



Loading and System Requirements

Amiga

Amiga 500, 1000 [0.5Mb or more], 2000 & 3000
• Joystick in port 2

Either insert the game disk into the internal drive DF0: at the workbench prompt, or insert the game disk into any any drive and double click on the Volfied icon. For optimum results ensure that no other software is running.

Atari ST

520ST, 1040ST, ST, TT or Mega ST
Either insert the game disk into drive A and switch on or reset the machine, or insert the game disk into any drive and double click on the Volfied.DRG icon.

Commodore 64 Cassette/Disk

CBM 64/128 • Joystick in port 2
Cassette: Place the tape into the cassette unit and ensure that it is rewound. To load the game press SHIFT and RUN/STOP at the same time, and then press play on the cassette unit. The game will then load with the title screen appearing after a short while.

Disk: Place the game disk into the disk drive and type LOAD """,8,1 followed by the RETURN key. After a short delay the title screen will appear and the game will load.

Spectrum Cassette/Disk

Spectrum 48/128 • Joystick Optional
Cassette: Place the tape into the cassette unit and ensure that it is rewound. To load the game type LOAD"" followed by ENTER. The game will then load with the title screen appearing after a short while.

Disk: Place the game disk into the disk drive and press ENTER. The game will then load with the title screen appearing after a short while.

Amstrad Cassette/Disk

Amstrad CPC • Joystick
Cassette: Place the tape into the cassette unit and ensure that it is rewound. To load the game press CONTROL and ENTER. The game will then load with the title screen appearing after a short while.

Disk: Place the game disk into the disk drive and type RUN"DISC followed by RETURN. The game will then load with the title screen appearing after a short while.

IBM PC and Compatibles

PC compatible with at least 500K of memory
CGA,EGA,VGA or Tandy graphics cards
MS-DOS 2.0 or higher • Qd-Lib compatible
MS-Joystick compatible

Place your DOS disk in the disk drive and wait until you see the A: prompt on the screen. The game will perform better if you reduce to a minimum the amount of unnecessary memory used, so remove any non-important software installed in your system.

Insert the game disk in the drive and type VOLFIED followed by the RETURN key. The software will auto-configure to the highest specification that your machine can sustain. If you wish to force the game into a lesser configuration than examining the READ.ME file on the disk to learn how to do this.

Making a backup copy

[Disk versions only]

The disk is not copy-protected to make it as easy as possible for you to make a copy for yourself. This can be done using any method - see your computer manual if you are unsure how to do this. You should make a copy and use it to run the game from. Keep your master copy in a safe place to prevent it becoming corrupted.

NOTE: It is illegal to copy disks to give or sell to others. Please support us in our no-protection policy by keeping this game to yourself.

Installation on Hard Disk

[ST, Amiga, PC]

Simply run the install program on the game disk and follow the on-screen prompts. If you experience difficulties, then consult the READ.ME file on the disk.

The Protection System

To enter the game the program will ask you to identify a code from the protection grid included in this package to confirm that you are using a legal copy of the game. Simply click on the graphic element at the given position in the grid.

Playing the game

Select PLAY GAME to begin playing. Once in the game, using the joystick you can move the "Scanner" ship around the "Shield Line" at the perimeter of the playing area. While moving around this edge the ship is protected from the aliens by a shield indicated by a glowing circle around the ship. This shield is not infinite and care should be taken to complete each level as quickly as possible. A counter indicates the level of shield that you have: when it reaches zero then any contact with an alien is deadly whether you are on the "Shield Line" or not.

The idea of the game is to cut areas out of the screen without touching any of the aliens. This is done by pressing the fire button which initiates the "Laser Cutter" and moving off the "Shield Line" and rejoining it somewhere else. While you are in the process of drawing a line, your shield is inactive and touching an alien is fatal. Similarly, if one of the aliens touches the line then it will send a charge down the line towards you and you must quickly return to the safety of the edge before it reaches you.

When you rejoin the "Shield Line" the area that does not contain the "Boss" alien will be filled (points are gained for trapping the other aliens) and the "Shield Line" will be adjusted to surround the new area that is left. The level is completed when a certain percentage of the total area has been filled in. This percentage starts at 80% but may increase in the later levels.

