



1124/1125

© 1985 BEYOND

© Nederlandse Handleiding 1985 AACKOSOFT



HANDLEIDING

INDEX

INLEIDING	1
DOEL VAN HET SPEL	1
LAADINSTRUCTIES	1
MISSIE INSTRUCTIES	2
HET GEVEN VAN COMMANDO'S	2
HET GE BRUIK VAN HET TOETSENBORD	3
HET GEBRUIK VAN DE IKONEN	3
ENIGE ANDERE IKONEN	7
EEN VOORBEELD VOOR IKONEN LIEFHEBBERS	9
SPEL VOOR GEVORDERDEN	9
DE HERSENSPOELERS	10
PAUZE EN OVERZICHT	11

ENIGMA FORCE

INLEIDING

De actie in dit spel begint na de beruchte Shadowfire missie. Generaal Zoff, de dictator van de Republiek, mag dan gevangen genomen zijn, vlak daarvoor had hij nog voldoende tijd om het Keizerrijk de oorlog te verklaren. Terwijl vijf leden van het Enigmateteam - Zark, Sevrina, Syylk, Maul en jijzelf - Zoff escorteren met het doel om hem voor te leiden aan de toornige Keizer, verspreidt de oorlog zich als een laaiend vuur door het melkwegstelsel. Bij het bereiken van de grenzen van het Keizerrijk concentreert Zoff echter zijn ontzagwekkende paranormale krachten op het besturingssysteem van het Enigma ruimteschip. Seconden later begint het te schudden en te trillen en schiet het brandend de atmosfeer van een onbekende planeet binnen. Je ontwaakt en met een stevige hoofdpijn constateer je dat van het Enigma ruimteschip niets meer dan een wrak is overgebleven en wat erger is..... Generaal Zoff is er vandoor!

DOEL VAN HET SPEL

Enigma Force is een race tegen de klok om Zoff terug te vinden, het enige andere ruimtewaardige schip op te sporen en van de planeet te ontsnappen. Het hoofdstuk "MISSIE INSTRUCTIES" verschaft je verdere vitale aanwijzingen om deze missie met succes te volbrengen. Denk eraan, de Keizer tolereert geen falen!

HET LADEN VAN HET PROGRAMMA

Commodore 64/128: Druk op <SHIFT> & <RUN/STOP> en vervolgens op de "PLAY" toets van de recorder.

Spectrum: LOAD"" en druk vervolgens op <ENTER>.

MISSIE INSTRUCTIES

Voordat de gevechtsleidingscomputer van het Enigma ruimteschip het begaf, kon het nog net een laatste boodschap doorgeven: "....Planeet is geïdentificeerd als de geboorteplaats van deelnemer aan het team Syylk. Onze locatie is een ondergronds complex onder de hoofdstad. Het volk van Syylk, de Insectoïden, zijn verwikkeld in een oorlog met de elite strijdmacht van de Reptiloïden, die trouw zijn aan Zoff. Het afluisteren van de communicatiekanalen heeft ons de informatie opgeleverd dat binnen niet al te lange tijd vijandige vernietigingseenheden ons vanuit de ruimte zullen bereiken. Hun aankomst zal de vernietiging van de gehele planeet betekenen. Mijn aanbevelingen voor een actieplan zijn als volgt:

1. Vind de aanvoerder van de Insectoïden en maak hem tot je bondgenoot.
2. Het enige ruimtewaardige schip bevindt zich op het gebied van de Reptiloïden. Vind het!
3. Generaal Zoff is op weg naar dit toestel. Neem hem gevangen in naam van de Keizer.
3. Het alarmsysteem van de Insectoïden zal waarschuwen voor de komst van de vernietigingseenheden, wat ook jouw einde zal inluiden.

HET GEVEN VAN COMMANDO'S IN ENIGMA FORCE

In dit spel ben jij de leider van het Enigmateteam. Je geeft bevelen aan de vier andere leden van het team door de kruisdraden cursor op een aantal van de ikonen (plaatjes van voorwerpen) te plaatsen. Je bevelen worden uitgevoerd door de vuurknop van de joystick in te drukken of

de juiste toets op het toetsenbord. Degene van het Enigmateam, die je hebt uitgekozen om tot actie over te gaan, zal vervolgens op zeer realistische wijze op het scherm het bevel uitvoeren.

HET GEBRUIK VAN HET TOETSENBORD

Indien je het toetsenbord wilt gebruiken om het spel te spelen, bekijk dan de HULP BIJ HET SPELEN.

HET GEBRUIK VAN DE IKONEN OM COMMANDO'S TE GEVEN

Het merendeel van de iconen die in dit spel worden gebruikt zijn hieronder toegelicht. Het ermee werken is niet moeilijk wanneer je de volgende aanwijzingen leest.

