleben? Oder jagen sie Die ins Nichts?

STEUERUNG

Joystick oder Tasten: O - aufwärts, O - links, P - rechts, LEERTASTE - Feuer, COPY - Gegenstand aufnehmen, - Richtungshilfe, ENTER - Start (im Raumschiff)

TIPS

1. Bestimmte Schirme kann man nur verlassen, nicht aber auf sie zurückkehren.
2. Bestimmte Gebiete mancher Planeten weisen eine Korrosionsatmosphäre auf, in der man ein Leben verliert. Tunlichst zu vermeiden.
3. Zur Erleichterung enthalten manche Schirme eine Gruppe von Wegweisern. Auf Tastendruck werden die Pfeile neu ausgerichtet, sodaß sie auf den sicheren Planeten zeigen. Alle Richtungsweise sind allerdings in "Luftlinie" ohne Rücksicht auf mögliche Hindernisse.
4. Du wirst auch auf Schilde stoßen, die bei der Aufnahme für eine gewisse Zeit Immunität gegen die Angriffe der Droiden verleihen. Der Rand färbt sich dann rot.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Pulse la tecla pequeña ENTER
apretando CTRL

Tras la destrucción de la malvada computadora sicópata que dominó los 42 planetas de esta galaxia ("Alma de robot"), no queda más que una fuerza de droides impredecibles y una raza de criaturas primitivas semejantes a los seres humanos.

Usted se ha apoderado de un avanzado aparato de exploración - MK II - y tiene su base en el planeta Safrik. A menos que pueda usted localizar el legendario "Planeta Barrera", se encontrará a merced de los droides, que están programados para eliminar intrusos.

No tiene usted opción: para poder sobrevivir, tiene que hallar el único planeta de la galaxia que le ofrece protección contra las hordas de los droides. Existen algunas astronaves restantes desde los tiempos en que las empleaban los habitantes inteligentes de entonces, algunas de las cuales tendrá que controlar automáticamente al entrar en ellas; otras estarán inhibidas por un campo de fuerzas, que usted debe procurar desactivar para hacerse con ellas.

También hallará planetas transportadores, que, una vez sea capaz de poner en funcionamiento el transportador, le llevarán a nuevos parajes. No obstante, como sucede en todas las galaxias, algunos planetas tendrán medios ecológicos hostiles: hay que evitarlos.

Por último, deberá usted reunir las unidades de Psique (de las que hay 90) y llevarlas al Planeta Barrera. ¿Sobrevivirá usted a los sádicos ataques de los droides o le harán ellos saltar a la nada?

MANDOS

Palanca de mandos o teclas: O - Impulso hacia arriba. O - Impulso hacia la izquierda.

P - Impulso hacia la derecha. SPACE - Disparo láser. COPY - Tomar un objeto. - Orientación de dirección. ENTER - Despegue, al encontrarse en una astronave.

PISTAS

1. Ciertas pantallas son unidireccionales, v.g. usted puede salir de la imagen pero no retornar a ella.
2. Algunas zonas de ciertos planetas tienen atmósferas corrosivas, que le harán perder una vida: evítelas.
3. Con objeto de ayudarle, algunas pantallas tienen un salpicadero de indicadores de dirección. Al pulsar la tecla, las flechas se orientarán, señalando hacia el Planeta Barrera. Sin embargo, las direcciones son a vuelo de pájaro y no toman en cuenta los obstáculos que pueda encontrar.
4. También hallará Unidades Protectoras, que, al tomarlas, le proporcionarán inmunidad contra los ataques de los droides durante tiempo limitado. Lo averiguará porque la separación se pondrá encarnada.