Bonuses

Throughout the game there are a number of "Bonus Blocks" which can be captured to give the "Scanner Ship" special abilities or add to your points tally. Some of these "Bonus Blocks" are permanent and other appear at fixed intervals.

There are also several "Special Bonuses" for completing the screens in different ways - these will have to be discovered by you the player, in your fight for ultimate supremacy.

Anfertigen einer Arbeitskopie (nur Diskettenversion)

Die VOLFIED-Disketten sind so angelegt, daß Sie eine Arbeitskopie für Ihren persönlichen Gebrauch anfertigen können. Vorsehen Sie die Disketten vor dem Kopieren mit einem Schreibschutz, d.h. überkleben Sie die Schreibschutzkappe [5,25"-Disketten] bzw. öffnen Sie den Schieber der Schreibschutzöffnung [3,5"-Disketten]. Spielen Sie dann immer mit Ihrer Arbeitskopie und verwandeln Sie die Originaldisketten nur, wenn Sie eine neue Kopie benötigen. Falls Sie nicht sicher sind, wie Sie eine Kopie anfertigen, lesen Sie in Ihrem Computerhandbuch nach. Auf keinen Fall dürfen Sie Kopien von diesem Programm verkaufen oder an Freunde weitergeben.

Installation auf Festplatte

Bei den VOLFIED-Versionen für MS-DOS, Amiga und ST ist es möglich, das Spiel mit einem einfachen Installationsprogramm auf Festplatte zu installieren. Starten Sie dieses Programm und befolgen Sie die Bildschirmangaben. Bei eventuellen Problemen lesen Sie die Datei READ.ME auf der Diskette.

Ladeanweisungen

MS-DOS Kompatibel

Legen Sie Ihre DOS-Diskette ins Diskettenlaufwerk und warten Sie, bis der A:-Prompt auf dem Bildschirm erscheint. Das Spiel läuft umso besser, je mehr freier Speicher zur Verfügung steht. Entfernen Sie deshalb nicht erforderliche Programme aus Ihrem System.

Legen Sie die Spieldiskette ins Laufwerk, geben Sie VOLFIED ein und drücken Sie die RETURN-Taste. Das Programm konfiguriert sich automatisch auf die höchstmögliche Leistung Ihres Rechners. Wollen Sie das Spiel mit einer anderen Konfiguration spielen, lesen Sie in der Datei READ.ME nach, wie das möglich ist.

Amiga

Legen Sie die Spieldiskette bei der Workbench-Meldung in das eingebaute Laufwerk DF0: ein. Sie können die Spieldiskette aber auch in ein beliebiges Laufwerk legen und das VOLFIED-Symbol doppelt anklicken. Um optimale Ergebnisse zu erzielen, sorgen Sie dafür, daß keine weiteren Programme geladen sind.

Atari ST

Legen Sie die Spieldiskette in Laufwerk A, schalten Sie den Rechner ein oder führen Sie einen Reset durch. Sie können die Diskette aber auch in ein beliebiges Laufwerk einlegen und das Symbol VOLFIED.DRG doppelt anklicken.

Commodore C64 Kassette

Legen Sie die Kassette in den Kassettenrekorder und achten Sie darauf, daß das Band zurückgespult ist. Um das Spiel zu laden, drücken Sie SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig und anschließend die Play-Taste des Kassettenrekorders. Das Spiel wird geladen und nach kurzer Zeit erscheint das Titelbild.

Commodore C64 Diskette

Legen Sie die Spieldiskette in das Diskettenlaufwerk, geben Sie LOAD """,8,1 ein und drücken Sie anschließend die RETURN-Taste. Nach kurzer Zeit erscheint das Titelbild und das Spiel wird geladen.

Spectrum Kassette oder Diskette

Wenn Sie das Spiel laden wollen, achten Sie darauf, daß die Kassette zurückgespult und die Lautstärke richtig eingestellt ist. Dann geben Sie LOAD "" gefolgt von ENTER ein. Nachdem das Spiel geladen ist, erscheint das Titelbild. Diskettenbenutzer müssen die Diskette einlegen und ENTER drücken.