STAP 1 - KIES EEN PERSOON

Beweeg de cursor tot op de persoon van je keuze en ENTER je keuze door hetzij de vuurknop van de joystick, hetzij functietoets <F7> (CBM) in te drukken of een willekeurige toets op de bovenste rij van het toetsenbord (Spectrum). Bij de Commodore wordt de achtergrond van je hoofdrolspeler nu blauw. Bij de Spectrum verandert het gehele spelgebied in dezelfde kleur als die welke de door jou gekozen persoon heeft.

Zark Montor - Leider van het team. Hij heeft veel plastoïde organen en een bionische arm, overgehouden aan zijn verwondingen op het slagveld. Hij is bikkelhard en bijzonder inventief.



Syylk - Hij is plaatsvervangend aanvoerder en heeft een pathologische haat tegen Generaal Zoff. Hij heeft een enorm uithoudingsvermogen en is zwaar bepantserd.



Sevrina Maris - Meesteres van Mayhem. Een voortreffelijk scherpschutter en slotenspecialiste.



Maul - De gevechtsrobot. Hij beweegt langzaam maar draagt een arsenaal van vernietigende bewapening.



Generaal Mathadius Zoff - Met hem zul je ongetwijfeld geconfronteerd worden gedurende het spel. Hij heeft zichzelf uitgeroepen tot dictator van de Kosmos. Het Keizerrijk geeft een beloning aan degenen die deze kwaadaardige figuur gevangen nemen of elimineren.



STAP 2 - BEWEGEN

Beweeg de cursor naar het symbool en ENTER het bevel. De gekozen persoon zal zich nu in de aangegeven richting begeven. Als deze bij een muur komt, gaat hij of zij niet verder maar wacht nadere orders af. Wanneer zij bij een open deur komen, gaan zij erdoor en stoppen in de daarachter liggende ruimte.



STAP 3 - HET GEBRUIKEN VAN VOORWERPEN

Oppakken.



Laten vallen.



Activeren.



Wapen Laden.



Beweeg de cursor weer naar de plaats van één van deze symbolen en druk op <ENTER>.

Oppakken - Kies een symbool uit de voorwerpen voorraad ("objects in location") van het instructie gedeelte van het scherm en druk op <ENTER>. De persoon zal het voorwerp nu oppakken. Tegelijkertijd verschijnt het voorwerp op het "voorwerpen in gebruik" (objects carried) gebied.

Laten vallen - Kies een voorwerp uit het "voorwerpen in gebruik" gebied van het instructiescherm en druk op ENTER. De persoon in het spel zal het voorwerp nu laten vallen. Direct verschijnt het weer in de "voorwerpen voorraad".

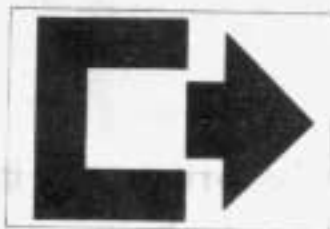
Activeren - Experimenteer met dit commando om gereedschappen, explosieven, etc. in werking te stellen.

Het wapen laden - Gebruik dit commando om het wapen van de persoon in het spel te herladen. Kies je nieuwe munitiemagazijn uit de "voorwerpen voorraad" van het instructiescherm en druk op ENTER.

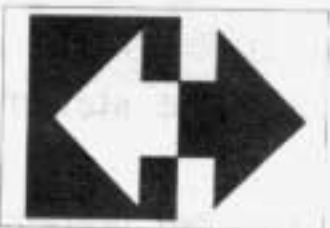
STAP 4 - GEVECHTEN

In Enigma Force kunnen de personen op jouw instructie een gevecht beginnen. Ze kunnen het overleven en winnen waarna ze het gebied bezetten maar ze kunnen ook verslagen worden (let op hun sterkte indicatie die wordt weergegeven door het staafdiagram). Wanneer je geen van de volgende symbolen kiest bestaat de kans dat de personen zullen besluiten hun onderkomen in het volgende gebied te zoeken (indien dat veilig is).

Vervolging tot in de dood - Beweeg de cursor naar dit symbool en druk ENTER in. Kies daarna een persoon uit het "reserve troepen" (characters in location) gebied van het instructiescherm en druk ENTER in. De persoon in het spel richt nu al zijn of haar vuurkracht op het ongelukkige doelwit. Wanneer dit zich terugtrekt naar een ander gebied, zal het tevens daarheen achtervolgd worden.



Verdedigen en gevangen nemen - Beweeg de cursor naar dit symbool en druk <ENTER> in. De persoon in actie zal nu alle vijandelijke personages op die plaats arresteren.



