

# DETECTOR

## LADEANWEISUNG:

**AMIGA** Schalten Sie zunächst den AMIGA aus und nach 15 Sekunden wieder ein. Besitzer eines AMIGA 1000 müssen nun Kickstart neu laden. Wenn das Workbench-Icon auf dem Monitor erscheint, legen Sie die Diskette 1 in Laufwerk DF0. Das Programm startet dann automatisch. Sollten Sie über zwei Laufwerke und mehr als 512KB RAM verfügen, legen Sie die Diskette 2 in Laufwerk DF1 ein. Diskette 1 sollte nicht schreibgeschützt sein, damit die Highscores gespeichert werden können.

Nach dem Titelbild folgt beim Amiga 2000 eine kurze Wartezeit, in der das Diskettenlaufwerk nicht läuft.

## SPIELABLAUF

Bei Detector muß eine Diamantenspur von Planet zu Planet verfolgt werden. Pro Planet ist es erforderlich, eine gewisse Anzahl von Diamanten und Schlüsseln zu sammeln. Die Anzahl steigert sich nach jedem Level. Dinge, die sich auf dem Boden befinden (Schlüssel, Diamanten, Fragezeichen), können nur mit einem speziellen Greifer gesammelt werden. Beim Sammeln von Fragezeichen kann Ihnen positives oder negatives widerfahren (z.B. Extraschiffe, Bonuspunkte). Der Greifer und zahlreiche andere Zusatzfunktionen/ -gegenstände sind durch Berühren der in der Luft schwebenden Plattformen zu bekommen. Diese sind auf dem Radarschirm als helle Punkte gekennzeichnet. Nach einiger Zeit verschwinden diese Extras wieder. Zusatzfunktionen sind nur dann erreichbar, wenn sich kein feindliches Raumschiff in der Ihrer Nähe aufhält.

## EXTRAS

Schutzschirm (Schiff färbt sich grün, hält für etwa 3 Sek. an)

Greifer (Collect Device).

Diamant

1000 Bonuspunkte

Extra-Raumschiff

Raketen (unbegrenzte Anzahl, kann aus- und eingeschaltet werden).

Bei Verlust des Raumschiffs gehen die Extrafunktionen verloren.

# DETECTOR

73

Wenn ein tiefer Gongschlag ertönt, ist das Raumschiff stark beschädigt und muß schnellstens repariert werden; oder der Treibstoffvorrat nähert sich seinem Ende. Das Raumschiff kann auf der H-Stelle, die sich irgendwo auf dem Spielfeld befindet, repariert oder aufgetankt werden. Es muß exakt auf dem Platz gelandet werden. Die korrekte Landung wird durch ein Surren bestätigt. Aber Vorsicht, Gegner haben es auf Ihre Energievorräte abgesehen.

Wenn Sie alle benötigten Diamanten und Schlüssel eingesammelt haben, ertönt ein hoher Gongschlag und Sie dürfen den Level verlassen. Sie verlassen den Level, indem Sie auf der Basis landen, von der Sie gestartet sind. Es folgt eine kurze Bonusrunde, in der Sie möglichst viele Feinde abschießen sollten. Nach der verdienten Bonusabrechnung brechen Sie ins nächste Level auf.

## JOYSTICKSTEUERUNG

Joystick in Port 2

- links – Raumschiff dreht nach links.
- rechts – Raumschiff dreht nach rechts.
- oben – Geschwindigkeit und Höhe erhöhen.
- unten – Geschwindigkeit und Höhe vermindern.
- Feuerknopf – schießen

## TASTATURFUNKTIONEN

Im Spiel:

- ESC – Spiel wird abgebrochen
- Space – Pause
- Help – Statusanzeige
- Shift+Enter – Smartbombe (zieht Energie ab)
- F1 – Raketen einschalten
- F2 – Raketen ausschalten

## TITELBILDSCHIRM

- H – Highscore
- F1 – ein Spieler
- F2 – zwei Spieler

# DETECTOR

## LOADING INSTRUCTIONS

**Amiga** To avoid the danger of computer viruses please switch the Amiga off initially. Switch it on again after a few seconds. With the Amiga 1000 the Kickstart has to be loaded again. Then insert diskette 1 into the DF0 drive. The program then starts automatically. If you have two drives and more than 512KB RAM, insert disc 2 in drive DF1. Disk 1 should not be write protected in order to save the highscores. On Amiga 2000 the titlescreen is followed by a short sequence in which the drive is not working.

## THE GAME

Your task is to follow a diamond trail from planet to planet. You have to collect a certain amount of diamonds and keys in each level. This amount rises from level to level. You can only pick up objects which are lying on the ground (keys, diamonds, question marks) with a special collect device. If you collect any question mark, positive or negative things may happen (extra ship, bonus points). You can obtain the grab or several other additional functions by touching platforms which float in the air. These are marked as light points on the radar. Those extras disappear after a short time if not collected. You can only get additional functions if no other enemy spaceship is around.

## COLLECTABLE EXTRAS

protection shield (ship colours green, stays for nearly 30 sec.)

grab (collect device)

diamond

1000 bonus points

extra ship

rockets (not limited, can be switched on or off)

If you lose you ship, you also lose your extra functions. If a gong sounds you either have to repair your badly damaged ship or you are running out of fuel.

# DETECTOR

73

You can repair or refuel your ship at the H-place somewhere on the screen. Absolute correct landing is necessary. Correct landing is confirmed with a whir. Be aware, on ground enemies try to snatch your energy supplies.

Having collected the correct amount of keys and diamonds you hear another gong. This means you may now leave that level. To leave join the base again from where you started your trip. A bonus level in which you are encouraged to shoot as much as you can follows and then you are guided to the next level.

## CONTROLS

Joystick in Port 2.

- left - ship turns left
- right - ship turns right
- up - rise speed and height
- down - reduce speed and height
- Fire Button - shoot

## KEYBOARD CONTROLS

during game:

- ESC - quit game
- Space - pause
- help - status line
- Shift/Enter - Smartbomb (reduces energy)
- F1 - switch on rocket
- F2 - switch off rocket

## Titlescreen

- H - highscore
- F1 - one player
- F2 - two players