Amstrad/Schneider CPC Kassette

Achten Sie darauf, daß die Kassette zurückgespult ist und drücken Sie CONTROL und ENTER gleichzeitig. Das Spiel wird geladen.

Amstrad/Schneider CPC Diskette

Legen Sie die Diskette in das Diskettenlaufwerk und geben Sie RUN "DISC ein. Das Spiel wird geladen.

Kopierschutz

Wenn Sie mit dem Spiel beginnen möchten, fordert das Programm Sie auf, einen Code vom mitgelieferten Kopierschutzraster zu identifizieren, um so zu bestätigen, daß Sie eine rechtmäßige Kopie des Spiels besitzen. Bewegen Sie den Cursor mit dem Joystick und drücken Sie den FEUERKNOPF, um die Quadrate an- und abzuschalten. Stimmt das Muster mit dem auf der angegebenen Rasterposition überein, bringen Sie den Cursor auf OK und drücken den FEUERKNOPF.

Wichtig: Bewahren Sie die Codakarte sicher auf, da es bei Verlust keinen Ersatz dafür gibt.

Das Spiel

Im Spiel bewegen Sie das "Scanner-Schiff" mit dem Joystick auf der Schild-Linie an den Perimetern des Spielfeldes. Auf dieser Grenze ist Ihr Schiff durch einen Schild, der durch einen leuchtenden Hals in das Schiff dargestellt wird, gegen Angriff von den Aliens geschützt. Dieser Schild ist nicht unüberwindlich und Sie sollten sich beeilen, jedes Level so schnell wie möglich zu beenden. Ein Zähler zeigt Ihnen die verbleibende Energie Ihres Schiffes an; erreicht Anzeige 0 (Null), vernichtet Sie jeder Kontakt mit einem Alien, auch wenn Sie sich auf der Schild-Linie bewegen.

Sinn des Spieles ist es, Spielfeld "abzuschneiden", ohne dabei in Kontakt mit den Aliens zu kommen. Drücken Sie dazu den Feuerknopf um den Laser-Schneider einzuschalten und verlassen Sie die Schild-Linie, um einen neuen Bereich mit einer neuen Linie zu umfahren. Der "Schnitt" ist erfolgreich beendet, wenn Sie die alte Schild-Linie irgendwo wieder erreicht haben. Während Sie einen neuen Bereich herauschneiden ist Ihr Schiff inaktiv. Berührungen mit Aliens sind also nicht zu empfehlen. Berührt ein Alien die Schnittlinie, läuft auf dieser Linie eine Ladung auf Sie zu. Sie müssen schnellstens die sichere Schild-Linie erreichen, bevor die Ladung Ihr Schiff vernichtet.

Erreichen Sie mit Ihrem Schnitt die Schild-Linie, wir Ihnen der Bereich in dem sich der Boss-Alien nicht befindet, zuerkant. Fangen Sie dabei andere Aliens, werden Ihnen Punkte gutgeschrieben. Die Schild-Linie wird entlang der neuen Innenkante des Spielfeldes gesetzt. Ein Level ist geschafft, wenn Sie eine bestimmte Prozentzahl der Fläche erobert haben. Zu Anfang müssen Sie 80% erobern, jedoch wird der Wert in höheren Leveln heraufgesetzt.

Es gibt verschiedene "Sonder-Bonuspunkte", wann Sie Bilder auf andere Weise bewältigen. Sie als Spieler müssen diese Bonusmöglichkeiten auf Ihrem Weg zur absoluten Herrschaft ausfindig machen.

Copie de sauvegarde (version disquette)

Il est possible de faire une copie de sauvegarde des disquettes du jeu VOLFIED. Avant de faire la copie, assurez-vous que les disquettes originales sont protégées en écriture. Vous pouvez utiliser une copie de sauvegarde pour jouer et conserver les originaux en lieu sûr.

Attention: Faire une copie de sauvegarde pour un usage personnel est légal; toute personne copiant les disquettes pour tout autre usage est passible de poursuites judiciaires.