ENIGE ANDERE IKONEN EN HUN GEBRUIK

Ballistische wapens - Misschien tref je nog andere soorten munitie aan in het spel. Je zult met de verschillende soorten moeten experimenteren om hun werking en effectiviteit te leren kennen. Let op: wanneer je een wapen laadt, verschijnt de munitie in het midden van de bovenste rij van instructiesymbolen. Kijk op de HULP BIJ HET SPELEN welke soorten munitie door de kleuren worden weergegeven.



Sleutelkaart.



Zoffkaart.



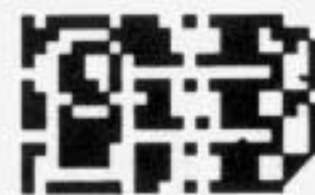
De vis.



Gereedschapskist.

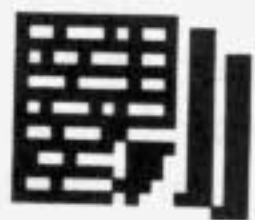


Explosieven.



Gebruik deze ikonen in samenhang met de ACTIVATE instructie. We leggen niet uit wat er precies met elke gebeurt. Je zult er dus mee moeten experimenteren. Eén kleine hint: de Zoffkaart is de vrijbrief voor de generaal om te ontsnappen.

Meer - Niet alle symbolen kunnen voortdurend getoond worden. Gebruik "meer" om toegang tot een nog groter assortiment van keuzen te krijgen.



EEN VOORBEELD VOOR IKONEN LIEFHEBBERS

- Kies een persoon (Syyk) /ENTER
- Oppakken /ENTER
- Explosieven /ENTER
- Activeer /ENTER
- Explosieven /ENTER
- Laten vallen /ENTER
- Explosieven /ENTER
- Beweeg /ENTER

Deze volgorde van instructies vertelt Syyk dat hij de explosieven moet oppakken, ze activeren, ze daarna laten vallen en zich dan moet terugtrekken naar een andere plaats.

SPEL VOOR GEVORDERDEN

OOPS



Als je eenmaal het spelen van het spel met behulp van de symbolen onder de knie hebt, kun je naar het spel voor gevorderden gaan. Met de Spectrum kun je vijf commando's achter elkaar plaatsen, met de Commodore acht. Als je een Commodore hebt, kun je Syyk dus de opdracht geven om het bovenstaande voorbeeld in één keer zonder tussenpozen uit te voeren. Je commando's verschijnen dan als een rij van kleine symbolen naast dan de persoon waarmee je speelt op het instructiescherm. Door middel van het "Oops" symbool kun je commando's in die rij verwisselen. Experimenteer hiermee.

DE HERSENSPOELER - INGRIEP VOOR HANDBEDIENING VAN GEVECHTSSITUATIES

De hersenspoeler



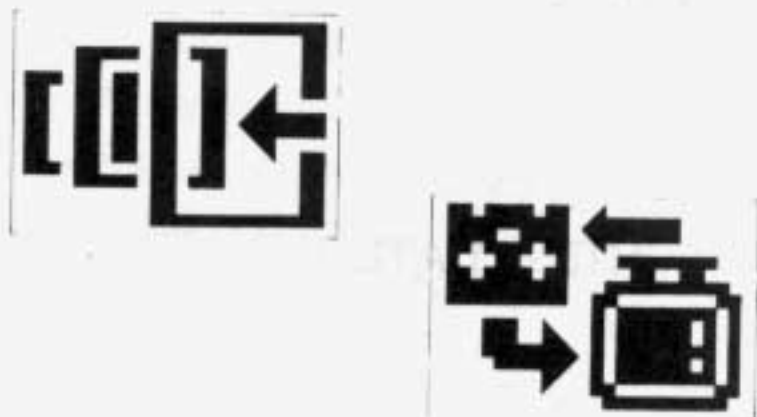
We hebben er al enigszins op geduid dat de personen in het spel elk een eigen karakter hebben en je instructies misschien niet altijd uitvoeren. Gebruik dit symbool om de macht over de geest van de persoon in actie weer terug te krijgen. Ga naar het symbool en druk ENTER in. De persoon kan dan direct via de joystick of het toetsenbord worden bestuurd. Je kunt hun wapens afvuren door middel van de schietknop van de joystick of met de geëigende toets op het toetsenbord. Zolang een persoon "gehersenspoeld" is, kunnen ze alleen bewegen of schieten.

Om weer naar het oorspronkelijke spel terug te keren, moet je het volgende doen:

Joystick - druk tegelijkertijd de schietknop in en beweeg de joystick naar je toe, hetzij diagonaal naar links, of naar rechts.

Toetsenbord - Je hebt hier drie vingers voor nodig! Druk de schiet-toets in; terwijl je die ingedrukt houdt, druk je tegelijkertijd de ↓ en ← of de ↓ en → cursortoetsen in.

PAUZE EN OVERZICHT



©1985 AACKOSOFT INTERNATIONAL B.V. Zoeterwoude