Installation sur disque dur

Les versions PC, Amiga et ST de VOLFIED comportent un programme d'installation intégré. Pour accéder au programme d'installation, lancez le programme et suivez les instructions à l'écran. Si vous avez des difficultés, consultez le fichier READ.ME sur la disquette.

IBM PC et compatibles

Allumez l'écran et l'ordinateur, puis insérez la disquette MS/DOS [ou PC/DOS] dans le premier lecteur interne [A]. L'ordinateur lit alors le système d'exploitation sur cette disquette, puis affiche A>.

Il est conseillé de retirer tout programme résident utilisant une partie de la mémoire vive de votre système.

Insérez la disquette de jeu dans le lecteur et tapez VOLFIED, puis appuyez RETURN. Le programme détecte automatiquement la configuration de votre ordinateur. Ainsi, le jeu est chargé de façon à utiliser au maximum les capacités de votre système. Si vous désirez forcer l'ordinateur à charger le programme sous une configuration inférieure, consultez le fichier READ.ME.

Amiga

Insérez la disquette de jeu dans le lecteur interne à la place de la disquette Workbench. Vous pouvez aussi insérer la disquette dans n'importe quel autre lecteur et lancer le jeu en double-cliquant sur l'icône VOLFIED. Pour un meilleur résultat, assurez-vous qu'aucun autre programme résident n'est opérationnel.

Atari ST

Insérez la disquette de jeu dans le lecteur A. Allumez l'écran, puis l'ordinateur. Le jeu se charge automatiquement. Vous pouvez aussi insérer la disquette dans n'importe quel lecteur et lancer le jeu en double-cliquant sur l'icône VOLFIED.DRG.

Commodore C64 Cassette

Insérez la cassette dans le lecteur et assurez-vous que la cassette est au début. Afin de charger le jeu, appuyez SHIFT et RUN/STOP au même temps, puis appuyez sur la touche PLAY du lecteur. Le jeu se charge et la présentation apparaît après un court instant.

Commodore C64 Disquette

Insérez la disquette dans le lecteur. Afin de charger le jeu, tapez LOAD""",8,1 puis RETURN. Le jeu se charge et la présentation apparaît après un court instant.

Spectrum [Cassette et Disquette]

Insérez la cassette dans le lecteur et assurez-vous que la cassette est au début. Vérifiez aussi le niveau du volume. Afin de charger le jeu, appuyez LOAD"" puis ENTER. Le jeu se charge et la présentation apparaît après un court instant.

Les utilisateurs de la version disquette doivent insérer la disquette puis taper ENTER.

Amstrad CPC Cassette

Assurez-vous que la cassette est au début et appuyez sur les touches CONTROL et ENTER simultanément. Le jeu se charge automatiquement.

Amstrad CPC Disquette

Insérez la disquette de jeu et tapez RUN"DISC. Le jeu se charge automatiquement.

Protection

Avant de commencer le jeu, le programme vous demande d'identifier un code contenu sur une grille de protection. Vous trouvez la grille de protection dans la boîte de jeu. Ce système permet de vérifier que vous utilisez une copie légale du jeu. Déplacez la curseur à l'aide du joystick et appuyez sur le bouton de feu pour sélectionner la réponse. Quand vous avez trouvé la réponse exacte, déplacez la curseur sur l'icône OK et appuyez sur le bouton de feu.

Important: conservez la carte de protection en lieu sûr; il n'est pas possible d'obtenir de l'échange.

Le Jeu

Sélectionnez PLAY GAME [jouer] pour commencer une partie.

Pendant le jeu, vous utilisez le joystick afin de déplacer le vaisseau le long de la ligne délimitant l'aire de jeu ["Shield Line"]. Lorsque vous le déplacez le long de cette ligne, le vaisseau est protégé face aux attaques ennemies par un bouclier protecteur [un cercle vert autour du vaisseau]. Mais ce bouclier agit pendant un temps limité. Pour cette raison, vous devez compléter chaque niveau aussi vite que possible. Un compteur placé en bas de l'écran indique le niveau du bouclier; si ce niveau atteint 0, chaque contact avec un ennemi est mortel, même si le vaisseau est sur la "Shield Line".

Le principe du jeu est de partager l'aire de jeu en différentes parties tout en évitant les ennemis. Afin de faire cela, vous devez initialiser le "Laser Cutter" en appuyant sur le bouton de feu. Cela permet au vaisseau de quitter la "Shield Line" et de la déplacer sur toute l'aire de jeu. Lorsque vous tracez une ligne avec le "Laser Cutter", le bouclier n'est pas activé, et tout collision avec un ennemi peut vous être fatal. De même, si un ennemi touche la ligne, cela a pour effet d'envoyer une décharge à travers la ligne. Dans ce cas, vous devez rejoindre la "Shield Line" au plus vite avant d'être touché par la décharge.

Lorsque vous rejoignez la "Shield Line", la partie de l'aire de jeu qui ne contient pas le Boss Alien [le plus gros ennemi] se remplit; vous recevez alors des points pour tous les ennemis piégés dans cette partie. La "Shield Line" est alors réajustée par rapport à la nouvelle aire de jeu. Le niveau est fini quand un certain pourcentage de l'aire de jeu a été remplie. Au début de la partie, le pourcentage est de 80%; ce pourcentage augmente dans les niveaux suivants.

Commandes

Vous dirigez le vaisseau au joystick. Pendant le jeu, appuyez sur P pour passer en pause. Appuyez ensuite sur P pour continuer le jeu. Esc permet de quitter le jeu pendant la pause.

Bonus

Pendant le jeu, vous pouvez attraper des bonus. Cela permet de changer l'armement du vaisseau ou d'ajouter des points au score. Certains bonus sont permanents, d'autres apparaissant à intervalles fixes.

Il y a aussi des Special Bonus si vous complétez un niveau d'une certaine façon. A vous de découvrir.

Effettuare una Copia di Sicurezza (solo per gli utenti di dischetti)

I dischetti VOLFIED sono stati creati in modo da permettervi di effettuare una copia di sicurezza per il vostro uso personale. Prima di fare una copia, assicuratevi che i dischi originali siano protetti in scrittura; attaccando il relativo adesivo per i dischetti da 5.25" o aprendo la finestralla di protezione per i dischetti da 3.5". Quando giocata servitavi solo dalle copie, gli originali vanno utilizzati solo per creare nuove copie di sicurezza. Se non siete sicuri su come si copia un dischetto, consultate la guida utente del vostro elaboratore. Ricordate che è illegale copiare questo software per venderlo o darlo a vostri amici.

Installazione su Disco Fisso

Le versioni di VOLFIED per PC, Amiga e ST permettono

L'installazione del gioco su disco fisso. Avviate semplicemente il programma e seguita le istruzioni che compaiono a video. Se riscontrate della difficoltà consultate il file READ.ME che troverete sul disco.

Caricamento e Requisiti di sistema

PC IBM compatibile

Posizionare il vostro disco DOS nell'unità disco ad attendata fino alla comparsa del cursore A: sullo schermo. Il gioco girerà meglio se ridurrà al minimo la quantità di memoria utilizzata, rimuovendo tutti i software poco importanti installati nel vostro sistema. Inserite il disco gioco nell'unità disco, digitate VOLFIED e premate il tasto RETURN. Il software si configurerà secondo le impostazioni massime sostenibili dalla vostra macchina. Se volete che la macchina abbia una configurazione minore e volete sapere come fare, consultate prima il file READ.ME che trovate sul disco.

Amiga

Per avviare gioco potete scegliere se inserire il disco gioco nel DFO dell'unità disco interna alla comparsa del cursore, oppure inserire il disco gioco in una unità disco e fare doppio click sull'icona VOLFIED. Si otterranno ottimi risultati se nessun altro software è in funzione contemporaneamente.

Atari ST

Per avviare il gioco potete scegliere se inserire il disco gioco nell'unità disco A e accendere o riavviare l'elaboratore, oppure inserire il disco gioco in una unità disco e fare doppio click sull'icona VOLFIED.DRG.

Commodore C64 con lettore di cassette

Posizionare la cassetta nel lettore ad assicurarsi che sia riavvolta dall'inizio. Per caricare il gioco premate contemporaneamente il tasto SHIFT e RUN/STOP; poi avviate il lettore di cassetta. Il gioco verrà caricato e dopo un breve momento comparirà sullo schermo la videata titolo.

Commodore 64 con unità disco

Posizionare il disco gioco nell'unità disco, digitate LOAD""",8,1 e premate il tasto RETURN. Dopo un breve periodo comparirà sullo schermo la videata titolo ed il gioco verrà caricato.

Spectrum con lettore di cassetta/unità disco

Spectrum con lettore di cassetta o unità disco
Per caricare il gioco assicuratevi che la cassetta sia riavvolta dall'inizio e che il volume si impostato correttamente. Digitate LOAD"" e premate ENTER. Dopo che il gioco è stato caricato impostare la Finestra titolo. Gli utenti di dischetti dovranno inserire il dischetto e premare il tasto ENTER.

Amstrad CPC con lettore di cassetta

Per caricare il gioco assicuratevi che la cassetta sia riavvolta dall'inizio e premate contemporaneamente i tasti CONTROL e ENTER. Il gioco verrà caricato.

Amstrad CPC con unità disco

Per caricare il gioco inserite il disco nell'unità disco e digitate RUN "DISC. Il gioco verrà così caricato.

Protezione dalla Copiatura

Per entrare nel gioco, il programma chiederà di identificare un codice presente sulla griglia di protezione inclusa in questo pacchetto per avere la conferma che state utilizzando una copia legale del gioco. Spostate il cursore usando il joystick e premate FUOCO per attivare o disattivare i quadratini. Quando lo sfondo coincide con la posizione data dalla griglia, muovete il cursore su OK e premate FUOCO.

Importante: Conservate la vostra scheda codica in un luogo sicuro in quanto non sarà possibile la sua sostituzione.

Come giocare una partita

Selazionare PLAY GAME per cominciare a giocare. Una volta nel gioco, utilizzando il joystick potete spostare la nave "Scanner" attorno alla "Shield Line" sul perimetro dell'area di gioco. Mentre vi spostate lungo questo bordo la nave sarà protetta contro gli alieni da uno scudo rappresentato da un circolo infuocato posto attorno alla nave. Questa protezione non dura per sempre ed è necessario fare attenzione a compilare ogni livello il più velocemente possibile. Un contatore indica il livello di protezione raggiunto: quando raggiunge lo zero allora tutti i contatti con un alieno risulteranno mortali che vi trovate o meno sulla "Shield Line".

Lo scopo del gioco è quello di ritagliare dalla area sullo schermo senza toccare gli alieni. Questo è possibile premendo il tasto del fuoco che attiva il "Laser Cutter" e allontanare la "Shield Line" ricongiungendola in un punto differente. Mentre state disegnando una linea, il vostro scudo appare inattivo ed il contatto con un alieno risulterà fatale. Allo stesso modo, se un alieno tocca una linea, verrà spedito di una posizione in basso rispetto alla linea insieme a voi: allora dovrete ritornare il più veloce possibile entro la linea di sicurezza prima di essere raggiunti.

Quando ricongiungate la "Shield Line", l'area che non contiene l'alieno "Boss" verrà riempita (si ottengono dei punti se imprigionate gli altri alieni) e la "Shield Line" circonda la nuova area rimasta. Il livello viene completato quando viene riempita una certa percentuale di area totale. Questa percentuale è inizialmente dell'80% ma poi aumenta con l'innalzamento del livello.

Testi Comando

Nel gioco il tasto P mette in pausa/riattiva il gioco. Il tasto Esc esce dal gioco durante la modalità pausa.

Bonus

Durante il gioco vi sono una serie di "Bonus Blocks" che possono essere catturati per attribuire allo "Scanner Ship" delle caratteristiche speciali o per aumentare il vostro punteggio. Alcuni di questi "Bonus Blocks" sono permanenti altri appaiono a intervalli fissi.

Esistono inoltre diversi "Special Bonuses" per completare in modo diverso la videata - questi dovranno essere scoperti da voi, il giocatore, se combatterete per la supremazia totale.